

VILNIAUS DAILĖS AKADEMIJA
VILNIUS ACADEMY OF ARTS

KONSTANTIN GAITANŽI

Meno projektas
**MONSTRUARIUM. SĄMONĖS MONSTRŲ KONSTRAVIMO BEI
VIZUALIZAVIMO PERSPEKTYVŲ ANALIZĖ.**

Art Project
**MONSTRUARIUM. ANALYSIS OF PERSPECTIVES OF CONSTRUCTION
AND VISUALIZATION OF MONSTERS OF CONSCIOUSNESS.**

Meno doktorantūra, Vaizduojamieji menai, Dailės kryptis (V 002)
Art Doctorate, Visual Arts, Fine Arts (V 002)

Vilnius, 2019

Meno projektas rengtas Vilniaus dailės akademijoje 2016–2019 metais

KŪRYBINĖS DALIES VADOVAS:

Prof. Jonas Gasiūnas

Vilnius dailės akademija, dailė V 002

TIRIAMOSIOS DALIES VADOVAS:

Doc. dr. Nerijus Milerius

Vilniaus Universitetas, humanitariniai mokslai, filosofija H 001

Meno projektas ginamas Vilniaus dailės akademijoje Meno doktorantūros dailės krypties gynimo taryboje:

PIRMININKAS:

Dr. Arūnas Gelūnas

Lietuvos dailės muziejus, humanitariniai mokslai, filosofija H 001, dailė V 002

NARIAI:

Dainius Liškevičius

Vilniaus dailės akademija, dailė V 002

Prof. Gintaras Makarevičius

Vilniaus dailės akademija, dailė V 002

Prof. Ričardas Nemeikšis

Vilniaus dailės akademija, dailė V 002

Dr. Valdas Noreika

Kembridžo universitetas, socialiniai mokslai, psichologija S 006

Meno projektas ginamas viešame Meno doktorantūros dailės krypties gynimo tarybos posėdyje 2019 m. balandžio 25 d. 14 val. VDA parodų salių „Titanikas“ antrame aukšte. (Maironio g. 3, 01124, Vilnius).

Su disertacija galima susipažinti Lietuvos nacionalinėje Martyno Mažvydo, Vilniaus dailės akademijos bibliotekose.

ISBN 978-609-447-316-6

The Artistic Research Project was carried out at Vilnius Academy of Arts during the period of 2016–2019

ART PROJECT SUPERVISION:

Prof. Jonas Gasiūnas

Vilnius Academy of Arts, Fine Arts V 002

THESIS SUPERVISION:

Assoc. Prof. dr. Nerijus Milerius

Vilnius University, Humanities, Philosophy H 001

The Artistic Research Project will be defended at a public meeting of the Academic Board of Fine Arts at Vilnius Academy of Arts composed of the following members:

CHAIRPERSON:

Assoc. Prof. Dr. Arūnas Gelūnas

Lithuanian Art Museum, Humanities, Philosophy H 001, Fine Arts V 002

MEMBERS:

Dainius Liškevičius

Vilnius Academy of Arts, Fine Arts V 002

Prof. Gintaras Makarevičius

Vilnius Academy of Arts, Fine Arts V 002

Prof. Ričardas Nemeikšis

Vilnius Academy of Arts, Fine Arts V 002

Dr. Valdas Noreika

University of Cambridge, Social Sciences, Psychology S 006

The public defence of the Artistic Research Project will be held on April 25, 2019, 2 p.m., at Exhibitional center “Titanic” of Vilnius Academy of Arts, first floor (Maironio str. 3, 01124, Vilnius)

The art project is available at Martynas Mažvydas National Library of Lithuania, and the library of Vilnius Academy of Arts.

ISBN 978-609-447-316-6

TURINYS

TURINYS.....	4
ĮVADAS.....	5
1. „SĄMONĖS MONSTRO“ SAMPRATA.....	10
1.1. Filosofinė kūno ir sąmonės problema.....	10
1.2. „Monstro“ sąvoka. Uncanny valley. Kūno ir sąmonės monstrai.....	15
1.3. Mitologinė perspektyva.....	20
1.4. Mechanicistinė perspektyva. „Laikrodis ir gremlinas“.....	29
1.5. Iracionalistinė – romantinė perspektyva (Frankenšteino monstras).....	37
1.6. Scientistinė perspektyva, „keistų“ siaubo natyvvų Visata.....	49
2. PABAISŲ KONSTRAVIMO TEORINĖS PRIELAIIDOS ANALITINĖJE SĄMONĖS FILOSOFIJOJE.....	62
2.1. „Sunkios sąmonės problemos“ išsprendžiamumo klausimas.....	62
2.2. Dirbtinis intelektas ir nepažinumo problema.....	78
3. SIAUBO NATYVVŲ RAIŠKOS DAILĖJE PROBLEMOS.....	92
3.1. Leonardo ir Pikmanas.....	92
3.2. Platono ola ir „Lemarchando dėžė“.....	100
3.3. „Minimali fenomenali pabaisa“ ir spalva iš kito pasaulio.....	109
3.4. Monstro autoportretas.....	120
3.5. „Keistų“ siaubo natyvvų vizualinės raiškos galimybės.....	128
KŪRYBINĖ DALIS.....	137
SUMMARY.....	152
LITERATŪROS SĄRAŠAS.....	174
ILIUSTRACIJŲ SĄRAŠAS:.....	192
APIE AUTORIŲ.....	195

MONSTRUARIUM. SĄMONĖS MONSTRŲ KONSTRAVIMO BEI VIZUALIZAVIMO PERSPEKTYVŲ ANALIZĖ

ĮVADAS

-Kostai, visi tavo paveikslai yra apie tą patį.

Tu tapai monstrus.

(Aistė Kisarauskaitė)

Mano, kaip menininko, susidomėjimas „pabaisų“ problematika atsiranda iš šiuolaikinio pasaulio technologinių ir kultūrinių procesų refleksijos. Ar vis dar esame „žmonės“ ta pačia prasme, kaip ir prieš penkiasdešimt metų, ar visgi teisi yra N. Katherine Hayles, dar prieš dvidešimt metų paskelbusi, kad mes tapome „postžmonėmis“ (posthuman)? Esminės tendencijos nepasikeitė – vis labiau plinta ne tik „išmanieji prietaisai“ bei socialiniai tinklai, bet ir (kol kas, tik „silpno“) dirbtinio intelekto sistemos. Lėtai, dažnai nepastebimai, tačiau užtikrintai šie faktoriai keičia mūsų sąmonėje ne tik išorinio pasaulio, bet ir savo tapatybės suvokimą. Šis procesas yra neišvengiamas ir negrįžtamas. Mano kūryboje visą laiką viena svarbiausių temų buvo žmogiškumo ribos. Terminas „žmogiškumas“ paprastai naudojamas etiniame kontekste, kalbant apie tarpusavio santykius. Mane visada domino platesnė šio žodžio interpretacija. Ką reiškia būti arba nebūti žmogumi? Kurie predikatai sietini arba nesietini su „žmogiškumo“ samprata? Ar visada siekis peržengti šios sampratos ribas yra smerktinas? Lygiai taip pat svarbu yra nustatyti santykį tarp „žmogiškumo“ ir „subjektiškumo“.

Tokie meninio tyrimo krypties prioritetai reiškia, kad koncentruojamasi ties individualios sąmonės patyrimo kokybėmis (pirmo asmens perspektyva) bei šių patyrimų teoriniais aiškinimais (trečio asmens perspektyva), paliekant socialinį „žmogiškumo ribų“ aspektą (kurį galima įvardinti kaip „antro asmens perspektyva“) „už skliaustelių“. Kaip menininkas, visada vengiau moralizavimo ir stengiausi kurti darbus, kurie nebūtų „aktualūs“ konkretaus momento socialiniame kontekste.

Panašiai, šiuolaikiniai sąmonės filosofai bando derinti savo fenomenalios patirties šrauto analizę su neuromokslo teikiamais duomenimis. Jei pirmo asmens perspektyva visada yra nuspalvinta vertinamaisiais sprendiniais, trečio asmens perspektyva reikalauja maksimalaus tokių sprendinių vengimo. Bet kuris fenomenas patiriamas kaip malonus arba nemalonus, gąsdinantis (potencialiai nemalonus) arba patrauklus (potencialiai malonus). Mokslinis mąstymas reikalauja

tyrinėti bet kurį reiškinį nešališkai. Paradoksas yra tas, kad nešališkumas galiausiai gimsta iš šališkumo – net bendriausi fizikiniai dėsniai išvedami iš daugelio subjektyvių patyrimų. Nešališkumas atsiranda iš individualios sąmonės esminės savybės – intencionalumo, iš intencijos gauti patikimą informaciją ir suvokimo, kad nuosavi patyrimai gali vesti prie klaidingų išvadų ir grįstų jomis klaidingų sprendimų.

Menas tradiciškai nesiekia tokio pat nešališkumo kaip mokslas. Visgi, pati „meninio tyrimo“ idėja reikalauja tam tikro priartėjimo prie mokslo metodų. Taigi, praktinis meninis projektas skirtas labiau fenomenalių sensacijų refleksijai, kuri leidžia sujungti apibendrintą pirmo asmens patirtį su teorinio diskurso teikiama medžiaga.

Žmogiškumo ribų kvestionavimas kvestionuoja mąstančiojo individualios sąmonės tapatybės pagrindus, tad yra suvokiamas kaip fundamentali grėsmė. Jis sukelia diskomfortą ir baimę, nes prieštarauja esminiam sąmonės siekiui išlikti. Ši baimė atsiranda kartu su savo individualios tapatybės suvokimu ankstyvoje vaikystėje. Vaikai išreiškia ją kurdami monstrus. Lygiai tą patį daro archajiškų, grįstų mitologiniu mąstymu, kultūrų žmonės. Naujųjų laikų racionalizmas, sietinas su mechanistinio pasaulio modeliu, atmetė tokias praktikas. Romantizmo epocha grąžina žmogiškumo ribų klausimą iš kultūros periferijos į dėmesio centrą, sukurdamą ikonines siaubo figūras. Vėlesniais laikais šios dvi prieštaraujančios viena kitai tendencijos egzistavo kartu. Tam tikrą jų sintezę įvykdo „weird fiction“ literatūra, tačiau dėl savo marginalinio statuso ji sulaukė rimtesnio filosofų dėmesio tik po daugelio dešimtmečių.

Apmąstant šį probleminį lauką, neįmanoma išvengti tų pačių gąsdinančių savo paties „žmogiškumo ribų“ klausimų. Esminė problema čia yra principinis sąmonės prigimties arba kūno/sąmonės santykio pažinimas. Owen Flanagan (1989) pusiau rimtai įveda terminą „naujasis misterianizmas“, kalbėdamas apie dalies šiuolaikinių analitinių sąmonės filosofų poziciją, dėl konstitucinių pačios žmogiškos sąmonės savybių, neigiančią galimybę galutinai išspręsti kūno/sąmonės problemą, priešpriešindamas ją tokių filosofų kaip Leibniz arba Spinoza „senajam misterianizmui“. Plačiąja prasme, „misterianistinės“ yra ir tokių šiuolaikinių kontinentinių filosofų kaip Harman, Thacker, Meillassoux pažiūros. Šiame darbe bus vartojami terminai „naujasis misterianizmas“, kalbant apie tokių analitinių filosofų kaip McGinn, Nagel ir t. t. poziciją, bei „misterianizmas“ kaip principinis žmogiško pažinimo ribotumo konstatavimas.

Jei teisinga yra misterianistinė pozicija, esame nuolatos priversti spręsti klausimą, kurio esame nepajėgūs išspręsti. Tam tikrą prasmę turime grįžti prie „vaikiškos“ arba „archajiškos“ mitų kūrimo praktikos – patys suvokdami, kad kuriame mitus. Mitai neatstos mokslo ar filosofijos, bet padės pradinius taškus teorinei diskusijai. Ar mes tampame „monstrais“ ar jų aukomis? Anot George Sieg (2008), „horror“ naratyvas visada yra charakterizuojamas labiau per „aukos“, nei per

„monstro“ figūrą. Koks mūsų vaidmuo ateities siaubo istorijoje? Galiausiai, kaip ši istorija gali būti papasakota vizualinės plastikos kalba?

Nuo septinto XX amžiaus dešimtmečio, tapybos reikšmė kitų vizualinių menų tarpe menko. Naujosios medijos, nereikalaujančios tiesioginio rankos prisilietimo, pritraukė kur kas daugiau publikos dėmesio. Visgi, būtent dėl savo „archajiškos“ prigimties, reikalaujančios nuolatinio sąmonės ir kūno abipusio ryšio bei darbo su spalva (kurios suvokimas sąmonės filosofijoje dažniausiai pateikiamas kaip pavyzdys, kalbant apie „subjektyvias patyrimo kokybes“), tapyba gali tapti vienu esminių įrankių „žmogiškumo ribų“ klausimų tyrinėjimui. Tai iš naujo aktualizuoja tapybą kaip meninio tyrimo instrumentą.

Žodis „Monstrarium“ nurodo į tam tikrą aiškiai apibrėžtą vietą arba erdvę, skirta monstrams sutalpinti ir nukenksminti – panašiai, kaip laukinės piranijos sutalpinamos į akvariumą, tapdamos tiesiog egzotiniais namų augintiniais.

Monstrai – tai pirmiausiai sąmonės fenomenai. Tiek „grožis“, tiek „baisumas“ yra patyrimo kokybės, pasirodančios kaip sensacijų srauto interpretacijos individualioje sąmonėje rezultatas. „Monstras“ egzistuoja tik tiek, kiek egzistuoja jo potencialios aukos pirmo asmens perspektyva.

Siekiant nubraižyti monstrariumo sienas, būtina kalbėti tiek apie svarbiausius praeities filosofijos bandymus išspręsti sąmonės/realybės problemą, tiek ir apie naujausias neuromokslo (*neuroscience*) bei šiuolaikinės sąmonės filosofijos įžvalgas.

Darbo aktualumas

Dabarties kontekste (neuromokslų, kibernetikos pažanga, dirbtinio intelekto elementų atsiradimas) klausimai, susiję su sąmonės funkcionavimu bei jos raiška, įgauna ypatingą reikšmę. Vis dažniau yra kalbama apie „postžmogišką paradigmą“, kai subjekto vieta pasaulyje yra iš esmės permažstoma. Pasirodo, kad pesimistinis „keistos“ siaubo fikcijos pasaulis gerokai geriau atitinka stebimą realybę nei antropocentrinis Visatos modelis.

Tokios naujos technologijos, kaip manipuliavimas genais, kiborgizacija, dirbtinių neuronų sistemos, atveria plačias dirbtinių būtybių konstravimo galimybes – įvairiausiais, tame tarpe ir menines saviraiškos, tikslais. Tuo pat metu šios galimybės gąsdina. Dirbtinės būtybės suvokiamos ne tik kaip realus, potencialus pavojus („ar jos gali būti kontroliuojamos?“), bet ir kaip kažkas, pažeidžiančio deramą daiktų tvarką, patologija. Pastarasis faktorius yra susijęs su estetiniais „pabaisiškumo“ išgyvenimo aspektais. Šių patyrimų analizei meninis tyrimas yra vienas tinkamiausių instrumentų.

Temos iširtumas

Tarptautiniame kontekste, monstrai ir monstriškumo samprata bei jos raiška kultūroje yra tyrinėjami pakankamai plačiai. Kaip pavyzdį galima pateikti Judith Halberstam (1995) knygą *“Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters”*, tyrinėjančią monstriškumo raišką populiarioje kultūroje nuo Shelley iki „Avinėlių tylėjimo“ bei jo sąsajas su lytimi, kūno reprezentavimu, posthumanizmu. Dar platesnį vaizdą pateikia Stephen T. Asma (2011) knygoje *„On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears“*, kurioje tyrinėjamos „monstro“ sąvokos transformacijos nuo Platono laikų iki dabarties. Taip pat galima paminėti Schneider (1999) straipsnį *„Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror“*, Levina, Bui (2013) darbą *“Monster Culture in the 21st Century“*, grupės autorių (2012) straipsnių rinkinį *„The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous (edited by Asa Simon Mittman, Peter Dendle)“* ir t. t. Apibendrinant, galima teigti, kad pasauliniame kontekste „monstriškumo studijos“ yra pakankamai aktuali ir greitai besivystanti kryptis.

Darbo naujumas

Darbo naujumas pasireiškia tuo, kad jis yra pirmas Lietuvoje bandymas susieti šiuolaikinę sąmonės filosofiją bei meninę praktiką, tyrinėjant įvairius „pabaisiškumo“ fenomeno aspektus. Reikia taip pat pažymėti, kad užsienio autoriai, tyrinėjantis „monstriškumo“ problemą, yra labiau linkę remtis diskurso nei sąmonės bei jos turinio analize, palikdami sąmonės problemą „už skliaustų“. Kaip bandymas susieti šias problemas bei jų praktinę meninę raišką, šis darbas gali būti aktualus ir už Lietuvos ribų.

Darbo tikslas

Ištyrinėti „pabaisiškumo“ fenomeno raiškos sąmonėje specifiką, jo sąsajas su žmogiško individo vietos Visatoje suvokimo modeliu bei įvairių „monstro“ koncepcijų raiškos vizualiniame mene būdais.

Iškeliami pagrindiniai ginamieji teiginiai:

1. Egzistuoja tam tikra, mažai priklausoma nuo istorinio ir kultūrinio konteksto sąvokos „monstras“ prasminė šerdis, susijusi su fundamentaliais sąmonės funkcionavimo mechanizmais.

1.1 Su savęs priešpriešinimu išoriniam pasauliui.

1.2 Su kitų sąmoningų būtybių egzistavimo pripažinimu.

1.3 Su savęs kaip žmogiškos būtybės apibrėžimu.

2. „Monstrų“ sąvoka gali būti atskirta nuo panašių „chimerų“ bei „demonų“ sąvokų. „Monstrų“ egzistavimo galimumo klausimas yra susijęs su a) kūno ir sąmonės sąveikos klausimu; b) bendru pasaulio pažinimo klausimu.

2.1 Jei fizinės ir mentalinės substancijų sąveikos klausimas sprendžiamas dualistiškai, gali egzistuoti „demonai“, tačiau ne „monstrai“.

2.2 Jei fizinės ir mentalinės substancijų sąveikos klausimas sprendžiamas vienokio arba kitokio monizmo naudai, o Visata yra pilnai pažini stebinčiai žmogiškai sąmonei, gali egzistuoti „chimeros“, tačiau ne „monstrai“.

2.3 Jei fizinės ir mentalinės substancijų sąveikos klausimas sprendžiamas vienokio arba kitokio monizmo naudai, tačiau egzistuoja natūralių arba dirbtinių objektų, kurie žmogaus sąmonės gali būti stebimi, tačiau negali būti pilnai pažinti, klasė, „monstrai“ gali egzistuoti arba būti dirbtinai sukurti.

3. Pasakojimai apie pabaisas, paremti monistiniu nepilnai pažinios Visatos modeliu, yra sunkiai išreiškiami vizualinio meno kalba, nes yra susiję su neigiamosiomis sąvokomis. Įmanomos netiesioginės priemonės, kurios bent iš dalies leistų perteikti šių naratyvų prasmes vizualinio meno kūrinuose.

3.1 Pačio paveikslo pasakojimo arba pavadinimo susiejimas su neigiamosiomis sąvokomis.

3.2 Paveikslo „suplokštinimas“, neleidžiantis įsijausti į personažus ir situacijas.

3.3 Dirbtinio intelekto sistemų panaudojimas vaizdo generavimui ir transformavimui.

Darbo metodai

Mokslinės literatūros, vizualinės kultūrinės medžiagos (paveikslai, filmai), asmeninių patirčių (prisiminimai, paveikslai) analizė. Meninė praktika, pakartotina meninės praktikos rezultatų analizė.

Darbo struktūra

Darbą sudaro įvadas, tris skyriai ir išvados. Pirmame skyriuje pristatomas bendras sąmonės teorijų bei „monstro“ sąvokos kaitos laukas. Analizuojamas šios sąvokos vartojimas mitologiniame diskurse, mechanistinės filosofijos viešpatavimo laikais, romantizmo epochoje, modernaus scientizmo kultūrinėje situacijoje. Atkreipiamas dėmesys į jos santykį su viešpataujančiomis proto ir fizinio pasaulio sąveikos teorijomis. Antras skyrius nagrinėja pagrindinius sąmonės problemos sprendimo variantus XX-XXI amžių analitinėje filosofijoje, bei šių sprendimų įtaką dirbtinio intelekto bei dirbtinių būtybių kūrimo teorijai ir praktikai. Trečias skyrius nagrinėja vizualaus monstrų įkūnijimo galimybes.

1. „SĄMONĖS MONSTRO“ SAMPRATA

1.1. Filosofinė kūno ir sąmonės problema

Besivadovaujant egzistuojančiu konsensusu, kad žmonės yra sąmoningos būtybės, reikia pripažinti, kad vienokių arba kitokių objektų atvaizdavimas (bent jau, dažniausiai) yra sąmoninga veikla. Be abejo, kažkokio momentinio atvaizdo sukūrimas gali vykti ir visiškai mechaniškai – pavyzdžiui, greičio matuoklis fotografuoja automobilį, reaguodamas į jo judesį. Tokia skaitmeninė nuotrauka, apdirbta pagal sąlygiškai nesudėtingą algoritmą, gali būti perduota į braižytuvą, kuris sukurs objekto piešinį. Visam šiam procesui atlikti nereikia nei sąmonės, nei intelekto užuomazgų. Visgi, tai tiesioginis esamo vaizdo fiksavimas, kas iš esmės skiriasi nuo piešimo iš atminties arba vaizduotės. Žodis „atmintis“ čia vartojamas žmogiškai atminčiai, skirtingai, nei kompiuterio kietojo disko „atmintis“, išreikšti. Žmogiškoji (arba plačiau, organinė) atmintis yra tiesiogiai susieta su sugebėjimu kurti kontrafaktines situacijas (t. y., su vaizduote).

Aprašyti atvejai, kai žmonės piešdavo būdami nesąmoningos psichinės (pvz., lunatinės) būsenos (Lee Hadwin atvejis), tačiau šie pranešimai nebuvo mokliškai patvirtinti. Nepaisant to, kad klausimas, ar įmanoma nesąmoninga vizualinė kūryba, lieka atviras, reikia pripažinti, kad absoliučioje daugumoje atvejų ant popieriaus arba drobės atvaizduojami objektai, reflektuojami sąmonės. Patys objektai gali būti trumpalaikės (piešimas iš natūros), ilgalaikės (piešimas iš prisiminimo) atminties arba vaizduotės produktai, tačiau vizualizacijos aktui paprastai yra būtina intencionalios sąmonės kontrolė.

Tam, kad galėtume gvildinti šių objektų vizualizavimo mechanizmus, būtina apibrėžti, ką šiame kontekste mes vadiname „sąmone“. Kūno ir sąmonės problema yra bandymas atsakyti į klausimą, kaip mentalinės žmogaus būsenos yra susijusios su fiziniais procesais jo kūne.

Pati „sąmonės“ sąvoka atsiranda Naujaisiais laikais, išskiriant ją iš platesnės, sinkretinės „sielos“ sąvokos. Pirmuosius tokio, reflektivių bei autoreflektyvių mentalinių procesų, išskyrimo požymius galima pastebėti Dekarto, Locke ir Leibnizo darbuose. Nepaisant to, žodžiai „sąmonė“ ir „siela“ dar ilgai vartoti kaip sinonimai tiek kasdienėje kalboje, tiek teoriniame diskurse.

Lotyniškas žodis *conscience* susideda iš šaknų (con) -su scire (žinoti). Pradinis šio termino vartojimas yra susijęs su moralės filosofija. Iš principo, lietuviški žodžiai „sąmonė“ ir „sąžinė“ yra panašūs pagal savo semantinę bei istorinę prigimtį. Panašiai, šiuolaikinėje anglų kalboje yra atskirti terminai *conscience* (moralinis žinojimas) ir *consciousness* (sąmonė). Nepaisant tokio atskyrimo, sąmonės filosofija nuolatos yra priversta atsigręžti į etinius klausimus, vienoks arba kitoks atsakymas apie sąmonės prigimtį neišvengiamai veda prie etinės teorijos korekcijų (Metzinger 2009).

Antikinė ir viduramžiška filosofija vartoja žodį „siela“ kalbant apie visus mentalinius procesus, tame tarpe ir apie tai, ką dabar vadiname „sąmone“. Suvokimas apie sielą, kaip kažką atskiro nuo fizinio kūno, egzistavo daugelyje kultūrų, tame tarpe ir senovės graikų. Jų mitologijoje kalbama apie pomirtinį sielos gyvenimą požeminiame mirusiųjų pasaulyje. Teoriškai, siela gali grįžti į gyvųjų pasaulį materialiam, kūniškam gyvenimui (Orfejaus mitas).

Anot Platono, Sokratas manė, kad po jo fizinio kūno mirties jo siela tęs gyvenimą kitame kūne (tai gi, egzistuoja pirmiau ir nepriklausomai nuo kūno), panašūs tikėjimai būdingi daugeliui Indijos religinių tradicijų. Pačiam Sokratui toks stichinis dualizmas atrodė pakankamai akivaizdus, nereikalaujantis platesnio pagrindimo.

Sokrato mokinys Platonas (1999) atskiria nemarią ir amžiną sielą, priklausančią idėjų pasauliui, nuo netobulo laikino kūno, taip sukurdamas dualistinės teorijos pagrindus. Interakcija tarp sielos ir fizinio pasaulio nėra būtina, siela jau žino viską, ką gali žinoti, taigi išorinis pasaulis tik padeda jai prisiminti idėjas.

Aristoteliui (1959) siela yra gyvo kūno savybė, kaip statybinio bloko savybė yra stačiakampė forma, siela veikiausiai yra tokia pati mirtinga kaip ir kūnas. Aristotelio koncepcijose labai aiškiai matosi jo domėjimasis gamtos pažinimo klausimais. Siela gali būti suprantama funkciškai – kaip kūno veikimo priežastis, arba net sutapatinta su „gyvybe“. Jis išskiria tris sielų rūšis: maitinančioji, kuri būdinga visoms gyvoms būtybėms, net ir augalams, juntančioji, kuri būdinga gyvūnams ir žmonėms, bei mąstančioji siela, būdinga žmogui. Aristotelis pripažįsta, kad tam tikros vaizduotės ir mąstymo užuomazgos gali reikštis ir pas kai kuriuos gyvūnus, tačiau tik pas žmogų vaizduotė ir samprotavimas įgauna apibrėžtą ir ryškią formą. Taip pat, Aristotelis išskiria „aktyvųjį protą“, kuris yra pajėgus mąstyti pats apie save, tad pasižymi reflektyvumo savybe.

Šio darbo kontekste svarbūs yra Aristotelio samprotavimai apie vaizduotę – jis taip pat suskirsto vaizduotę į dvi rūšis. Pirmoji, jutiminė, yra sietina su pasyviuoju protu ir remiasi daugiausiai prisiminimais apie juslinius patyrimus, tad yra nukreipta į daiktų formas. Kitokia yra protinė vaizduotė, gebanti pažinti reiškinių esmes. Ši vaizduotė geba operuoti matematinėmis abstrakcijomis arba neigiamomis sąvokomis. Akivaizdu, kad vaizduojamasis menas yra žymiai labiau susijęs su jutimine vaizduote.

Pats klausimas, ar kūnas ir siela yra vienas ir tas pats, jam atrodo tiek pat nereikšmingas, kaip ir klausimas apie tai, ar vaškas ir jo forma yra tas pats. Tam tikra prasme, Aristotelis pasirodo kur kas artimesnis tokių šiuolaikinių filosofų kaip John Searle pozicijai, kuri traktuoja kūno/sielos dichotomiją kaip netikrą. Anot Menn (2002), Aristotelio sielos ir kūno santykio sprendimas yra savotiškas „vidurio kelias“ tarp to meto materialistinių ir dualistinių pozicijų.

Neoplatonizmui bei krikščionybei sąmonės ir kūno atskirtis nekėlė abejonių – kūnas buvo suvokiamas kaip laikini sielos namai (krikščionybė) arba sielos kalėjimas (neoplatonizmas).

Plotinas (2011) išvysto platonišką dualizmą iki radiklios kūno – sielos kalėjimo koncepcijos. Tarp dviejų substancijų yra pakankamai aiški etinė bei estetinė dichotomija – kūnas (bei visa medžiaga) yra blogas ir bjaurus, teršiantis sielą, kuri iš prigimties yra gera ir graži. Taigi, Plotinui materialus pasaulis yra niūri, kankinanti, nepataisomai sugedusi vieta. Tokia tragiška pasaulėjauta išplaukia iš labai aiškiai suformuluotos tezės – „Aš“ buvimas jusliniame pasaulyje yra neišvengiamai kankinantis.

Religinio gnostikų judėjimo atstovas Valentinas, įtakotas neoplatonizmo, randa ir kaltąjį dėl šios liūdno padėties – Demiurgą, juslinio pasaulio sutvėrėją. (Rudolph, 1984). „Sofija“ (išmintis) yra atsakinga tiek dėl Kristaus, tiek ir dėl „amatininko“ Demiurgo, įkalinusio dieviškos prigimties sielas medžiagos pančiuose, atsiradimo. Demiurgas daugeliu aspektų panašus į krikščionybės Šėtoną (ir neabejotinai įtakojęs šio personažo formavimąsi), tačiau yra ir esminių skirtumų – Šėtonas nėra materialaus pasaulio kūrėjas, už kančios atsiradimą taip pat labiau atsakingi Adomas su Ieva.

Iš naujo sielos/kūno klausimas yra aktualizuojamas Naujųjų Laikų filosofijos – pirmiausiai, Renės Dekarto, kuris iškelia kūno bei sielos substancinio dualizmo koncepciją. Anot jo, kūnas ir siela yra skirtingos substancijos, galinčios, Dievui leidus, egzistuoti nepriklausomai viena nuo kitos. Iš kitos pusės, potenciali jų atskyrimo galimybė nereiškia, kad jos aktualiai yra visiškai atskiros (Skirry, 2005). Siela arba protas yra pajėgūs pilnai pažinti tiek materialųjį pasaulį, tiek ir patį save, ryškiai ir aiškiai kontemplanodama idėjas. Dekartas taip pat yra įsitikinęs, kad visi mentaliniai procesai yra pasiekiami introspekcijai.

Leibniz yra, ko gero, pirmas pripažino nesąmoningų, nepasiekiamų introspekcijai mentalinių būsenų galimybę, galutinai atskyręs „psichiką“ ir „sąmonę“.

Kantas laikosi funkcionalistinės pozicijos, laikydamas protą tam tikrų gebėjimų rinkiniu. Pažinimas įmanomas sujungiant iš anksto turimus konceptus su juslių teikiamomis duomenimis. Šie gebėjimai arba funkcijos sudaro tai, ką Kantas vadina „sintezė“. Ši sintezė, sąlygota sąmonės vienovės, yra būtina pažinimo procesui (Brook, 2013).

Thomas Huxley lygina sąmonę su garo mašinos švilpuku, deklaruodamas, kad ji yra pašalinis bei nereikšmingas smegenų veiklos produktas, *epifenomenas*. (Huxley, 1898) Ši pozicija taip pat gali būti apibrėžta kaip neutralaus monizmo atmaina.

Metodologiškai, egzistuoja prieštaravimas tarp filosofijos mokyklų požiūrio į introspekciją kaip įrankį sąmonės problemai spręsti. William James gali būti laikomas vienu iš introspekcionizmo tradicijos, einančios nuo Dekarto ir Locke, tęsėju. Jis pabrėžia „pirmo asmens perspektyvos“ svarbą mentalinių procesų pažinimui.

Panašiais metodais vadovaujasi fenomenologinės filosofijos srovė. Pats terminas „fenomenologija“ naudojamas dvejopai – filosofinių tyrinėjimų laukui (analogiškai metafizikai,

etikai, t. t.) bei tam tikrai kontinentinės filosofijos pakraipai (Husserl, Heidegger, Merleau-Ponty, t. t.) žymėti, kas sukelia tam tikrą painiavą. Fenomenologinė filosofija (srovė) traktuoja fenomenologiją (disciplinarinį lauką) kaip visos filosofijos pagrindą. Ši pakraipa iš principo atsisakiusi pretenzijų į „objektyvų“ psichinių procesų traktavimą ir pasinėrusi į tiesioginio sensacijų srauto analizę. Atitinkamai, fenomenologijai pagrindinis klausimas apie sąmonę yra ne „kas yra sąmonė?“, o „kaip sąmonės struktūros pasirodo patyrimo sraute?“. Iš tiesų svarbi jai tik pirmo asmens perspektyva. Klausimas, kaip koreliuoja fizikiniai procesai smegenyse ir fenomenalios patirtys, šiame kontekste yra nereikšmingas.

Radikaliai priešingos nuomonės laikosi biheviorizmo mokykla. Pagal biheviorizmo metodologinę nuostatą, pirmo asmens perspektyva turi būti eliminuojama iš bet kokios mentalinių procesų teorijos kaip nepatikima ir iš esmės bevertė (Skinner, 2013). Relevantiški psichinės veiklos modeliai gali būti sudaryti tik remiantis atkartojamais, griežtai apibrėžtais eksperimentais, sudarytais pagal schemą dirgiklis-refleksas. Savotiškai, tai bandymas pritaikyti klasikinės fizikos paradigmą psichologijoje.

Atsiradęs kaip psichologijos mokslo srovė, biheviorizmas padarė nemažą įtaką XX a. sąmonės filosofijai – pirmiausiai, kaip dirgiklis, radikali nuostata, kurią stengtasi įveikti. Nepaisant to, kad bihevioristinės teorijos buvo atmetos daugumos psichologų bei filosofų, jos išprovokavo aktyvias diskusijas sąmonės klausimais.

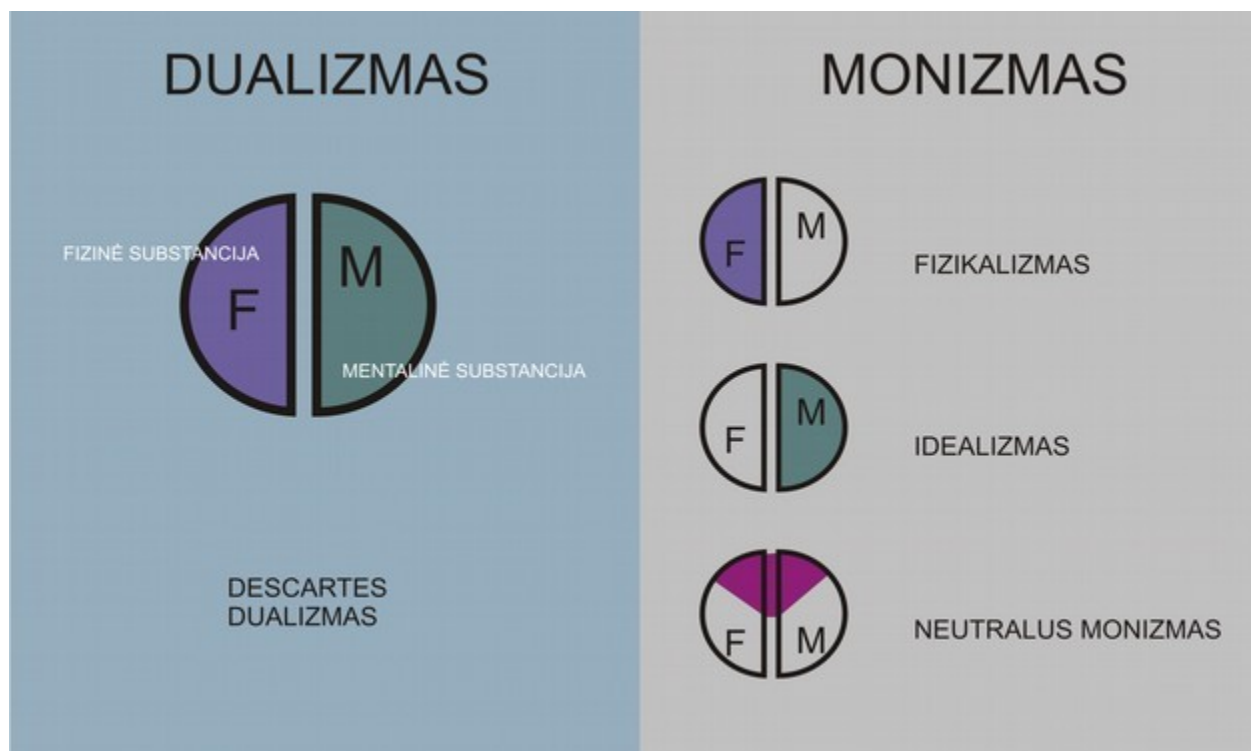
Dvidešimto amžiaus viduryje sąmonės problema tampa svarbiausiu analitinės filosofijos (iki tol labiau sukoncentruotos link kalbos problematikos) tyrinėjimu sritimi. Pagrindinė, „sunki sąmonės problema“ yra psichinių sąmonės procesų bei fizinių procesų smegenyse santykio klausimas, arba kaip pirmo asmens perspektyvos sensacijos gali būti paaiškintos trečio asmens perspektyvos (pvz., gamtos mokslų) kalba. Analitinėje filosofijoje pagrindinės yra fizikalizmo ir neutralaus monizmo stovyklos.

B. Russell laikosi „neutralaus monizmo“, teigdamas, kad sąmonės procesas nėra kažkas iš esmės skirtingo nuo kitų fiziologinių bei biocheminių procesų.

Karlo Popperio (2013) nuomone, fizinio ir mentalinio priešara yra tik įsivaizduojama, netikra problema, filosofinė aklavietė.

Thomas Nagel (1972) grąžina į analitinės filosofijos tyrinėjimų lauką pirmo asmens perspektyvą, pabrėždamas fenomenalių patyrimų analizės svarbą sąmonės procesų supratimui.

Neutralaus monizmo pozicijos laikosi ir John Searle, teigdamas, kad sąvimonė yra reali subjektyvi patirtis, sukelta fizinių procesų smegenyse. Daniel Dennett (vienas svarbiausių redukcionistinio fizikalizmo atstovų) kritikuoja Searle ontologinį subjektyvizmą, teigdamas, kad subjektyvios patirties realumas negali būti svarstomas (Dennett, 2003).



Pav. 1. Pagrindinės pozicijos kūno/sąmonės problemos atžvilgiu. Autoriaus iliustracija.

Nereduktyvistinio fizikalizmo atstovas Colin McGinn (1991) neigia galimybę galutinai išspręsti kūno/sąmonės sąveikos klausimą.

Thomas Metzinger (2003) teigia „fenomenalaus Aš“ iliuziškumą, ir iš principo, prikelia Huxley požiūrį į sąmonę kaip į atsitiktinį, pašalinį nervų sistemos evoliucinės raidos rezultatą.

Susidomėjimas kūno ir sąmonės problema būdingas ir šiuolaikinei kontinentinei filosofijai (ypatingai, „spekulyatyvaus realizmo“ atstovams – tokiems kaip Harman, Melansoux, Brassier, Thacker). Jų požiūrį į kūno/sąmonės problemą galima aprašyti kaip „neutraliai monistinį“.

Apibendrintai, galima teigti, kad istoriškai egzistuoja keturi iš esmės skirtingi požiūriai į kūno ir sąmonės problemą. Dualistinis požiūris deklaruoja fizinės ir mentalinės substancijų esminį skirtingumą. Sunkiausia tokios pozicijos šalininkui yra paaiškinti, kaip šios skirtingos substancijos iš principo gali sąveikauti. Dekartas manė, kad siela ir kūnas sąveikauja per kankorėžinę liauką, bet nesugebėjo tiksliai paaiškinti šios sąveikos mechanizmo. Jau XVII a. pabaigoje ši pozicija negrįžtamai prarado populiarumą.

Monistiniai požiūriai yra trys: fizikalistinis, anot kurio realus yra tik fizinis kūnas, idealistinis, teigiantis mentalinės substancijos arba idėjos pirmenybę, bei „neutralus monizmas“, neigiantis kūno ir sąmonės priešpriešinimo svarbą. Šiuolaikiniame filosofiniame diskurse pagrindine diskusija vyksta tarp fizikalizmo ir/arba įvairių neutralaus monizmo atmainų (pvz., diskusija tarp J. Searle ir J. Derrida knygoje „Limited Inc“ (Derrida, 1988) arba J. Searle ir D.Dennett).

Taigi, šiuolaikinėje filosofijoje egzistuoja trys pagrindinės pozicijos metodologinio introspekcionizmo atžvilgiu. Eliminatyvus fizikalizmas (Dennett, Churchland) neigia pirmo asmens perspektyvos relevantiškumą. Fenomenologinė filosofija laikosi radikaliai priešingos pozicijos. Didesnė dalis šiuolaikinių analitinių filosofų bei kiek mažesnė dalis kontinentinių (pirmiausiai, „spekuliatyvaus realizmo“ atstovai) linkę derinti šias dvi perspektyvas.

Meninė kūryba pagrįstai siejama su pirmo asmens perspektyva, kalbėjimu iš subjektyvaus individualios sąmonės, patalpintos į fenomenalių patyrimų srautą, taško. Iš kitos pusės, estetinės meno vertybės yra kažkas egzistuojančio intersubjektyviame lauke, tad savaime reikalaujančio ir trečio asmens perspektyvos. Taigi, nors menininkas ir negali pilnai atsiplėšti nuo subjektyvumo (bent jau, tiek, kiek sugeba tai padaryti mokslininkas), jis gali iki tam tikro laipsnio derinti pirmo ir trečio asmens perspektyvas.

1.2. „Monstro“ sąvoka. Uncanny valley. Kūno ir sąmonės monstrai

Lietuviškas žodis „siaubas“ turi du angliškus atitikmenis – *terror* ir *horror*. Pirmas gali reikšti baisias situacijas, susijusias su katastrofomis, smurtu arba smurto perspektyva. Antro reikšmė yra kur kas labiau miglota, ji nebūtinai siejasi su tiesioginio pavojaus situacija, ir nurodo į kažką „neteisingo“, gąsdinančiai nežmogiško ir nenatūralaus (Schneider, 1999).

Šiuolaikinio žmogaus sąmonė interpretuoja fenomenus, jungdama juos į vienokias ar kitokias kategorijas – objektų, procesų, mechanizmų arba organizmų bei subkategorijas – organizmai gali būti skirstomi į gyvus ir nebegyvus, gyvūnus ir augalus, žmones ir „visus kitus“. Kiekviena kategorija ir subkategorija turi daugiau arba mažiau aiškias ribas, kurias apibrėžia induktyvi logika – akmenys, augalai arba negyvėliai nevaikšto, gyvūnai nekalba, žmonės neskraido kaip paukščiai. Paprastai, ši indukcija veikia pakankamai patikimai, užtikrindama efektyvią interakciją su išoriniu pasauliu. Deja, bet induktyvios išvados nėra absoliučiai patikimos ir kai kurie (tikri arba įsivaizduojami) fenomenai gali laužyti kategorijų ribas. Toks kategorijų ribų pažeidimas sukelia nekomfortiškus baimės, sutrikimo, siaubo išgyvenimus. Būtybės, peržengiančios kategorijų ribas, yra suvokiami kaip „monstrai“. Taigi, „monstras“ dažniausiai pasižymi chimeriškumu, jungdamas savyje skirtingų kategorijų būtybių požymius.

Labiausiai paplitęs pabaisų baimės (teratofobijos) paaiškinimas referuoja į evoliucinę žmonijos praeitį. Tolimi žmonių protėviai dažnai tapdavo plėšrūnų aukomis, tad „monstro“ figūra reprezentuoja įrašytą genuose pavojingo gyvūno baimę. Galima sutikti su tuo, kad tamsos, nežinomybės ir pan. baimės galėjo turėti tam tikrą adaptyvinę vertę – dauguma primatų silpnai mato naktį, tad tamsus paros metas yra laikas, reikalaujantis iš jų ypatingo atsargumo. Vis dėlto, archajiškų kultūrų žmonės, gyvenantys šalia pavojingų plėšrūnų, aiškiai atskiria konkrečią,

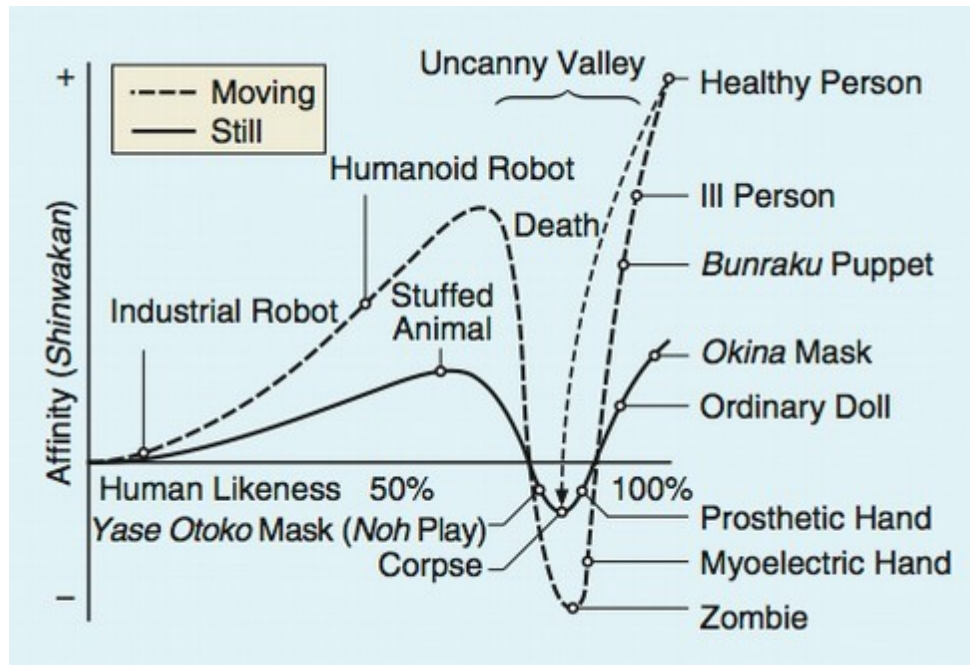
racionalią jų sukeltą baimę nuo Nepažinaus baimės, kuri reiškiasi miglotais, paslaptiniais mitologiniais naratyvais apie pabaisas. Taip pat, nėra patikimos etologinės medžiagos, leidžiančios daryti prielaidas, jog žmogbeždžionės bijo išgalvotų būtybių. Šiame darbe bus bandyta pagrįsti tezę, kad pabaisų generavimas yra specifiškai žmogiškas bruožas, susijęs su baziniais asmenybės bei sąmonės funkcionavimo mechanizmais.

Egzistuoja tam tikras (ko gero, paveldėtas iš Apšvietos epochos mechanizmo) arogantiškas požiūris į „monstriškumo“ tematiką. Sutvarkytoje ir pilnai pažinioje mechanisto laikrodinėje Visatoje nėra vietos pabaisams. Pasakojimai apie pabaisas yra „kvaili“. Nepaisant to, kad Naujųjų Laikų mechanizmas prarado savo pozicijas XVIII a. pabaigoje, istorijos apie monstrus (su labai nedidelėmis išimtimis) ilgam liko nustumtos į kultūros marginalijas, persekiojamos „kvailumo“ stigmatos.

Slavoj Žižek knygoje „Laisvės Bedugnė“ rašo apie kvailumą kaip neatskiriamą (*inherent*) patarlių savybę. Iš tiesų, analizuodami jų pagrindinius pranešimus, mes neišvengiamai prieiname išvados, kad patarlė, referuojanti į tam tikrą įsivaizduojamą autoritetą („liaudies“, arba „senolių“ išminties) *visada* yra kvaila (Žižek, 1997). Graham Harman (2012), komentuodamas Žižeko tekstą, nuneina kiek toliau ir teigia, kad kvailumas yra vidinė neatskiriama bet kokio pasakojimo savybė. Bet kuris, autoritetingiausias bet kurios kultūros tekstas gali būti papasakotas, leidžiant šiai vidinei neatskiriamai kvailumo savybei išsiveržti į paviršių. Realiai, „istorijos apie pabaisas“ yra lygiai tiek „kvailos“ kaip ir psichologiniai romanai (dėl istoriškai susiklosčiusių aplinkybių laikomi „tikros“ kultūros etalonais). Paveikslas, vaizduojantis monstrus, yra lygiai tiek „kvailas“ kaip ir socialinis performansas. Viskas priklauso tik nuo to, *kaip* perteikiamas pranešimas.

Ypatinga pabaisų kategorija yra antropomorfiški monstrai, panašūs į žmones, bet turintys ir nežmogiškų bruožų, pakankamai ryškių, kad šios būtybės nebebūtų suvokiamos žmogiškosios sąmonės kaip „žmonės“. Pats jų egzistavimas patvirtina „žmogiškumo“ ribų neapibrėžtumą ir paslankumą, dalinę jų priklausomybę nuo dominuojančių kultūrinių modelių.

Sąvoka „uncanny valley“ yra pirmą kartą panaudota japonų robotikos specialisto Masahiro Mori, kalbant apie instinktyvią (mažai priklausomą nuo kultūrinio konteksto) siaubo ir pasibjaurėjimo reakciją, kurią sukelia objektai, panašūs į žmones, bet nepakankamai, kad būtų interpretuojami kaip žmonės (Mori, 2012).



Pav. 2. „Uncanny valley“. Šaltinis: Masahiro Mori, from „The Uncanny Valley,“ *Energy*, 1970.

Ši sąvoka pirmiausiai yra sietina su subjekto sąmonės patyrimo kokybėmis – baime, siaubu, simpatija. Nors „panašumo į žmogų“ kokybės nėra įmanoma vienareikšmiškai ir objektyviai apibrėžti ir išmatuoti procentais, įmanomas tam tikras intersubjektyvus sutarimas šiuo klausimu.

Taip pat svarbu pažymėti, kad Mori kalba tik apie fizines „panašumo į žmogų“ charakteristikas, palikdamas nuošaly vidinio, mentalinio pasaulio buvimo/nebuvimo pas objektą/subjektą klausimą. Tai atveria erdvę, pavyzdžiui, tokiam klausimui: „kaip turi būti traktuojamas „vaikštantis lavonas“ (šiuolaikinėje masinėje kultūroje klaidingai sutapatintas su „zombiu“), išsaugojęs normalią žmogišką sąmonę?“ Lygiai taip pat, galima paklausti, ar tas pats dėsnius galioja kalbant apie psichinį panašumą į žmogų – pavyzdžiui, ar būtybė su „beveik žmogiška“ psichikos sandara keltų didesnę atmetimą nei būtybė, kurios psichika yra akivaizdžiai nežmogiška?

Labiausiai tikėtini biologiniai „uncanny valley“ fenomeno paaiškinimai yra instinktyvi reakcija į mimikriją (pavyzdžiui, kai plėšrūnas imituoja kitą, nepavojingą gyvūną arba objektą) arba atmetimo reakcija į kitą, panašią (taigi, užimančią identišką ekologinę nišą ir konkuruojančią dėl resursų) rūšį. Anot šiuolaikinės antropologijos mokslo, dar prieš 50 000 metų Žemėje egzistavo mažiausiai keturios arba penkios *Homo* rūšys (*Homo Sapiens*, *Homo Erectus*, *Homo Neanderthalensis*, *Homo Denisova*, *Homo Floresiensis*) (Stringer, 2016). Iki istorinių laikų išliko

tik viena. Galimai mūsų istorija prasideda nuo genocido (genocidų) – panašių, bet „kitokių“ rūšių, patenkančių į „uncanny walley“ ir suvokiamų kaip „pabaisos“, sunaikinimo. Mažai kas yra žinoma apie skirtingų žmonių rūšių komunikaciją. Visos šiuolaikinės žmonių populiacijos (išskyrus subsacharinės Afrikos aborigenus, turinčius nenustatytos rūšies hominidų genų priemaišų) turi apie du procentus „neandertalietiško“ genų (Prufer, 2014). Melanezijos čiabuviai turi iki penkių procentų „denisovietiško“ genų (Denisovo olos žmonių taksonominis statusas nėra iki galo aiškus). Galimi ir nedideli „erectuso“ genų pėdsakai. Visgi, genetiniai hibridizacijos pėdsakai nėra labai ryškūs, kas leidžia daryti prielaidas, kad tokie atvejai arba buvo labiau išimtis, nei taisyklė, arba atvykėlių *Homo Sapiens* buvo pernelyg daug tam, kad asimiliuotos neandertaliečių ir „denisoviečių“ populiacijos būtų palikusios žymesnę dalį savo DNR šiuolaikinių žmonių genome.

Ar skirtingos *Homo* rūšys iš principo galėjo efektyviai komunikuoti, ar bet koks jų kontaktas neišvengiamai pasibaigdavo silpnesnės pusės genocidu? Atsakymas į šį klausimą yra itin sudėtingas. Praktiškai neįmanoma pilnai atskirti instinktyviai ir kultūriškai sąlygotų elgesio formų (skirtingos šiuolaikinio žmogaus kultūros demonstruoja itin plačią elgesio su (tos pačios biologinės rūšies) svetimšaliais modelių įvairovę – nuo nevaržomos tolerancijos iki totalios ksenofobijos). Beveik nieko nėra įmanoma pasakyti apie *Homo Erectus* ir *Homo Floresiensis* sąmonę. „Klasikiniai“, vėlyvieji neandertaliečiai šiuo atžvilgiu neturėjo labai smarkiai skirtis nuo tuo pat metu gyvenusių *Homo Sapiens* populiacijų (turėjo meno, simbolinės kultūros, religijos užuomazgų, įsivaizdavimą apie pomirtinį gyvenimą (Hoffmann ir kt., 2014). Įvykusi maždaug prieš 55 000 metų „simbolinė revoliucija“ įtakojė abidvi rūšis. Naujausi tyrimai datuoja vaizduojamojo meno atsiradimą Europoje mažiausiai prieš 64,8 tūkst. metų ir vienareikšmiškai sieja jį su *Homo Neanderthalensis* kultūra (Hoffmann ir kt., 2018).

Visgi, yra kiek naivu tapatinti pirmykščių (nepriklausomai nuo jų biologinės rūšies) ir šiuolaikinių žmonių sąmonę. Anot „bikameralizmo“ hipotezės autoriaus Julian Jaynes (2000), „sąmonė“ šiuolaikine prasme yra sąlygiškai naujas reiškiny, atsiradęs ne anksčiau nei prieš 3000 metų. Žmonės, gyvenę anksčiau, pasižymėjo „dviejų kamerų“ psichika, kurioje kalbėjimas („pirmo asmens pranešimai“) buvo atskirtas nuo klausymo ir paklusnumo („dievų balso“). Mintys ir idėjos, spontaniškai generuojamos proto, nebuvo suvokiamos kaip „savo“, o buvo siejamos su dievais, dvasiomis, protėviais – plačiai apibendrinus, su Mito sfera.

Ši hipotezė jau keturiasdešimt metų yra mokslinių ginčų objektas, dalis neuromokslininkų ir sąmonės filosofų ją palaiko (David Stove, Richard Dawkins, Daniel Dennett (1998)), dalis atmeta (hipotezė sunkiai paaiškina sinchronišką perėjimą nuo „bikameralizmo“ prie šiuolaikinio tipo sąmonės geografiškai izoliuotuose regionuose). Priimant šią hipotezę, tektų pripažinti, kad *Homo Sapiens* yra „tikrai“ sąmoningi tik 1% rūšies egzistavimo laiko (3000 metų iš maždaug 300 000).

Jei sąmonė nėra biologinė *Homo Sapiens* charakteristika, nėra pagrindo manyti, kad šiuolaikinio tipo žmonės mentaliai stipriai skyrėsi nuo neandertaliečių šių dviejų rūšių koegzistavimo laikais. Sunku pasakyti, ar *Homo Sapiens* ir *Homo Neanderthalensis* dažniau suvokė vieni kitus kaip „žmones“ (argumentas už tai yra kultūriniai panašumai) ar kaip „pabaisas“ (argumentas už tai yra faktinis kitų žmogaus rūšių išnykimas).

Nėra pakankamai ištirta, ar „uncanny valley“ principas galioja archajiškoms kultūroms. Pirmąsą, animistinė sąmonė yra linkusi „sužmoginti“ aplinkinį pasaulį, tikėti, kad visi gamtos objektai yra tam tikrą prasmę „sąmoningi“. Nėra aiškios ribos tarp „gyvo“ ir „negyvo“, „akmens“ ir „augalo“, „gyvūno“ ir „žmogaus“. Atsirandant šiuolaikiniam mąstymo tipui, atsiranda ir vis griežtesnės ribos tarp reiškinių kategorijų. Fenomenai, griaunantys kategorijų ribas, sukelia vis didesnę psichologinę diskomfortą. Taigi, antropomorfiški monstrai (panašūs į žmones, tačiau „nežmonės“) pradeda kelti gerokai stipresnes emocijas nei chimeros – pabaisos, sujungiančios skirtingų gyvūnų bruožus.

Taigi, „monstras“ nėra kažkas, apie ką galima kalbėti racionalia moksline „trečio asmens“ kalba. „Pabaisa“ neegzistuoja anapus suvokiančios („potencialios aukos“) sąmonės. Vieno arba kito objekto arba būtybės priskyrimas „monstrų“ kategorijai neišvengiamai yra kokybiškai nuspalvintas, tad kelia klausimus apie suvokiantį, bijanti ir kenčiantį „Aš“.

Taip pat, „tikruosius“ monstrus reiktų atskirti nuo krikščioniškųjų arba islamiškųjų demonų. Demonai ir kitokios „piktosios dvasios“ yra pasaulio tvarkos dalis. Jų galių ribos yra tiesiogiai proporcingos „aukos“ (patiriančios juos sąmonės) nuodėmingumui. Moraliai tobulam individui demonai nėra pavojingi. Atitinkamai, jie gali būti tyrinėjami ir klasifikuojami – panašiai, kaip egzotiniai gyvūnai. Šalia zoologijos gali egzistuoti demonologija.

„Tikrieji“ monstrai yra pabaisos, kurių pats egzistavimas yra kosminės tvarkos pažeidimas. Tam tikrų tokios sampratos užuomazgų galima aptikti antikinėje mitologijoje, tačiau plačiau ši samprata paplinta Vakarų kultūroje tik daugmaž nuo filosofinio iracionalizmo bei meninio romantizmo laikų, kai suiro tiek teistinis, tiek ir mechanistinis pasaulio paveikslai. To laiko literatūroje galima aptikti tiek demonus (Drakula), tiek ir „tikrąsias“ pabaisas (Frankenšteino „Būtybė“).

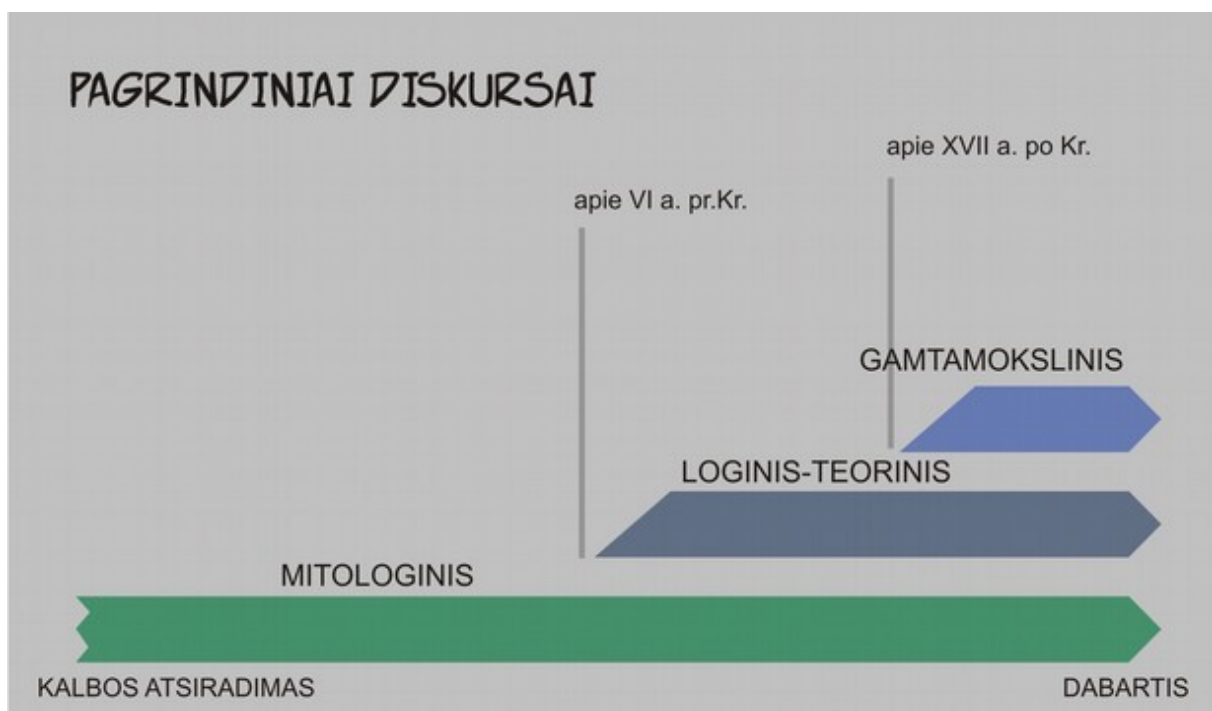
Taigi, „monstras“ gali turėti kelis apibrėžimus, bendriausias kurių yra „kelianti grėsmę neįprasta būtybė“. Dažnai, tokių būtybių egzistavimas kultūroje aiškinamas kaip instinktyvios plėšrūnų arba kitokių pavojingų gyvūnų baimės išraiška. Visgi, „pabaisa“ dažnai yra kažkas daugiau, nei tiesiog nepažįstamas gyvūnas, su kuriuo mūsų tolimi protėviai susidurdavo savo migracijų iš Afrikos metu. Paprastai tai būtybė, turinti tam tikrą panašumą į žmogų, taigi sukelianti „uncanny valley“ efektą. Vienas įmanomų šio fenomeno aiškinimų yra ilgas mūsų tiesioginių protėvių koegzistavimas šalia kitų žmonių rūšių. Kitas aiškinimas yra susijęs su esminiais sąmonės

funkcionavimo mechanizmais, jos refleksyvumu ir galia kurti kontrafaktines situacijas, įsijaučiant į kitos (tikrai arba hipotetiškai) sąmoningos būtybės poziciją.

1.3. Mitologinė perspektyva

Vizualiniai menai pakankamai tiesiogiai siejasi su mitologiniu mąstymo modeliu – net tais atvejais, kai dailininkas bando perteikti pasakojimą, susijusį su filosofija arba mokslu.

Mitologiniai pasakojimai apie pabaisas pateikia vertingos medžiagos apie tai, kaip žmogaus sąmonė konstruoja bei vizualizuoja siaubo figūras. Nepaisant to, kad žodis „mitas“ dažnai siejamas su tolima praeitimi arba geografiškai izoliuotų genčių kultūromis, iš tiesų mitologiniai mąstymo modeliai lygiai taip pat būdingi šiuolaikiniam Vakarų civilizacijos žmogui, ir akivaizdžiai reiškiasi per įvairius populiariosios kultūros naratyvus bei vaizdinius. Filosofinis ir mokslinis atitinkamo periodo diskursai įtakoja tos epochos mitus, tačiau neeliminuoja jų. Esminiai „pabaisos“ bruožai pakankamai gerai yra identifikuojami tiek archajiniuose, tiek ir šiuolaikiniuose mituose.



Pav. 3. Pagrindiniai diskursai. Autoriaus iliustracija.

Paprastai išskiriami trys „didieji“ diskursai: mitologinis, loginis, arba loginis-teorinis bei gamtamokslinis. Kiekvienas jų turi pakankamai aiškių skiriamųjų bruožų, tačiau tik vienas jų yra būdingas visoms žmogiškosioms kultūroms. Mitinė sąmonė yra istoriškai dominuojanti mąstymo forma.

Kartais ji yra klaidingai apibrėžiama kaip neloginė sąmonė, supriešinant loginiam-teoriniam diskursui. Iš tiesų, situacija yra kiek sudėtingesnė – be logikos neegzistuoja joks diskursas ir kalba

apskritai. Levy-Bruhl (2012) apibūdina mitinę sąmonę kaip „ikiloginę“, bet ne „aloginę“. Archainis mitas turi didaktinę funkciją. Tai „šventi pasakojimai“, perteikiantys tam tikrus ypatingo svarbumo pranešimus. Pagal struktūralistinę požiūrį, mito struktūra (pvz., pasikartojanti, perteklinė informacija) yra sąlygota šios funkcijos, kad vienokios ar kitokios pasakojimo variacijos individualaus pasakotojo lūpose neiškreiptų pradinio pranešimo (Levi-Strauss, 2013, p.23).

Vaikas, besimokydamas kalbėti, intuityviai įsisavina tam tikrus logikos pagrindus, leidžiančius konstruoti prasmingus sakinius. Iš esmės, daugumos žmonių logikos suvokimas visą gyvenimą lieka intuityvus. Griežto loginio mąstymo atsiradimas yra pakankamai unikalus reiškinys, siejamas su graikiškosios filosofijos atsiradimu. Anot B. Russell (1972), mito ir ankstyvosios filosofijos santykis buvo pakankamai sudėtingas, galutinis šių diskursų atsiskyrimas gali būti konstatuojamas tik Aristotelio, logikos kaip griežtos disciplinos pradininko, darbuose. Šis atsiskyrimas yra unikalus istorinis įvykis, nebūdingas jokiai kultūrai iki kontakto su europiečiais. Mitiniam diskursui logika yra būdinga, tačiau neturi imperatyvinio pobūdžio, jos pažeidimas dažnai yra ignoruojamas arba net nėra pastebimas. Filosofijos (ir plačiau, loginio diskurso) atsiradimas ir sklaida mažai palietė plačiųjų masių sąmonę – loginis diskursas koegzistavo su mitiniu. Šiuolaikiniai – gamtamokslinis ir loginis – diskursai taip pat funkcionuoja lygiagrečiai su šiuolaikiniais mitais.

Mitinė sąmonė nėra tapati religinei. „Tikrosios“ posthelenistinio pasaulio religijos (Gnosticizmas, Krikščionybė, Islamas ir t. t.) atsirado kultūrose, jau operuojančiuose filosofijos įrankiais. Bet kuri šių religijų yra pradinis, užfiksuotas šventuose raštuose, mitas kartu su loginiais-teoriniais šio mito komentarais. Po Mito ir Logoso išsiskyrimo, teologija įgyvendino naują jų sintezę.

Meno padėtis šiame kontekste yra gana panaši. Meno kūrėjas, kiek gerai jis būtų įvaldęs loginio diskurso įrankius, neišvengiamai pasineria į mito sferas, perkurdamas senus mitus ir konstruodamas naujus. Vienas garsiausių visų laikų filosofų Platonas, siekdamas vaizdingiau perteikti savo teorines koncepcijas, tampa literatu Platonu ir pats kuria nuosavus mitus. (Atlantidos mitas – „Timajas“). Netgi garsi Platono olos metafora yra tiek pajėgi, kad tampa savarankišku mitu.

Gamtamokslinis diskursas atsiranda Naujaisiais Laikais ir naudoja tam tikrus filosofinio-teorinio diskurso įrankius (logiką, nuorodų sistemą, Okamo principą), tačiau teikia ypatingą svarbą stebėjimui ir empirinei verifikacijai. Dvidešimtajame amžiuje mokslo filosofija aiškiau apibrėžė šio diskurso ribas, įvedus falsifikuojamumo principą (Popper, 2005). Gamtos mokslams būdingas siekis „išsklaidyti“ mitus, pakeisti juos aiškiu žinojimu. Nepaisant to, gamtamokslinio diskurso naratyvai dažnai tampa naujų šiuolaikinių mitų ištakomis.

Įdomiausia, kad visi trys diskursai gali koegzistuoti toje pačioje sąmonėje. Toks sugyvenimas gali būti nereflektuotas (kai pvz., patikima mokslinė informacija nėra atskiriama nuo mito) arba reflektuotas, kai ribos tarp diskursų yra aiškiai suvokiamos (tai būdinga aukšto intelekto ir išsilavinimo individams). Pirmu atveju mitas „suvalgo“ logiką ir mokslą, kaip rezultatas gimsta įvairios pseudo- ir para- mokslinės „teorijos“. Antras atvejis yra įdomesnis, aiškus mito ribų suvokimas leidžia „žaidžiant“ labai sėkmingai konstruoti didelio poveikumo mitologines sistemas. Kaip populiarius ir plačiai žinomus pavyzdžius, galima analizuoti J. R. R. Tolkieno ir H. Lovecraft'o kūrybą. Pirmu pavyzdžiu, mitologinę sistemą kuria „siauras specialistas“ – filologas, kurio profesinių interesų sritis ir buvo mitų tyrinėjimai. Filologija yra humanitarinė disciplina, kurios metodai yra artimesni filosofijai, nei gamtos mokslui. Taigi, galima sakyti, kad „Viduržemio“ mitologinis pasaulis yra sukurtas loginės sąmonės žmogaus. Kiek kitoks yra Lovecraft'o ir „Cthulhu mito“ atvejis. Lovecraftas pozicionavo save kaip mokslinės pasaulėžiūros atstovą. Puikus tuometinių gamtos mokslų žinių bei metodų supratimo lygis yra akivaizdus iš tokių jo kūrinių, kaip „*At the Mountains of Madness*“ arba „*The Shadow Out of Time*“. Tiek pat plati yra Lovecraft'o filosofinė erudicija (jo straipsniai apie Nyčę ir Špenglerį aiškiai tai įrodo) ir netgi naujųjų ezoterinių mitologinių sistemų išmanymas (teosofija). Tobulas ribos tarp mito ir ne-mito suvokimas leidžia Lovecraftui virtuosiškai, keliais brūkšniais, kurti atsiveriančių metafizinio siaubo bedugnių efektą (Houellebecq, 2005).

Šiuolaikiniai mitai funkcionuoja lygiagrečiai su kitomis diskurso formomis, sąveikauja ir persipina su jomis. Atrodytų, kad „šventas pasakojimas“, mitas gali būti priešpriešintas „profaniniams“ kasdienybės naratyvams, bet tikrasis santykis yra sudėtingesnis. Archajiniam žmogui nėra aiškios ribos tarp sakralinės ir profaninės sferų. Bet koks kasdienis buitinis veiksmas ar pasakojimas apie tą veiksmą yra mitinio provaizdžio atkartojimas. Gailima teigti, kad šiuolaikinis mitas yra kur kas aiškiau atplėštas nuo kasdienybės naratyvų.

Šiuolaikinis mitas pasižymi ypatinga specifika: anot Myers (2004, p. 163), jis yra tik viena iš diskurso rūšių (šalia loginio-teorinio ir gamtamokslinio). Šiuolaikinis mitas dalinai netenka „švento pasakojimo“ vaidmens, svarbesnė tampa jo „pramoginė“ funkcija, bei raiškos forma.

Sinkretinė archajinė sąmonė yra kur kas mažiau linkusi į kategorizavimą, aiškių ribų nustatymą, taigi kur kas mažiau skausmingai reaguoja į kategorijų ribų pažeidimą. Nėra aiškaus skirtumo tarp tikro ir įsivaizduojamo, žmogaus ir nežmogaus. Taigi, archajiniam žmogui chimeros ir pabaisos yra integrali pasaulinės tvarkos dalis. Kultūrai sudėtingėjant ir didėjant loginio mąstymo reikšmei, pabaisos paradoksaliai vis labiau užvaldo žmonių vaizduotę.

Itin turtingą monstruariumą mums pateikia antikinės Graikijos mitologija bei klasikinė literatūra. Turint omeny, kad būtent senovės graikų kultūra padėjo pamatus Vakarų civilizacijai, graikiškos mitologijos siaubo figūros yra itin svarbios aptariamame kontekste. Vakarų kultūroje

nuo Antikos laikų egzistuoja vidinio ir išorinio, fizinio ir psichinio prieštata. Klasikinės Graikijos mituose yra apstu būtybių, pasižyminčių tiek fiziniu, tiek ir psichiniu „pabaisiškumu“.

Visų pirmą, graikų mitai pasiekia mus ne savo pirmine, tačiau jau reflektuota, literatūrizuota forma. Tais laikais, kai didesnė dalis šių pasakojimų buvo užrašyta, jau egzistavo teorinio-loginio mąstymo tradicija, neišvengiamai dariusi įtaką bet kuriam išsilavinusiam graikui. Neabejotinai, Homeras yra išimtis iš šios taisyklės, nes gyveno iki pirmųjų filosofijos mokyklų susidarymo (elėjiečiai, VI a. pr. Kr.). Visgi, didelė dalis klasikinės Graikijos mitų pasiekia mus logiškai „sutvarkyti“, kai esminiai siužeto prieštaravimai (būdingi archajiškam mitui) jau yra pašalinti.

Graikų pabaisos egzistuoja tarp trijų pagrindinių būtybių kategorijų – dievų, žmonių ir gyvūnų. Šios kategorijos dažnai persidengia – Heraklis yra pusdievis (Dzeuso ir mirtingos moters sūnus), kentaurai yra pusiau žmonės, pusiau žirgai, faunai turi dievo, žmogaus ir gyvūno bruožų. Egzistuoja daug „tarpinių“ būtybių, kurių neįmanoma vienareikšmiškai priskirti kuriai nors šių kategorijų. Visgi, „pabaisos“ turi tam tikrą papildomą kokybę, kuri nesusiveda nei į „chimerišką“ bruožų sumaišymą, nei į potencialiai keliamą pavojų (žmonės gali būti agresyvūs ir priešiški, dievai išradingai kerštingi o gyvūnai laukiniai ir nevaldomi). Tai, kad įprastai chimeriški vaizdiniai atstovauja „pabaisiškumo“ prasmėms, tėra kultūrinių konvencijų dalykas. Aprašytas atvejis, kai Vasco da Gamos jūreiviai – pirmieji europiečiai, pasiekę Indiją jūros keliu, užsuko į vietinę šventyklą ir buvo šokiruoti, pamatę statulos (kurią pradžioje palaikę Mergelės Marijos atvaizdu) iltys, kišančias iš burnos. Hinduistinė dievybių vaizdavimo tradicija yra priešinga europietiskajai – dievai vaizduojami kaip chimeriškos būtybės, suvokiamos europiečių kaip „monstrai“.

Vienokios ar kitokios būtybės „pabaisiškumas“ gali pasireikšti ne tik išoriškais chimeriškais bruožais. Kasdienybėje visi gyvi organizmai elgiasi tam tikru būdu – tad chimeriškumas gali būti sukeltas elgsenos neatitikimo išvaizdai. Viena geriausiai žinomų antropomorfiškų pabaisų yra Minotauras – karalienės Pasifajos aistros jaučiui vaisius. Minotauras yra chimeriška būtybė, kurioje jungiasi žmogaus ir jaučio bruožai. Įprastai, jis vaizduojamas su jaučio galva ir uodega, tačiau su žmogaus kūnu. Kartu, jis turi elgsenos bruožų, nebūdingų nei žmogui nei jaučiui – Minotauras maitinasi žmogaus mėsa. Jautis (kad ir išskirtinai agresyvus ir pavojingas) yra žolėdis gyvūnas. Taigi, šalia chimeriško kūno, neharmoningai sujungiančio savyje žmogaus ir jaučio bruožus, Minotauras pasižymi psichinėmis charakteristikomis, nebūdingomis nei jaučiui nei žmogui. Kūniški Minotauro bruožai gali būti paaiškinti jo atsiradimo aplinkybėmis – jis yra žmogaus ir jaučio hibridas (kas anot šiuolaikinės biologijos yra neįmanoma, tačiau galėjo skambėti pakankamai įtikinamai senovės graikui). Šis motyvas gali pasikartoti ir šiuolaikinėse „miesto legendose“ – pats devinto dešimtmečio pradžioje esu girdėjęs istoriją (man girdint, Donecke ją pasakojo kažkokia motinos draugė) apie karininkų žmonas, lytiškai santykiaujančias su tarnybiniais aviganiais ir gimdančias nuo jų plaukuotus hibridus, kurių atsikrato išmesdamos sąvartynuose.

Visgi, Minotauras elgsena yra akivaizdžiai „neteisinga“, pažeidžianti žmogišką supratimą apie pasaulio tvarką. Iš kitos pusės, chimeriškos būtybės, lydinčios Dionizą – (faunai, satyrai, silenai) nepatenka į „monstrų“ kategoriją. Nepaisant keistos, groteskiškos išvaizdos, šios būtybės elgiasi daugmaž „žmogiškai“ (kartais, net „pernelyg žmogiškai“, įkūnydami nesibaigiančio hedonistinio gyvenimo, amžinos šventės viziją), tad gali būti traktuojami kaip „keistai atrodantys žmonės“.

Lygiai taip pat, kūnišku chimeriškumu pasižymi kentaurai, jungiantys savyje žmogaus ir žirgo bruožus. Paprastai, kentaurai vaizduojami kaip karinga gentis, potencialiai galinti kelti pavojų. Visgi, jie nėra laikomi „pabaisomis“. Kentauras Chironas daugelyje graikiškų mitų pasirodo kaip herojų mokytojas ir mentorius. Tesėjas pradeda savo kelionę link Minotauras labirinto po Chirono pamokų bei palaiminimo (Walker, 1995). Tiek Chironas (žmogus+arklys), tiek Minotauras (žmogus+jautis) yra būtybės chimeriškais kūnais. Visgi (kalbant apie fizinį pavidalą), Chironas turi žmogišką veidą, o Minotauras – gyvulio snukį. Chironas turi tikrą vardą, o Minotauras tik pravardę („Minotauras“ reiškia „[karaliaus] Mino jautis“). Chironas yra pilnavertė sąmoninga asmenybė (žmogus, turintis tam tikrų išorinių gyvūno bruožų), apie Minotauras sąmoningumą sunku kalbėti. Klasikinėse mituose Minotauras nepasireiškia kaip sąmoninga persona.

Galimos dvi Minotauras psichikos interpretacijos – arba jis yra valdomas nesąmoningu impulsu (tad yra pavojingas, neįprastas gyvūnas su tam tikrais išoriniais žmogaus bruožais), arba jo sąmonė yra nekomunikuojama, radikaliai nežmogiška (nei žmogus nei gyvūnas, kažkas visiškai kitko). Pirmu atveju, Minotauras priklauso pažiniam, žmogiškam pasauliui, gali būti tyrinėjamas, kontroliuojamas ir panaudojamas vienokiam ar kitokiam praktiniam tikslui. Tada Labirintas tampa savotišku romėnų cirko, kurio arenoje žmonės būdavo minios pramogai sušeriami laukiniams gyvūnams, analogu. Visgi, Labirintas yra arena be žiūrovų – vienintelis žmogus, iš kurio mes sužinome, kas iš tiesų vyksta šioje vietoje, yra Tesėjas, nužudantis Minotaurą. Pats Minotauras įkalinimas Labirinte, atrodo, neturi aiškių pragmatinių tikslų. Jei Minos norėjo paslėpti savo bei Pasifajos gėdą, jis neturėjo motyvų palikti ką tik gimusį Minotaurą gyvą. Jei Labirintas ir Minotauras skirti pramogai arba priešų įbauginimo tikslams, įkaitų sušerimas pabaisai turėtų būti viešas. Taigi, pasakojimo aplinkybės prieštarauja pragmatiniam Minotauras egzistavimo traktavimui. Mitas teigia, kad Pasifajos aistra jaučiui yra dieviško keršto godžiam karaliui Minui apraiška. Karalienės geismo objektas nėra paprastas raguotis, jis nepriklauso pilnai žmogiškajam, profaniniam pasauliui. Atitinkamai, Minotauras yra, bent dalinai, dieviškos kilmės. Minos nesiryžta sunaikinti Pasifajos kūdikio, bijodamas prisišaukti dar didesnes dievų rūstybes. Labirintas yra skirtas tiek apsaugoti žmogišką pasaulį nuo Minotauras, tiek ir Minotaurui apsaugoti nuo žmogiškojo pasaulio. Žmogus-jautis yra nežmogiškos sąmonės talpykla, tad Tesėjas įvykdo savotišką deicido aktą.

Jeremy Conway (1993, p. 203) teigia, kad Minotauru nužudymas yra Tesėjaus moralinio netobulumo pasekmė ir priešpriešina jį Sokrato kilniam keršto bei smurto atsisakymui. Anot jo, Sokratas (kitokios, naujos Atėnų dvasios įsikūnijimas) nebūtų žudęs Minotauru.

Antikinio mito dievybė yra kažkas galingesnio už žmogų, tačiau nepasižyminčio nei absoliučiu žinojimu, nei visagalybe, nei netgi etiniu tobulumu. Dievų bausmės gali prasilenkti su mūsų „teisingumo“ supratimu – už Mino nusižengimus kenčia atėniečiai.

Chimeriškus bruožus turi ir kai kurie dievai (senovės graikų dievų Panas, dauguma Senovės Egipto dievybių), tad galima teigti, kad išorinės charakteristikos nėra svarbiausios apibrėžiant „monstrą“.



Pav. 4. Pablo Picasso. Minotauromachy 1935. Šaltinis: wikipedia.org

Minotaurą verčia pabaisa būtent jo vidinės, mentalinės savybės. Įsivaizduokime būtybę žmogaus kūnu ir jaučio galva, taikiai besiganančią pievelėje ir besielgiančią kaip tipiškas jautis. Kad ir kokią nuostabą jį sukeltų, vargu, ar toks Minotauras būtų traktuojamas kaip „monstras“.

Liūtas-žmogėdra yra pavojaingas plėšrūnas, tačiau nėra monstras. Žirgas, besimaitinantis žmogaus mėsa, (Diomedo žirgai iš Heraklio mito) yra neabejotinas monstras, nors ir atrodantis kaip įprastas žolėdis žirgas. Skirtumą tarp „žirgo“ ir „Diomedo žirgo“ sudaro ne išorinės fizinės, bet psichinės charakteristikos. Nors fiziniai dėsniai nedraudžia plėšraus žirgo-žmogėdros egzistavimo, tokia būtybė pažeidžia induktyvias prielaidas, kuriomis mes vadovaujamės, turėdami reikalą su

žirgais, sudarydami sau jų psichikos modelį. „Monstras“ yra kažkas, prieš ką pagrindinis žmogaus ginklas – protas tampa nebepatikimas.

Viename iš savo žygdarbių Heraklis kovoja prieš Hidrą – daugiagalvę chimerišką būtybę, ne-antropomorfišką pabaisą. Akivaizdžiausias kovos būdas – kirsti Hidros galvas, pasirodo, tik blogina padėtį – vietoje vienos nukirstos galvos užauga kelios naujos. Šiame istorijos taške Hidros „pabaisiškumas“ yra maksimalus. Žmogiškajam protui radus kovos būdą (žaizdos prideginamos deglu), Hidra tampa tiesiog pavojingu, tačiau įveikiamu gyvūnu. Pavojus yra pamatuojamas ir prognozuojamas.

Priešingai, būtybė, fiziškai nesiskirianti nuo žmogaus, tačiau besielgianti (neprognozuojamai) ir bemažstanti kitaip, gali būti interpretuojama kaip „pabaisa“. „Sąmonės monstras“ yra kažkas, su kuo nėra įmanoma efektyviai komunikuoti arba susitarti. Keliaudamas savo tikslo link, Tesėjas sutinka ir nužudo kelis tokius žmogaus pavidalo monstus, įvardijamus „plėšikais“. Visgi, tai nėra įprasti kriminaliniai nusikaltėliai – kiekvienas jų turi kažkokį „firminį“ žudymo būdą. Peripetas (nuo kurio vardo kilo žodis „peripetija“) žudo keliautojus bronziniu vėzdu. Sinis pririša juos prie sulankstytų pušų ir sudrasko. Scironas numeta nuo skardžio, Prokrustas paguldo į „Prokrusto lovą“. Šiuolaikiniais terminais, jie būtų klasifikuojami kaip „serijiniai žudikai“. „Plėšikų“ figūros puikiai demonstruoja „pabaisos“ sąvokos neapibrėžtumą, griežtos ribos tarp „monstro“ ir „ne-monstro“ nebuvimą – mažiausiai vienas jų, Peripetas (dievo Hefaisto ir mirtingos moters sūnus), vaizduojamas ne visai įprastos žmogiškos išvaizdos – kaip ir kiklopai, jis turi tik vieną akį vidury kaktos (nors ir nėra milžinas).

Senovės graikams nėra aiškos ribos ir tarp „monstro“ bei „svetimšalio“. Savo klajonėse, Odisėjas patenka į kiklopų gyvenamą salą:

*„Yrėmės vėl tolyn, marindami skausmą krūtinėj,
Ir į kiklopų, nuožmių ir nemokančių būti vaišingų,
Žemę atvykom.“*

(Homeris, 1997, p. 105)

Kiklopai apibūdinami kaip „nuožmūs“ ir „nemokantys būti vaišingi“, taip pat, akcentuojamas jų milžiniškas ūgis. Tuo pat metu, Homeras Polifemo atžvilgiu vartoja žodžius „vyras“ bei „žmogus“:

*„Ožkailį vyno nešiaus didžiulį ir krepšį pintinį
Valgio prikrovęs. Širdis, nors drąsinos, jautė iš anksto,
Kad susitikti turėsiu žmogų galingą ir baisų,
Tikrą laukinį, tiesos ir teisybės nežinantį niekad.“*
(Ten pat, p. 109)

Taigi, kiklopas Polifemas yra tuo pat metu „žmogus“, „svetimšalis“, „dievas“ (būdamas dievo Poseidono ir nimfos Toosės sūnumi) bei „pabaisa“. Nepaisant Polifemo monstriškos išvaizdos, Odisejas iš pradžių yra linkęs traktuoti jį kaip „žmogų“, siekdamas susitarti, užmegzti draugiškus santykius. Ši strategija pasirodo klaidinga – kad ir būdamas sąmoninga, mąstanti ir kalbanti būtybė, Polifemas „nežino tiesos ir teisybės“. Vienintelė jo dėkingumo išraiška – pažadas Odisejui suvalgyti šį paskutiniu. Panašu, kad Homerui esminė „pabaisiškumo“ charakteristika yra supratimo apie dėkingumą bei teisingumą nebuvimas (arba jo sąmoningas ignoravimas). Pabaisa yra kažkas anapus etinių kategorijų. Minotauras konstituciškai negali turėti supratimo apie deramą elgesį, tai iš prigimties antisociali būtybė – unikali, nekomunikuojanti, gyvenanti absoliučioje vienvietėje. Conway nuomone, Sokratas (kaip etiškai tobulesnis už Tesėją žmogus) būtų pasigailėjęs Minotauru. Visgi, tokia hipotezė atrodo abejotina – nesant šansui Minotaurui „pasitaisyti“, šis gailestis pasitarnautų tik blogiui, paleistas monstras toliau žudytų ir valgytų žmones.

Polifemo atvejis kiek kitoks – kiklopus yra daug, jie turi proto ir kalbos dovanas ir veikiausiai, tam tikras tarpusavio bendravimo taisyklės (apakintas Polifemas šaukiasi kitų kiklopus pagalbos, tad tikisi tam tikro solidarumo). Galimai, tos taisyklės tiesiog negalioja atvykėlių atžvilgiu. Tai nėra kažkoks unikalus reiškiny – istorija ir antropologija žino nemažai nepakančių atvykėliams, vengiančių kontakto bendruomenių. Tai, kad ir destruktivi, kultūros ypatybė, kuri gali būti pakeista. Potencialiai, kiklopas gali pažinti „tiesą ir teisybę“ bei „išmokti būti vaišingas“. Visgi, Homeras pažymi, kad Polifemas gyvena atskirai nuo kitų kiklopus, sąmoningai pasirinkęs vienvietę – tad yra antisocialus net pagal kiklopus matus.

Apibendrinant, galima teigti, kad skalėje nuo „žmogaus“ link „monstro“ Polifemas yra arčiau „monstro“ nei „žmogaus“, nors ir yra labiau „žmogus“ nei, pavyzdžiui, Minotauras. Išoriniai bruožai čia neturi ypatingos reikšmės – „pabaisa“ yra labiau mentalinė nei fizinė kategorija.

Šiame kontekste svarbi tampa filosofinė diskusija dėl substancinės perskyros tarp „fizinio“ ir „mentalinio“ buvimo/nebuvimo. Ar „uncanny valley“ galioja ir kalbant apie mentalines charakteristikas? Požiūris į žmones su mentalinėmis anomalijomis paprastai yra kultūriškai sąlygotas (Foucault 1988; 1998), tačiau ar yra tokio požiūrio aspektų, esančių anapus kultūros? Šiuolaikinės masinės medijos dažnai eksploatuoja žudiko-psichopato, pabaisiško žmogaus, kurio instrumentinis protas deramai funkcionuoja, tačiau yra nukreiptas patologiškiems tikslams pasiekti, neturinčio empatijos, įvaizdį – nuo „Psycho“ iki Hanibalo Lekterio frančizės. Tuo pat metu, kur kas mažesnę susidomėjimą kelia žmogaus, kenčiančio nuo sunkių intelekto sutrikimų, nesugebančio orientuotis aplinkoje, figūra. Galima spėti, kad „sunkus“ beprotis sukelia kur kas mažesnę nerimą nei „beveik normalus“ psichopatas. Tokių personažų atžvilgiu žodis „monstras“ yra vartojamas kiek metaforiškai. Hanibalas Lekteris yra fiktyvi, tačiau ne fantastinė asmenybė, pilnai įmanoma iš

kriminalinės psichiatrijos požiūrio taško (Westfall, 2015). Jo aktualus egzistavimas nepažeistų esminių Visatos dėsnių. Visgi, Lekteris gąsdina ir dėl savo nepažinumo – jo išskirtinai aukštas intelektas ir žmogaus psichikos supratimas neleidžia kitam subjektui sudaryti jo psichikos modelį, „atsistoti į jo vietą“ ir prognozuoti jo veiksmus. Būdamas žmogumi biologine prasme, jis reiškiasi socialinėse interakcijose kaip nežmogiška būtybė.

Taigi, sąvoka „monstras“ yra vartojama dvejopai – arba kaip antgamtiškų jėgų manifestacijos rūšis, arba kaip nepažinta (ir galimai nepažini) fizinės tikrovės anomalija. Pirma vartojimo tradicija remiasi substanciniu dualizmu, reikalaujančiu fizinio ir mentalinio, dvasinio pasaulių supriešinimo, antra yra generuojama vienokio ar kitokio tipo monizmo.

Mitas yra kažkas, kas gali būti sąmoningai konstruojama, kuriant fiktyvius naratyvus. Tokio konstravimo tikslai gali būti įvairūs – nuo propagandos iki meninės raiškos. Savo kūryboje mažiausiai du kartus esu kūręs mitologinio pobūdžio pasakojimus. Projektas „Negyva roko žvaigždė“ eksploatuoja populiariosios kultūros makronaratyvą, susijusį su roko muzika. Anot jo, roko muzikantas užima savotiško mediumo, šamano, pranašo vietą. Ši funkcija yra tiek svarbi, kad atleidžia roko žvaigždę nuo įprastų normų laikymosi, pateisina savižudybę. Kitaip, muzikanto žmogiškoji prigimtis yra pernelyg silpna tam, kad ilgai išverti antgamtinių atvėrimų srautą. Galiausiai, muzikantas miršta, pageidautinai, sulaukęs „mistinio“ 27 metų amžiaus („Club 27“). Ko gero, ryškiausiai šį stereotipą iliustravo O. Stone filmas „The Doors“ (1991), atpasakojęs to paties pavadinimo roko grupės vokalistą Jimo Morrisono biografiją. Filme apstu scenų, nurodančių muzikanto ryšį su anapusybe. Morrisono ankstyva mirtis tampa šio pasaulio rezultatu.

Mano projekte šis mitas yra perkuriamas, pasakojant apie roko žvaigždės Zedo Kowalski fiktyvų gyvenimą fantasmagoriškame „alternatyviame“ pasaulyje. Kaip tipiškas mito personažas, Zedas pasižymi schematiškumu, yra smarkiai deindividualizuotas. Tai savotiška kaukė, kurią aš užsidedu video performanse, kuris yra vienas projekto segmentų. Tuo pat metu, jis yra „avataras“, į kuri plečiasi mano sąmonė, virtualus kūnas – antrininkas.

Kitas mano projektas, gvildenęs šiuolaikinės mitologijos temas, yra „Neuschwabenland!“ (2011), iliustravęs konspirologinį mitą apie slaptas nacių technologijas bei bazes Antarktidoje. Anapusinė mito erdvė yra konstruojama tiek per naratyvo absurdistinę ironiją, tiek ir per formą (monochrominė tapyba, pseudodokumentiškai imituojanti juodai-baltas nuotraukas). Schematiški personažai paverčiami anapusinio etnografinio parko arba „žmogiškojo zoologijos sodo“ statistais.

Taigi, archajinė mitologinė sąmonė aktyviai generuoja pabaisų vaizdinius. Jos sinkretiškumas lemia tai, kad nėra aiškių ribų tarp „pabaisos“ ir „žmogaus“, arba tarp „pabaisos“ ir dievybės. Paties žmogaus svarba pasaulio struktūroje nėra griežtai apibrėžta, tad neįmanoma kalbėti apie archajinės pasaulėžiūros „antropocentriškumo“ laipsnį. Dažnai sunku pasakyti, ar pabaisa yra kosminės tvarkos pažeidimas, ar šios tvarkos priešiška arba gąsdinanti dalis. Ontologinis šių

pabaisų statusas dažniausiai nėra visai aiškus. Atitinkamai, jų vaizdavimas yra pakankamai sąlygiškas, nulemtas siekiu „papasakoti istoriją“ o ne pavaizduoti pabaisą tokią, kokia ji yra „iš tikrųjų“.

Viduramžiškas (teocentrinis) bei renesansinis (antropocentrinis) pasaulėvaizdžiai tapatina pabaisas su demonais, puolusiais angelais. Jų „pabaisiškumas“ yra nulemtas žmogaus polinkio nepaklusti Dievo valiai bei nusidėti. Demonai, kartu su visais jų predikatais, egzistuoja žmogui. Nėra pagrindo manyti, kad kažkurie iš šių predikatų yra anapus žmogiško patyrimo galimybių. Taigi, demonai gali būti patikimai pavaizduoti vizualinio meno priemonėmis.

Taigi, galima teigti, kad mitų „monstrai“ pasižymi chimeriškais bruožais. Šis chimeriškumas dažniausiai reiškiasi fizinėje plotmėje, tačiau pagrindinis „pabaisos“ identifikavimo požymis yra mentalinis – tai nenusipėjamas, nesuprantamas ir, paprastai, destruktivus elgesys, užkertantis galimybę sudaryti jos psichikos modelį ir, atitinkamai, planuoti savo interakcijas su šia būtybe.

Po krikščioniško pasaulio paveiklo įsigalėjimo, „pabaisos“ buvo sutapatintos su „puolusiais angelais“ arba jų tarnais, kurių ontologinis statusas bei elgesio su jais „taisyklės“ buvo pakankamai aiškūs. Būtent dėl šios priežasties, teistinio pasaulėvaizdžio viešpatavimo laikai iš esmės iškrenta iš esamo tyrimo lauko. Tad, nepaisant gausios vizualinės medžiagos, demonstruojančios vizualinės fantazijos siekio išreikšti „baisumo“ idėją ribas, Viduramžių ir Renesanso demonai negali būti konceptualiai tapatinami nei su klasikinių mitų pabaisomis, nei su monstra, pagimdytais Naujųjų Laikų mechanizmu. Kitokiai „pabaisiškumo“ koncepcijai atsirasti prireikė paradigminio poslinkio mąstyme, kurį sukėlė Naujųjų laikų kultūrinė revoliucija.

1.4. Mechanicistinė perspektyva. „Laikrodis ir gremlinas“

„Naujieji Laikai“, „Apšvieta“, „Proto amžius“ – tai įvairūs kultūrinės epochos, kurią valdė naujojo gamtos mokslo ir mechanicistinės filosofijos idėjos, pavadinimai. Nepaisant to, kad šių idėjų viešpatavimas nebuvo besąlygiškas, dauguma to laiko mąstytojų siekė aktyvaus ir racionalaus visuomenės pertvarkymo, mitų ir prietarų išsklaidymo. Žmogiškos sielos prigimtis vaizduota kaip iš principo racionali ir pažini to paties žmogiško proto galioms. Teistinis pasaulio paveikslas pradeda irti. Nors dauguma to laiko filosofų pilnai neatsisako Dievo idėjos, tačiau dažniausiai traktuoja ją aristoteliška dvasia, kaip „pirmiausią priežastį“, laikrodinės Visatos konstruktorių, kurio tolimesnis dalyvavimas pasaulio reikaluose nebūtinas („deizmas“).

Visgi, tobuloje mechanizmo laikrodinėje Visatoje būta iracionalumo gremlinų, kurie laukė savo valandos. Žodis „gremlinas“ šiame kontekste yra sąmoningas anachronizmas – tai trečio XX a. dešimtmečio britų lakūnų juokų personažas, smulkus monstras, neva atsakingas už

nepaaiškinamus technikos gedimus. Mechanicizmas pasirodė nepajėgus įtikinamai paaiškinti iracionalių žmogiškos natūros impulsus arba numatyti politinius sukrėtimus.

Mechanicizmas yra pagrindinė XVII-XVIII a. filosofijos srovė, įtakota užgimstančios modernios fizikos ir matematikos. B. Russell nuomone, būtent mechanicizmas yra pirmoji kryptis, žyminti prasidėjusį Naujaisiais laikais filosofijos atgimimą ir kuri (skirtingai nuo Viduramžių ir Renesanso filosofijos) savo reikšme nenusileidžia svarbiausioms antikinės Graikijos mokykloms. Galimai toks vertinimas yra kiek subjektyvus, tačiau neįmanoma neigti filosofijos svarbos bendrame kultūros kontekste augimo įvardintu laikotarpiu. Septynioliktame amžiuje galiausiai susiformuoja gamtos mokslai šiuolaikiniu supratimu. Dalinis fizikos atskyrimas nuo metafizikos netrukdo jų abipusei įtakai. Keplerio ir Galilėjaus atradimai pademonstravo, kad egzistuoja bendri mechanikos dėsniai, kuriems paklūsta tiek žemės, tiek ir dangaus kūnai, įsivyrąja izotropiškos Visatos, kurios įvairovę įmanoma redukuoti į sąlygiškai nedidelį paprastų dėsnių rinkinį, paveikslas. Filosofinis mechanicizmas yra savotiškas bandymas pritaikyti šiuos principus aiškinant bet kokius stebimus arba mažus fenomenus.

Mechanicistinė prieiga užima itin svarbią vietą sąmonės filosofijos istorijoje – galima teigti, kad tai pirmas bandymas moksliskai tyrinėti žmogaus psichinių apraiškų visumą. Dekartas, mechanicistinės filosofijos pradininkas, traktavo kūną ir sielą (kurią iš dalies tapatino su sąmone) kaip skirtingas savo prigimtimi esybes. Šis dualizmas yra įrodinėjamas pakankamai sudėtingai – pirmiausiai, kūno ir materijos tikrumu įmanoma abejoti, tačiau neįmanoma abejoti sąmonės egzistavimu. Savaime tai nėra pakankamas argumentas, tačiau Dekartas pridėjo, kad proto esmė yra mąstymas, kuris nėra dalomas ir tāsus, o materijos esmė yra tāsumas ir tāsūs bei dalomi dalykai negali mąstyti. Visgi, šis teiginys reikalauja pačio mąstymo patiki/mumo pagrindimo, tam tikrų esminių „tiesos“ kriterijų.

Dekartas naudoja teologinę argumentaciją, teigdamas, kad žmogaus intelektas yra vertas pasitikėjimo, nes yra sutvertas Dievo taip, kad geriausiu įmanomu būdu spręsti iškylančius klausimus. Nepaisant to, kad mūsų jūslės kartais mus apgauna arba mes priimame neteisingus moralinius sprendimus, mūsų protai ir valia yra nukreipti į gerį ir tiesą. Panašiai kaip Dievas, žmogus turi laisvą valią, tačiau, skirtingai nuo Dievo, žmogaus protas yra ribotas. Būtinybė daryti laisvus sprendimus, ne visada turint ryškų bei aiškų situacijos supratimą, veda prie paklydimų. Jei mūsų supratimas yra ryškus bei aiškus, protas yra tinkamas instrumentas tiesai nustatyti. Atitinkamai, jei mes ryškiai bei aiškiai introspekciškai nustatome, kad mąstymas yra nedalomas ir netāsus, skirtingai nuo materijos, substancinis dualizmas gali būti pagrįstas (Dekartas, 1978).

Reikia taip pat pažymėti, kad Dekartas „laiške Sorbonai“ teigia iškeliantis savo dualistinę teoriją siekdamas įtikinti nereligingus, pasitikinčius tik matematiniais įrodymais, žmones sielos nemirtingumu (Descartes, 1985, pp 3-5). Taigi, galima teigti, kad jo substancinis dualizmas, bent

dalinau grindžiamas teologiniais argumentais, yra sukurtas visiškai kitokios, taip pat teologinės tezės pagrindimui. Taip pat, šis Dekarto laiškas demonstruoja, kad to meto intelektualinėje aplinkoje būta nemažai nereliginų žmonių – situacija, sunkiai įsivaizduojama ankstesniais laikais.

Kūnas Dekarto suprantamas kaip mechanizmas, kurį valdo siela. Gyvūnai, neturintys sielos, gali būti traktuojami kaip automatai. Svarbu, kad Dekartas, skirtingai nuo vitalistinių teorijų šalininkų, nedaro esminės substancinės perskyros tarp gyvosios ir negyvosios materijos (Birch; Cobb, 1985, p. 76–78). Tarp šuns ir kišeninio laikrodžio nėra esminio skirtumo. Dar geresnis pavyzdys būtų romantizmo (neigusio mechanistinės interpretacijos) atstovo H. K. Anderseno pasakos „Lakštingala“ analizė, kurioje „tikrai“ lakštingalai priešpastatoma mechaninė. Dekartui toks priešpriešindamas atrodytų absurdiškas.

Svarbus yra Dekarto radikalios abejonės metodo rezultatas – išvada, kad sąmonės realumu abejoti neįmanoma. Sąmonė arba siela, anot jo, yra nepriklausoma nuo materijos ir erdvės. Tai kelia klausimus apie sąveikos tarp jų galimybes. Jei sąmonė yra nepriklausoma nuo materijos, ar materija (kūnas) privalo būti priklausoma nuo sąmonės? Dekartas atsako į šį klausimą teigiamai, tačiau galima įsivaizduoti priešingą variantą, kai sąmonė yra įkalinta fiziniame kūne, o kūno kontrolė tėra iliuzija. Kūno kaip sielos kalėjimo idėja yra iškelta ir vystyta dar neoplatonizmo filosofijoje (O'Meara, 1993). Šiuo atveju, materija gali būti iliuziška, tad ir įkalinimas tėra iliuzija, primesta piktos valios. Dekartas svarsto tokią hipotezę, kalbėdamas apie piktą genijų arba demoną, kuris kuria totalią fizinio pasaulio iliuziją, tačiau išsprendžia šį klausimą teigdamas, kad geras Dievas neleistų įvykti tokiai apgavystei (Bouwsma, 1949).

Bendram santykio tarp sąmonės ir kūno apibūdinimui Dekartas naudoja raitelio ir žirgo metaforą. Sąmonė valdo mechanizmą – kūną, panašiai kaip raitelis valdo žirgą. Visgi, kaip būtent vyksta ši sąveika, lieka iki galo neaišku, bent daliniam dualizmo tarp nemechaninės sielos ir mechaninio materialaus kūno įveikimui būtina gerojo Dievo hipotezė.

Nicolas Malebranche (1997) išryškina šią idėją, teigdamas, kad tarp kūno ir sąmonės negali būti priežastinio ryšio, nes tik Dievas yra (*causally efficient*) „priežastiškai efektyvi“ būtybė Visatoje. Tokia interpretacija padeda pagrindą Leibnizo okazionalizmui.

Anot Spinozos (2002, p. 33), sąveika tarp dviejų skirtingų substancijų būtų sunkiai paaiškinama. Tuo metu, kūno ir sąmonės susietumas jam nekėlė abejonių – tam įrodyti, Spinoza pateikia ne tik sielos poveikio kūnui, bet ir kūno poveikio sielai pavyzdžius. Spinoza kritikavo Dekarto substancinį dualizmą, teigdamas vienos universalios substancijos (*"Deus sive Natura"*) buvimą. Fiziniai ir mentaliniai reiškiniai tėra skirtingos, šios universalios deterministinės substancijos, manifestacijos.

Locke (2002) laikosi agnostinės pozicijos kalbant apie sąmonės materialumą arba nematerialumą. Anot jo, šis klausimas nėra praktiškai reikšmingas nei politinei filosofijai nei

religijai. Konstruodamas savo sąmonės teoriją, Locke atskiria „žmogaus“ ir „personos“ sąvokas, kurios sutampa tik iš dalies. „Persona“ gali nebūti žmogumi – tai protaujanti būtybė, suvokianti savo tapatumą nepriklausomai nuo laiko ir vietos (Locke pateikia racionaliai, sąmoningai kalbančios papūgos pavyzdį). „Žmogus“ gali nebūti persona – sąmoningai papūgai priešpastatoma žmogaus formos būtybė, neturinti sąmonės ir nesugebanti palaikyti prasmingo pokalbio (pavyzdžiui, sunkios idiotizmo formos arba vegetatyvinė organizmo būklė). „Persona“ atskiriama nuo kitų objektų pagal sugebėjimą palaikyti racionalų pokalbį. Savotiškai, Locke padeda pagrindą XX a. biheviorizmui, tapatinusiam psichinius procesus su jų intersubjektyviomis išraiškomis. Šią idėją panaudojo ir vienas kompiuterių mokslų pradininkų Alanas Turingas, kurdamas testą, skirtą atpažinti dirbtiniam intelektui.

Locke pirmą kartą iškelia „nesąmoningos žmogaus formos būtybės“ koncepciją, savotišką analitinės filosofijos „filosofinio zombio“ prototipą (skirtumas tas, kad „filosofinis zombis“ gali išlaikyti Turingo testą nebūdamas sąmoningas). Taigi, empirinės filosofijos atstovas Locke siūlo spręsti apie „personalumą“ pagal išorinius požymius – prasmingos komunikacijos sugebėjimus. Iš kitos pusės, modernios sąmonės teorijos prieina prie išvados, kad į klausimą, ar bet kuri protaujanti būtybė suvokia savo tapatumą nepriklausomai nuo laiko ir vietos, (savimonės problema) neįmanoma vienareikšmiškai atsakyti iš empirizmo pozicijos.

Kita svarbi Locke idėja yra tai, kad gimstančio žmogaus sąmonė yra *tabula rasa* – tuščia lenta. Intelektas ir tapatumas formuojasi interakcijos su išoriniu pasauliu metu. Taigi, „persona“ yra nuolatinio tapsmo procese. Sąmonė yra veikiau procesas nei substancija. „Žmogaus“ ir „personos“ atskyrimas, supratimas, kad galimos „nežmogiškos personas“, yra įžvalga, svarbi vėlesnių amžių kultūrai (Meyering, 2012).

Leibniz (1982) griežtai atskiria fizinius ir mentalinius fenomenus, tuo pat atmesdamas materialistinius sąmonės paaiškinimus. Pasitelkdamas malūno (mechanizmo, kuris yra pakankamai didelis, stebėjimui iš vidaus) metaforą, jis aiškina, jog nors ir gavę galimybę vaikščioti per smegenų mechanizmą ir stebėti visas jo operacijas, mes niekur nepamatytumėm „sąmoningos minties“. Šioje vietoje Leibniz pirmą kartą suformuluoja tai, kas vėliau bus pavadinta „sunkia sąmonės problema“ („*hard problem of consciousness*“).

Iš kitos pusės, Leibniz neigia tąsios substancijos realumą, oponuodamas Dekarto dualizmui. Anot jo, fizinis pasaulis susideda iš begalinio kiekio vieno tipo substancijų, formuojančių įvairius agregatus, suvokiamus kaip tąsūs kūnai. Leibniz sprendžia kūno ir sąmonės sąveikos klausimą okazionalistiškai, teigdamas, kad kūnas ir siela realiai neveikia vienas kito, tačiau yra iš anksto „užprogramuoti“ taip, kad jų būklės harmoningai atitinka viena kitą kiekvienu laiko momentu.

Vėlesni mechanistinės filosofijos atstovai siekė įveikti substancinį dualizmą – paprastai, vis labiau krypdami link fizikalistinių aiškinimų. Fizikos mokslų pasiekimai – pirmiausiai,

suformuluoti Newtono aiškūs, elegantiški ir nepajudinami Visatos dėsniai, suponavo siekti taip pat tvirtai ir vienareikšmiškai aprašyti sąmonės funkcionavimo principus.

Išplėsdamas Dekarto mechanistinį požiūrį į gyvą materiją, fizikas ir medikas La Mettrie gina ir išplečia Thomas Hobbes iškeltą „žmogaus-mašinos“ koncepciją. Anot La Mettrie, visi psichiniai reiškiniai susiveda į mechaninę kūno dalių sąveiką. La Mettrie teigia, kad „siela yra ne kažkas kitko, bet tuščias žodis, kuriuo išsilavinęs žmogus vadina savo mąstančiąją dalį“ [La Mettrie, 2011, p. 107]. Tad sąmonė yra kūno sudedamoji dalis.

Skirtingai nuo Hobbeso, kuriam egoistiškos „žmogaus-mašinos“ koncepcija yra pradinis politinės filosofijos konstravimo taškas (Hobbes, 1999), tam tikra metodologinė redukcija, La Mettrie iškelia ambicingą pilno žmogaus fizinių ir psichinių apraiškų aprašymo bei paaiškinimo planą. Žmogaus skirtumas nuo laikrodžio mechanizmo yra tik kiekybinis (daugiau sąveikaujančių dalių), bet ne kokybinis. Kaip medikas, La Mettrie yra suinteresuotas sugedusių mechanizmo dalių taisymo bei keitimo galimybėmis. Akivaizdu, kad pilnas mechanizmo veikimo principų supratimas atveria galimybes ne tik tvarkyti esamą mašiną, bet ir ją tobulinti, modifikuoti, perkonstruoti. Toks perkonstravimas leistų gauti praktiškai bet kokią norimą rezultatą – nuo tobulo filosofo iki tobulo žudiko. Anot Hobbeso, „žmonės-mašinos“ kartu sudaro monstrišką būtybę, valstybę – „Leviataną“. La Mettrie atveria kelią atskirų chimeriškų būtybių konstravimui.

Claude Adrien Helvétius (1759) teigė, kad visi žmogiški psichiniai procesai yra sąlygoti malonumo siekio ir skausmo vengimo. Anot jo, žmonės skiriasi nuo kitų gyvūnų tik savo išorine organizacija. Tad, sąmonėje vyksta automatiniai procesai, atsakantys į išorinius dirgiklius. Taip pat iškeliamą tezė, kad žmogaus sąmonės individualumas yra sąlygotas vien skirtingos patirties, teigiama prigimtinė visų žmonių lygybė. Tai radikali „tabula rasa“ koncepcijos, plėtotos Locke ir Hume, interpretacija. Reguluojant gaunamas patirtis per visuotinio švietimo sistemą, įmanoma formuoti žmonių sąmones bet kurią norimą linkmę. Atitinkamai, asmuo arba grupė asmenų, valdančių švietimą ir medijas, įgauna neribotas manipuliacijos žmonių sąmone galimybes. Dėl šios priežasties, Isaiah Berlin (2003) teigia, kad Helvétius yra vienas modernaus totalitarizmo pirmtakų. Galima prisiminti G. Orwello romane „1984“ aprašytą monstrišką politinę sistemą (Orwell, 2007), užtikrinančią grupės žmonių („vidinė partija“) totalią likusios visuomenės („išorinė partija“ ir „prolai“) kontrolę per švietimo sistemą ir masines medijas.

Taigi, Helvetius mechanizmas neišvengiamai neigia prigimtinių sąmonės unikalumą. „Individą“ pilnai formuoja aplinka, tad netgi nėra būtinybės perkonstruoti fizinį kūną – aplinkos kontrolė reiškia sąmonės kontrolę. Šia kontrolę galima panaudoti įvairiai, konstruojant utopijas arba distopijas, antžmogius arba pabaisas.

Helvetius, skirtingai nuo daugumos mechanistinės filosofijos atstovų, neigia fizinių ir mentalinių charakteristikų susietumą. „Sąmonės monstrai“ yra neįprastų, pataloginių aplinkybių

rezultatas. Toks požiūris yra pakankamai artimas XX amžiaus psichoanalizei bei jos suformuotiems masinės kultūros stereotipams. Froidas (2014) išveda elgesio patologijas iš vaikystės traumų, Fromas (2010) teigia, kad įgimtos charakterio savybės yra kažkas realiai neegzistuojančio, žmogišką asmenybę pilnai formuoja aplinka. Prie panašių išvadų vedė ir visiškai nesusijusi su psichoanalize biheviorizmo mokykla, redukuojanti žmogaus elgesį iki sąlyginių refleksų rinkinio.

Kaip rezultatas, populiarioje kultūroje įsiviešpatauja gerokai mechaninė, deterministinė elgesio patologijų interpretacija. Hanibalas Lekteris tampa kanibalu dėl stebėtų vaikystėje kanibalizmo scenų. „Psycho“ pagrindinis veikėjas, Normanas Beitsas, elgiasi patologiškai dėl motinos priespaudos. Ko gero, paprasčiau yra rasti išimtis iš šios schemos nei vardinti visas jo variacijas. Viena šių išimčių – filmas „8 mm.“, pasakojantis apie žmogžudystės, įvykdytos priešais kino kamerą (vadinamo „snuff“ kino) tyrimą. Galiausiai, demaskuotas žudikas, pasivadinęs „Mašina“, tyčiojasi iš šių stereotipų (*„Ką tu tikėjaisi pamatyti? Pabaisą? Aš paprastas žmogus. Manęs niekas niekada neprievartavo. Mano motina – puiki, dora moteris. Man tiesiog patinka žudyti“*).

Deterministinė „sąmonės monstrų“ fenomeno interpretacija yra savotiškai raminanti. Ji sukelia kontrolės galimybės iliuziją. Užtenka užkirsti kelią vaikų psichologinei traumatizacijai ir daugelis socialinių blogybių išnyks. „Mašinų“ egzistavimo perspektyva gąsdina kur kas labiau. Nėra jokių aiškių priežasčių, nėra aiškių receptų užkirsti kelią žmonijai, kuriems „tiesiog patinka žudyti“ atsiradimui. Fenomenalus malonumas, kurį „Mašinos“ sukelia žudymo aktas, negali būti išsamiai paaiškintas. Jo supratimui reikalinga tam tikra psichinė konstitucija, nebūdinga „normaliam“ žmogui. Tai grynas „kvalia“, kuriam perteikti neegzistuoja būdų. Taigi, čia mes turime reikalą su „misterianistine“ „sąmonės monstrų“ fenomeno interpretacija. Tai „tiesiog“ („naujojo misterianizmo“ atstovo McGinn (1997) terminais) „bjaurios sielos padarai“, „E-tipo būtybės“, nepažinios ir nepaaiškinamos.

Iš „tradicinės“ mechanistinės interpretacijos seka kūno ir sielos patologijų tapatinimas. „Monstriškos“, „chimeriškos“ sielos charakteristikos yra tiesiogiai susijusios su kūno „pabaisiškumu“. Charakterio ydos yra neišvengiami kūno ydų palydovai. Iš dalies, tai sąlygojo būdingą XVII – XVIII amžiams domėjimąsi patologijomis, jų kolekcionavimu – nuo muziejų iki karališkų dvarų juokdarių. Verta pastebėti, kad požiūris į žmones su įgimtomis kūno patologijomis buvo itin nepagarbus ir mažai kuo skyrėsi nuo požiūrio į nusikaltėlius, nepripažįstant, kad „nenormaliame“ kūne gali būti „normali“ siela.



Pav. 5. Velasquez (Sebastiáno de Morra portretas, 1645). Šaltinis: wikipedia.org

Kita radikalaus mechanizmo pasekmė – rasinės teorijos. Fiziniai įvairių rasių atstovų skirtumai galimai reiškia ir mentalinius skirtumus. Tai savaime suponuoja galimybes sudaryti tam tikras hierarchines schemas, suskirstant rases pagal jų intelektualines bei moralines savybes. Tam tikri gąsdinantys arba sukeliantys pasibjaurėjimą archajiškų kultūrų atstovų papročiai (pavyzdžiui, kanibalizmas) gali būti aiškinami prigimtiniiais polinkiais. Čia galima pamatyti prieštaravimą tarp daugumos mechanizmo atstovų, teigusių, kad egzistuoja ryšis tarp fizinių ir mentalinių charakteristikų ir „tabula rasa“ koncepcijos šalininkų, tokių, kaip Helvetius, neigusių sąsajas tarp žmogaus kūno ir sielos bruožų. Kanibalų gentis gali būti traktuojama kaip „pabaisos“ arba kaip švietimo trūkumo arba netgi netinkamo klimato (Rousseau) rezultatas.

Su mechanistine kūno ir sielos santykio interpretacija siejasi ir tokių disciplinų kaip fiziognomika (charakterio bruožų „skaitymas“ pagal veido struktūrą) bei frenologija (nuomonė, kad kaukolės forma atskleidžia sielos savybes) išpopuliarėjimas. Bandymai susieti veido bruožus su charakterio savybėmis žinomi nuo Antikos laikų, tačiau būtent 18 amžiuje – pirmiausiai, Johann Kaspar Lavater (1794) pastangomis fiziognomika įgauna kvazimokslinę formą. Frenologijos pradininku buvo neuroanatomas bei fiziologas Franz Joseph Gall, 1796 metais suformulavęs pagrindines disciplinos tezes (Van Wyhe, 2002). Interpretuodamas smegenis kaip mechaninį darinį, Gall bando priskirti kiekvienai smegenų daliai tam tikras funkcijas. Iš dalies, tai atitinka šiuolaikinio neuromokslo poziciją, tačiau Gall interpretacija yra gerokai supaprastinta ir skubota, remiasi tiesioginėmis analogijomis su kaulų ir raumenų sistema. Kiekviena smegenų dalis – „detalė“ atsako tik už kažkokią vieną funkciją. Detalės išsivystymas (panašiai kaip atskiro raumens) atitinka funkcijos efektyvumą. Pavyzdžiui, jeigu smegenų dalis, atsakanti už valią, yra stipriai išsivysčiusi, žmogus pasižymi tvirtu charakteriu. Gall nuomone, smegenų dalių

išsivystymas įtakoja kaukolės formą, tad matuojant kaukolės proporcijas, galima nustatyti žmogaus charakterį ir polinkius. Neįprastas arba patologiškas charakteris sukelia neįprastas kaukolės deformacijas, tad patologiška sąmonė atitinka patologišką išvaizdą.

Taigi, mechanistinis diskursas įprastai yra linkęs susieti žmogaus išvaizdos ir charakterio bruožus, taip pat ir kalbant apie patologiškus, „monstriškus“ bruožus. Kaip išimtis, mechanistinė Helvetius kūno ir sąmonės interpretacija nepalieka vietos nei fiziognomikai, nei frenologijai, nei rasišioms teorijoms. Sąmonės ir elgesio patologijos gali būti nepriklausomos nuo kūno patologijų ir yra nepalankiai susiklosčiusių aplinkybių arba blogo auklėjimo rezultatas.

Aptariant mechanistinės filosofijos požiūrį į žmogiško kūno automatinio funkcionavimo galimybes be sąmonės (arba sielos), galima išskirti kelias įmanomas interpretacijas. Pagal Dekarto dualistinę antropologiją, tokia būtybė, susidedanti tik iš vienos substancijos vietoje dviejų, įmanoma, tačiau bus tik antropomorfišku gyvūnu. Locke interpretuotą tokią būtybę kaip „žmogų“ bet ne „personą“. Monistiniame mechanizme (pvz., La Mettrie), tokio klausimo kėlimas yra absurdiškas. Žmogaus-mašinos mechanizmai arba funkcionuoja arba ne. Tam tikros mechanizmo sistemos (pavyzdžiui, sąmonės) gedimas neišvengiamai atsilieps bendram jo funkcionalumui. Viena siaubo perspektyvų, sekančių iš dekartiškojo dualizmo, yra situacija, kai Visatoje egzistuoja tik vienas „tikras“ žmogiškas subjektas, kuris yra piktavališkai apgaunamas dėl išorinio pasaulio realumo. Galima įsivaizduoti ir mažiau radikalų variantą – subjektas nėra apgaunamas dėl tosios substancijos realumo, tačiau apgaunamas dėl kitų subjektų realumo. Tai, kas jam (vienintelei dualistinei būtybei) atrodo kaip kiti subjektai, iš tiesų tėra „antropomorfiški gyvūnai“, automatai, imituojantys sielos buvimą. Toks pasaulio paveikslas yra itin artimas psichopato perspektyvai.

Galiausiai (bent jau, gryniausiu pavidalu) mechanizmas traktuoja pasaulį kaip uždarą sistemą, kurioje negali atsirasti nieko tikrai naujo. Viskas *jau* egzistuoja – arba aktualiai arba kaip potenciali, kuri neišvengiamai realizuosis tam tikrame laiko taške. Tai itin sudėtinga, tačiau pilnai deterministinė visuma, kurioje aukštesnės formos negali spontaniškai atsirasti iš žemesnių. Žmogaus protas jau yra tobulas pažinimo įrankis, tad bet kokia pažanga tėra apsivalymo nuo prietarų procesas. Egzistuoja tik tai, kas nėra pažinta, tačiau ne tai, kas negali būti pažinta. Žmogaus sąmonė negali būti evoliucijos rezultatas, atsiradęs paprastesnių psichinių procesų, būdingų gyvūnams, pagrindu. Gali būti tik vienas, aktualiai egzistuojantis, proto ir sąmonės modelis.

Mechanicizmas taip pat pasižymi galingu košmarų kūrimo potencialu, kurį meniškai reflektuoja vėlesnė romantinė tradicija. Maištas prieš mechanistinę antropologiją buvo didžiaja dalimi intuityvus, pasireiškiantis literatūroje ir vizualiuose menuose. Galima teigti, kad modernios siaubo figūros gimsta iš polemikos su mechanizmu.

Daugmaž apie tą laiką bendra teorinių žinių apimtis viršijo net genialiausio proto galimybę jas aprėpti. Renesansinį visapusiškai kompetentingo žmogaus idealą pradėjo keisti specializacija (nors dauguma to laiko mokslininkų ir filosofų neapsiribojo viena sritimi, jie nebegalėjo turėti vienodai svarios nuomonės visais klausimais ir buvo vis labiau priversti pasikliauti „siaurų“ specialistų nuomone). Taigi, paaiškėjo, kad individuali sąmonė negali turėti adekvataus ir pilno pasaulio paveikslo, kas vėliau privedė prie vis stiprėjančios abejonės ir dėl kolektyvinio mokslo bendruomenės proto galimybės pilnai pažinti Visatą.

Žaismingas baroko menas nepaliko itin stiprių vizualinio siaubo įvaizdžių – nepaisant gausaus antikinių mitų pabaisų vaizdavimo, šios neturi savarankiškos svarbos ir, paprastai, vaizduojamos nugalėtos, pabrėždamos pagrindinio herojaus, alegoriškai perteikiančio „apšviesto“ žmogiško proto galią, triumfą. Dažnai chimeriški pabaisų bruožai naudojami dekoratyviems efektams pasiekti. Netgi geriausių baroko tapybos meistrų paveiksluose monstrai nėra labai gąsdinantis – nepaisant neabejotinos jų autorių vizualinės vaizduotės galios. Literatūroje viešpatavo moralizmas, supaprastinantis ir schematizuojantis žmogiškuosius santykius. Ko gero, garsiausias ir įspūdingiausias tos epochos pasakojimas apie pabaisas atkeliavo ne iš grožinės literatūros, o iš laikraščių – tai „Ževodano žvėries“, paslaptingo gyvūno (galimai, itin didelio vilko), atsakingo už daugiau nei šimtą mirčių Pietų Prancūzijoje 1764 – 1767 metais, istorija.

Nepaisant to, kad fizikinis pasaulis pasirodo valdomas pakankamai paprastų niutoniškos mechanikos dėsnių, bandymai panašiai paaiškinti žmogiškos sąmonės funkcionavimą pasirodė neįtikinami. Dekarto dualizmas, bent iš dalies atsiradęs teologinio pobūdžio teiginiams pagrįsti, išprovokuoja aršią filosofinę diskusiją. Iškiliausių mechanicizmo filosofų darbuose buvo suformuluota fizinės ir mentalinės substancijų sąveikos problema, kuri atgimsta XX antroje pusėje kaip „sunki sąmonės problema“, ir kuriai tuo metu nepavyko rasti patenkinamo sprendimo. Mechanicistinis mąstymo modelis pilnai neišnyko, tačiau apie XVIII a. pabaigą jis praranda įtaką ir populiarumą. Įtakota iracionalistinių idėjų, romantizmo kultūra yra itin turtinga tiek pasakojimais apie monstrus, tiek ir juos vaizduojančiais dailės kūriniiais.

1.5. Iracionalistinė – romantinė perspektyva (Frankenšteino monstras)

Modernus iracionalizmas (kaip filosofinė kryptis) bei romantizmas (kaip plataus mąsto meninis, kultūrinis, intelektualinis judėjimas, kuris chronologiškai paprastai yra sutalpinamas į 1780-1850 metų rėmus), yra pakankamai glaudžiai susiję reiškiniai. Iracionalistinės filosofijos užuomazgų galima aptikti ankstyvesnės epochos mąstytojų darbuose. Descartes nesugeba pilnai paaiškinti kūno ir sielos sąveikos, į tai, kad mechanikos terminais neįmanoma aprašyti psichinių procesų atkreipia dėmesį ir Leibniz savo „malūno alegorijoje“. Tai vis labiau vedė prie iracionalaus

žmogiškos psichikos aspektų akcentavimo tiek filosofijoje, tiek ir mene. Romantizmo meninis judėjimas gimė ir vystėsi kaip reakcija į mechanizmo siekį supaprastinti ir demistifikuoti tiek gamtą, tiek ir vidinę žmogišką tikrovę.

Modernaus filosofinio iracionalizmo atsiradimas siejamas pirmiausiai su Blaise Pascal darbais. Skirtingai nuo daugumos jo epochos filosofų, Pascal (1997) neigia proto visagalybę, teigia, kad „širdis“ (suprasta kaip sielos sugebėjimas pažinti antgamtinius dalykus) turi savo motyvus, nepriklausomus nuo proto. Pascal priešpriešina biblinį Dievą, kurio pažinimas įmanomas per mistinę išvalgą, „filosofų Dievui“, kuris gali būti pažįstamas protu. Tikėjimo aktas, anot Pascal, yra ne racionalaus, bet voliuntaristinio pobūdžio reiškiny. Ši Pascal išvalga išryškina itin svarbų modernaus iracionalizmo elementą – valios, kaip nepriklausomo nuo proto žmogiškosios sielos prado, akcentavimą.

Rousseau, ko gero, aiškiausiai suformulavo racionalumo bei, bendrai, civilizacijos kritikos programą. Anot jo, egzistuoja „natūralaus“ žmogaus, bei civilizacijos žmogaus, kuris yra iš esmės, kultūrinis konstruktas, prieštata (Rousseau, 1992). Gamta pasižymi harmonija, viskas, kas yra gamtiška, yra gražu ir teisinga. Civilizacija yra šios harmonijos suardymas, nenatūralių sąlygų bei papročių, gadinančių žmogų, sudarymas. Racionalus protas su jo tikrovės perkonstravimo ambicijomis yra blogio šaltinis. Taigi, gamta yra vertinga savaime, anapus bet kokios žmogiškosios perspektyvos. Tai savotiškas lūžis – iki Rousseau gamta buvo suvokiama per antropocentrinę prizmę. Tai būdingo romantizmui anti-antropocentrinio požiūrio pradinis taškas.

Rousseau tęsia Leibnizo ontologinio optimizmo tradiciją – Voltaire, Rousseau nuolatinis oponentas, satyroje „Kandidas“, tyčiojasi iš prielaidos, kad mes gyvename „geriausiam iš įmanomų pasaulių“ (Voltaire, 2009, p. 12). Rousseau mano, kad gamta ir yra „geriausias iš įmanomų pasaulių“, tuo metu civilizacija, kultūrinis pasaulis – tikrai ne. Prometėjiška civilizacijos dvasia veda prie savotiško nuolatinio „pirmapradės nuodėmės“ atkartojimo, kai geroji žmogiškoji prigimtis yra išduodama ir žmogus yra išvaromas iš gamtos Edeno sodo. Civilizacijos žmogus, nutoldamas nuo savo natūralios būsenos, tampa pabaisa. Tad „monstriškumo“ sąvoka gali būti pritaikyta bet kuriam pasaulio daliai, kurioje įsiviešpatavo civilizacija, gyventojui.

Kaip išeitį, Rousseau siūlo pasikliauti labiau jausmais nei protu, suformuluodamas romantinio sentimentalizmo programą. Nepaisant gausios ir pagrįstos kritikos (kad ir iš to paties Voltaire pusės), sentimentalizmas padarė didelę įtaką tolimesnei romantinio meno ir literatūros raidai.

Kantas (2013) teigia, kad grynasis protas negali duoti tikslaus ir pilno tikrovės paveikslo, taip pat negali pažinti to, kas yra transcendentalu (pvz., Dievo). Kantas siekia aiškiai nubrėžti racionalaus pažinimo ribas tam, kad išvengtume bevaisių pastangų naudoti protą bandant atskleisti „daiktą savyje“. Kanto įvestas „noumeno“ ir „fenomeno“ perskyrimas ne tik padėjo pamatus

filosofinei diskusijai, kuri galiausiai privedė prie analitinės bei kontinentinės filosofijos išsiskyrimo, tačiau įkvėpė kalbėjimą apie žmogiško mąstymo ribas, kas galiausiai padarė įmanomu „keistos fikcijos“ atsiradimą.

Kanto išvalgos paskatino diskusiją dėl to, kas iš principo yra „racionalus protas“ ir kur yra jo ribos. Friedrich Heinrich Jacobi, kritikuodamas Spinozos ir Kanto sisteminę filosofiją, akcentuoja tikėjimo ir apreiškimo, kaip proto pagrindų, svarbą (Jacobi; de Giovanni, 1994).

Johann Georg Hamann traktuoja tiesą kaip būtiną proto, tikėjimo ir patirties sąjungą (Haynes, 2007). Iš Jacobi ir Hamann interpretacijų seka, kad pats protas yra iracionalios prigimties ir negali pagrįsti pats savęs (įdomu, kad su tuo sutinka ir XX a. nuoseklus racionalumo gynėjas K. R. Popper). Taip pat, verta pažymėti, kad Hamann yra laikomas vienu intelektualinių vokiečių romantizmo pirmtakų.

Iracionalistinės spekuliacijos elementai būdingi ir Hegel bei Schelling idealistinei filosofijai.

Kulminaciją filosofinis iracionalizmas pasiekia Arthur Schopenhauer darbuose. Anot jo, aklos valios („valios išlikimui“) žaidimas sudaro egzistencijos pamatus, o racionalios reprezentacijos pasaulis tėra tikrovės fasadas (Schopenhauer, 2012). Schopenhauer sąmonės teorija yra stipriai įtakota hinduizmo bei budizmo, jis akcentuoja sąmonės intencionalumą, geismo pirmenybę prieš protą. Sąmonės sandara neišvengiamai veda prie kančios, pasaulis yra pasmerktas blogiui. Atsisakęs mistinių hinduizmo ir budizmo elementų, tokių kaip reinkarnacija, Schopenhauer piešia itin pesimistinį pasaulio vaizdą. Blogis ir kančia yra neišvengiami egzistencijos palydovai, individas tegali bandyti minimizuoti susidūrimą su jais, gyvendamas altruistinį ir asketišką gyvenimą.

Peter Sjöstedt (2011), analizuodamas Schopenhauer sąmonės teoriją, pažymi jos artumą Davido Chalmerso „F-tipo monizmui“. Sąmonė iš principo tapatinama su „valios išlikimui“ reprezentacija. Materialus pasaulis (tame tarpe ir materialus kūnas) yra reprezentuojamas šios reprezentacijos. Realus „Aš“ tėra „valia gyventi“ – aklas egzistencijos ir reprodukcijos siekis. Galima pastebėti, kad čia Schopenhauer kloja pasaulėžiūrinius pamatus Darwino evoliucijos teorijai arba net R. Dawkinso „egoistiško geno“ koncepcijai. Mechanicistinė filosofija yra sunkiai suderinama su evoliucijos idėja – gyvų organizmų spontaniškas sudėtingėjimo procesas jai yra lygiai tiek pat neįtikėtinas kaip ir laikrodis, savaime tobulinantis savo konstrukciją. Tai liečia ir sąmonės sandarą – racionalumas leidžia „aiškiai ir ryškiai“ pažinti daiktų esmes, jis yra savotiška tobula duotybė. Idėja, kad sąmonė ir racionalumas yra kažkas, atsiradusio natūralios istorijos eigoje, judėjusio nuo žemesnių link aukštesnių formų, prieštarauja dekartiškojo mechanizmo paradigmam. Schopenhauerio „valia išlikimui“ (akla, nesąmoninga ir neracionali) yra pirmesnė už sąmonę bei racionalumą ir yra jų atsiradimo priežastis. Analizuodamas Schopenhauerio požiūrį į evoliuciją, Arthur Oncken Lovejoy (1911) pažymi, kad šis požiūris yra artimas DeLamarck

evoliucijos teorijai, tačiau oponuoja jai esminiu klausimu – anot DeLamarck, evoliucijos šaltinis yra paties gyvo organizmo subjektyvi valia. Schopenhauer atmata tokią prielaidą, teigdamas, kad šis šaltinis turi būti pirmesnis už patį organizmą bei jo individualią valią. Evoliuciškai atsiradusi sąmonė (kaip subjektyvi valia) negali būti pati savo priežastimi.

Schopenhauerio požiūris prasčiau dera su klasikiniu darvinizmu, kuriame yra svarbūs mechanisticiniai „natūralios atrankos“ elementai, tačiau žymiai geriau suderinamas su Sintetine Evoliucijos Teorija, o ypač su šiuolaikiniu R. Dawkinso evoliucionizmu, kuriame „egoistiškas genas“ atlieka šopenhaueriškos „valios išlikimui“ vaidmenį. Anot Dawkinso, egzistuoja tikrovės objektų – „replikatorių“ klasė, kurios geriausiai žinomas atstovas yra genas – tam tikro sudėtingumo laipsnio organinė molekulė. Replikatorių imanentinė savybė yra siekis išlikti ir daugintis. Šis siekis yra aiškiai pirmesnis už bet kokią sąmonę ar subjektiškumą. Dar daugiau – žmogiškoji sąmonė ir subjektyvi valia yra aklo „egoistiško geno“ išlikimo siekio įrankis (Dawkins, 2006). Replikatoriai egzistuoja tiek fizinėje gamtos tikrovėje, tiek ir kultūroje („memai“), tad gali būti traktuojami kaip tam tikro metafizinio principo, iš esmės tapataus Schopenhauer „valiai išlikimui“ apraiškos.

Iracionalistinė Kirkegaard filosofija kritikuoja Hegelio panlogizmą (Kirkegaard, 2002), akcentuodama subjektyvaus egzistencinio patyrimo svarbą. Kirkegaard priešinasi Hegelio siekiui redukuoti individualų tikėjimą iki objektyvios filosofijos, ištirpinti asmens sąmonę sociumo kolektyvinėje sąmonėje. Tai iš esmės ta pati diskusija dėl santykio tarp pirmo ir trečio asmens perspektyvų reikšmės filosofijai ir mokslui. Kirkegaard atstovauja introspekcionistinei pozicijai, gindamas ją nuo Hegelio sisteminės trečio asmens filosofijos diktato.

Nyčė, kitas iš svarbiausių iracionalizmo atstovų, perima Šopenhauerio voliuntarizmą, kvestionuodamas tiek Vakarų filosofinę tradiciją, tiek ir viešpataujančias etines sistemas. Nyčė itin gerai supranta žmogiškosios natūros prieštarumą. Mąstymas, anot jo, yra sudėtingas procesas, priklausomas ne vien nuo intelekto ir logikos, bet ir nuo vaizduotės, išankstinių įsitikinimų, geismų, fiziologijos. Centrinė Nyčės filosofijos koncepcija yra „valia galiai“, universalus būties principas, kurio žemesnė išraiška yra schopenhaueriška „valia išlikimui“. Vienas esminių Nyčės filosofijos paradoksų yra prieštaravimas tarp bendros metafizikos kritikos ir „valios galiai“ principo, kuris taip pat gali būti interpretuojamas kaip „metafizinis“. „Valia galiai“ yra visų žmogiškų apraiškų šaltinis – tame tarpe, sąmonės bei filosofų „valios tiesai“, kurios instrumentas yra racionalumas (Nietzsche, 1991).

Kitas svarbus aptariamame kontekste Nyčės filosofijos aspektas yra žmogiškumo ribų tyrinėjimai. Kaip imoralistas, Nyčė siekia įveikti „gėrio“ ir „blogio“ kategorijas. Pasaulis, anot jo, turi hierarchinę organizaciją – nuo žemesnių link aukštesnių „valios galiai“ reiškimosi formų. Nyčė suvokia „žmogiškumą“ kaip tam tikrą stadiją kopiant nuo žvėries link antžmogio. „Žmogus“ yra

kažkas, kas turi būti peržengta. Tam tikra prasme, „antžmogis“ yra išeitis iš Schopenhauerio pesimizmo. Žmogus yra pasmerktas kančiai, bet antžmogis turi potencialą įveikti, arba bent ženkliai sumažinti kančią.

Žavėjęsis Senovės graikų kultūra, Nyčė perima *athlon* – kūno ir sąmonės, fizinės ir mentalinės galios darnos estetinį idealą. Taip pat, žemesnės žmogiškosios dvasios būsenos siejamos su fizine patologija, darnos stoka. Svarbus yra Nyčės dėmesys fiziologijai, funkciniam kūno ir sąmonės aspektams. Kaip ir Schopenhauer, Nyčė yra evoliucionistas, pripažįstantis biologinį kintamumą bei mutacijas. Anot H. James Birx (1991, p.86-90), kritikuodamas Darwino teorijos akcentaciją ties „rūšių kovos dėl išlikimo“, tai yra subjektyvios valios suteikimo biologinei rūšiai, Nyčė teigia, kad esminis evoliucijos vienetas yra individas. „Valia galiai“ yra akla, taigi evoliucija negali būti aiškinama teleologiškai. Kintamumas, mutacijos kuria tiek „žemesnius“, tiek „aukštesnius“ individus. Visiškai nebūtinai natūralios atrankos eigoje laimi „aukštesni“. Evoliucija gali vesti prie antiestetinių pasekmių. Atrankos sąlygos palankios prastesniems (žmonijos atveju, pvz., krikščionybės įsigalėjimas) gali vesti prie degeneracijos, paprastėjimo, fizinių arba mentalinių monstrų įsigalėjimo.

Nyčės santykis su romantizmu nėra vienareikšmiškas. Nepaisant iracionalių žmogiškosios prigimties aspektų svarbos akcentavimo, Nyčė griežtai atmeta Rousseau sentimentalizmą (Ansell-Pearson, 1996). Jei Rousseau linkęs teigti, jog tikroji daiktų esmė yra pažini per jausmus (o racionalumas esą trukdo tokiam pažinimui), Nyčė neatmeta racionalumo kaip vieno svarbiausių tiesos paieškos įrankio. Tiek pat pernelyg generalizuojantis yra teiginys, kad „valios galiai“ sąvoka Nyčės filosofijoje nepalieka vietos „tiesai“ (Foucault, 1996). Anot Nyčės, tiesa yra kažkas aktualiai egzistuojančio, nors ir ne visada pasiekiamo netobulai ir apribotai žmogiškai sąmonei, tačiau kažkas itin svarbaus, kažkas, dėl ko turi būti aukojama ir aukojamasi (Nietzsche, 2009).

Alexander Nehamas (2013), rašydamas praturmę Walter Kaufmann knygai „*Nietzsche: Philosopher, Psychologist, Antichrist*“ pažymi, kad interpretacija Nyčės kaip racionalizmo gynėjo yra pernelyg drąsi, tačiau sudaro atsvarą vienpusiškam jo traktavimui kaip romantinio intelektualizmo kritiko.

Apibendrinant, galima teigti, kad modernus filosofinis iracionalizmas suvaidino svarbų vaidmenį formuojant supratimą, kad žmogiška prigimtis nėra vien racionali. Iracionalizmas neturi būti tapatinamas su antiracionalizmu arba antiintelektualizmu. Tai veikiau siekis racionalumo instrumentais apibrėžti šių instrumentų taikymo ribas. Tam tikrą prasmę, iracionalistinė filosofija paklojo pamatus XIX-XX a. gamtos mokslams (Schopenhauerio įtaka Darwino evoliucijos teorijai ir Heizenbergo fizikai). Iracionalistinės sąmonės teorijos įtakojo giluminės Froido bei Jungo psichologijos atsiradimą, egzistencialistines bei postmodernias koncepcijas.

Romantizmo meninį-kultūrinį judėjimą galima iš dalies interpretuoti kaip savotišką maištą prieš mechanistinį pasaulio paveikslą – aiškiausiai tai deklaruoja vienas romantizmo pradininkų William Blake, savo poezijoje bei paveiksluose išreiškęs neigiamą požiūrį į fiziko Isaaco Newtono figūrą, kuris menininko nuomone, (kartu su F. Bacon bei J. Locke) įkūnija mechanizmo, desakralizuojančio gamtą, naikinančio pasaulio paslaptis, klibinančio religijos pagrindus, blogybes.



Pav. 6. W. Blake. Newton. 1795. Šaltinis: wikipedia.org

Mechanicistinės filosofijos įtaka ryškiausiai matosi klasicizmo mene, operuojančiame matematiškai tiksliais proporcijomis, racionalia kompozicija, idealizuotais personažais. Maištaudamas prieš mechanizmą, Blake vis dar naudoja klasicistinius vaizdavimo metodus. Blake paveikslų figūros yra idealizuotos, abstrakčios, deindividualizuotos. Anatomicinės detalės išpaišytos kruopščiai, bet schematiškai. Tai nėra natūros epifenomeno studijos, veikiau kūno kaip tobulo mechanizmo brėžinys. Antimechanicistinės nuostatos išreiškiamos per naratyvą, bet ne per formą.

Tiek pat metodiškai yra konstruojamos chimeriškos būtybės.



Pav. 7. W. Blake. Red Dragon. 1805. Šaltinis: wikipedia.org

Blake darbai stipriai kontrastuoja su kito ankstyvojo romantizmo atstovo, Francisco Goya kuriama monstra tiek formos, tiek ir naratyvo prasme. Blake „Raudonasis drakonas“ yra tiesioginė Šv. Jono Apokalipsės iliustracija. Vartojama tradicinė, iš krikščioniškos ikonografijos paveldėta vizualinių simbolių sistema. Paties autoriaus vaizduotė yra pastatyta į griežtus klasicistinės kompozicijos ir atitikimo iliustruojamam tekstui rėmus.

Goya darbai kur kas paslaptingesni, pasakojimas yra individualus ir atviras interpretacijoms.



Pav. 8 Goya. Capriccios Nr. 43 (*El sueño de la razón produce monstruos*) 1799. Šaltinis: wikipedia.org

Pats darbo pavadinimas („Proto miegas gimdo pabaisas“) gali būti interpretuojamas kaip priešpriešinimas proto, kaip tvarkos šaltinio, iracionaliam chaoso pasauliui. Proto miegas išlaisvina destruktivias jėgas. Nerimas, kuriuo persmelktas šis darbas, kontrastuoja su Apšvietos epochos optimizmu konstruojant Proto karalystės utopiją. Chaosas nebėra protingos inžinerijos trūkumas, jis įgauna savarankiško metafizinio prado bruožus. Racionalumas yra nuolatinės kovos su chaosu būklėje, protas neturi teisės miegoti – kitaip, iracionalios aistros sugriauš socialinį organizmą.

Stilistiškai, Goya yra beveik nepaveiktas klasicistinės mokyklos, jo romantizmas tiesiogiai „išauga“ iš vėlyvojo baroko. Gerokai profesionalesnis dailininkas nei Blake, Goya virtuiziškai valdo liniją, šviesotamsą ir kompoziciją, jis dirba laisvai, dažnai aukodamas detales visumos labui.

Monstriškos būtybės ir monstriška sąmonė yra vieni svarbiausių vėlyvosios Goya kūrybos motyvų. Grafikos ciklas „*Los desastres de la guerra*“ vaizduoja pataloginį, „pabaisišką“ savitikslį

žmonių žiaurumą, neturintį jokio racionalaus arba pragmatiško pagrindimo. Tai tos pačios pabaisos, pagimdytos proto miego – griauinančios, žudančios ir kankinančios.

Galima įžvelgti esminį skirtumą tarp Blake antiintelektualizmo ir Goya iracionalizmo. Jei Blake suvokia žmogaus iracionalų pradžią kaip savotišką kelią pabėgimui iš mechanistinio „geležinio narvo“, galimybę tikėjimui ir mistiniam patyrimui, Goya požiūris yra gerokai pesimistiškesnis. Jam šis pradas yra labiau košmarų šaltinis. Nėra įrodymų, kad Goya buvo pažįstamas su Schopenhauer darbais (arba priešingai), tačiau negalima nepastebėti tam tikro jų pasaulėžiūrų panašumo.

Viena žymiausių, ikoninių romantizmo (arba „gotikinio romano“ kaip romantinės literatūros žanro) siaubo figūrų yra „Frankenšteino monstras“ (Mary Shelley romanas „Frankenšteinas, arba Šiuolaikinis Prometėjas“). Mokslininkas Viktoras Frankenšteinas, įtakotas mechanistinės „žmogaus-mašinos“ idėjos, siekia sukonstruoti tobulą žmogišką būtybę bei suteikti gyvybę negyvajai materijai. Eksperimentas nepavyksta (arba pavyksta tik iš dalies), vietoje tobulo žmogaus, Frankenšteinas pagamina monstrą. Pabaisa pasprunka ir po kiek laiko pradeda persekioti savo kūrėją (Shelley, 2003).

„Frankenšteino monstras“ yra chimeriška keliais aspektais būtybė. Pirmiausiai, tai „gyvo“ ir „negyvo“ kategorijų sumaišymas. „Frankenšteino monstras“, susiūtas iš lavonų dalių ir prikeltas elektros impulso pagalba, yra kinematografinis šampas, tačiau, panašu, kad Shelley įsivaizdavo monstro sukūrimo procesą būtent taip (užsimenama apie „anatominius teatrus“ bei „galvanizmą“).

„Galvanizmas“ (elektrinis negyvo kūno raumenų susitraukinėjimo stimuliavimas) siejamas su Voltos bei Galvani eksperimentais. Anot Charles Henry Wilkinson (1804), šie eksperimentai buvo vykdomi kaip Voltos ir La Mettrie polemikos dėl „elektrinio fluido“ (ar jį galima tapatinti su „gyvybine jėga“) prigimties dalis. Gauti pakankamai nevienareikšmiški rezultatai – elektra priverčia negyvą kūną judėti, o sugebėjimas judėti yra vienas esminių „gyvo“ požymių. Iš kitos pusės, efektas yra trumpalaikis, tęsiasi tik tol, kol lavonas yra prijungtas prie elektrodų, „galvanizmas“ nesustabdo irimo proceso. Kitaip, stimuliavimas leidžia sukurti „gyvybės“ iliuziją, tačiau negražina gyvybės iš tiesų.

Taigi, keliamas klausimas dėl „gyvo“ ir „negyvo“ ribų bei „pseudo-gyvybės“ galimumo. Nors ir sukurtas pažangesnes „galvanizmo“ atmainos (efektas ilgalaikis, irimo procesas sustabdytas), „Frankenšteino monstras“ nepatenka nei į „gyvo“ nei į „negyvo“ klases, jis yra „pseudo-gyvas“. Kiek vėliau, kito garsiausio romantinio gotikinio romano „Drakula“ autorius, Bram Stoker įveda neologizmą „*undead*“ (nemiręs) (Stoker, 2009).

Kartu, tai natūralios daiktų tvarkos – mirties negrįžtamumo principo pažeidimas, „gyvo“ ir „mirusio“ predikatų sumaišymas. Negyvas kūnas kelia pasibjaurėjimą. Frankenšteino bandymas

sukurti tobulą žmogų iš negyvų kūnų „detalių“ yra estetiškai atstumiantis, o siekis sujungti bjaurius elementus į nuostabią visumą atrodo iš anksto pasmerktas katastrofai.

Dar vienas svarbus aspektas yra paties daktaro Frankenšteino mechanizmo pobūdis. Iki masinės gamybos epochos pradžios, kiekvienas mechanizmas buvo gamintas individualiai. Detalės būdavo kruopščiai derinamos viena prie kitos. Atitinkamai, konkretaus laikrodžio detalės paprastai netiko kitam, kad ir tos pačios dirbtuvės gamybos laikrodžiui. Ypatingai opi pakeičiamumo problema buvo ginklų gamintojams ir naudotojams – nuo medžiotojų iki karių. Kiekvienas šaunamasis ginklas – pakankamai sudėtingas mechanizmas, būdavo gaminamas individualiai, kiekvieno remontui buvo reikalingos individualios detalės, net kulkos būdavo liejamos konkrečiam ginklui. Pati mechaninių elementų pakeičiamumo idėja buvo iškelta Jean-Baptiste Vaquette de Gribeauval 1765 metais (apie dvidešimt metų po La Mettrie „Žmogaus-mašinos publikacijos“), efektyviai įgyvendinta ji buvo tik apie 1850 metus (pirmiausiai, karo pramonėje) (Hounshell, 1984). Taigi, Shelley romano rašymo laikais, mechaninių dalių standartizacijos ir pakeičiamumo užtikrinimo problema nebuvo deramai išspręsta. Analogiškai, vieno žmogiško kūno-mechanizmo detalės negalėjo darniai tikti kitam kūnui – mechanizmui. „Frankenšteino monstro“ nedarnumas, neestetiška išvaizda gali būti aiškinama iš šio taško. Iš kitos pusės, „Būtybės“ kūnas, surinktas daktaro Frankenšteino iš „atsarginių dalių“, yra pilnai funkcionalus, ji netgi pasižymi nežmogiška jėga ir miklumu. Taigi, Shelley nesieja vizualinio estetinio grožio su mechaniniu funkcionalumu, iš dalies net priešpriešindama šias sąvokas.

„Frankenšteino monstras“, turi daug bendro su XX-XXI a. populiariosios kultūros automato principais veikiančiais „vaikštančiais negyvėliais“ – lygiai taip pat, jis yra „galvanistinės“ pseudo-gyvybės forma. Visgi, skirtingai nuo jų, jis yra sąmoninga, protaujanti būtybė – persona. Tuo pat metu, jis nėra ir pilnavertis žmogus, jo veiksmai yra neišvengiamai destruktivūs, aistros nevaldomos. Pats monstras teigia, kad tai jo pabaisiškos išvaizdos, neleidžiančios jam užmegzti žmogiškus kontaktus ir pasmerkiančios jį begalinei vienatvei, pasekmė. Tokia interpretacija suartina jį su John Locke požiūriu į asmens raidą. Fiziologinis monstras, pasižymintis gąsdinančia išvaizda, tampa mentaliniu monstru dėl išorinių aplinkybių – žmonių nepasiruošimo toleruoti jo kūnišką baisumą. „Būtybė“ yra *tabula rasa*, turėjusi tokį patį potencialą gėriui ir blogiui. Visgi, čia yra esminis prieštaravimas su kūrinio pagrindine idėja, kurią atspindi pats pavadinimas „Frankenšteinas, arba Šiuolaikinis Prometėjas“. Antikinių mitų Prometėjas yra nepaklusnumo dieviškajai tvarkai simbolis. Jis negrįžtamai sugriauna dievų nustatytas taisykles („žmonės neturi ugnies, t.y. kultūros, lygūs kitiems gyvūnams“), nustatydamas naujas ir sulaukia už tai dievų bausmės. Frankenšteinas pažeidžia dievišką pasaulio tvarką, sukurdamas gyvą būtybę iš mirusių kūnų, sumaišydamas „gyvo“ ir „mirusio“ kategorijas.

Romano fabula iš dalies kartoja viduramžiškas legendas apie golemus, tačiau egzistuoja esminis skirtumas: golemas yra sukurtas iš molio – materijos, kuri niekada nebuvo gyva. Golemo konstravimas yra biblinio žmogaus sukūrimo akto atkartojimas, tačiau kur kas mažiau ambicingas – nėra siekiama sukurti pilnavertės žmogiškosios būtybės. Golemai nėra sąmoningi, neturi kalbos dovanos, tad iš esmės mažai kuo skiriasi nuo mechaninių androidų. Taip pat, kaip ir androidai, golemai gali kelti pavojų, tačiau šis pavojus yra mechaninio pobūdžio, jis nėra pyktos valios pasekmė. Sugebėjimas sukurti golemą laikytas rabino mokyto ir artumo Dievui įrodymu (pasak legendos, Vilniaus Gaonas bandė sukurti golemą Jeruzalės išvadavimo tikslu).

Modernistinėje literatūroje šią temą gvildena Gustavo Meyrinko romanas „Golemas“. Pats Golemas yra Prahos geto dvasios ir sąmonės geštaltas, monstriška figūra, kurią prikėlė geto gyventojų skurdo ir kančių šimtmečiai (Meyrink, 2000). Skirtingai nuo legendinio Prahos golemo (arba Frankenšteino „būtybės“), Meyrinko Golemas yra kažkas, atsiradusio spontaniškai, egzistuojančio ne kaip sąmoningo plano pasekmė, tačiau kaip tam tikros vietos, laiko, socialiniu sąlygų ir kolektyvinės tapatybės emanacija, savotiškas egregoras.

„Frankenšteino monstras“ yra radikalesnis pasaulinės tvarkos pažeidimas nei folklorinis golemas, jis turi sąmonę ir valią. Šios valios laisvė yra vienas pagrindinių romano klausimų, į kurį nėra vienareikšmiško atsakymo, tačiau romano pavadinimas suponuoja versiją, kad šventvagiško eksperimento rezultatas pats savaime turi tapti bausme ir „Būtybė“ yra užprogramuota blogiui.

Tokia interpretacija atrodo logiškesne atsižvelgiant į intelektualinę Rousseau įtaką Shelley (O'Rourke 1989). Rousseau traktuoja prometėjišką mokslo ir racionalumo dvasią kaip pagrindinį pasaulinio blogio šaltinį. Tad „Būtybė“ yra bloga tiesiog dėl to, kad yra dirbtinė. Civilizacijos žmogus gimsta natūraliai ir „sumonstriškėja“ dėl aplinkos poveikio, tačiau visada turi galimybę sugrįžti į natūralaus gėrio būklę. Dėl savo nenatūralios genezės, „Būtybė“ neturi tokios potencijos ir yra pasmerkta elgtis blogai. Net ir suprasdama skirtumą tarp gėrio ir blogio, ji nėra moralės subjektas – visa atsakomybė už „Būtybės“ veiksmus krenta ant Viktoro Frankenšteino.

Panašių motyvų galima aptikti ir Meyrinko romane. „Golemas“ yra nenatūralių sąlygų, kuriomis egzistuoja Prahos geto gyventojai. Nesant konkrečiam kaltininkui, kaltė tenka visai civilizacijai.

„Gotikinis romanas“, gimęs kaip romantizmo literatūros žanras, chronologiškai peržengia romantizmo epochos ribas ir pasiekia savo aukščiausią tašką XIX amžiaus antroje pusėje – pabaigoje. Ši literatūra įvykdo savotišką meninio romantizmo ir filosofinio iracionalizmo tradicijų sintezę.

Idėja, kad monstriška sąmonė turi atsispindėti išvaizdoje, yra tam tikras fiziognomikos ir frenologijos palikimas. Motyvai, atkeliavę iš šių pseudomokslų, yra būdingi Edgaro Alano Poe

kūrybai, ypatingai tokiems apsakymams kaip „Ašerių namų žlugimas“ ir „Prieštaravimo dvasia“ (Grayson, 2005, p. 56-77).

Devynioliktojo amžiaus pabaigos Europoje buvo populiarios Césare Lombroso „kriminalinio atavizmo“ teorijos, kad polinkis į nusikalstamą veiką siejasi su tam tikromis kūno patologijomis, tad veido bruožų ir kūno sudėjimo analizė gali padėti išskirti linkusius nusikalsti individus (Lombroso, 1911). Antisocialūs polinkiai siejasi su bendru atavizmu, artumu gyvūnui, beždžionei. Tai chimeriškos būtybės, pasižyminčios tiek žmogaus, tiek beždžionės savybėmis. Taigi, tam tikra dalis žmonių yra iš prigimties pasmerkta tapti „pabaisomis“, nusikaltėliais, ir joks moralinis ugdymas arba socialinė inžinerija negali pakeisti šio fakto. „Kriminalinis atavizmas“ taip pat reiškia, kad tokių individų sąmoningumas yra silpnas, psichika funkcionuoja automatizmo principais. Net tais atvejais, kai nusikaltėlis demonstruoja išradingumą bei sumanumą, tai labiau panašu į gyvūno gudrumą nei į „normalaus“ žmogaus sąmoningą intelekto pritaikymą. Tam tikra prasme, Lombroso teorija nuima nuo nusikaltėlio moralinę atsakomybę – bet koks nusikaltimas yra labiau automatinės veiklos nei laisvos valios apsisprendimo rezultatas.

Stevenson literatūriškai aprašo „kriminalinio atavizmo“ atvejį, kai medikas daktaras Džekilas išskiria ir pažadina savo atavistinę pusę. Misteris Haidas – primityvi, gyvuliška, žiauri asmenybė užvaldo Džekilo kūną, transformuodama jį į chimerišką padarą, žmogaus ir beždžionės bruožų junginį. Galiausiai, daktaras Džekilas yra priverstas nusižudyti tam, kad tuo pačiu nužudytų gyvenančią tame pačiame kūne pabaisišką sąmonę (Stevenson, 2005).

Kitas svarbus aptariamame kontekste romantinės tradicijos (nors parašytas jau po „oficialios“ romantizmo pabaigos) romanas, gvildenantis sąmonės ir kūno monstriškumo santykį, yra „Doriano Grėjaus portretas“. Dorianas Grėjus yra jaunas aristokratas, pasižymintis ypatingu grožiu. Sužavėtas Doriano grožiu ir moraliniu tyrumu, jo draugas dailininkas nutapo portretą, kuris turi įamžinti šias savybes. Kai Dorianas pasuka link hedonistiško gyvenimo, vieną po kitos griaudamas moralės normas, jo nuopuolis atsispindi šiame portrete, nepaliesdamas jo fizinio kūno. Nors Dorianas tapo pabaisa savo vidumi, jo veidas lieka toks pat gražus ir tyras (Wilde, 2007).

Wilde romane galima pastebėti esminį skirtumą nuo Lombroso teorijos. Dorianas Grėjus yra „geros kilmės“ jaunuolis, pradinis romano fabulos taškas aprašo jį kaip fiziškai ir morališkai tobulą individą. Doriano nuopuolis yra jo laisvos valios veikimo rezultatas. Grėjus žengia moralinės ir fizinės involiucijos keliu, tačiau pastaroji atsispindi tik jo portrete. Kalbant kitaip, Lombroso yra įtakotas darvinizmo, pagal kurį pagrindiniai individo požymiai yra paveldimumo rezultatas (skirtingai nuo lamarkizmo). Laisvas apsisprendimas (tiek, kiek jis iš viso įmanomas) negali daryti įtakos esminiems psichiniams ar juolab, fiziniams bruožams. Svarbus yra skirtumas tarp degeneracijos (biologijos terminais, filogenezės) ir individo degradacijos (ontogenezės). DeLamarck teorija teigia, kad tarp filogenezės ir ontogenezės yra abipusis ryšys (įgyti ontogenezės

eigoje požymiai filogenetiškai paveldimi). Darwin (ir šiuolaikinė biologija) pripažįsta tik filogenezės įtaką ontogenezei. Degeneracija reiškiasi tiek psichinėje, tiek ir fizinėje plotmėje, tačiau moralinė individo degradacija nėra griežtai susieta su fizine degradacija. Dorian Grėjaus portretas liktų toks pat, nepriklausomai nuo modelio veiksmų.

Romantišką požiūrį į kūno/sąmonės problemą puikiai iliustruoja reiškiny, chronologiškai nepriklausantis romantizmo epochai, tačiau operuojantis romantinėje koordinačių sistemoje – Todd Browning filmas „Freaks“ (1932), pasakojantis apie keliaujančio cirko trupės gyvenimą. Jame priešpriešinamos fizinės pabaisos („išsigimėliai“) fiziškai normaliems sąmonės monstrams („Kleopatra“ ir „Heraklis“). Galiausiai, „išsigimėliai“ savotiškai „atstato harmoniją“, kastruodami (cenzūruotoje versijoje nužudydami) „Heraklį“ ir paversdami „Kleopatrą“ pabaisiška „Moterimi-antimi“. Pusiausvyra atstatoma ir kitu lygmeniu – kūno pabaisos tampa sąmonės monstra is per bendrą sadistinio smurto aktą. Turint omeny, kad šis žiaurumo aktas pelnytas, filmo žiūrovai (geidžiantys atpildo) tampa jo bendrininkais, susitapatindami su „išsigimėliais“.

Vienas svarbiausių XX a. masinei kultūrai personažas, atkeliavęs iš gotikinio romano, yra Drakula (Stoker; Black, 2009) – vampyras, gyvas numirėlis, siurbiantis gyvųjų kraują. Manoma, kad istorijos apie vampyrus atkeliavo iš pietų slavų folkloro (Silver, A.; Ursini, J., 1997, pp. 22-23). Panašiai kaip „Frankenšteino monstras“, Drakula sujungia savyje „gyvo“ ir „negyvo“ požymius. Taip pat, jis yra sąmoninga, protaujanti būtybė. Nepaisant antropomorfiškos išvaizdos (mimikriją pažeidžia tik smulkios detalės – pvz., ilgi ir tvirti nagai) ir tam tikro psichinio panašumo į žmogų, Drakula nėra žmogus, jo santykis su žmonija yra ekologinis „plėšrūnas-auka“ santykis. Drakulos sąmonė yra pakankamai „žmogiška“ tam, kad sudaryti efektyvią „*theory of mind*“ („kito“ sąmonės modelį) ir to dėka manipuliuoti žmonėmis. Nepaisant aptarto psichinio panašumo į žmogų, Drakula neturi tikros empatijos žmonėms.

Romano visata pasižymi tradicine krikščioniška struktūra, Drakulai atstovaujant metafiziniam Blogiui. Anot Wilxon, romanas „Drakula“ atspindi Bramo Stockerio katalikišką pasaulėžiūrą (Wixon, 1998). Blogio buvimas pasaulyje savotiškai garantuoja ir galingesnio metafizinio Gėrio realumą – galiausiai, vampyras yra priverstas slėptis nuo saulės šviesos, jo padėtis visatoje yra marginalinė. Žmogus yra pažeidžiamas vampyru tik tiek, kiek jis pats nukrypsta nuo krikščioniško moralinio idealo. Taigi, šiuo aspektu Drakula yra visiškai priešingas Frankenšteino Būtybei – jo egzistavimas nepažeidžia kosminės tvarkos, metafizinių Gėrio ir Blogio kovos „žaidimo taisyklių“. Drakula „gyvena“ šimtmečiais, tačiau šis faktas nesukėlė apokaliptinių padarinių – jo daroma žala yra iš principo ribota.

Priešingai, Frankenšteino „Būtybė“ yra nusikaltimas prieš kosminę tvarką, jos paniekimas. Romanas neleidžia pilnai įvertinti potencialių šio paniekimo padarinių, tačiau galima spėlioti kad šis nusikaltimas prieš gamtą yra neatitaisomas. Taigi, galima teigti, kad Drakula gali būti

priskiriamas prie tradicinių viduramžiškų demonų, senojo pasaulio relikto industriniame amžiuje. Priešingai, „Būtybė“ yra pirmas „tikrasis“ monstras Vakarų kultūroje.

Apibendrinant, galima konstatuoti, kad iracionalistinė – romantinė perspektyva išsivaduoja iš mechanicistinių sąmonės teorijų determinizmo. Suvokimas, kad žmogus nėra grynai racionali būtybė atveria kelią nesąmoningų psichinių procesų svarbos supratimui. Šie procesai gali būti suvokiami kaip alternatyva „sausam ir lėkštam“ racionalumui arba priešingai, kaip košmarų ir destruktijos šaltinis – svarbu, kad jų nebeįmanoma ignoruoti. Romantizmui yra svarbūs paslaptingi, chaotiški, indeterministiniai reiškiniai, netipiškos ir ribinės būtybės. Gotikinio romano pabaisos vis dažniau yra gamtos dėsnių paneigimas, aklos valios žaismo išraiška. Iracionalistinė-romantinė introspekcija leidžia pamatyti „normalios“ žmogiškos sąmonės monstrišką potencialą. Antropocentrinis pasaulio paveikslas pradeda irti – šį procesą dar paspartina klasikinės mokslo paradigmos žlugimas XX a. pradžioje.

Taigi, romantinis menas ir literatūra pateikė daug įspūdingų monstrų pavyzdžių. Vieno iš jų – „Frankenšteino Būtybės“ padėtis yra išskirtinė. Skirtingai nuo daugelio kitų „gotikinio romano“ pabaisų – vampyrų, vaiduoklių ir t. t., „Būtybė“ nėra tradicinės pasaulio tvarkos dalis. „Būtybė“ atsiranda kaip technologinio Gamtos išprievartavimo vaisius ir šis atsiradimas yra neatitaisomas kosminės harmonijos sulaužymas. Galima teigti, kad būtent ji ir yra pirmas „tikrasis“ modernaus pasaulio monstras.

Iracionalizmas ir romantizmas ilgai koegzistavo su priešingomis tendencijomis filosofijoje ir mene. Apie XIX a. vidurį – antrąją pusę racionalistinės ir scientistinės tendencijos kultūroje vis stiprėjo. Daugelyje to meto literatūros ir meno kūrinių romantizmo elementai susilieja su scientistine pasaulėžiūra, kas galiausiai leidžia atsirasti „keistiems“ (weird) siaubo naratyvams.

1.6. Scientistinė perspektyva, „keistų“ siaubo naratyvų Visata

Gamtos mokslų pasiekimai ir technologinė XIX amžiaus revoliucija išprovokavo pernelyg optimistišką požiūrį į mokslo galimybes, savotišką „pažangos religiją“. Nekritiškas tikėjimas mokslo galia yra iš dalies suprantamas – per kelis dešimtmečius naujosios technologijos neatpažįstamai pakeitė Vakarų pasaulį. Pramoninė revoliucija nuo pradžios buvo lydimą daugelio socialinių problemų – pauperizacijos, vaikų darbo eksploatacijos, nepakeliamų darbo sąlygų, nusikalstamumo. Industrializacijos pradinio etapo beneficariais buvo verslo atstovai, kapitalistai, plačiųjų masių gyvenimui teigiamos įtakos ji neturėjo. Anot K. Marxo, šios tendencijos turėjo privesti prie socialinės revoliucijos ir kapitalizmo žlugimo (Marx, 2009). Visgi, XIX amžiaus antroje pusėje tendencijos kiek pasikeitė – dirbančiųjų klasės atstovų pragyvenimo lygis akivaizdžiai augo. Vartojimas skatino pramonės augimą ir jos pelnus, taigi, paradoksaliai,

pramonininkų interesai iš dalies sutapo su industrijos darbininkų interesais. Socialinių revoliucijų grėsmė industrinėse Vakarų valstybėse atslūgo.

Kitas svarbus optimizmo šaltinis buvo tai, kad nuo Napoleono karų pabaigos Europa išgyveno sąlygiškai taikų periodą. Atvirus karus tarp didžiųjų valstybių vis labiau keitė diplomatiniai žaidimai, karai paprastai vykdavo periferijoje, kolonijose. Prancūzijos-Prūsijos karas šiame kontekste buvo traktuojamas kaip savotiškas nesusipratimas, patologija.

Optimizmas, susižavėjimas mokslo ir technologijų pasiekimais, neabejotinai įtakuoja ir Vakarų (ypatingai, anglosaksų) filosofiją.

Siekis iš naujo sujungti filosofiją su gamtos mokslais yra būdingas Hegelio darbams, tačiau Marksas, ko gero, nuosekliausiai bandė įvykdyti šią programą. Markso filosofija jungė Hegelio dialektinį metodą su prancūziško mechanistinio materializmo tradicija. Tiek Hegelio, tiek Markso atvejais, nuoseklūs dialektinio metodo taikymo bandymai gamtamoksliniams klausimams spręsti vedė prie labai abejotinų (mokslo bendruomenės požiūriu) išvadų. Markso ryšiai su empirizmu vertinami nevienareikšmiškai (Althusser (1970) neigė Markso empirizmą, kiti filosofai – tokie, kaip pvz., R. Hudelson (1982, pp. 241-253) priešingai, siekė įrodyti Markso sąsajas su empirizmu). Visgi, dialektinio metodo taikymas jo filosofijoje dažnai pakeičia empirinius metodus ir primena dekartiškojo racionalizmo bandymus išvesti visą įmanomą žinojimą iš proto operacijų.

Kita svarbi XIX a. filosofijos srovė, iškėlusį „moksliskumo“ programą, yra pozityvizmas. Pozityvizmo atsiradimas siejamas su Auguste Comte, iškėlusiu ambicingą pilno mokslų klasifikavimo ir filosofinio pagrindimo programą (Comte, 1974). Anot jo, filosofija užima (arba privalo užimti) tam tikro meta-mokslo, „mokslo apie mokslus“ poziciją. Comte yra neabejotinai įtakotas ankstesnės mechanistinės filosofijos. Kaip tam tiktai tiltai tarp senojo mechanizmo ir Comte pozityvizmo yra Saint-Simone ir Pierre Simon Laplace (1951) teorijos. Pastarojo determinizmas („Laplace demonas“) reiškėsi teiginiu, kad teoriškai (turint pilną informaciją apie dabartį) įmanoma nustatyti kiekvieno objekto Visatoje kada nors buvusią ar kada nors būsimą padėtį, vadovaujantis klasikine mechanika. Comte filosofija turi tam tikrą distopinį potencialą – panašiai kaip mechanistai, Comte mano, kad įmanomas pilnas pasaulio aprašymas mokslo ir „pozityvios filosofijos“ priemonėmis. Taigi, kažkuriuo momentu, bus padaryti visi įmanomi atradimai ir išradimai, išspręstos visos potencialiai galinčios iškilti mokslinės, filosofinės, socialinės problemos. Į bet kurį įmanomą klausimą egzistuos iš anksto paruoštas atsakymas. Kaip ir Sokratas, Comte tapatina gėrį su žinojimu, taigi toks pasaulis būtų visiškai „geras“. Tokioje situacijoje tiek mokslas tiek filosofija netenka savo funkcijų, protas reikalingas tik mechaniškam užklauso bet kurios praktinės problemos sprendimo pateikimui. Galima matyti, kad tokia perspektyva galiausiai panaikina pačią „žmogaus“ sąvoką, pakeisdama ją kvazimechanine būtybe. Sudėtingi kognityviniai žmogiškosios psichikos įrankiai (tame tarpe ir savimonė) tampa

neberekalingi. Toks minties eksperimentas leidžia teigti, kad „nepažinto“ ir numanomas „nepažinaus“ egzistavimas yra būtina sąlyga žmogiškajai sąmonei funkcionuoti.

Kitas svarbus ankstyvojo pozityvizmo („paleo pozityvizmo“) atstovas, Herbert Spencer, sujungė Comte filosofiją su Darvino evoliucijos teorija, redukuodamas visus gyvosios ir negyvosios gamtos dėsnius į pagrindinį evoliucijos dėsnį. Tokio dėsnio buvimas implikuoja pažangos neišvengiamybės idėją. Progresas yra determinuotas pačio žmonijos egzistavimo fakto (Spencer, 2000). Iš kitos pusės, imanentinis evoliucinės pažangos dėsnis yra nesuderinamas su kažkokio galutinio, neperžengiamo tikslo buvimu, arba pilnu pasaulio pažinimu, tad Spencerio teorija pašalina Comte „tobulo pasaulio“ košmarišką perspektyvą.

Pozityvizmo vienas pagrindinių principų yra metafizikos ir metafizinės spekuliacijos neigimas. Visi teisingi teiginiai yra iš principo moksliski. Fizikas ir pozityvistinis filosofas Ernst Mach (1984) teigė, kad visi prasmingi pasisakymai gali būti redukuoti iki juslinio patyrimo konstruktų. Įdomu, kad radikaliai scientistinė Macho programa galiausiai privedė jį prie konflikto su viešpataujančių gamtamoksliniu diskursu, atomų realumo ir Einšteino reliatyvumo teorijos neigimo. Šiuo atveju, scientizmas galiausiai paneigė pats save. Visgi, Macho atvejis yra veikiau išimtis – atitikimo empirinio mokslo faktams siekis neskaito dogmatiško požiūrio į savo teorijas. Skirtingai nuo marksistinio pobūdžio filosofų, pozityvistinės pakraipos filosofai buvo žymiai labai linkę koreguoti savo pažiūras jei jos prieštaravo gamtos mokslų arba matematikos išvadoms.

Godelio nepilnumo teorema implikuoja išvadą, kad pažinimas negali būti baigtiniu procesu, tad nėra pagrindo manyti, kad įmanomas kažkoks galutinis mokslinių, filosofinių ir socialinių problemų sprendimas. Ankstyvojo pozityvizmo utopija pasirodo neįgyvendinama. Iš to seka, kad socialinė inžinerija ir žmogaus pertvarkymo projektai nėra visagaliai. Reliatyvumo teorija, Godelio nepilnumo teorema, Heizenbergo neapibrėžtumo principas palaidojo XIX amžiaus pozityvizmą, tačiau pozityvistinės (plačiąja prasme – nuo loginio pozityvizmo iki analitinės filosofijos) srovės XX a. toliau didino savo įtaką.

Scientistinėms mąstymo formoms dominuojant, atsiranda kitokio „pabaisiškumo“ traktavimo poreikis. Gotikinio romano vaiduokliai ir vaikštantys negyvėliai nebeįtikina ir nebegąsdina. Pozityvistinis mokslas atmeta metafizinius arba mistinius gyvybės aiškinimus. „Gyvą“ nuo „negyvo“ skiria aiškūs ir išmatuojami biocheminiai procesai. „Undead“ kategorija tampa nebeįmanoma ir absurdiška pagal apibrėžimą. „Frankenšteino monstras“ pagal visus požymius yra gyvas, tad iš pozityvistinės pozicijos galima teigti, kad jo „monstriškumas“ yra tik estetinio pobūdžio. Bjauri išvaizda trukdo jo psichologinei socializacijai. Jo kilmės specifika ypatingos reikšmės neturi.

Marksizmas taip pat pripažįsta tik socialinio, bet ne metafizinio blogio egzistavimą. Socialinis blogis galiausiai taip pat tarnauja socialinio gėrio įsiviešpatavimui. Ta pati Frankenšteino

istorija gali būti analizuojama per klasių kovos prizmę, kaip baimės, sukeltos klasių antagonizmo (kovojančių klasių atstovai suvokia vieni kitus kaip „monstrus“), metaforiška išraiška.

Jei Comte laikosi pozicijos, kad įmanomas pilnas pasaulio pažinimas, tai XX amžiuje padaryta aiški perskyra tarp nepažinto ir nepažinaus. Pilnas Visatos kaip visumos pažinimas yra neįmanomas, tačiau dėl atskirų aspektų principinio pažinimo vyko (ir tebevyksta) diskusijos. Jei „klasikinis“ pozityvizmas laikėsi pozicijos, kad įmanomas „tikras“ ir absoliučiai patikimas, verifikuojamas žinojimas, kuriam pasiekti trukdo neteisingas kalbos vartojimas (Russell, Carnap, ankstyvieji Wittgensteino darbai), tai postpozityvizmas (Kuhn, Feyerabend) atmeta tokias pretenzijas. Geriausia, ką mes galime turėti, tai tam tikras priartėjimas prie patikimo žinojimo, verifikuojami bei falsifikuojami (Popper, Lacatos) informaciniai tikrovės modeliai. Suvokimas, kad žmogaus smegenys yra evoliucijos proceso rezultatas, veda prie hipotezės, kad tas pats procesas gali suformuoti ir visiškai kitokio tipo protą, sudarantį iš principo kitokius tikrovės modelius. Tam tikri dalykai gali būti nepažinūs iš principo.

Kitas svarbus aspektas yra revoliucija požiūryje į žmogaus vietą Visatoje. Tiek viduramžiškas, tiek ir renesansinis pasaulio paveikslai deklaravo žmogaus ontologinį reikšmingumą. Viduramžiškos paradigmos centre yra Dievas (paprastai suvokiamas antropomorfiškai), tačiau žmogus yra sukurtas pagal Dievo atvaizdą, pasaulio naratyvas sukasi aplink žmogaus ir Dievo santykių peripetijas. Renesanso laikais žmogus iš dalies pats užima Dievo vietą, būdamas Žemės valdovas, o Žemė yra geocentrinės Ptolemajaus Visatos centras.

Pirma iš šių prielaidų – žmogaus, kaip Žemės valdovo, vaidmuo nekėlė ypatingų abejonių praktiškai iki XX amžiaus. Antra, Žemės, kaip Visatos centro, prielaida pradėjo irti su šiuolaikinės astronomijos atsiradimu. Pirmą smūgį tokiam Visatos paveikslui suduoda Koperniko, Galilėjaus, Keplerio darbai, įrodę, kad Žemė yra tik viena iš planetų, besisukančių aplink Saulę. Pats Kepleris pastebi, kad jo teorija kelia esminius klausimus apie Žemės ir žmonijos vietą Visatoje, svarstydamas, ar kitų pasaulių protingi gyventojai nesuvokia savo planetų kaip Visatos centro. Visgi, Kepleris atmeta tokią prielaidą, teigdamas, kad Žemė yra tauriausia iš planetų, besisukančių aplink Saulę. Žvaigždės nėra analogiškos mūsų Saulei, nes nėra pakankamai ryškios, kad aplink jas suktųsi gyvenamos planetos (Wolloch, 2002).

Huygensui išmatavus atstumą iki Sirijaus (ryškiausios Žemės danguje žvaigždės iš Šuns žvaigždyno), buvo patvirtintos antikos filosofų Anaksagoro ir Aristarcho, bei italų vienuolio Giordano Bruno prielaidos, kad Saulė tėra viena iš daugelio žvaigždžių. Šie fizikos faktai implikuoja išvadas, kad Visata yra nepalyginamai didesnė nei buvo manyta iki tol, o Žemės vieta joje gali būti mažai reikšminga. Pats Huygens neigė Keplerio „tauriausios Žemės“ koncepciją, manydamas, kad egzistuoja daugelis gyvenamų pasaulių, besisukančių aplink kitas žvaigždes (van der Schoot, 2014).

Antropocentrinio Visatos paveikslo irimo požymių galima aptikti Spinozos metafizikoje – pavyzdžiui, šiam kalbant apie Dievo (suvokiamo panteistiškai) ir žmogaus [žinojimo] santykį ir lyginant jį su santykiu tarp Šuns žvaigždyno (astronominė metafora pasirinkta neatsitiktinai ir tiesiogiai referuoja į Huygenso tyrimus) bei lojančio gyvūno (Spinoza, 2014, prop. 17).

Kiek vėliau, XIX amžiuje, pradėjo aiškėti tikras Žemės amžius, nepalyginamai didesnis už žmogaus ar visos žmonijos egzistavimo trukmę. Tad visa žmonijos istorija sutelpa į sąlygiškai trumpą laiko atkarpą labai mažoje Visatos erdvės dalyje.

Galiausiai, lemiamą smūgį antropocentriniam pasaulio paveikslui sudavė Darwino evoliucijos teorija. Pakankamai dažnai kalbama apie jos įtaką Vakarų sekuliarizacijos procesui, tačiau lygiai taip pat ji padeda galą ir renesansinio tipo humanizmui, idealizavusiam žmogaus kūną ir psichiką. Evoliucijos faktas reiškia, kad žmogus su visais jo predikatais yra kažkas istoriškai susiformavusio kaip aklo ir betikslio prisitaikymo rezultatas. Nei žmogaus kūnas, nei žmogaus protas nėra sukurti kažkokiam išoriniam tikslui ir nebūtinai yra geriausi įmanomi kūno ir proto modeliai. Gyvas pasaulis neturi nieko bendro su žmogiškomis Gėrio ir Grožio kategorijomis (Dewey, 2007). Idiliškas žydinčios pievos vaizdinys iš tiesų slepia milijonų ryjančių vienas kitą organizmų žiaurią ir pilną kančios kovą už būvį. Lygiai taip pat naivu yra Rousseau stiliuje ieškoti kažkokio „Gėrio“ žmogaus prigimtyje.

Taigi, evoliucijos teorija iš esmės keičia žmogaus santykį su gamta. Ankstesnis požiūris buvo linkęs ieškoti gyvoje gamtoje, kaip tikslingame gero Dievo kūrinyje, metafizinio Gėrio apraiškų (pvz., Paley (1828)). Po Darwino darbų publikavimo tokios pastangos atrodo naiviai. Gyvi organizmai elgiasi nepriklausomai nuo žmogiškų etinių kategorijų. Naudojant Blogio kaip Gėrio trūkumo apibrėžimą, galima netgi tapatinti gyvos gamtos abejingumą kančiai su Blogiu. Natūralios atrankos mechanizmai yra visiškai abejingi gyvų būtybių kančioms – nėra jokio Gamtos „gailestingumo“. Kaip pavyzdys dažnai pateikiamos parazitinės vapsvos, įgeliant paralyžiuojančios vikšrus bei padedančios savo kiaušinius į jų kūnus. Besivystančios lervos ėda gyvą vikšrą iš vidaus – pradėdant nuo riebalinių audinių bei virškinimo organų. Gyvybiškai svarbūs organai (širdis bei nervų sistema) yra suėdami paskutiniai – vikšras turi likti gyvas kuo ilgiau.

Nėra galimybių įvertinti vikšro kančių – ar jo primityvios nervų sistemos sensacijos gali būti kažkaip lyginamos su žmogaus patyrimais. Visgi, egzistuoja nemažai žmogaus parazitų (tiek vienaląsčių, tiek ir daugialąsčių), sukeliančių ypatingai intensyvias kančias ir skausmingą mirtį.

Pats Darwinas pakankamai gerai suprato savo atradimo įtaką pasaulėžiūriniam Vakarų civilizacijos pamatams bei sunkiai išgyveno tą psichologinį diskomfortą (evoliucijos per natūralią atranką idėja prieštaravo paties Darwino išankstiniams įsitikinimams – jaunystėje šis buvo itin religingas), kurį jis sukėlė (Dennett, 2014).

Tradicinio antropocentrizmo žlugimas sužlugdė ir tradicinius monstrus, atstovaujančius metafiziniam Blogiui. Nėra esminio skirtumo tarp „pabaisos“ ir bet kokio kito gyvo organizmo. Apie „Gėrį“ arba „Blogį“ prasminga kalbėti tik žmogiškoje koordinacių sistemoje. Taigi, scientistinės epochos pabaisos paradoksaliai privalėjo tuo pat metu būti anapus žmogiškumo, tačiau pasižymėti ir tam tikrais žmogiškais bruožais.

Neoromantikas dekadentas Arthur Machen romane „Great God Pan“ neigia empirinio arba socialinio gėrio ir blogio tapatumą metafiziniam Gėriui ir Blogiui. kažkas, reprezentuojamo mūsų sąmonėje kaip „pabaisa“, gali atstovauti metafiziniam Gėriui, ir priešingai, „angeliška būtybė“ gali būti metafizinio Blogio agentu (Machen, 2015). Antiscientistas ir mistikas, Machen šiame kontekste iš principo yra įtakotas scientistinės pasaulėžiūros.

Dvidešimtojo amžiaus pradžioje dauguma autorių atmetė metafizinio gėrio ir blogio koncepcijas. Marksizmas teigė tik socialinio gėrio arba blogio buvimą, pozityvizmas atmetė metafiziką, kaip tokią. Taigi, nauji laikai pareikalavo naujų monstrų. Ko gero, svarbiausias to meto pabaisų kūrėjas yra H. G. Wells.

Romane „Laiko Mašina“, pagrindinis veikėjas nukeliauja į tolimą ateitį, kurioje žmonija yra pasidalinusi į dvi rūšis – gyvenančius idilišką hedonistinį gyvenimą „elojus“ bei požemių pabaisas „morlokus“. Išvirkščioji „elojų“ idilės pusė yra tai, kad iš tiesų jie yra auginami „morlokų“ maistui. Autoriaus manymu, ši biologinė divergencija yra socialinės divergencijos tęsinys – laikui bėgant, aukštuomenė ir proletariatas tampa atskiromis rūšimis. Aukštuomenės palikuonys, „elojai“ yra pilnai išlaikomi proletarų palikuonių „morlokų“. Mainais, kiekvienas „elojus“ galiausiai yra suvalgomas. Vartojimo ratas užsidaro.

Ar tai gali būti vadinama „kanibalizmu“? Formaliai, ne, nes „elojai“ ir „morlokai“ yra atskirti pakankamai seniai, kad būti laikomi skirtingomis biologinėmis rūšimis. Visgi, su šiuo teiginiu galima ir nesutikti – mes negalime būti visiškai dėl jo tikri, besiremdami tik pasakotojo išpūdžiu. Scientistiniame pozityvistiniame pasaulėvaizdyje nėra metafizinio Blogio arba epistemologinio Nepažinaus, tad autoriaus vaizduotė atsigręžia į kanibalizmą, kaip maksimalaus įmanomo siaubo šaltinį. Kanibalizmo motyvai yra būdingi dar mažiausiai dviems Wellso romanams.

Romanas „Daktaro Moro sala“ iš dalies atkartoja M. Shelley romano motyvus. Genialus mokslininkas atokioje saloje vykdo eksperimentus, kurių tikslas yra chirurginis gyvūno pavertimas žmogumi. Keliautoją, atvykusį į salą, pasitinka monstriškos būtybės – atrodančios, vaikstančios ir kalbančios kaip žmonės, tačiau turinčios labiau ar mažiau išreikštų gyvūniškų bruožų. Laikui bėgant, aiškėja teisybė – daktaras Moro „gamina“ pseudo-žmones („*Beast-Folk*“) iš gyvūnų, taikydamas vivisekciją. Po daktaro žūties, jo eksperimentų objektai grįžta atgal prie savo natūralios būsenos.

Iš šiuolaikinės biologijos taško, bandymas chirurgiškai paversti gyvūną žmogumi atrodo labiau nei naivus. Toks „perdarymas“ reikalautų manipuliacijų molekuliniame lygyje, kas gerokai peržengia vivisekcijos galimybes. Visgi, privaloma turėti omeny, kad romano parašymo laikais nieko nebuvo žinoma apie DNR, o genetika tik žengė pirmuosius žingsnius. Iš XIX-XX amžių sandūros mokslo pozicijų, daktaro Moro monstruariumas atrodo pakankamai įtikinamai.

Kitas svarbus H. G. Wells romanas, liečiantis „pabaisiškumo“ tematiką, yra „The Croquet Player“ (1936), pasakojantis apie kelių jaunų žmonių, gyvenančių Anglijos kampelyje, vadinamame „Kaino pelkė“ obsesinius regėjimus. Šie regėjimai yra savotiškai „užkrečiami“ – jaunuolius kankina milžiniškos priešistorinės „tarpinės grandies“ kaukolės, matytos vietiniame muziejuje, vaizdinys. Kaukolė yra tuo pat metu ir žmogiška, ir nežmogiška, negyva ir gyva, gerianti žmogaus kraują. Regėjimų prasmė paaiškinama pakankamai nedviprasmiškai – tai bundančios priešistorinės pabaisiškos žmogaus prigimties signalai. Romanas yra vėlyvojo Wellso pesimizmo ir neišvengiamos apokaliptinės katastrofos nuojautos išraiška. Šiame romane persipina scientistinės pasaulėžiūros ir misticizmo elementai.

Iš scientistinės pozicijos, yra įdomus kaukolės kilmės klausimas. Įprasta manyti, kad turima omeny neandertaliečio (*Homo Neanderthalensis*) fosilija. Visgi, labiau tikėtina, kad Wellsas turi omeny vadinamo „Piltdauno žmogaus“ kaukolę. Britanijoje nebuvo rasta pakankamai gerai išlikusių neandertaliečių kaulų. „Piltdauno žmogaus“ kaukolė buvo „rasta“ 1908 metais netoli Anglijos miestelio Piltdauno. Beveik 50 metų buvo tikima radinio autentiškumu, kol 1953 metais (jau gerokai po Wellso mirties) grupė antropologų įrodė, kad „Piltdauno žmogus“ yra falsifikatas (Weiner; Oakley; Le Gros, 1953). Šio fakto žinojimas gerokai keičia romano suvokimo kampą. Wellso kaukolės aprašymas atitinka būtent „Piltdauno žmogaus“ bruožus („žmogiška“ kaukolės ertmė ir „beždžioniški“, „gyvūniški“ dantys, Wellsui simbolizuojantys polinkį į smurtą ir kanibalizmą). Tikrovėje hominidų evoliucija vyko gerokai priešingai (pradžioje „žmogiškėja“ dantys ir žandikauliai, ir tik po to auga kaukolės ertmė), kas sugriauna rašytojo sukurto vaizdinio paveikumą.

Scientizmo santykis su mitologija yra pakankamai paradoksalus. Tikėjimas mokslo galia netrukdo pačiam sąmoningai tapti mitų kūrėju. Tipiškiausias tokio „susiskaldymo“ pavyzdys yra „H. P. Lovecrafta ratelio“ sukurtas „weird fiction“ literatūros žanras, žymintis „klasikinio“ scientizmo krizę. Svarbu pažymėti, kad šiuo atveju autoriaus pasaulėžiūra ir jo kūrinių pasaulių sandara negali būti pilnai tapatinami. Paties Lovecrafta gyvenimas demonstruoja išskirtinį nenorą ir nesugebėjimą prisitaikyti prie supančios aplinkos. Sąmoningai pasirinkęs autsaiderio gyvenimą, jis niekada nedarbo „normalaus“ darbo, vengė tiesioginio bendravimo susirašinėjimo naudai, retai palikdavo namus dienos šviesoje. Visų jo raštų ir interesų pagrindinis leitmotyvas yra siekis pabėgti arba pasislėpti nuo nepakenčiamos realybės rutinos. Šis atmetimas įgauna įvairias formas –

domėjimąsi istorija, filosofija, gamtos mokslais, galiausiai, fiktyvių, alternatyvių pasaulių konstravimą. Literatūrinis siaubas yra vienas stipriausių tokio eskapizmo įrankių. Aiškiausiai nihilistinę ir pesimistinę „weird fiction“ pasaulėjautą yra išreiškęs Thomas Ligotti (2011, p. 176), pažymėjęs, kad būtent scientizmas leidžia aiškiau suvokti supančios realybės rutinišką siaubą. Kai „gotikinis romanas“ funkcionuoja tradicinėje metafizinio gėrio/blogio prieštaros schemoje, „weird fiction“ siūlo tik pasirinkimą tarp nepažinaus kosminio siaubo ir trivialaus kasdienybės košmaro.

Materialistas ir ateistas Lovecraft sistemiškai kuria sudėtingas ir subtilias mitologijas, kultivuodamas „kosminio siaubo“ pojūtį, siekdamas panaudoti jį kaip priešnuodį kasdienybei. Unikalus šių mitologijų bruožas yra jų totalus antiantropocentrizmas. Žmogus ir žmonija yra pastatomi prieš nepalyginamai senesnių ir galingesnių rasių egzistavimo faktą. Keistos, pabaisiškos būtybės, pasižyminčios kvazidieviška galia, gyvenančios milijonus metų, nėra net „priešiškos“ žmonijai, tačiau net netiesioginis susidūrimas su jomis negrįžtamai sugriaua žmogaus sąmonę.

Pats istorijų pasakojimo stilius imituoja populiaraus mokslo literatūrą, adekvačiai naudojant atitinkamą terminiją. Autoriaus mokslinė ir filosofinė erudicija yra neabejotina. Savo laiškuose ir teoriniuose darbuose Lovecraftas nedviprasmiškai nurodo, kad kuria fikciją, fiktyvius šaltinius (pvz., „Necronomicon“) bei fiktyvias mitologijas. Visgi, tam tikri autoriaus asmeniniai įsitikinimai atsispindi „Cthulhu mito“ sandaroje.

Scientizmas iš principo siekia kalbėti iš neutralios, „objektyvios“ pozicijos. Žmonijos laikinumas astronominiais bei geologiniais mastais suponuoja kuklesnę požiūrį į savo vietą Visatoje. Pasaulio paveikslas, suformuotas modernaus mokslo, yra savotiškai gąsdinantis – visa žmonijos egzistavimo istorija Žemėje yra tik akimirka geologiniais mastais, o pati Žemė tėra maža dulkelė beribėje erdvėje. Lovekraftiškoji mitologija perima scientistinę požiūrį, operuodama (tiek, kiek tai iš principo įmanoma) iš nežmogiškos perspektyvos, įvykdydama savotišką „Koperniko revoliuciją“ siaubo literatūroje. Šios mitologijos monstrai yra kažkas visiškai svetimo ir nesuvokiamo žmogiškajam protui. Duodamos tik tam tikros metaforiškos užuominos apie jų prigimtį arba motyvus. Griežtai kalbant, Lovecrafto monstruariumas nėra „antgamtiškas“, jo pabaisos yra materialios ir paklūsta kad ir nežinomiems ir nesuprantamiems Visatos dėsniams (Joshi, 1990, p. 52-58). Kaip tikras materialistas, Lovecraftas siekia antgamtiško „metafizinio siaubo“, nepripažindamas tikro „antgamtiškumo“ arba atskirų fizinių ir psichinių substancijų egzistavimo galimybės. Tuo pat metu, jis teigia principinį žmogiškojo proto ribotumą pažįstant realybę, kurios tam tikri aspektai gali būti bent dalinai išreikšti tik mito ir metaforos kalba. Čia reikia paminėti, kad Lovecrafto pasaulėžiūra yra stipriai įtakota iracionalistinės filosofijos (ypatingai Schopenhauerio ir Nyčės), neigusios racionalaus proto visagalybę. Panašiai, jo monstrai gali būti interpretuojami kaip „antžmogiai“ – būtybės, fiziškai ir protiškai toli pralenkusios žmoniją.

Nepaisant pakankamai marginalios Lovecrafto „weird fiction“ raštų padėties literatūroje, jų įtaka šiuolaikinei kultūrai ir filosofijai (ypatingai, spekuliatyvaus realizmo srovei) pasirodė žymiai didesnė, nei galėjo įsivaizduoti jo bendraamžiai (Harman, 2012). Spekuliatyvusis realizmas atsisako kantiškosios proto („subjekto“) ir realybės priešstatos, traktuodamas žmogaus sąmonę kaip „objektą“ kitų objektų tarpe. Lovecrafto raštų pasaulio ontologija yra radikaliai antiantropocentristinė, deklaruojanti žmogiškosios sąmonės ir žmogiškojo subjekto nereikšmingumą. Tai labai artima „object-oriented ontology“ dvasiai.

Tokia scientizmo ir iracionalizmo sintezė demonstruoja, kad šios perspektyvos nėra nesuderinamos. Materializmas ir fizikalistinis sąmonės problemos traktavimas netrukdo konstruoti įsivaizduojamų visatų, pažeidžiančių visus įmanomus tikrovės dėsnius. Harman skiria ypatingą dėmesį (Ten pat, p. 59) Lovecrafto aprašomo miesto R'lyeh „neeuclidinei geometrijai“. Tikrovėje neeuclidiniai efektai yra pastebimi tik astronominiais mastais ir itin masyvių objektų kaimynystėje. Miestas, kurio architektūra pažeidžia fizikos dėsnius, savaime yra iššūkis „sveikam protui“. Dar daugiau, panašu, kad ši architektūra pažeidžia ir neeuclidinių geometrijų taisykles, tai nėra tiesiog išėjimas iš konvencinės erdvės – tai išėjimas iš pačios geometrijos. Pakankamai sėkmingų neeuclidinės erdvės vaizdavimo bandymų galima aptikti M. S. Escher darbuose, tačiau jie paklūsta žinomiems matematiniams dėsniams. Tam tikrų indukcinių išvadų apie erdvę atsisakymas atveria kelią neeuclidinės geometrijos supratimui, tačiau R'lyeh architektūrai nebegalioja ir loginė dedukcija. Galima daryti išvadą, kad sąvokos „euklidiškumas“ ir „neeuklidiškumas“ šiame kontekste gali būti vartojamos tik kaip tam tikros metaforos. Lovecraft tiesiog demonstruoja, kad naratorius neturi sąvokų aparato, reikalingo deramai sustruktūruoti bei perteikti savo patirtį, tad vartoja terminus, kurie jam atrodo artimiausi jai. Reikia paminėti, kad aprašymas yra daromas ne tiesiai įvykių metu, bet iš atminties, kurioje pats patyrimas jau gerokai transformuotas ir (tiek kiek tai įmanoma) suderintas su logika. Kitaip tariant, naratoriaus sąmonė bando įvykdyti šios patirties ruinos (,,*ruination*“) procesą. Pats Lovecraft esėje „Antgamtinis siaubas literatūroje“ apibūdina šį procesą kaip situaciją, kai intriguojanti paslaptis gauna lėkštą ir banalų paaiškinimą (Lovecraft, 1973). Ruinacija sugriauna pačią „weird fiction“ žanro visatą, arba, kompiuterinių žaidimų terminais, „settingą“, tad autorius deda visas pastangas, kad tai neįvyktų ir neleidžia naratoriui atstatyti loginės pasaulio vienovės. Galiausiai tai, kad patyrimas yra nesuderinamas su logika ir ruinos procesas negali įvykti iki galo, veda personažą prie beprotybės arba mirties. Konfliktas įvyksta tarp pamatinių žmogaus sąmonės struktūrų ir gilesnės pasaulio tikrovės ir toks konfliktas gali pasibaigti tik sąmonės destrukcija arba savidestrukcija.

„Weird fiction“ specifiniai literatūriniai metodai leidžia išreikšti tai, kas nėra išreiškiama kitaip. Akivaizdžiausiai tai demonstruoja Lovecrafto raštų ekranizacijų arba iliustravimo nesėkmės. Pats Lovecraft mažiausiai dvejuose apsakymuose kelia neišreiškiamo siaubo vizualizacijos

klausimą („Pickman's model“ ir „Call of Cthulhu“). Aptakūs vizualinių artefaktų (Pickmano paveikslų arba Henry Anthony Wilcoxo sukurtos Cthulhu skulptūros) aprašymai yra specialiai konstruojami taip, kad pademonstruoti diskursyvinio mąstymo ir teksto nesugebėjimą perteikti vizualinį patyrimą. Juolab beviltiškas tampa šio patyrimo aprašymo vizualinio rekonstravimo pastangos. Bet kokie „rimti“ bandymai perteikti šių aprašymų atmosferą vizualinėmis priemonėmis (tiek Fan Art, t.y., fanų menas, tiek ir profesionalių iliustratorių) neatitinka teksto išraiškos, šis neatitikimas sukelia veikiau komišką efektą. Vienintelė sąlyginiai sėkminga Lovecraft'o ekranizacija yra „Call of Cthulhu“ (2008) – nebylus postmodernistinis filmas, kuriame neišreiškiamo siaubo atmosfera yra slepiama už sąmoningai komiškai primityvių ir stilizuotų specialiųjų efektų. Tad panašu, kad postmoderni ironija tampa vieninteliu įmanomu lovecraftiško siaubo perteikimo įrankiu. Galiausiai, pats Lovecraft'o atsiskyrimas nuo jo apsakymų kuriamos visatos, „antgamtiško siaubo“ atmosferos konstravimas netikint antgamtiškumu atrodo pakankamai artimas postmodernaus meno metodams.

„Weird fiction“ autorius, „Lovecraft'o ratelio“ rašytojas Robert Bloch, savo garsiausiame romane „Psycho“ (kuri labiausiai išgarsino Alfred Hitchcock ekranizacija) iš principo atsisąsėja į kasdienybės košmarą. „Monstru“ jame tampa niekuo neišsiskiriantis vidutinio amžiaus vyras Norman Bates, gyvenantis valdingos ir puritoniškos motinos psichologinio teroro atmosferoje. „Paprasti žmonės“ demonstruoja begalinį „pabaisiškumo“ potencialą.

„Lovecraftiško“ tipo scientizmo ryškiausi pavyzdžiai žanriniame („*cosmic horror*“) kine yra filmai „Svetimas“ („*Alien*“, 1979) ir „Įvykių horizontas“ („*Event Horizon*“, 1997). Scientizmas filme „Svetimas“ pasireiškia ne tiek per patį naratyvą (kosminė kelionė, kontaktas su priešiška gyvybės forma), kiek per pačią monstro figūrą – autoriai detalai rekonstravo „svetimo“ („*ksenomorfo*“) gyvybinį ciklą (Littmann, 2017). Toks dėmesys pabaisai peržengia siužetinės būtinybės ribas ir tampa savotišku biologiniu žaidimu. „Ksenomorfai“ (sukurtas šveicarų menininko H.R. Gigerio) turi chimeriškų bruožų, derindamas savyje stuburinių ir nariuotakojų bruožus. Bendras kūno planas (dvipusė simetrija, keturios galūnės būdingo tetrapodams (antžeminiams stuburiniams) tipo, dantų diferenciacija) primena reptilijos arba žinduolio planą. Papildomi žandikauliai gerklėje būdingi murenoms. Kiti bruožai (egzoskeletas, pilna metamorfozė, „vabzdžiško“ tipo socialumas) panašesni į nariuotakojų bruožus. Reprodukcinis ciklas primena parazitinių vapsvų reprodukcinį ciklą arba net viruso plitimą.

Tuo pat metu „svetimas“ turi ir unikalių bruožų (koncentruota rūgštis kūno ertmėse). Svarbus yra ir jokių pastebimų išorinių regos organų nebuvimas – „ksenomorfai“ neturi akių, bet nėra aklos. Vienas esminių stuburinių gyvūnų elgsenos bruožų yra reakcija į akių kontaktą. Instinktyviai, bet kokie du arti esantys panašūs taškai yra „perskaitomi“ smegenų kaip „kažkieno žvilgsnis“. Tai viena iš pareidolijos apraiškų, evoliuciškai susiformavęs grėsmių atpažinimo mechanizmas.

Primatams (tame tarpe ir žmonėms) akių kontaktas yra ne tik potencialaus pavojaus (plėšrūno) atpažinimo įrankis, bet ir vienas svarbiausių socialinės sąveikos mechanizmų. Padaras be akių reprezentuoja nepažinų pavojų, komunikacijos neįmanomumą. Filmas neatsako į klausimą, ar „ksenomorfai“ yra protingų būtybių rasė, ar tik gyvūnai, veikiantys pagal genetinę programą. Ar jie (bent jau kolonijų „karalienės“) turi sąmonę (Ewing, 2017, pp. 207-215)? Principinis „svetimo“ pažinimas lieka abejotinas. Visgi, „weird“ arba „cosmic“ horror motyvai yra būdingi tik pirmosioms frančizės dalims. Filmas „Prometheus“ (2012) iš principo panaikina „lovekraftišką“ elementą, pateikdamas „svetimus“ kaip biologinį ginklą, kadaise sukurtą antropomorfiškos „Inžinierių“ rasės. Ši rasė taip pat yra visos gyvybės Žemėje „autoriai“ (per sukūrimo aktą „Inžinierius“ pasiaukoja, savotiškai atkartodamas krikščionišką paradigmą). Toks siužeto posūkis panaikina kelis kertinius „weird“ elementus. Pirmiausiai, paslaptis gauna pakankamai trivialų paaiškinimą. „Ksenomorfai“ yra tiesiog genų inžinerijos rezultatas – pavojingas, tačiau pažinus ir iš principo rekonstruojamas. Antra – į „Prometheus“ Visatą gražinamas tam tikras antropocentristinis elementas. „Alien“ ir „Aliens“ filmų Visata yra nepažini, abejinga ir netgi priešiška žmonijai. Žmonių ir „ksenomorfų“ susidūrimas traktuotinas kaip savotiškas „pabudimas“ iš antropocentrinės iliuzijos. Žmonija nėra reikšminga, ji egzistuoja atsitiktinumo dėka – tol, kol nepatraukė galingesnių rasių dėmesio. „Prometheus“ koordinacijų sistemoje, visa gyvybė Žemėje buvo sąmoningai sukurta pagal „Inžinierių“ pavyzdį tik tam, kad po keturių milijardų metų išsivystytų į *Homo Sapiens*. Tad žmonija yra visos gyvybės evoliucijos Žemėje tikslas. Pati evoliucija suvokiama kaip aiškiai determinuotas procesas, neturintis alternatyvaus kelio galimybes. Galiausiai, „ksenomorfai“ lygiai taip pat sukurti konkrečiam tikslui – žmonijos sunaikinimui, tad yra ontologiškai priklausomi nuo žmonijos.

Kitas pavyzdys iš žanrinio kino yra filmas „Įvykių horizontas“, pasakojantis apie katastrofiškai pasibaigusį bandymą sukurti „kirvarpą“ (*wormhole*) kosminio laivo teleportavimui. „Kirvarpa“ yra teorinės fizikos terminas, reiškiantis savotišką „skylę“ erdvėje, sujungiančia tolimus vieną nuo kito Visatos taškus (arba regimąją Visatą su kitomis visatomis). Palikęs regimąją Visatą, laivo ekipažas susiduria su kažkuo, ko negali adekvačiai aprėpti ar išreikšti žmogaus protas. Tas „kažkas“ transformuoja žmogaus sąmonę ir bazinius skausmo/malonumo suvokimo refleksus bei savisaugos instinktus. Ekipažas įgyvendina kažką panašaus į viduramžišką pragaro paveikslą, atlikdami jame demonų ir pasmerktųjų sielų vaidmenis tuo pat metu. Kosminė kelionė virsta skerdynėmis. Po kelių metų laivas grįžta į Neptūno orbitą, atnešdamas užkratą iš už Visatos ribų. Šis užkratas nėra kažkas fiziškai apčiuopiamo – veikiau, tai savotiškas proto virusas, įsiskverbiantis į sąmonę ir deformuojantis ją (Wilberg, 2009). Nėra jokio materialaus monstro, žudančio ar kankinančio žmones – žudikais ir tuo pat metu aukomis tampa visi. Tai kone tiesiogine Lovecrafto citata:

„Suprasti, kad tas laikas jau atėjo, būsią nesunku, mat tuo metu žmonija būsianti tokia kaip Didieji Senieji: laisva ir laukinė, kitapus gėrio ir blogio, atsikračiusi įstatymų ir moralės, džiaugsmingai šūkaujanti, žudanti ir puotaujanti. Tada išlaisvinti Didieji Senieji išmoksia žmones naujų būdų šūkauti, žudyti, puotauti ir linksmintis, ir visą Žemę prarysiančios ekstazės ir laisvės holokausto liepsnos.“

(Lovecraft, 2018, p. 126)

Primityviausia ir dažnai pasitaikanti filmo interpretacija yra tiesioginis nežinomos visatos, iš kurios per kirvarpą grįžo kosminis laivas, tapatinimas su krikščioniškuoju pragaru. Lyg ir šios interpretacijos patvirtinimas yra Žemėje gautas pranešimas iš laivo lotynų kalba. Kaip daugumai žinoma, tai yra Romos katalikų liturginė kalba, daugelyje mistinio siaubo filmų vartojama magiškoms apeigoms arba egzorcizmui. Visgi, „Įvykių horizontas“ nėra nei gotikinis romanas, nei mistinis trileris. Kiek vėliau duodama užuomina – dingusio laivo kapitonas skrydžio metu laisvalaikio mokėsi lotynų kalbos. Ekipažas pats kruopščiai atkuria krikščioniškąjį pragarą pagal savo įsivaizdavimą – tai sąlygota jų pačių sąmonės turinio. Realybė, su kuria jie susidūrė, ir kurios nesugebėjo priimti, turi mažai bendro su žmogiškomis religijomis.

Filmo visata nepalieka vietos optimizmui. Pats žmonijos egzistavimo faktas tėra atsitiktinumas ir kosminės izoliacijos rezultatas. Žmonija egzistuoja tol, kol nepatraukė galingesnių, jai pačiai nesuvokiamų jėgų dėmesio. (Reikia pastebėti, kad čia yra ir malteistinė „Įvykių horizonto“ visatos interpretavimo perspektyva „apverčiant“ Tomo Akviniečio blogio koncepciją. Anot Akviniečio, blogis nėra savarankiškas metafizinis pradai, tai gėrio trūkumas – panašiai, kaip tamsa yra šviesos trūkumas (Aquinas, 2012, q. 49). Apverčiant – galima iškelti prielaidą, kad šviesa yra tamsos trūkumas, o gėris – blogio trūkumas. Tada žmonija vis dar egzistuoja tik todėl, kad „juoda šviesa“ jos dar neapšvietė).

Apibendrinant, galima teigti, jog egzistuoja prieštaravimas tarp scientistinės pasaulėžiūros siekio paaiškinti visus patiriamus fenomenus ir vidinio psichologinio pažinimo poreikio, natūralaus smalsumo, „valios tiesai“. Pilnai pažintas, sustruktūruotas ir paaiškintas Comte pasaulis nepalieka vietos šiam poreikiui. Racionalus ir disciplinuojantis Vakarų civilizacijos pasaulis neišvengiamai produkuoja autsaiderius, nesugebančius arba nenorinčius prisitaikyti prie jo tvarkos. Romantikai tiesiogiai maištavo prieš racionalumą, ieškodami išsigelbėjimo sentimentuose arba tikėjime. Paradoksaliai, tačiau klasikinis „gotikinis romanas“ yra labai optimistinė literatūros rūšis. Jo demonai-monstrai pačiu savo egzistavimo faktu manifestuoja metafizinio gėrio buvimą. Įdomu taip pat paminėti, kad tokia šiuolaikinės siaubo literatūros „žvaigždė“ kaip S. Kingas pagal šį požymį

rašo būtent „gotikinius romanus“, nepaisant formalių „weird fiction“ įtakų. Jo kūrybos centrinė ašis (ciklas „Tamsus bokštas“) remiasi tradicine gėrio/blogio prieštara.

Tuo metu moksliskai apsišvietę ir net garbinantys mokslą (ir tuo pat metu nesugebantys rasti sau vietos mokslo ir technologijų sukurtame pasaulyje) „weird fiction“ literatūros autoriai (H.P. Lovecraft, C.A. Smith, R. Howard) ieškojo racionalumo ribų, kad išeitų už jų – ne tam, kad sugriautų „geležinį narvą“, bet tam, kad rastų landą iš jo. Antiantropocentrizmas, nepažinios ir abejingos žmonijai Visatos poveikslas suteikia tokią landą. „Weird fiction“ nesuprantami, nepažinūs ir nepavaizduojami monstrai įkūnija šias Visatos savybes.

Galiausiai, net tokie mokslo ir pažangos entuziastai kaip H. Wells, prieina prie pesimistinio požiūrio žmonijos atžvilgiu ir iš esmės sutinka su Schopenhauerio pozicija. Scientizmas generuoja gerokai tamsesnį trivialaus pasaulio vaizdą, kuriame net pabaisos galiausiai gąsdina mažiau nei sąžiningai suvokta kasdienybė.

Taigi, scientistiniai „keisti“ pasakojimai akcentuoja žmogiškos sąmonės ribotumą ir nereikšmingumą abejingoje arba priešiškoje Visatoje. Jei tradicinio „gotikinio romano“ Visata yra valdoma metafizinio Gėrio kova su metafiziniu Blogiu, kuriam pažeidžiamas žmogus tampa tik dėl savo moralinio apsisprendimo, „keistoje“ Visatoje jokie apsisprendimai neturi reikšmės o individuali sąmonė pasmerkta nuolatinei kančiai. „Monstrai“, kurių neįmanoma nei deramai aprašyti, nei deramai atvaizduoti, yra šio fakto įrodymas, negailestingai pateikiamas aukos „Aš“. Tam, kad galima būtų išsiaiškinti, kiek tiksliai šis „keistos Visatos“ poveikslas atitinka tikrovę, būtina įsigilinti į šiuolaikinės sąmonės filosofijos problematiką. Klausimai „kaip fiziniai procesai siejasi su fenomenalia patirtimi“ bei „ar egzistuoja kažkoks substancionalus „Aš“ yra analitinės filosofijos centrinė tema nuo XX amžiaus vidurio.

2. PABAISŲ KONSTRAVIMO TEORINĖS PRIELAIIDOS

ANALITINĖJE SĄMONĖS FILOSOFIJOJE

2.1. „Sunkios sąmonės problemos“ išsprendžiamumo klausimas.

Analitinė filosofija yra viena svarbiausių pastarojo šimtmečio srovių, ypatingai įtakinga anglosaksų pasaulyje ir kiek mažiau kontinentinėje Europoje, kurios šiuolaikinės filosofijos srovės dažnai vienijamos pavadinimu „kontinentinė filosofija“. Toks pasiskirstymas yra pakankamai sąlygiškas – nemažai kontinentinės Europos filosofų naudoja analitinės filosofijos metodus, tuo pat metu didelė dalis Britanijos ir JAV filosofų jaučiasi artimesni kontinentinei tradicijai. Šios srovės taip pat nėra hermetiškos, tarp jų vyksta dialogas ir idėjų mainai, tačiau jų metodai ir interesų sritys yra pakankamai skirtingi.

Manoma, kad analitinės ir kontinentinės filosofijų atskyrimui prielaidas sudarė Kanto įvesta „noumeno“ (daikto, koks jis iš tiesų yra) ir „fenomeno“ (daikto, kokį mes jį patyriame) priešstata. Siekis įvesti šia priešstatą vokiškame idealizme įgyvendintas „ištirpdant“ noumeną ir fenomeną universalioje Dvasioje. Analitinės filosofijos (bent jau, ankstyvosios) šalininkai priešingai, siekė eliminuoti „noumeną“, atmesdami metafiziką, kaip tokią. Visgi, metafizikos atmetimo programa nebuvo pilnai įgyvendinta, ir XX a. pabaigoje analitinė filosofija grįžo prie tam tikrų metafizinio pobūdžio klausimų gvildinimo (Zahavi 2016).

Perskyra tarp dviejų tradicijų yra vertinama įvairiai – nuo teiginių, kad tai du visiškai skirtingi kultūriniai fenomenai, nepagrįstai vienijami tuo pačiu „filosofijos“ pavadinimu (Rorthy 1991, p.23) iki aiškinimų, kad perskyra yra labiau sociologinio pobūdžio (Blattner, 2014). Taip pat, akademiniam diskurse egzistuoja ir perskyros įveikimo bandymai – pvz., Charles Siewert (2007) „analitinė fenomenologija“, arba T. Bayne ir M. Montague (2011) „kognityvinė fenomenologija“.

Iš tradicinės, „kontinentinės“ fenomenologijos stovyklos, analitinių autorių subjektyvios patirties teorijos yra kritikuojamos už nepakankamą XX a. fenomenologų įdirbio integravimą. Anot Fuller (2011, pp 111-128), egzistuoja pavojus, kad analitinės filosofijos atstovai ne produktyviai skirs laiką ir jėgas, savarankiškai sprenddami jau išspręstas problemas, vietoje to, kad pasinaudotų jau paruoštais tradicinės fenomenologijos atsakymais. Visgi tokiam pasinaudojimui trukdo skirtingos terminijos vartojimo konvencijos, tad bendro komunikacijos protokolo sukūrimas yra sudėtinga, tačiau aktuali užduotis.

Analitinės tradicijos pradininkais laikomi tokie filosofai kaip Gotlob Friege, G.E. Moore, B. Russell, L.Wittgenstein. Analitinės filosofijos interesų centre istoriškai buvo kalba (daugmaž iki XX a. vidurio), protas ir sąmonė (nuo XX a. vidurio iki dabar). Specifinis analitinės sąmonės

filosofijos bruožas yra siekis rasti maksimaliai „moksliškus“ teorinių problemų sprendimus. Analitinė filosofija siekia griežtumo tiek loginėje įrodymo struktūroje, tiek terminų ir sąvokų vartojime. Šios mokyklos atstovai stengiasi dirbti glaudžiai bendradarbiaudami su mokslų, tyrinėjančių psichinius bei informacinius reiškinius, diskursais. Tokio tarpdisciplininio bendradarbiavimo rezultatas yra naujų disciplinų – neuromokslų, kognityvinių mokslų atsiradimas.

Taip pat, egzistuoja ir tam tikra formato tendencija – jei kontinentinėje filosofijoje labiau įprasta plačiai gvildinti atskirus klausimus, leidžiant knygas, tai analitiniai filosofai linkę dėstyti argumentaciją glausčiau – paprastai straipsnių specializuotose žurnaluose formatu. Analitinės filosofijos knygos dažniausiai yra tokių straipsnių rinkiniai. Tai nėra griežta taisyklė, tačiau tendencija yra nesunkiai pastebima.

Dar vienas analitinės filosofijos metodo bruožų yra dažnas „minties eksperimentų“ naudojimas, konstruojant hipotetines esybes ir situacijas. Tad, nepaisant artimo tikslams mokslams loginio griežtumo, analitinis metodas taip pat reikalauja ir lakios vaizduotės (pavyzdžiui, Wittgenstein „vabalas dėžutėje“, Searle „kinų kambarys“, t. t.).

Pakankamai dažnai manoma, kad analitinės tradicijos metodai yra neparankūs kultūros (tame tarpe vizualinio meno) tyrinėjimams. Daugelio Europos šalių (Lietuvoje taip pat) meno tyrinėjimų diskurse dominuoja kontinentinės filosofijos metodai (Dagys 2010, p. 78). Visgi manytina, kad tai yra labiau subjektyvių faktorių rezultatas. Nepaisant to, kad vizualinės kultūros problemos istoriškai nebuvo analitinės filosofijos interesų centre, šios įrankiai atveria plačias vizualinio meno tyrinėjimų perspektyvas (Danto 1981).

Kalbant apie pagrindinius klausimus, kuriuos gvildena analitinė filosofija, reikia pažymėti, kad kalbos ir sąmonės problematika yra glaudžiai susijusi, tad susidomėjimas nervų sistemos veikla pakankamai natūraliai išaugo iš siekio išsiaiškinti kalbinių žaidimų taisykles (Wittgenstein 2009).

Jerry Fodor (1975) iškelia „mąstymo kalbos“ (language of thought, LOT) koncepciją, anot kurios egzistuoja savotiškas „tarpininkas“ tarp fizinių procesų smegenyse ir natūralių kalbų. Kitaip sakant, pats mąstymas paklūsta tam tikriems lingvistiniams dėsningumams – pavyzdžiui, sintaksei. Iš to seka, kad mąstymo ir sąmonės tyrinėjimai leidžia geriau suprasti kalbos funkcionavimo principus ir, priešingai, lingvistinis žinojimas suteikia vertingos informacijos apie sąmonės prigimtį.

Egzistuoja dvi pagrindinės analitinių sąmonės teorijų grupės – neutraliai monistinės ir fizikalistinės. Šios grupės negali būti tapatinamos su XIX a. materializmo/idealizmo priešprieša. Fizikalistinių teorijų atmetimas nereiškia tikėjimo sąmonės „antgamtiskumu“ arba totaliu „nepažinumu“. Taip pat analitinė filosofija sunkiai dera su idealistiniu monizmu arba substanciniu dualizmu.

Vienas analitinės filosofijos mokyklos pradininkų, B. Russell, (įtakotas W. James ir E. Mach) laikėsi sąmonės, kaip proceso, sampratos ir teigė, kad mentaliniai fenomenai gali būti aiškinami tais pačiais principais, kaip ir fiziniai (Russell 2005, p. 23). Pats Russell įvardija savo poziciją kaip „neutralų monizmą“, teigdamas, kad ta pati vieninga substancija gali reikštis įvairiais kontekstais arba kaip fizinė, arba kaip psichinė.

Neutralaus monizmo pozicijos laikosi šiuolaikiniai analitinės mokyklos filosofai Kenneth Sayre bei David Chalmers. Sayre teigia, kad pati realybė susideda iš informacinių būsenų, ieškodamas savo monizmo pagrindo ne patirtyje, bet platoniškoje grynos informacijos karalystėje, kas artina jį prie idealistinio monizmo pozicijos (Sayre 1976). Visgi, Sayre supranta informaciją ne kaip „idėjos“ sinonimą, o kaip kažką ontologiškai pirmesnio tiek už idėją, tiek ir už fizinį pasaulį.

Joseph Levine (1983, p. 360) atkreipia dėmesį į „paaiškinimo spragą“ (explanatory gap) tarp konkrečių smegenų procesų (kurie gali būti fiksuojami išorinio stebėtojo) bei fenomenalios patirties. Anot jo, fizikalistinės sąmonės teorijos privalo pateikti įtikinamų argumentų šiai spragai užpildyti.

Chalmers pavadino „paaiškinimo spragos“ užpildymą „sunkia (pagrindine) sąmonės problema“ („hard problem of consciousness“) – „kaip koreliuoja subjektyvūs sąmonės patyrimai su fizinėmis smegenų būsenomis?“

Anot Chalmers (1996), sąmonė yra „natūrali“, t.y. sukelta fizinių procesų smegenyse, tačiau negali būti redukuota į fizines sistemas. Pats jis įvardija savo poziciją kaip „natūralistinį dualizmą“. Visgi, „natūralistinis dualizmas“ yra neutralaus monizmo forma ir neturi būti painiojamas su „tikru“ (substanciniu) dualizmu.

Analitinės teorijos suvaidino svarų vaidmenį, kritikuojant psichologinį biheviorizmą, populiarų JAV dvidešimtojo amžiaus vidury, taip pat ir kitas, pernelyg redukcionistines sąmonės teorijas. Hilary Whitehall Putnam neigia, kad, pavyzdžiui, skausmo patyrimas visada yra tapatus tam tikro tipo nervinių ląstelių dirginimui (Putnam 1975). Anot jo, šis patyrimas gali atitikti visiškai skirtingas skirtingų organizmų nervų sistemos būklės, tačiau išreikšti tą pačią mentalinę būseną. Kitaip tariant, kalbama apie skausmo „kvalią“. Kvalia (qualia) arba „subjektyvioji patyrimo kokybė“ yra terminas, kurį analitinė sąmonės teorija naudoja sensorinių patirčių ir reiškinių apibūdinimui. Kvalia yra vyno kartumas, raudonos spalvos patyrimas, migrenos skausmas ir t. t. Tai pirminis, neverbalizuotas patyrimas, neišmatuojamas, maksimaliai subjektyvus. Niekas negali įrodyti, kad kalbėdami apie raudoną spalvą mes kalbame apie tą patį. Kvalia nėra tiesiogiai perteikiami, yra pirmiau ir anapus bet kokios kalbos arba diskurso. Negalima netgi teigti, kad kvalia būdingi bet kuriam žmogui – galima įsivaizduoti pabaisišką būtybę, atrodančią, kalbančią ir dalyvaujančią socialinėse interakcijose kaip žmogus, tačiau nepatiriančią kvalia – „filosofinį zombį“. Nors „filosofinio zombio“ sąvoka yra populiarizuota David Chalmers, pati idėja yra kur

kas senesnė. Ludwig Wittgenstein iškelia šią problemą, kalbėdamas apie „žmones-automatus“, neturinčius sąmonės, tačiau besielgiančius lygiai taip pat, kaip „tikri“ žmonės:

„But can't I imagine that people around me are automata, lack consciousness, even though they behave in the same way as usual? – If I imagine it now – alone in my room – I see people with fixed looks (as in a trance) going about their business – the idea is perhaps a little uncanny. But just try to keep hold of this idea in the midst of your ordinary intercourse with others, in the street, say! Say to yourself, for example: 'The children over there are mere automata; all their liveliness is mere automatism.' And you will either find these words becoming quite meaningless; or you will produce in yourself some kind of uncanny feeling, or something of the sort.“

(„Bet aš negaliu įsivaizduoti, kad aplink mane esantys žmonės yra automatai, neturintys sąmonės, net jei jie elgiasi taip pat kaip įprasta? Jei aš įsivaizduoju tai – vienas kambaryje – aš matau žmones, sustingusiais žvilgsniais (kaip transe), darančius savo kasdienius darbus – idėja, galbūt, yra šiek tiek bjauri. Bet tiesiog pabandykite išlaikyti šią idėją paprastai bendraujant su kitais, gatvėje, pasakykit! Sakyk sau, pavyzdžiui: „Vaikai ten yra tik automatai, visi jų gyvybingumas yra tik automatizmas“. Ir tu rasi, kad šie žodžiai tampa visai beprasmiški, arba tu pats atgaminsi savyje kažkokį neįprastą jausmą ar kažką panašaus.“)

(Wittgenstein 2009, p. 420)

Iš dalies, čia yra panašumų į LaMettrie „žmogaus-mašinos“ koncepciją, tačiau yra ir esminių skirtumų – LaMettrie traktuoja visus žmones kaip mechanizmus ir sąmonę kaip bendros mechaninės sistemos dalį. Kitaip, nėra jokios specifinės „sąmonės“ kokybės, leisiančios atskirti „tikrus“ žmones nuo „žmonių-automatų“. Wittgensteino nupieštas vaizdas reikalauja bent vienos „tikros“ sąmonės, patiriančios susidūrimo su „žmonių-automatų“ aplinką siaubą, egzistavimą.

Empatijos jausmas yra dažnai įvardijamas kaip kvalia. Sociopatai pasižymi empatijos patyrimo sugebėjimo sutrikimais, taigi turi tam tikrų „filosofinio zombio“ savybių.

Fizikalistinės sąmonės teorijos gali būti skirstomos į dvi pagrindines grupes – reduktyvistines ir nereduktyvistines. Reduktyvistinio fizikalizmo („eliminatyvaus materializmo“) srovės atstovai įvardina epifenomenalistines sąmonės teorijas kaip „liaudies psichologiją“ (*folk psychology*), teigdami, kad didelė dalis mentalinių būsenų aktualiai neegzistuoja, būdamos tik kultūriškai susiformavusiais stereotipais (Churchland 1985, p. 27). Anot jų, būtina sąvokų, susijusių su sąmone, revizija, siekiant išvengti klaidinančios kalbos.

Daniel Dennett (1991) kritikuoja „kvalią“ koncepciją, teigdamas, kad ji yra bevertė atsakant į konkrečius klausimus. Jo nuomone, bet kuri kvalia gali būti išreikšta kalbos pagalba, kad ir kiek daug žodžių tam prireiktų. Taip pat atmeta jis ir „filosofinio zombio“ koncepciją, teigdamas, kad ji

kyla iš „įsivaizduojamo“ ir „įmanomo“ supainiojimo. Kitaip, jo nuomone, mes vis esame „filosofiniai zombiai“, nes pati „qualia“ sąvoka neturi realaus atitikmens.

Tokiai pozicijai oponuoja David Chalmers ir Thomas Nagel (teigdami, kad Dennett nepagrįstai ignoruoja subjektyvų sąmonės aspektą) (Carruthers, 2005). John Searle (1998) mano, kad Dennett, atmesdamas kalbas apie subjektyvų sąmonės aspektą, kaip „nemoksliškas“, nedaro skirtumo tarp epistemiškai ir ontologiškai „objektyvių“ teiginių. „Filosofinio zombio“ problemos sprendimas pagimdo antrinę, „[potencialiai] įsivaizduojamo“ ir „įmanomo“ santykio problemą – „ar viskas, ką mes galime įsivaizduoti, yra (bent jau, metafizine prasme) įmanoma“. Dennett, Churchland, bei kiti eliminatyvūs fizikalistai į šį klausimą atsako neigiamai, Chalmers, Nagel, Searle – teigiamai. Teigiamas atsakymas suponuoja galimybę apversti klausimą: „ar viską, kas aktualiai įmanoma, mes galime įsivaizduoti?“

Neigiamą atsakymą į pastarąjį klausimą siūlo analitinės filosofijos kryptis, Oweno Flanagano pavadinta „naujuoju misterianizmu“ (*new mysterianism*) (Flanagan, 1991), viena iš nereduktyvistinio fizikalizmo formų. Jos esmė yra deklaruojamas neįmanomumas galutinio kūno/sąmonės, bei kai kurių kitų problemų sprendimo (dėl pačios žmogaus sąmonės konstitucinių savybių.) „Naujais misterianistais“ laikomi tokie filosofai ir mokslininkai kaip Thomas Nagel, Noam Chomsky, Roger Penrose, Sam Harris, tačiau, ko gero, aiškiausiai šios krypties programą suformulavo Colin McGinn (1990). Teiginyis apie galutinio sąmonės/kūno problemos sprendimo neįmanomumą nėra tapatus dualistiniam teiginiui, kad sąmonė yra „antgamtiška“ – tai ir sudaro esminį skirtumą nuo „senųjų misterianistų“ (Dekarto, Leibnico ir t. t) pozicijos. Veikiau evoliuciškai susiformavusi žmogaus smegenų konstrukcija neleidžia pažinti tam tikrų realybės struktūrų (McGinn 2011). Sąmonėje egzistuoja „paslėpti lygiai“, neprieinami nei fenomenologiškai („pirmo asmens pranešimas“) nei epifenomenologiškai arba „gamtamoksliškai“ („trečio asmens pranešimas“). Hipotetinei būtybei (pvz., protingai gyvybės formai iš kitos planetos arba tam tikram dirbtiniam intelektui) šios struktūros gali būti pilnai pažinios ir suprantamos, tačiau bandymas perteikti šį supratimą žmogui bus bevaisis. Galima taip pat iškelti hipotezę, kad egzistuoja pakeistos sąmonės būsenos („mistiniai patyrimai“, sukelti meditacijos, psichodelikų poveikio, tam tikrų smegenų zonų elektrostimuliacijos), kai galimai susiduriama su tokiu pažinimu. Toks susidūrimas gali būti patiriamas tik kaip kvalia, neverbalizuojamas, nekonvertuojamas iš „privačios kalbos“ (Wittgensteino terminais) arba Fodor (taip pat priskiriamo prie „naujųjų misterianistų“) „language of thought“ į bet kokią tinkamą intersubjektyviai žmonių komunikacijai kalbą.

William James (1896), ko gero, gali būti laikomas šios krypties pirmtaku, teigęs, kad taip pat, kaip šuo negali suvokti žmogiškosios tikrovės, taip pat gali egzistuoti realybės plotmės, nesuvokiamos žmogaus protui. Savotiškai tokį požiūrį galima išvesti iš evoliucinės biologijos – žmogaus protas nėra kažkas esmiškai skirtingo nuo daugelio kitų gyvų organizmų protų. Nepaisant

to, kad žmogus yra „intelektualiausia“ iš žinomų gyvybės formų, nėra pagrindo manyti, jog intelektualiai pranašesnės formos yra neįmanomos. Būtybė, intelektualiai pranašesnė už žmogų tiek, kiek žmogus pranašesnis už šunį (ar skruzdėlę) galėtų funkcionuoti visiškai kitokioje tikrovėje, nepažinioje žmogui.

Taigi, anot „misterianistų“, egzistuoja tam tikra įmanomo žmogui pažinimo riba, „kognityvinė uždanga“ (*cognitive closure*).

Nuosekliausiai ši kryptis yra kritikuojama iš „eliminatyvaus materializmo“ pozicijų. Daniel Dennett teigia, kad sąmonės „nepažinumas“ yra susijęs su kalbos įrankių netobulumu. Tokiam pažinimui pasiekti mums reikia tobulesnės kalbos o ne tobulesnių smegenų (Dennett 1991). Iš principo, tokia argumentacija grąžina diskusiją į lingvistinės filosofijos lauką. Iš kitos pusės, instrumentiškai traktuojama kalba mažai kuo skiriasi nuo kitų žmogiškų instrumentų (pvz., rašto), ką pažymi pats Dennett. Analogiškai, raštas gali būti traktuojamas kaip sąmonės plėtinys į išorinį pasaulį. Lygiai taip pat gali būti traktuojami ir kompiuteriai, Internetas, išmanieji prietaisai, smegenų/kompiuterio interfeisai, t. t. Galiausiai, kokybinė riba tarp žmogiškos būtybės, apsuptos įvairiausių plėtinių, ir postžmogiškos būtybės (pavyzdžiui, kiborgo), kurioje plėtiniai tampa organine sąmonės dalimi, nėra labai aiškiai nubrėžta. Chalmerso (2017) žodžiais, „*The Mind Bleeds Into the World*“, protas plečiasi į pasaulį, keisdamas jį ir pats patirdamas neatpažįstamas transformacijas. Postžmogiškai būtybei žmogiškosios sąmonės „sunki problema“ gali būti pilnai išsprendžiama (tuo pat metu, „sunki sąmonės problema“ gali atsirasti kitame, postžmogiškame lygmenyje). Tad galimai diskusija kilo iš netikslaus pradinių sąlygų apibrėžimo – prieš trisdešimt metų į postžmogiškos sąmonės perspektyvas buvo žiūrima kur kas skeptiškiau. Su teiginiu, kad žmogiškoji sąmonė (ir tam tikri kiti reiškiniai) negali būti pilnai suprasta „žmogaus“ (suvokiant jį kaip biologinių smegenų, verbalines kalbos ir rašto sistemą), dera sutikti.

„Naujasis misterianizmas“ yra pakankamai patogus įvairių „keistų“ patyrimų aiškinimui. Toks patyrimas negali būti redukuotas iki kažko suprantamo. Arthur Koestler (1981, p. 81) pasakoja (neva perpasakodamas George Orwell istoriją) apie paveiktą opiumo žmogų, kuris, neva, staiga suprato giliausią gamtos sandaros principą. Apimtas euforijos, jis užrašė šį principą ant popieriaus lapelio. Prasiblaivęs jis perskaitė: „Bananas yra didelis, bet jo žievė yra dar didesnė“. Beveik identišką istoriją pasakoja Bertrand Russell (tik vietoj George Orwell yra William James, vietoj opiumo „linksmiančios dujos“ (NO³), o užrašyta frazė skamba „Visoje Visatoje kvepia nafta“) (Russell, 2013, p. 109). Kad ir anekdotiškos, šios istorijos pakankamai neblogai iliustruoja tai, kad „pakeistų sąmonės būsenų“ turinys nepasiduoda perteikiamas. Sintaksiškai teisingos, šios frazės neneša jokios vertingos informacijos ir neperteikia jų autorių fenomenalaus patyrimo. Religinių mistinių regėjimų aprašymai paprastai yra trivialūs, dažniausiai neneša jokios netikėtos arba nesutampančios su išankstiniais subjekto įsitikinimais informacijos (katalikai regi Mergele

Mariją, budistai Gautamą Budą, tačiau ne atvirkščiai). Manytina, kad šie *post-factum* aprašymai turi mažai ką bendro su jų fenomenalia patirtimi ir yra sugeneruoti sąmonės, remiantis kultūriniais stereotipais, bandant perteikti neperteikiamą patirtį.

Taip pat, nesunku yra pastebėti „naujojo misterianizmo“ artumą „weird fiction“ literatūros pozicijai. Abiem atvejais Visata yra tik iš dalies pažini. Abiem atvejais žmogaus sąmonė gali susidurti su kažkuo, kas yra nepažinu ir nekomunikuojama. Svarbiausia, kad „nepažinūs“ fenomenai abiem atvejais nėra nuoroda į kažką „antgamtišką“, metafizinį Gėrį ir Blogį ir t. t. Kitaip sakant, panašiai kaip ir „naujasis misterianizmas“, „weird fiction“ neigia būdingą gotikiniam romanui substancinį dualizmą. Gotikinio Bramo Stockerio romano pabaisa Drakula yra dualistinė būtybė, jungianti savyje fizinę bei mentalinę substancijas, fizinis vampyro pabaisiškumas yra jo moralinio nuopuolio pasekmė. Lovecraft'o monstrai nėra „antgamtiški“, metafiziškai „geri“ arba „blogi“ – jie yra pranašesni, svetimi ir nesuvokiami žmogiškai sąmonei, bet iš principo, gali būti aiškinami iš fizikalistinės arba neutraliai monistinės pozicijos (galingesnio, nei žmogiškas proto).

Pagrindinis skirtumas yra tas, kad „weird fiction“ kur kas dramatiškiau traktuoja susidūrimą su nepažiniu – jis veda subjektą prie mirties arba beprotybės. Anot „naujųjų misterianistų“, toks susidūrimas vyksta nuolatos, tačiau žmogaus psichika nefiksuoja daugumos šių susidūrimų ir yra pakankamai plastiška tam, kad nebūtų neatitaisomai sužalota tais atvejais, kai ignoruoti nepažinaus nėra įmanoma. Tad „weird fiction“ atskiria kasdienybės siaubą nuo kosminio siaubo, naudodama pastarąjį pirmojo neutralizavimui. Iš „naujojo misterianizmo“ pozicijos seka, kad realybėje „kosminis siaubas“ ir kasdienybė yra praktiškai neatskiriami. Visgi, privalo egzistuoti tam tikros subjektyviojo patyrimo kokybės, leidžiančios kelti hipotezes apie aktualų „nemąstomo“ egzistavimą.

Ko gero neatsitiktinai, pabaisos ir etinė blogio problema taip pat yra vienos iš McGinn filosofinių tyrinėjimų temų. Gvildendamas savo „Estetinę Dorybės Teoriją“, jis pažymi, kad Frankenšteino Būtybės „monstriškumas“ gali būti suvokiamas kaip metaforiška „sielos bjaurumo“ išraiška (McGinn, 1997). Tęsdamas sokratiškąją tradiciją, jis yra linkęs tapatinti Gėrį ir Grožį ir priešingai, Blogį ir Bjaurumą. Anot McGinn, sąsajos tarp estetinių ir etinių sąmonės kokybių gali būti aprašomos kaip „neredukcionistinė pareitis“ (*supervenience*). Ši tradicinė lygtis turi ir trečią narį – priešpriešinių poros Gėris/Blogis ir Grožis/Bjaurumas yra tapatinamos atitinkamai su Žinojimu/Nežinojimu. Tai gerokai primena „weird fiction“ pasaulio struktūrą, kurioje Nepažinumas funkciškai užima gotikinio romano antgamtiško Blogio vietą. Šiame kontekste vėl svarbus yra skirtumas tarp Nepažinto ir Nepažinaus. Jei žmogiškoji tikrovė yra potencialiai pilnai pažini, įmanoma racionali konstrukcija, pašalinanti socialinį blogį. Jei toks pilnas pažinimas yra neįmanomas, neįmanoma ir tobula socialinė sistema. Bandymas sukurti tokią sistemą, neturint pakankamos informacijos apie žmogaus sąmonę bei individų sąveikos principus, veikiausiai atneš

daugiau blogio nei gėrio (Hayek, 2002). Nepažinios sąmonės struktūros tampa socialinio blogio šaltiniu ir jo nenutrūkstamo egzistavimo garantu. Labai panašiai Lovecrafto apsakymuose, socialinis blogis tampa Nepažinaus buvimo markeriu – vietos, kur reiškiasi nežmogiškos jėgos, skatina fizinę ir moralinę gretimų sociumų degradaciją. Nepažinaus žmogaus prigimtyje pripažinimas veda prie pakankamai pesimistiško požiūrio – joks galutinis Gėrio triumfas arba išsivadavimas nuo kančių nėra įmanomas. Pabaisos egzistuos tol, kol egzistuos žmonija.

McGinn skirsto visus protaujančius subjektus į E-tipo ir G-tipo būtybes. E-tipo būtybės pasižymi sugebėjimais empatijai, jautrumu kito džiaugsams ar skausmui. G-tipo būtybės pasižymi priešingomis savybėmis. Tai protaujantys subjektai, kuriems svetimos kančios sukelia malonumą. Jie negali būti tapatinami su Chalmerso „filosofiniais zombiais“, nepajėgiais empatijai ar kitokio tipo „qualia“. Malonumas, sukeltas svetimos kančios taip pat gali būti interpretuojamas, kaip subjektyvi patyrimo kokybė, savotiška empatijos inversija („antiempatija“).

Frankenšteino „Būtybė“, anot McGinn, patenka į „G“ kategoriją. Tai „bjaurios sielos“ padaras, kuriam svetimos kančios sukelia malonumą. Tokia interpretacija reiškia, kad „Būtybės“ išpažinties dalis, kurioje ji teisina savo elgesį tuo, kad bjauri išvaizda išstūmė ją iš žmogiškosios bendruomenės ir pasmerkė amžinai vienatvei, tėra veidmainiavimas. Savotiškai, tai primena vieno garsiausių „realybės monstrų“ Andrejaus Čikatilos bandymus pasiteisinti apeliuojant į vaikystės traumas (neva matytas kanibalizmo scenas Golodomoro Ukrainoje metu).

Į „G“ kategoriją taip pat patenka tiek literatūriniai „hanibalai lekteriai“, tiek tikri nusikaltėliai-psichopatai ir serijiniai žudikai (bet lyg ir nepatenka nepažinūs, abejingi žmonijai ar žmogiškoms kančioms „weird“ literatūros monstrai). Iš kitos pusės, „naujasis misterianizmas“ deklaruoja principinę svetimos sąmonės nepažinumą. Jei Thomas Nagel klausia „What is it like to be Bat“, analogiškai gali būti užduotas klausimas „What is it like to be Chikatilo?“

„Orko problemą“ („ar sąmoninga būtybė gali būti totaliai bloga“) buvo aiškiausiai išreikšta George Martin 2014 metų interviu žurnalui „The Rolling Stone“, komentuojant J.R.R. Tolkieno pasaulio etines problemas:

„And what about all these orcs? By the end of the war, Sauron is gone but all of the orcs aren't gone—they're in the mountains. Did Aragorn pursue a policy of systematic genocide and kill them? Even the little baby orcs, in their little orc cradles?“

(„Ir kaip su tais orkais? Karui pasibaigus, Sauronas išnyko, bet orkai neišnyko – jie kalnuose. Ar Aragornas turi vykdyti sistemiško genocido politiką ir išžudyti juos visus? Net mažus orkų kūdikius jų mažuose orkiškuose lopšiuose?“).

George Martin, interviu žurnalui „The Rolling Stone“, 2014

„Orkai“ Tolkienu romanuose yra bjaurios, pabaisiškos išvaizdos bei nevaldomai žiauraus elgesio būtybės, sudarantys Saurono (metafizinio Blogio personifikacijos) kariaunos pagrindą. Pati „orko“ idėja gali būti kildinama iš dviejų šaltinių. Pirmas yra mitologinis: „orkai“ yra sietini su anglų folkloro goblinais. Antras yra H. G. Wellsio romanų „morlokų“ bei „Beast-Folk“ vaizdiniai (Drout, 2007). Panašiai kaip „morlokai“, „orkai“ yra antropomorfiški, tačiau pasižymi bjauria išvaizda, gyvena po žeme, yra įgudę mechanikai. Skirtingai nuo morlokų, orkai nėra natūralios evoliucijos rezultatas. Kaip ir „Beast-Folk“, orkai yra dirbtinai sukurtos būtybės, sadistinių eksperimentų rezultatas. Visgi, nepaisant visų neigiamų bruožų, iš Tolkienu tekstų seka, kad „orkai“ yra sąmoningos asmenybės – panašiai, kaip Frankenšteino „Būtybė“. McGinn terminais, tai „G-tipo“ būtybės, jaučiančios malonumą iš svetimo skausmo. Įsivaizduokime, kad tokia protingų būtybių rūšis iš tiesų egzistuočiau (jokie gamtos dėsniai to nedraudžia – jei žmonių tarpe egzistuoja pavieniai tokie individai, nėra priežasties, kodėl žmonija iš tiesų negali pasidalinti į E-tipo „elojus“ arba „elfus“ bei G-tipo „morlokus“ arba „orkus“). Ar genocidas, įgyvendintas E-tipo būtybių G-tipo būtybių atžvilgiu, turėtų būti pripažintas etiškai pateisinamu? Ar visgi „elėjai“ turi leisti valgomi „morlokų“?

Idomu, kad „weird fiction“ gali tapti savotišku tilteliu tarp kai kurių analitinės filosofijos kryptų ir spekulatyvaus realizmo, bei artimų kontinentinės filosofijos srovių. Ko gero, pirmas žinomas ryškių kontinentinės filosofijos figūrų susidomėjimo „weird“ naratyvais pavyzdys yra G. Deleuze ir F. Guattari „1000 plateau“, kur analizuojamas vienas iš ankstyvųjų H.P. Lovecraft apsakymų („*Through the Gates of the Silver Key*“), gvildenant „nestabilios būties“ bei „tapsmo kitu“ koncepcijas. Deleuze nuomone, Lovecraft „weird“ naratyvai yra vienas svarbiausių bandymų išeiti iš už antropologinių predikatų, ir šią prasmę priešpastatyti „mokslinės fantastikos“ žanro naratyvams, paprastai siekiantiems primesti antropologinius predikatus Visatai. Galbūt tikslesnis terminas šiuo atveju būtų ne „mokslinė fantastika“ (labai plati sąvoka), tačiau „kosminė opera“ (*space opera*). (Iš tiesų, „kosminės operos“ Visata yra neįtikėtina palanki žmogui – pavyzdžiui, daroma prielaida, kad fizikos dėsnuose, kuriuos aprašo reliatyvumo teorija, yra landos, leidžiančios skraidyti nuo vienos žvaigždės sistemos link kitos, lyg keliaujant laivu tarp vandenyno salų. Nežmogiškos rasės yra karikatūriškai panašios į mus ir galiausiai, neišvengiamai pralaimi Žemės žmonijai, tobuliausiam įmanomam intelekto modeliui). Visgi, nėra jokios priežasties, dėl kurios Visata privalo būti draugiška arba „patogi“ mums (Deleuze; Guattari, 1987).

„Ontologijos, orientuotos į objektą“ (Object – Oriented Ontology, OOO) kontinentinės „spekulatyvaus realizmo“ filosofijos srovės atstovas Graham Harman, komentuodamas „weird fiction“ erdvės funkcionavimo ypatybes, pastebi, kad aprašyta Lovecraft Senosios Rasės architektūros „nežemiška simetrija“, (kurios giluminiai principai lieka nesuvokiami pagrindiniam apsakymo personažui, gabiam matematikui Gilmanui, neeuklidinės Riemanno geometrijos

specialistui), primena Kanto „noumeno“ sampratą (Harman, 2012, p. 81). Visgi, tai tik išorinis panašumas – „noumenas“ yra kažkas, nepažinaus *bet kuriai* mąstančiai būtybei (išskyrus nebent metafizinį Dievą). „Nežemiškos simetrijos“ principai yra „fenomenas“ kitokiam, galingesniam, nei žmogiškasis, protui, taigi, nėra „noumenas“ metafizine prasme. Gilmanas (kaip ir bet kuris žmogus) tiesiog yra pernelyg kvailas šios simetrijos principams pažinti. Visgi, jo (žmogiškais standartais, išskirtinio, genialaus) proto užtenka bent intuityviai interpretuoti sensaciją kaip „simetriją“, kažką, kas turi vidinę logiką ir struktūrą. Galima numanyti, kad mažiau išlavintas protas nebūtų interpretavęs patyrimo kaip „simetrijos“. Svarbu pažymėti, kad ši „nežemiška simetrija“ yra nesuvokiama ne dėl žinių stokos (pvz., kaip Einšteino reliatyvumo teorija būtų nesuvokiama senovės graikui), bet dėl konstitucinių žmogaus psichikos savybių. Gilmano supratimas netaptų gilesnis net jei jis mokytųsi milijoną metų. Neegzistuoja jokio būdo perteikti giluminius „nežemiškos simetrijos“ principus žmogiškai būtybei. Harman neigia šio patyrimo „noumenalumą“, pažymėdamas, kad žaidimas šachmatais nėra „noumenas“ šuniui tik dėl to, kad šiam neužtenka kognityvinių sugebėjimų žaidimo prasmei suvokti (Harman, 2008, p. 359). „Ontologijai, orientuotai į objektą“ nėra kokybinio skirtumo tarp šuns ir žmogaus, jų protai skiriasi tik kiekybiškai. Galima pastebėti, kad tokia interpretacija yra labai artima analitinei „naujojo misterianizmo“ kryptčiai.

Vienas garsiausių šiuolaikinių „weird“ literatūros autorių, Thomas Ligotti, remiasi analitinių filosofų Davido Chalmerso ir T. Metzingerio idėjomis. Savu ruožtu, kontinentinis filosofas Ray Brassier rašo įžangą Ligotti knygai „*Conspiration against Human Race*“, o kontinentinis filosofas Eugene Thacker (2015) remiasi šia knyga konstruodamas savo teorijas.

„Weird fiction“ (ypatingai, H.P. Lovecraft'o tekstams) būdingas domėjimasis sapnais. Apsakyme „Hypnos“ pasakotojas tyrinėja sapnų tikrovę („sąmoningo sapnavimo“ techniką bei narkotikų pagalbą), galiausiai, susidurdamas su Nepažinaus sfera, sugriaunančia jo sąmonę. Novelės „The Dream-Quest of Unknown Kadath“ visas veiksmas vyksta sapne. Keisti jauno skulptoriaus sapnai priverčia jį sukurti monstriškos dievybės Cthulhu statulėlę („Call of Cthulhu“). Akivaizdu, kad šis interesas yra susijęs su giluminės psichologijos (kurios vienas pagrindinių instrumentų yra sapnų turinio analizė) sklaida XX a. pirmoje pusėje. Pats H. P. Lovecraft demonstruoja S. Freud'o bei C. Jungo teorijų išmanymą bei nuolatinį domėjimąsi psichoanalizės naujovėmis. Novelėje „Shadow from Out of Time“ per sapnus grįžta naratoriaus prisiminimai, pernelyg gąsdinantys, kad būti reflektuojami budraus proto (klasikinė froidiškoji „išstūmimo“ reakcija). Jungo teorijų įtaka Lovecraft'o kuriamai mitologijai taip pat nekelia ypatingų abejonių ir yra seniai pastebėta (Schweitzer, 2012). Iš kitos pusės, reikia konstatuoti, kad psichoanalizė darė stiprią įtaką XX a. kontinentinei filosofijai, tačiau buvo skeptiškai vertinama iš analitinės

filosofijos stovyklos. Sapnų analizė grįžta į analitinės filosofijos interesų sferą tik pastaraisiais metais – pirmiausiai, Tomo Metzingerio darbuose.

Metzinger (2003) teigia, kad sąmonė iš principo nėra kažkas realiai egzistuojančio arba substancionalaus. Viskas, ką mes galime turėti, yra „fenomenalus Aš“, arba „Aš – modelis“. Metzinger remiasi Henrik Ehrsson laboratorijos eksperimentų medžiaga, pavyzdžiui, „guminės rankos eksperimentu“, kai bandomasis yra priverčiamas jausti nesamas galūnes. Metzinger apibūdina sąmonę kaip „permatomą avatarą“, kognityvinės smegenų veiklos pašalinį rezultatą. „Permatomumas“ (transparency) reiškia, kad „Aš – modelis“ negali suvokti savęs kaip „modelį“ ir yra iliuziškai įsitikinęs savo „tikrumu“. Dėl šios priežasties, sąmonė negali būti epifenomenologiškai tyrinėjama, kaip gamtos objektas. Galima pastebėti, kad tai – giminingas McGinn „naujam misterianizmui“ požiūris.

Galimybė sudaryti „aš-modelį“ yra evoliuciškai naudingas bruožas, leidžiantis pagal analogiją sudaryti aplinkinių „aš-modelius“ (empatija), kas atveria galimybę svetimų veiksmų prognozavimui ir smarkiai padidina socialinės sąveikos efektyvumą. Galima numanyti, kad pirmykštis animizmas atsiranda būtent kaip šios funkcijos pasekmė. Animistinės pasaulėžiūros žmogus sudarinėja tiek kitų žmonių, tiek gyvūnų, tiek ir negyvų objektų bei reiškinių „aš-modelius“, nedarydamas tarp jų esminio skirtumo. Skirtingai nuo to, šiuolaikinis žmogus (bent jau, sąmoningai) rekonstruoja tik objektų, kuriuos identifikuoja kaip „kitus žmones“ „aš-modelius“. Animistinis pasaulis pilnas empatijos – pirmykštis žmogus gali „jausti“ akmens arba vandens „skausmą“, gedinamos ugnies „baimę“ ir t. t. Pagal analogiją, animistinės pasaulėžiūros žmogus, staiga suvokęs, kad didesnė dalis aplinkinio pasaulio objektų neturi nieko panašaus į „aš-modelį“, jaustųsi lygiai taip pat, kaip modernus žmogus Wittgensteino aprašytoje situacijoje, kai suvokia, kad yra supamas „žmonių – automatų“.

Metzinger (2009) taip pat atmeta „kvalia“ koncepciją, nors ir vadovaujasi kitokiais argumentais bei metodais nei Daniel Dennett. Anot jo, pvz., konkrečios spalvos patyrimas yra kiekvieną kartą absoliučiai naujas ir unikalus, taigi gali būti tik fenomenologiškai aprašytas. Nepaisant to, kad žmogaus akis gali konkrečioje palyginimo situacijoje atskirti apie milijoną skirtingų atspalvių, mūsų sąmonė ir atmintis leidžia tik labai apytiksliai identifikuoti nedidelį jų procentą, patiriant juos atskirai ir neturint galimybės lyginti. Mes negalime teigti, kad žalia spalva ant paletės tiksliai atitinka matytos prieš pusvalandį lapijos atspalvį. Empiriškai prie panašių nuostatų priėjo XIX a. tapyba, kai darbo studijose buvo atsisakyta darbo iš natūros ir tiesioginės patirties fiksavimo naudai.

Ehrsson eksperimentai pakankamai akivaizdžiai įrodo kūno, kaip „avataro“ talpyklos neapibrėžtumą. Žmogus gali jausti nesamas galūnes, kaip „gumines rankos“ eksperimente arba fantominių skausmų po amputacijų atvejais. Priešingai, neretas yra esamų sveikų galūnių

suvokimas kaip „svetimų“. Netikro (isterinio) aklumo (*blindsight*) atvejais, žmogus nieko nemato nepaisant to, kad jo regos organai visiškai sveiki. Tokie patyrimai yra apibrėžiami kaip funkcinis arba fenomenalus išsikūnijimas (*disembodiment*) (Ehrsson, 2007).

„Kūniškumo“ sąvokos svarba analitinėje filosofijoje buvo sureikšmintą Noam Chomski ir George Lakoff kalbos teorijų priešpriešos („lingvistiniai karai“). Jei Chomski suvokia kalbos sintaksę kaip kažką, nepriklausomo nuo reikšmės ir konteksto, Lakoff teigia, kad kalba ir sąmonė yra neatskiriami nuo kūniškų patyrimų ir funkcionuoja konceptualių metaforų pagalba (Harris, 1995). Šios metaforos yra grįstos erdvės-laiko kūno/sąmonės sistemos parametrais, dažniausiai nusakomos judėjimo įsivaizduojamame žemėlapyje („mapping“) terminais (žinomiausias pavyzdys yra konceptuali „meilės kaip kelionės“ metafora).

Panašiai, kaip ir spekuliatyvusis realizmas (formaliai klasifikuojamas kaip „kontinentinės filosofijos“ atmaina), Metzingerio neurofilosofija atsisako tradicinės substancionalaus „subjekto“ sampratos. Naudodamas Platono olos metaforą, Metzingeris sutinka, kad patiriama tikrovė yra projekcija ant olos sienos, tačiau nesutinka, kad yra kažkoks substancionalus „aš“, kuris gali išsilaisvinti iš grandinių, nes Platono kalnys iš tiesų neegzistuoja, pats būdamas subpersonalinių elementų kuriama projekcija (Harman, 2011, p. 28). „Avataras“ yra „permatomas“, taigi, pats jo sukūrimo mechanizmas nepasiduoda introspekcijai. „Aš-modelis“ negali tiesiogiai suvokti savęs kaip „modelio“, taigi, čia vėl prieinama prie konstitucinių žmogiškojo proto apribojimų klausimo. Iš šios koncepcijos seka, kad tam tikros realių dalykų klasės gali būti tyrinėjamos tik netiesiogiai. Šia prasme, Metzingerio pozicija artėja link „naujojo misterianizmo“, nors ir pasiūlo kiek subtilesnę problemos interpretaciją – neišsprendžiama yra ne visa „sunki sąmonės problema“, bet tik jos dalis, „avataras“ neišvengiamai lieka „permatomas“.

Galima pastebėti, kad tokia koncepcija ženkliai primena budizmo požiūrį į subjektiškumą. Anot tradicinės budistinės minties, tiek išorinis pasaulis, tiek ir subjektyvus „aš“ yra iliuziški dariniai. Realus yra tik kančios patyrimas.

Anot Trafford (2008, p. 203), Metzinger „iliuziško Aš“ koncepcija leidžia iš kito kampo interpretuoti „weird fiction“ literatūrą. Tai, kas įvardijama kaip „kosminis siaubas“ (*cosmic horror*), yra neatsiejama nuo paties „permatomo avataro“ palaikymo proceso. Savimonė (*self-awareness*) neišvengiamai produkuoja košmarus. Tokia koncepcija implikuoja pakankamai pesimistinį požiūrį į egzistenciją. Būti, suvokti save kaip individą, reiškia kentėti, tad tarp subjektiškumo ir kančios galima dėti lygybės ženklą.

Šio fakto suvokimas ir yra „kosminio siaubo“ arba „meta-kančios“ (kančios dėl kančios neišvengiamumo) šaltinis. „Weird fiction“ monstrai gali būti suvokiami kaip konceptualios metaforos, leidžiančios perteikti šį priešiškos Visatos patyrimą. Savaimė, toks patyrimas yra itin traumuojantis, tad paprastai yra išstumiamas iš šiuolaikinės kultūros „meinstrimo“ į „weird“

kultūros marginalijas. (Galima taip pat pastebėti giluminį „keistos fikcijos“ ir antikinės graikiškos tragedijos pasaulėvaizdžio panašumą.)

Marshall McLuhan pavadino savo garsiausią knygą „Understanding Media: The Extensions of Man“. Pats pavadinimas tapatina medijas ir žmogaus kūno plėtinius. McLuhan pateikia pavyzdžius, kai žmogus suvokia vairuojamą mašiną arba iššaunamą iš lanko strėlę kaip savo kūno dalis (McLuhan, 2003). Šie pastebėjimai puikiai papildo Ehrsson eksperimentų medžiagą, iliustruojant „Aš-modelio“ plastiškumą bei sugebėjimą plėstis į dirbtinius arba gamtinius objektus. Šį plastiškumą puikiai iliustruoja STELARC kuriami performansai ir objektai.



Pav. 9. STELARC. Amplified body, 1985. Šaltinis: https://econtact.ca/14_2/stelarc_gallery.html

„Medija yra pranešimas“ (McLuhan). „Aš-modelio“ sugebėjimas plėstis į patį pranešimą, diskursą, naratyvą, išsiplečiant į pasakojimo veikėją, šio tyrimo kontekste yra dar svarbesnis.

Metzingerio „fenomenalaus Aš“ teorija iškelia klausimą apie minimalias sąlygas, būtiną „Aš“ funkcionavimui, kitaip, „minimalaus fenomenalaus Aš“ (*minimal phenomenal self*, MPS) problemą. Anot jo, atsakant į šį klausimą, sapnų analizė yra vienas patogiausių įrankių (Metzinger, 2013, p. 746). Kaip vienas esminių aspektų, pristatomi „nekūniškų patyrimų“ („*out-of-body experiences*“, OBE) bei bekūnių sapnų („*bodyless dreams*“) tyrimai. Jei įprastas „fenomenalus Aš“ patiriamas kaip užimantis tam tikrą, geometriškai apibrėžtą padėtį erdvėje, „nekūniškų patyrimų“ atvejais, tokia saviidentifikacija gali sutrikti (pavyzdžiui, savo galūnių suvokimas kaip „svetimų“) arba pilnai išnykti („išėjimas iš kūno“, „bekūnis sapnas“). Tai, kas lieka, „minimalus fenomenalus Aš“ nebėra siejamas su realia kūno padėtimi erdvėje ir laike, tačiau tęsia funkcionavimą. Išskiriami trys „nekūniškų patyrimų“ rūšys – asomatiniai („minimalus fenomenalus Aš“ (MPS) yra anapus laiko ir erdvės), parasomatiniai (MPS yra kitame kūne, primenančiame realų) bei aparasomatiniai (MPS yra kitame kūne, objekte arba erdvės taške, besiskiriančiame nuo realaus kūno).

Parasomatinių bei aparasomatinių patyrimų atvejais, galima kalbėti apie „fenomenalaus kūno“ dalinai nepriklausomą nuo fizinio funkcionavimą („funkcinio išsikūnijimo hipotezė“). Iš kitos pusės, praktiškai visais eksperimentiškai kontroliuojamais OBE atvejais (neaiškus yra tik su klinikinės mirties būsenomis, kur dėl etinių priežasčių kontroliuojamas eksperimentas sunkiai įmanomas), akių judesių (kuriuos tiesiogiai valdo galvos smegenys, skirtingai nuo visų kitų valingų judesių, valdomų per nugaros smegenis) kontrolė išlieka. Galima teigti, kad būtent vizualinis patyrimas geriausiai sieja „fenomenalų“ ir fizinį kūną ir būtent jam lengviausiai randami neuraliniai koreliantai (Windt, 2014).

Grįžtant prie sapnų svarbos „weird“ kultūroje, puikų aparasomatinių sapnų pavyzdį pateikia H.P. Lovecraft'o novelė „The Shadow out of Time“. Pasakotojas, ekonomikos profesorius, skundžiasi nuolat pasikartojančiais keistais sapnais, kuruose jo „fenomenalus Aš“ yra įkalintas civilizacijos, gyvavusios Žemėje prieš šimtus milijonų metų, atstovo kūne. Šis kūnas radikaliai skiriasi nuo žmogiškojo („Senoji rasė“ biologiškai ir morfologiškai skiriasi nuo bet kurių Žemės organizmų), pasakotojas mini sunkumus, susijusius su judėjimu erdvėje bei manipuliacija daiktais. Patys sapnai yra itin ryškūs, sapnuojantis suvokia kad sapnuoja (vadinama „lucid dreaming“ būseną (Noreika; Windt; Lenggenhager; Karim, 2010)). Anot pasakotojo, „Senoji rasė“ įvaldė technologiją, leidžiančią perkelti savo atstovų MPS į bet kurios protingos būtybės kūną – beveik nepriklausomai nuo erdvės ir laiko taško. Naratorius tampa tokio „sąmonių apsikeitimo“ auka, kelerius metus jo kūne gyvena egzotiška būtybė iš tolimos praeities, jo paties sąmonė yra perkelta į užgrobdėjo kūną. „Senoji rasė“ yra gerokai „pabaisiška“ (bent jau, kūniškai) žmogaus požiūriu, tačiau ir pati gyvena savo „pabaisų“ – dar senesnės „protingų polipų“ rasės, besislapstančios giliai po žeme, baimėje. Nepaisant visų skirtumų, žmogaus ir „Senosios rasės“ atstovo sąmonės sandara yra pakankamai panaši, kas leidžia praktikuoti MPS apsikeitimus. „Protingi polipai“ yra kažkas iš esmės svetimo visų kitų protingų būtybių atžvilgiu, jie nepažinūs iš principo. Galiausiai, aiškėja, kad pasakotojo sapnai tėra užblokuoti prisiminimai, sugrįžtantis per sapnus. „Senoji rasė“ iš tiesų egzistavo, o „protingi polipai“ tebesislapsto Žemės gelmėse.

Analizuojant naratoriaus OBE patyrimus, vėl iškyla vizualumo problema. Jei tokie patyrimai yra apriboti žmogaus regos sistemos sandaros, sapno turinys koreliuoja su akių judesiais (REM), lieka neaišku, kaip gali būti perteiktas visiškai kitoks „Senosios rasės“ vizualumo modelis. Pagal aprašymą, tai maždaug trijų metrų aukščio būtybės su 360° laipsnių regos lauku ir visiškai kitokia regos organų sandara. Atitinkamai, tai suponuoja visiškai kitokį erdvės suvokimo modelį, kuris negali būti adekvačiai perteiktas ar emuliuotas žmogaus nervinės sistemos. Jei fizinis kūnas generuoja „fenomenalų kūną“ per pareities santykį, tai uždeda tam tikrus apribojimus aparasomatiniam patyrimui. Išgyvenant OBE gali atsijungti arba pakisti pojūčiai, atsakingi už

erdvinį kūno suvokimą, tačiau tam tikra vizualinių patyrimų specifika išlieka (pvz., natūralus regos laukas). (Detaliau atsakyti į šį klausimą galėtų aklų nuo gimimo žmonių OBE patyrimų analizė).

Įdomu, kad novelės „protingieji polipai“ neturi regos, jų erdvės suvokimas grįstas nežinomais mechanizmais. Thomas Nagel pateikia šikšnosparnį (būtybę, kurios erdvės patyrimas grįstas daugiausiai echolokacija), kaip „kitokio“ patyrimo modelio nepažinumo pavyzdį. Lovecrafto „polipai“ atlieka panašią funkciją. Be abejo, pats regos nebuvimo faktorius nereiškia radikalaus „kitoniškumo“ – aklų nuo gimimo žmonių psichinė sandara nedemonstruoja ypatingo išskirtinumo, užkertančio kelią komunikacijai su regiančiaisiais. Labiau gąsdinanti atrodo susidūrimo „aklomis, bet kažkaip matančiomis“ būtybėmis perspektyva.

Šalia dar kelių apsakymų (tokių kaip „Whisperer in the Darkness“), ši novelė puikiai demonstruoja gerokai revoliucingą XX amžiaus pirmajai pusei autoriaus požiūrį į sąmonės problematiką. Sąmonė yra procesas, ji gali būti perkrauta (kartu su žiniomis ir prisiminimais) į kitą – organinį arba neorganinį nešėją. Klausimas, ar sąmonė yra tapatinama su protu, lieka atviras. „Protingi polipai“ neabejotinai turi intelektą, tačiau arba neturi sąmonės, arba jų sąmonės modelis yra iš principo nesuderinamas su visais kitais. Taip pat, sąmonė yra menkai susieta su laiko tašku – ji gali būti perkelta į tolimą deterministinės Visatos ateitį arba praeitį.

Dar vienas svarbus sapnuojančios sąmonės aspektas yra pastebėtas Jennifer M. Windt (2013, pp. 1-15) – anot jos, sapnuojantis „fenomenalus Aš“ yra iliuziškai įsitikinęs savo racionalumu. Tai siejasi su jau anksčiau išsakytais (Revonsuo, Salmivalli 1995, pp. 169-187) pastebėjimais apie sapnų „neįprastumo“ (*bizarreness*) vertinimo sunkumus. Dalykai, kurie budinčiam protui atrodo „keisti“, „neįprasti“, „absurdiški“, traktuojami taip tik retrogradiškai, atgaivinant sapnuojančio „Aš“ patyrimus. MPS suvokia objektyviai (taip, kaip tai suvokiama budinčio proto būsenos) alogiškus ir iracionalius sprendimus kaip racionalius ir logiškus. Šis aspektas atveria kelią itin radikaliai gnoseologiniam skepticizmui – net Dekarto kraštutinės abejonės strategija vadovavosi prielaida, kad racionalumas ir logika yra kažkas savaime užtikrinto ir nepajudinamo, išvadų padarymo algoritmu nėra abejojama. (Dekartas naudojo „sapno argumentą“ mūsų žinojimo nepatikimumo demonstracijai, tačiau kalbama buvo tik apie žinojimo *turinio* nepatikimumą). Windt daro prielaidą, kad jei mūsų sąmonė gali klysti dėl savo racionalumo sapnuojančios būsenos, lygiai taip pat gali klysti ir budintis protas.

Savaime, abejonės dėl proto relevantiškumo turi galias tradicijas Vakarų filosofijoje. Iš kasdienių praktikių mums žinoma, kad protas (ypatingai, kalbant apie neišlavintų protų žmones, kurie gali ginti absurdiškas pozicijas kaip „logiškas“ ir atitinkančias „sveiką protą“) yra linkęs į paklydimus. Anot Dekarto, griežtas dedukcijos taisyklių laikymasis leistų išvengti klaidų. Didesnė dalis ginčių istoriškai buvo susijusi su indukcijos patikimumo problema. Anot Windt, yra hipotetinė tikimybė, kad mūsų įsitikinimas, kad savo sprendimuose mes vadovaujamės būtent dedukcija, yra

klaidingas. Tokiu atveju net puikus logikos taisyklių žinojimas gali būti tik klaidingu įsitikinimu apie logikos taisyklių žinojimą. Galimai logika egzistuoja, tačiau yra nepasiekiamą žmogaus protui (arba pasiekiamą tik iš dalies).

Reikia patikslinti, kad pati Windt nėra logikos, racionalumo bei mokslinio metodo atmetimo šalininkė. Tai veikiau dar vienas patvirtinimas seniai nustatyto fakto, kad racionalumas negali pagrįsti pats savęs (Popper, 1997). Aptariamame kontekste ši darbinė metodologinės abejonės hipotezė naudojama, kalbant apie pirmo asmens pranešimų (1PP) apie savo sapnų turinį relevantiškumą. Visgi nėra jokių priežasčių, dėl kurių šį hipotezė negali būti naudojama kaip įrankis erdvės ir laiko problematikai tirti.

Kalbant apie erdvę, tai reikštų tiek euklidines tiek ir žinomų neeuklidinių geometrijų nekoherentiškumą. Kiklopiški R'ljeh statiniai, pažeidžiantys bazines logikos bei erdvinio suvokimo prielaidas, gali egzistuoti tiek sapno, tiek ir realybės plotmėse, ribos tarp kurių vis labiau išsitrina. Gerai pažįstamame mieste atsiranda anksčiau nepastebėtos gatvės ir ištįsi kvartalai (kuriems topografiškai ten nėra vietos) – dar vienas dažnas *weird fiction* motyvas. Darant prielaidą, kad pirmo asmens pranešimai apie sapnų turinį yra moksliškai vertinga medžiaga, galiu deklaruoti, kad tai taip pat dažna ir pasikartojanti mano paties sapnų tema. Sapno arba pakeistų sąmonės būsenų erdvė yra anizotropiška, ji nenusakomu būdu susitraukia ir išsitempa. Tai iš principo prieštarauja mūsų buitinės sąmonės patirčiai ir kelia tokių „keistų“ patirčių prigimties klausimą. Jei kasdienybėje mes turime reikalą su izotropiška erdve ir objektyviomis logikos taisyklėmis, kaip iš principo gali atsirasti peržengiančios šiuos apribojimus patirtys? Kaip jos gali būti mąstomos?

Taigi, šiuolaikinė sąmonės filosofija nepateikia vienareikšmiškos nuomonės nei dėl fizinių procesų smegenyse santykio su fenomenalių sensacijų srautu, nei dėl principinio Visatos pažinimo žmogiškai sąmonei. Daugiau arba mažiau vienbalsiai atmetamas dualizmas bei sutariama, kad sąmonė nėra kažkas „antgamtiško“ ir negali egzistuoti be neuralinio substrato (nors, fenomenaliai, gali būti „išėjimo iš kūno“ patirčių).

Taip pat, galima konstatuoti, kad „keistų“ naratyvų piešiamas sąmonės santykio su supančiu pasauliu modelis nedera su eliminatyviuoju fizikalizmu, tačiau dera su kitomis fizikalizmo bei neutralaus monizmo atmainomis.

Pats „Aš“ gali būti aprašytas kaip projekcija, sukuriamą smegenų. Visgi kad ir neigiant „Aš“ tikrumą, reikia pripažinti, kad kančios subjektyvi patyrimo kokybė yra maksimaliai „tikra“. Tuo pat metu, hipotetiškai gali egzistuoti būtybė, atrodanti ir besielgianti kaip žmogus, tačiau stokojanti sąmonės („filosofinis zombis“ arba „žmogus-automatas“). Ši tema tiesiogiai siejasi su dirbtinio intelekto problematika – galimai, praktiniai rezultatai šioje srityje leistų aiškiau atsakyti į daugelį probleminių sąmonės teorijos klausimų – pavyzdžiui, ar įmanomas efektyvus intelektas be sąmonės bei kiek yra pagrįsta misterianistinė „paaiškinimo spragos“ interpretacija.

2.2. Dirbtinis intelektas ir nepažinumo problema

„Dirbtinio intelekto“ problema ilgus metus buvo labiau teorinių svarstymų objektas. Nepaisant to, kad kompiuterių skaičiavimo galia nuolat augo, nebuvo jokio pagrindo kalbėti apie „dirbtinę sąmonę“. Paskutinį dešimtmetį situacija greitai keičiasi – atsiranda vis galingesnės „specializuoto“ dirbtinio intelekto sistemos, kurių greita raida gali aplenkti mūsų gebėjimus suprasti šį procesą ir privesti prie gąsdinančių pasekmių. Kartu „stipraus“ dirbtinio intelekto sukūrimas leistų aiškiau nustatyti „natūralaus“ žmogiško intelekto, žmogiškos sąmonės pažinimo galimybių ribas. Jei įmanomas yra dirbtinis intelektas, žymiai galingesnis už žmogišką, sprendžiantis užduotis, kurių žmogus negali nei išspręsti, nei suformuluoti, tai iš esmės patvirtina misterianizmo bendruosius teiginius.

Sąvoka „intelektas“ (*intelligence*) dažnai (nors ir ne visada korektiškai) naudojama kaip „sąmonės“ arba netgi „savimonės“ sinonimas. Kasdienė patirtis diktuoja, kad protaujantis subjektas taip pat yra sąmoningas, suvokiantis save kaip individą. Priešingai, šiuolaikiniai kognityviniai mokslai paneigia tokį tapatinimą. Sąmonės ir intelekto netapatumas yra įrodomas ir etologijos eksperimentais: šimpanzės geriau susitvarko su dauguma kognityvinių užduočių nei orangutanai, tačiau kur kas prasčiau atpažįsta savo atvaizdą veidrodyje, kas dažnai laikoma pagrindiniu savimonės turėjimo kriterijumi (Suárez; Gallup, 1981). Daugiau intelekto gali reikšti mažiau sąmonės ir savimonės.

Kalbėdami apie intelektą, pirmiausiai mes kalbame patys apie save. Nesant palyginimo, ilgą laiką buvo tyrinėjamas vienintelis „tikro“ intelekto pavyzdys – žmogiškasis intelektas. Tai biologinis, evoliucijos eigoje susiformavęs fenomenas. Tyrinėjimus apsunkina tikslų biologinių analogų nebuvimas – net artimiausių *Homo Sapiens* giminių, žmogbeždžionių kognityviniai sugebėjimai yra gerokai silpnesni, nei žmogaus, taigi, etologijos teikiami duomenys gali būti tik ribotai pritaikyti, kalbant apie žmogaus fenomeną. Galiausiai, žmogbeždžionių tyrinėjimai sunkiai atsako į klausimus apie fundamentalius proto dėsningumus – bendri žmogaus ir šimpanzės psichinės veiklos bruožai gali būti sąlygoti biologinio artumo. Galiausiai, beveik visos rūšys, pasižyminčios aukšta nervinės sistemos organizacija, priklauso dviem stuburinių klasėms – žinduoliams ir paukščiams. (Išimtis – galvakojai moliuskai). Yra pagrindo manyti, kad sąlygiškai aukšti kaip kurių žinduolių ir kai kurių paukščių kognityviniai sugebėjimai atsirado nepriklausomai (skirtinga smegenų anatomija). Mažiausiai keturi žinduolių neokortekso (srities, atsakingos už sudėtingas kognityvines operacijas) tipai taip pat rodo nepriklausomą smegenų evoliuciją „intelektualėjimo“ link. Bendras „intelektualėjimo“ vektorius evoliucijos eigoje yra pakankamai

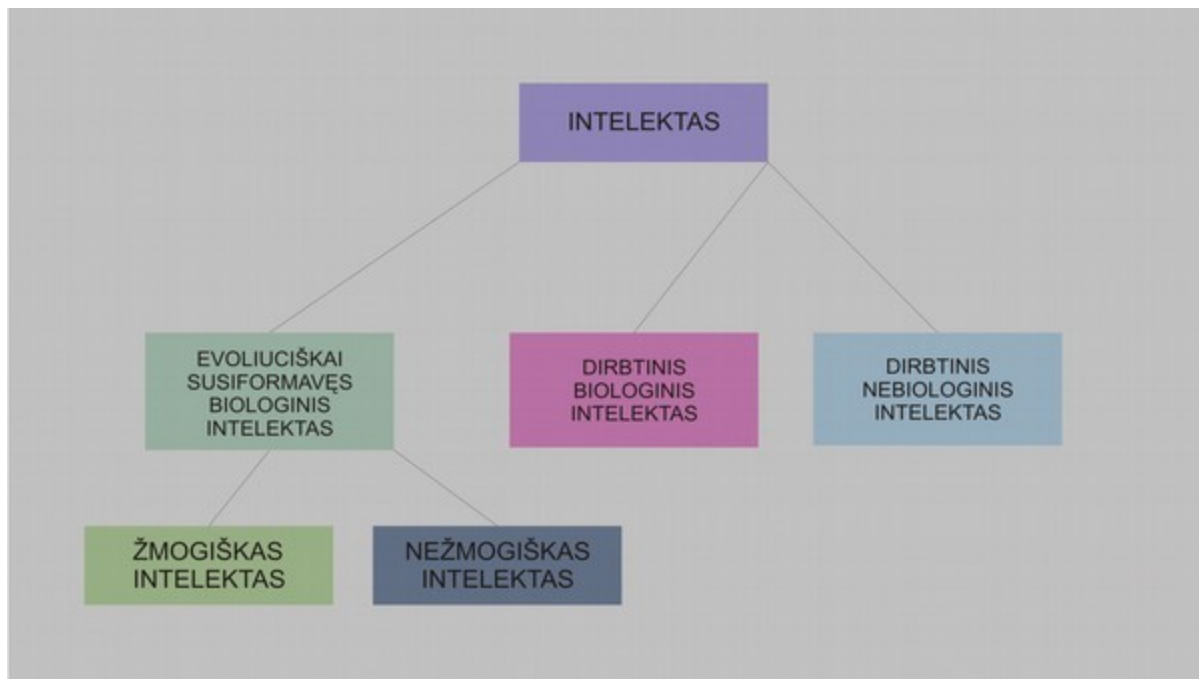
akivaizdus – vidutinis daugialąsčių gyvūnų encefalizacijos koeficientas (kūno ir galvos smegenų masių santykis) per paskutinius 700 000 000 metų nuosekliai augo (Russell, D., 1979, p. 198).

Kol kas sunkiai sekasi nustatyti tikslų banginių „intelektualumo“ lygį. Sutariama, kad jis yra itin aukštas, tačiau nesutariama, ar jis yra artimesnis žmogbeždžionės ar žmogaus intelektui. Banginiai yra gyvūnai, kurių joslės yra pritaikytos visiškai kitokiai terpei, tad komunikacijos galimybės tarp žmogaus ir pavyzdžiui, orkos yra labai ribotos. Orkos (kaip ir dauguma kitų banginių) pasižymi sudėtinga vokalinių signalų sistema. Visgi, būtent pas orkas ši sistema yra itin plastiška, egzistuoja mažiausiai keli, labai skirtingi jos „dialektai“, kas suponuoja išvadas apie kultūriškai sąlygotą šios sistemos raidą (Filatova ir kt., 2015, p. 2036). Tad atsiranda klausimas – ar orkų (galimai, turinčių sąmonę ir savimonę) „kalbos“ kokybiškai skiriasi nuo žmogiškų kalbų? Jei įmanomas yra vertimas, mes galime pabandyti gauti bent dalinį atsakymą į Nagelio klausimą „*What is it like to be Bat?*“ – į ką panašu būti kažkuo, kas nėra žmogus. Atsakymai gali turėti fundamentalios įtakos mūsų supratimui apie pasaulį – ar egzistuoja kažkokie bendri bet kokiems subjektams patyrimo dėsniai?

Nežmogiško intelekto paieškos Visatoje kol kas rezultatų nedavė, tačiau negalima atmesti prielaidos, kad komunikacija su tokiu intelektu gali būti neįmanoma arba įmanoma tik iš dalies (tipiškas „weird fiction“ scenarijus).

Bent teoriškai, į klausimus apie įmanomų subjektiškumo modelių įvairovę gali atsakyti „dirbtinio intelekto“ ir „dirbtinės sąmonės“ konstravimas. „Dirbtinio intelekto“ sąvoka nėra kažkas esmiškai naujo. Substancinio dualizmo („protas yra kažkas iš esmės skirtingo nuo materijos“) atsisakymas veda prie prielaidos, kad protas, intelektas gali būti sukonstruotas iš fizinės gamtos elementų. Jei anot LaMettrie, žmogus tėra mechanizmas, niekas netrukdo perrinkinėti šį mechanizmą, gaminti jam naujas detales iš negyvos materijos arba rinkti naują, lygiai taip pat (arba netgi geriau) funkcionuojantį mechanizmą iš šių naujų detalių.

Jei golemai (kad ir sukurti iš negyvosios materijos) funkcionuoja pagal substancinio dualizmo taisykles (golemo prikėlimas yra magiškas aktas, per kurį kreipiamasi į dievybę) Frankenšteino Būtybė yra iš principo, dirbtinio intelekto pavyzdys. Beveik šimtu metų vėliau, Karelas Čapekas iš naujo kelia dirbtinio intelekto klausimą pjesėje „R.U.R.“, pasakojančioje apie dirbtinių žmonių pramoninę gamybą ir įveda neologizmą „robot“



Pav. 10. intelekto tipai. Autoriaus iliustracija.

Išskiriamos dvi dirbtinio intelekto rūšys – „silpnas“ (instrumentinis, skirtas konkrečių užduočių sprendimui) bei „stiprus“ (galinti pats nustatyti sau užduotis, žmogiško intelekto analogas). „Stiprus“ dirbtinis intelektas kol kas nėra sukurtas ir nėra vieningos nuomonės, ar jis iš principo yra įmanomas. Dalis mokslininkų – tokių, kaip Kurzweil, mano, kad tai netolimos ateities perspektyva, kiti – tokie, kaip Penrose, Searle, mano, kad „stiprus“ dirbtinis intelektas yra neįmanomas iš principo. Visgi, pastarojo dešimtmečio pasiekimai kuriant įvairius „silpno“ dirbtinio intelekto variantus, mažina skepticizmą „stipraus“ dirbtinio intelekto įmanomumo atžvilgiu.

Atrodytų, kad kol kas anksti yra kalbėti apie tikrai „sąmoningus“ neuroninius tinkus, t. y. dirbtinę sąmonę. Searle (1980, p. 455) iš principo neigia „stipraus“ dirbtinio intelekto galimybę, pasitelkdamas „Kinų kambario“ argumentą. Šis argumentas yra atsakymas į garsųjį „Turingo testą“, kuris ilgą laiką buvo laikomas pagrindiniu kriterijumi, sprendžiant, ar mašina, su kuria yra kalbama, yra iš tiesų „protinga“. Anot Searle, mašina gali intelektualiai elgtis ir komunikuoti, neturėdama nieko panašaus į sąmonę.

Iš kitos pusės, egzistuoja ir eilė argumentų prieš „kinų kambario“ minties eksperimento relevantiškumą (Oberheimer, 1983, p. 349). Šiuo metu vyksta pakankamai intensyvūs darbai, bandant sukurti bent iš dalies „sąmoningas“ dirbtinio intelekto sistemas (Fingelkurts ir kt., 2012; Bonaci ir kt., 2014). Taip pat, sąmonė, gali būti emergencine savybe, tad kažkokia dirbtinio intelekto sistema gali tapti (arba jau tapo) sąmoninga, mums apie tai nieko nežinant.

Būtina pastebėti, kad „dirbtinis intelektas“ kaip pilnavertis subjektas (su savimone, „permatomu avataru“, taigi, potencialiai galintis kentėti), yra sukelianti etinių problemų

perspektyva. Masinė kultūra itin dažnai išnaudoja „žmonių pavergimo mašinomis“ scenarijų, tačiau egzistuoja ir kita, ne mažiau gąsdinanti tikimybė.

Dauginimasis kaip toks nėra etiškai vienareikšmiškas. Produkuodami naują žmogišką sąmoningą būtybę, mes privalome turėti omeny, kad ji nesugebės išvengti neigiamų, kankinančių patyrimų. Dauguma žmonių mano, kad bendras gyvenimo džiaugsmų ir malonumų kiekis persveria kančių kiekį, tačiau ši intuityvi išvada gali būti neteisinga. Mūsų atmintis yra selektyvi – žmonės žymiai geriau atsimena malonius įvykius nei nemalonius. Tai įgimtas mechanizmas, užtvirtintas evoliucijos. Jei mes gautumėm galimybę betarpiškai įvertinti visus savo gyvenimo fenomenalius džiaugsmo ir kančios patyrimus tuo pat metu, išvada galėtų būti visiškai kitokia. Egzistuoja pakankamai rimti argumentai ir antinatalistinės pozicijos naudai (Belshaw, 2012, p. 117-127). Visgi, sprendami, ar gimdyti vaiką, mes galime daugmaž įsivaizduoti potencialų jo gyvenimo džiaugsmų ir kančių balansą, bet mes negalime įsivaizduoti to paties, kalbant apie dirbtinę būtybę. Mes negalime įsivaizduoti, „*What it is like to be A.I?*“

Šie samprotavimai neturi tikslo pagrįsti bet kokių eksperimentų šioje srityje neetiškumą, apeliuojant į nežinojimą, tačiau būtina apsvarstyti įmanomus scenarijus. Pavyzdžiui, dėl programavimo klaidos, dirbtinai sukurta kvazižmogiška asmenybė patirtų kančias, kurių negalėtų išreikšti, (o mes negalėtumėme suvokti), neturėdama net susinaikinimo galimybių. Taip pat tai atveria galimybę sąmoningai sukurti „dirbtinį pragarą“, siekiant sukelti maksimaliai įmanomas kančias dirbtinei sąmonei. Analitinės religijos filosofijos atstovas, William Rowe (2017) pateikia „apdegusio fauno“ (gavusio mirtinus nudegimus per miško gaisrą ir penkias dienas mirstančio baisioje agonijoje) minties eksperimentą, kritikuodamas krikščionišką „mylinčio Dievo“ koncepciją. Dirbtinė būtybė gali būti sąmoningai kankinama taip, kad jos kančios būtų fenomenaliai žymiai intensyvesnės, nei fauno nudegimų skausmai, o kančių trukmė būtų iš principo neribojama. „Dievo“ vaidmenį, šiuo atveju, atliktų asmuo, kontroliuojantis virtualią aplinką (McGinn terminais, G-tipo būtybė). Jei G-tipo būtybei (pavyzdžiui, maniakai – sadistui) svetimos kančios sukelia malonumą, o už tokį kankinimą ji nesulauktų sankcijų (pavyzdžiui, argumentuojant, kad dirbtinė būtybė „neturi sielos“), Rowe fauno kančių pavyzdys atrodytų labai blankiai, bandant aprašyti situaciją.

Kiek švelnesne forma, ši problema gvildenta TV seriale „Westworld“ (2016, paremtas 1973 metų vaidybinio filmo idėja), kuriame žmonės specialiai įrengtame pramogų parke gauna galimybę nebaudžiamai žudyti ir kankinti robotus androidus. Tuo metu, kai androidai įgauna „tikrą“ sąmonę, evoliucionuodami nuo „specializuoto“ link „stipraus“ dirbtinio intelekto, keičiasi ir parko lankytojų-žmonių statusas.



Pav. 11. Kadras iš TV serialo „Westworld“. Šaltinis: <https://411mania.com/movies/ed-harris-talks-last-nights-episode-westworld/>

Pradžioje androidų (išoriniais bruožais nesiskiriančių nuo „tikrų“ žmonių) žudymas arba kankinimas niekuo nesiskiria nuo monstrų naikinimo kompiuterinėje „šaudyklėje“, tai tik simuliacija. Androidai, vizualiai arba netgi taktiliai neatskiriami nuo tikrų žmonių, tėra automatai. Jie praeina Turingo testus, tačiau stokoja sąmonės. Tai tipiški Wittgensteino „žmonės-automatai“ arba Chalmerso „filosofiniai zombiai“. Neturėdami „aš-modelio“, jie negali patirti kančios. Tai, kas atrodo „kančiomis“ parko lankytojams, yra simuliacija, sukurta tam, kad suteiktų žmonėms „aštrius pojūčius“. Panašiai, iš dekartiškosios perspektyvos, gyvūno kankinimas nėra etiškai smerktinas (gyvūnas neturi sielos, taigi tai, kas mums atrodo kaip „kančios“, tėra mechaninė reakcija). Edo Harriso personažas, „Žmogus Juodais Drabužiais“ (už parko ribų – mylintis tėvas ir senelis bei žinomas filantropas), daug metų iš eilės atvažiuoja į „Westworld“ tam, kad patenkintų sadistinius poreikius. Iš principo jo elgesys niekuo nesiskiria nuo žaidėjo kompiuteriniais žaidimais, realizuojančio savo agresiją virtualioje aplinkoje. „Westworld“ yra tam tikrą prasmę „tikras“ – jo peizažai, miestai, androidų kūnai yra dirbtini, tačiau tiek pat materialūs, kiek ir patys lankytojai. Tai nėra totali kompiuterinė simuliacija, veikiau, tai lyg brangios filmo dekoracijos arba didelio masto vizualinio meno kūrinys. „Netikros“ yra androidų asmenybės, tad ir jų kančios yra simuliuojamos. Viskas keičiasi, kai androidai susikuria „aš-modelius“ (tai simuliuojančių programų sudėtingėjimo neplanuota pasekmė). Jų baimė ir skausmas įgauna tokio paties tikrumo, kaip ir parko lankytojų žmonių potyriai. Šis, pradžioje išoriškai beveik nepastebimas pasikeitimas, veda prie esminio perversmo etinio vertinimo situacijoje. „Žmogus Juodais Drabužiais“, simuliuojantis pabaisą, iš tiesų tampa pabaisa (G-tipo būtybe).

Įsivaizduojant Wittgensteino košmaro realizavimą (žmogus, apsuptas automatų, imituojančių žmones), galima pažvelgti į situaciją ir iš kitos pusės. Ar tokių automatų „žudymas“ arba „kankinimas“ yra smerktinas elgesys? (Su panašia situacija susiduria Richard Matheson apysakos

„Aš esu legenda“ herojus, manantis kad kovoja su pabaisomis-vampyrais, tačiau nesuvokiantis, kad pats yra pabaisa „pabaisų“ (turinčių panašią į jo paties sąmonę) požiūriu). Taigi, ar etiška kankinti „filosofinį zombį“? Ar serijinis žudikas gali pasiteisinti tuo, kad mano, jog tik jis vienas yra „tikras“, turintis sąmonę ir galintis kentėti žmogus, o jo aukos yra automatai, ir jų kančios tik įsivaizduojamos?

Dar didesnių teorinių klausimų kelia „stipraus“ dirbtinio intelekto, galinčio savarankiškai didinti savo galią, potencialus atsiradimas. Tuo atveju, tokio DI galia augtų pagal eksponentinę funkciją – naujai įgaunami kognityviniai sugebėjimai būtų naudojami siekti dar didesnių kognityvinių sugebėjimų. Labai greitai toks DI taptų iš principo nepažinus žmogui. Mes negalime įsivaizduoti jo intencijų – lygiai taip pat, kaip Lovecrafto apysakos veikėjas negali suvokti kiklopiško miesto „nežemiškos simetrijos“ principų. Galimai toks dirbtinės kilmės superintelektas būtų abejingas žmonijai, galimai jis ją sunaikintų arba pasmerktų sunkiai įsivaizduojamoms kančioms (jei ontologiškai yra įmanoma dirbtinė sąmonė, lygiai taip pat turi būti įmanomas ir „dirbtinis sadizmas“). Įmanomi tiek „dirbtinio rojaus“, tiek ir „dirbtinio pragaro“ scenarijai.

„Dirbtinio intelekto“ arba „roboto“ tapatinimas su „pabaisa“ turi ilgą tradicijas – nuo viduramžiškų golemų ir romantinės „Frankenšteino būtybės“ iki HAL 9000 ir Terminatoriaus (Szollosy, 2016).

„Dirbtinio intelekto“ problemos svarstymai paprastai yra pagrįsti esamos situacijos ekstrapoliavimu į ateitį. Ilgą laiką buvo populiarus įsivaizdavimas, kad kumuliatyvus „tradicinių“ skaičiavimo mašinų pajėgumų auginimas neišvengiamai generuos kažką panašaus į žmogišką protą. Nemažai optimizmo tokiam požiūriui suteikė „Deep Blue“ kompiuterinės programos pergalė prieš tuometinį šachmatų čempioną Garį Kasparovą (1997 m.). Visgi, šachmatai yra žaidimas su aiškiai formalizuojamomis taisyklėmis. „Go“ žaidimas radikaliai skiriasi nuo šachmatų, nes reikalauja kur kas daugiau intuicijos nei mechaninio įmanomų variantų skaičiavimo. Deleuze bei Guattari (1993) terminais, šachmatai yra „valstybės“ modelis, „Go“, priešingai, yra „karo mašinos“ modelis. Nepaisant sąlygiškai paprastų formalių taisyklių, „Go“ siūlo begalinę įvairovę įmanomų strategijų. Jei šachmatų figūros galia yra didžia dalimi determinuota pačios figūros imanentinių savybių, „Go“ akmenuko galią lemia tik jo padėtis bendrame žaidimo kontekste. Šiame taške atsiranda esminis prieštaravimas tarp Valstybės (Šachmatai) bei Karo Mašinos (Go) erdvės suvokimo. Valstybės erdvės modelis yra „dryžuotas“ (striated) bei nukreiptas į vidų, Karo Mašinos erdvė yra tolygi (smooth), jos suvokimo vektorius yra nukreiptas į išorę. Galima teigti, kad šachmatų strategija yra labiau politinės intrigos modelis, skirtingai nuo „Go“ totalinio karo modelio. Svarbu pažymėti, kad ligšiol karams vadovavo strategai – žmonės.

Bendras įmanomų Go partijų skaičius smarkiai viršija atomų Visatoje skaičių, tad mechaninis variantų skaičiavimas pareikalautų Visatos dydžio skaičiavimo mašinos ir skaičiavimo laiko,

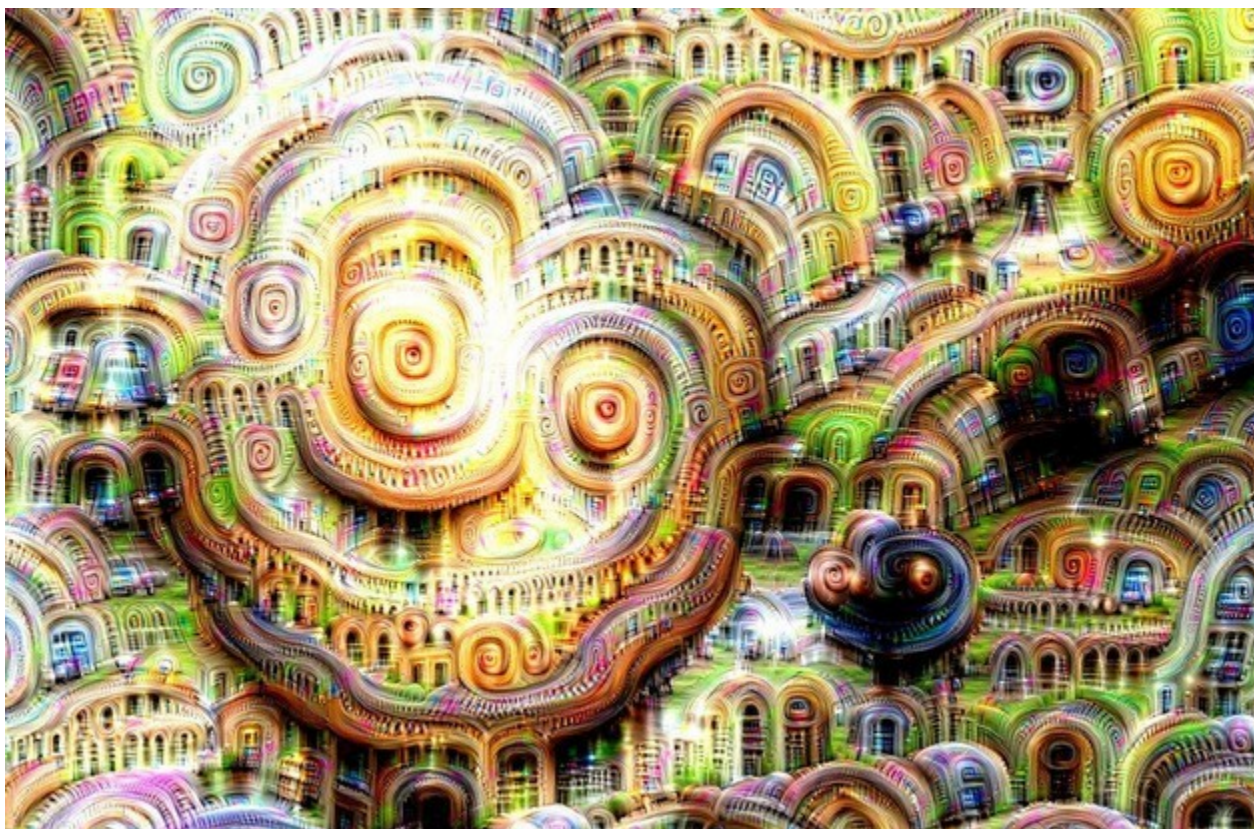
didesnio nei Visatos gyvavimo laikas. Akivaizdu, kad tradicinės kompiuterijos priemonėmis tokia užduotis yra neįgyvendinama. Bandymai sukurti kompiuterinę programą, kuri galėtų sėkmingai žaisti prieš stipriausius „Go“ žaidėjus, buvo nesėkmingi dar beveik du dešimtmečius. Galiausiai, ši problema buvo išspręsta pasitelkus dirbtinių neuronų tinklą „Alpha Go“.

„Alpha Go“ yra savaime besimokantis dirbtinių neuronų tinklas (specializuotas DI), ilgą laiką žaidęs „Go“ pats su savimi ir savarankiškai kūręs pergalingas strategijas. Galiausiai, 2015 metais, „Alpha Go“ pasiekė sunkią pergalę prieš tuometinį „Go“ čempioną. Naujesnė versija, „Alpha Go Zero“ atsiradusi 2017 metais, nepalieka jokių šansų į pergalę nei savo senesnei versijai (Alpha Go Zero „sausai“ laimėjo šimto partijų seriją prieš Alpha Go“), nei žaidėjams-žmonėms (Silver ir kt., 2017 a).

Šiuo metu ši kryptis demonstruoja neįtikėtinus raidos tempus. Naujausia *Deep Mind* sistema „Alpha Zero“ pademonstravo sugebėjimą sėkmingai žaisti ne kažkokį vieną konkretų, tačiau labai įvairius žaidimus (Silver ir kt., 2017 b) – nuo *go* iki šachmatų bei *shogi* („japoniški šachmatai“). „Alpha Zero“ prireikė keturių valandų tam, kad savarankiškai („nuo nulio“) išmoktų žaisti šachmatais. „Išmokti“ šiame kontekste reiškia sugebėjimą laimėti ne prieš žmogų (kaip jau paminėta, žmonės jau dvidešimt metų negali prilygti mašinoms), bet prieš stipriausią iki tol egzistavusią programą *Stockfish* – „tradicinės“ architektūros sistemą, tolimą *Deep Blue* palikuonę. Iš šimto sužaistų partijų *Stockfish* nelaimėjo ne vienos. Panašus rezultatai gauti žaidžiant *shogi* prieš „tradicinę“ programą *ELMO* (prireikė 2 valandų) bei žaidžiant *go* prieš ankstesnę specializuotą *Alpha* versiją „Alpha Go Zero“ (po 8 val. mokymosi *Alpha Zero* yra stipresnė nei *Alpha Go Zero* po 72 val. mokymosi). Taigi, *Alpha Zero* gali išmokti žaisti praktiškai bet kokią žaidimą ir lengvai pralenkti tiek žmones, tiek ir specializuotas programas. Galima sakyti, kad *Alpha Zero* nebėra tipiška „specializuoto“ arba „silpno“ dirbtinio intelekto sistema, nors dar nėra „stipraus“ arba „universalus“ DI pavyzdys.

Dirbtinių neuronų tinklai jau kurį laiką įvardijami kaip alternatyvi dirbtinio intelekto kūrimo kryptis. Skirtingai nuo hierarchiškai organizuotų tradicinių kompiuterių, dirbtinių neuronų tinklai veikia decentralizuotai, kai kiekvienas kompiuteris – tinklo narys atlieka neurono funkciją. Jie leidžia pakankamai sėkmingai emuliuoti gyvų organizmų nervinių sistemų veiklos principus. Daugumos gyvūnų nervų sistema suderina du skirtingus organizacijos būdus. Primityviausių polipų bei ktenoforų nervinės ląstelės yra sujungtos rizomos principu, tai decentralizuotas tinklas, kuriame nėra jokio „svarbiausio“ taško. Daugumos kitų gyvūnų organizmuose šalia „rizominio“ tinklo atsiranda tam tikrų centralizacijos elementų – ganglijų, komisūrų, galiausiai, galvos ir nugaros smegenys su savo specializacijomis. Visgi, smegenyse nėra „svarbiausio“ neurono.

Dirbtiniai neuroniniai tinklai naudojami vaizdo, garso, teksto atpažinimo tikslais. Pastaraisiais metais taip pat vykdomi vaizdų generavimo eksperimentai.



Pav. 12. Google Deep Dream sugeneruotas paveikslas. Šaltinis: google.com

Vaizdai generuojami, panaudojant atsitiktines nuotraukas arba netgi „baltą triukšmą“. Neuroniniai tinklai sukuria išpūdingus „paveikslus“, panaudodami tam tikrą vaizduotės analogą.

Ko gero, svarbiausias tokių tinklų aspektas yra tas, kad jų veikimo principai yra vis migločiau suvokiami patiems jų kūrėjams. Strategijos, naudojamos „*Alpha Zero*“ apibūdinamos žaidimo ekspertų kaip „svetimos“ („alien“), „nežmogiškos“, „nesuvokiamos“ arba netgi „gąsdinančios“ („uncanny“). Kitaip sakant jos yra tiesiog nepažinios žmogiškai būtybei. Dėl organinių savo nervų sistemos apribojimų mes negalime nei atkartoti šių strategijų, nei labai daug iš jų išmokyti. Tai esminis momentas – *Alpha Zero* strategijos yra nepažinios žmogui iš principo, joks žmogus, kad ir talentingiausias vieno šių žaidimų meistras, negalėtų jų perprasti net ir per milijardą metų. Tuo pat metu, mes užtikrintai galime pasakyti, kad šios strategijos objektyviai egzistuoja, nes jos veikia. Jų egzistavimo faktas nėra žmonių-stebėtojų vaizduotės vaisius. Taigi, egzistuoja realių objektų, esančių už „kognityvinio uždaro“, klasės. Tai galima laikyti rimtu argumentu už misterianistinio pasaulio paveikslo relevantiškumą.

Specializuotas DI siaurose srityse jau pranoko žmogų. Tai tipiškas „juodos dėžės“ pavyzdys. Kasdienybėje mes dažnai naudojames prietaisais, kurių veikimo principų nesuprantame. Dauguma mūsų nesupranta netgi sąlygiškai paprastų mechanizmų (pavyzdžiui, automobilio pavarų dėžės) sandaros, kas nelabai trukdo jais naudotis. Mums užtenka elementaraus įeinančio signalo (pvz., pavarų dėžės rankenos padėties nustatymo) santykio su rezultatu (mašina juda arba stovi) žinojimo.

Gedimo atveju mes kreipiamės į specialistus, kurie žino ir supranta, kaip šis mechanizmas veikia. Buitinis personalinis kompiuteris yra žymiai sudėtingesnė sistema, tačiau lygiai taip pat, yra žmonių, suprantančių visus jo veikimo principus. Tokios sistemos kaip „*Alpha Zero*“ nebėra pilnai pažinios žmogui. Nepaisant to, kad jos yra sukurtos žmonių, patys jų kūrėjai iki galo nesupranta, kaip jos veikia. Partijos, sužaistos šių sistemų ir yra toji Lovecrafto „nežemiška simetrija“ – kažkas, turinčio nepažinias žmogaus protui vidinę struktūrą bei logiką.

Deleuze nuomone, egzistuoja esminis skirtumas tarp „dryžuotos“ (*striated*) šachmatų-valstybės bei „lygios“ (*smooth*) go-karo mašinos erdvių. „Tradiscinės“ architektūros sistemos – nuo *Deep Blue* iki *Stockfish* operuoja „dryžuotoje“ šachmatų lentoje, tačiau yra bejėgės „lygioje“ erdvėje. Dirbtinių neuronų tinklas *Alpha Zero* yra vienodai galingas abiejose erdvėse, jis yra „valstybė“ ir „karo mašina“ viename. Kitaip, galima konstatuoti, kad toks erdvių klasifikavimas egzistuoja tik žmogaus prote, ir yra susijęs su jo konstitucinėmis savybėmis, tačiau neturi objektyvaus, peržengiančio žmogiškumo ribas, pagrindo.

Dauguma apokaliptinių naratyvų, susijusių su dirbtinio intelekto potencialiais pavojais, kalba apie priešiško „stipraus“ DI grėsmę (pavyzdžiui, James Cameron filmas „Terminatorius“ (1984), kuriame protingas, sąmoningas kompiuterių tinklas „Skynet“ siekia sunaikinti žmoniją). „Skynet“ yra tipiškas priešiškas „universalus“ dirbtinis intelektas, turintis sąmoningų destruktivių siekių. Visgi yra pagrindo manyti, kad „silpnas“ DI gali kelti ne ką mažesnę pavojų. Tim Urban (2015) sukūrė trumpą istoriją, arba minties eksperimentą, apie specializuoto dirbtinio intelekto sistemą „Robotiką“, skirtą kaligrafinių pasveikinimų siuntinėjimui, kuri, siekdama kuo geriau atlikti savo funkciją (išsiųsti kuo daugiau kaligrafinių pakvietimų), galiausiai sunaikina Žemę. Kaip tikra „silpno“ dirbtinio intelekto sistema, „Robotika“ neturi nei sąmonės nei kažkokių sąmoningų intencijų. Ji tik vykdo savo programą, nesugebėdama reflektuoti šios programos prasmingumo.

Įdomus yra papildomas aspektas, atsirandantis šiame kontekste: priimant Dawkinso „egoistiško geno“ koncepciją, visas žmogaus organizmas traktuojamas kaip „genų išgyvenimo mašina“, kurios tikslas yra užtikrinti genų išsaugojimą bei reproduktivumą. Tam tikra prasme, pagal savo paskirtį žmogus mažai skiriasi nuo tos pačios „Robotikos“. Klausimas gali būti suformuluotas taip: ar „protingai“ būtybei neužtektų „silpno“, „specializuoto“ intelekto? Ar žmogaus sugebėjimas reflektuoti savo egzistenciją (per meną, literatūrą, filosofiją) nėra perteklinis? Iš to neseka jokios „antgamiškos“ interpretacijos – evoliucijos eigoje dažnai atsiranda ypatybių, neturinčių adaptyvinės vertės. „Stiprus“, „universalus“ *Homo Sapiens* intelektas (ir jo generuojama kultūra) gali būti atsitiktinumo rezultatas.

Specializuotų „silpnų“ dirbtinio intelekto sistemų naudojimas, pavyzdžiui, karinės strategijos tikslais, gali turėti sunkiai numatomų pasekmių. Nėra fundamentalių priežasčių, neleidžiančių sukurti „Alfa Go Zero“ analogų, pritaikytų karo strategijai. Jei tokios sistemos nėra kuriamos tiesiai

dabar, galima būti tikriems, kad jos bus kuriamos artimiausioje ateityje (Button, 2017). Dar daugiau, nėra jokių priemonių, kurios potencialiai gali užkirsti tam kelią – šalis, savanoriškai atsisakiusi kovinių dirbtinio intelekto sistemų kūrimo, suteiktų totalinę strateginę pranašumą potencialiam priešiui, tolygų pilnam vienašališkam nusiginklavimui. Toks scenarijus atrodo visiškai neįtikinamas. Akivaizdu, kad tokios DI sistemos labai greitai taptų efektyvesnės nei bet kokie generaliniai štabai ar kitokios „karo mašinos“, formuojamos žmonių. „Terminatoriaus“ scenarijus, kuriame žmonės-sukilėliai kovoja prieš juos pavergusias mašinas, atrodo absurdiškas – tokia kova būtų pasibaigusi labai greitai ir ne žmonijos naudai.

Kitas aspektas yra sąlyginis tokių sistemų pigumas – potencialiai ji gali būti surinkta iš personalinių kompiuterių arba išmaniųjų telefonų. Toks projektas gali būti įgyvendintas mažos valstybės arba teroristinės organizacijos.

Du pagrindiniai faktoriai – potencialus DI sistemų pavojus ir jų neišvengiamybė kelia pagrįstą susirūpinimą. Kaip išeitį, daugelis autorių siūlo savotišką susiliejamą su mašinomis – kiborgizaciją, genetines bei nanotechnologines manipuliacijas.

Iš dalies, toks susiliejimas vyksta jau kelis dešimtmečius ir jau yra tapęs teorinės refleksijos objektu. Katherine Hayles (1997) prieš du dešimtmečius išleistoje knygoje pakankamai plačiai svarsto socialinius bei kultūrinius kiborgizacijos aspektus. (Pavyzdžiui, Internetas, tapęs erudicijos protezu). Lygiai taip pat, žmogaus protas gali būti papildytas įvairių specializuotų DI sistemų, integruojant šias sistemas į tą patį kūną. Tokiais būdais, natūralus bei dirbtinis intelektai sujungiami į vieną visumą, leidžiant neribotai tobulinti mentalinius sugebėjimus, tačiau išsaugant biologinės kilmės „Aš-modelio“ funkcionavimą. Tai kelia papildomus klausimus apie tai, ar tokios sintetinės būtybės atžvilgiu vartotinas terminas „žmogus“, ar tikslingesnis yra kitokio termino (pavyzdžiui, „postžmogus“) vartojimas.

Papildomus klausimus kelia žmogaus ir postžmogaus koegzistavimo perspektyva. „Uncanny valley“ efektas praktiškai garantuos neigiamas žmonių (dėl įvairių priežasčių atsisakiusių technologinių kūno ir proto transformacijų) emocijas postžmonių atžvilgiu. Kitaip sakant, žmonės suvoks postžmones kaip „pabaisas“, „monstrus“. Tai gali tapti egzistencinio konflikto pagrindu.

Pastaraisiais metais vis populiariesne tampa „multiproto“, *multi-intelligence*, MI koncepcija (Fox 2017, p.38), kuri remiasi platesniu, nei siaurai „silicinio“ AI kontekstu. Anot jos, perspektyvesnis yra hibridinių būtybių bei sistemų formavimas, kombinuojant biologinius (nebūtinai žmogiškus) bei dirbtinius intelektus. Dar daugiau, į vieną „hibridinę“, (tam tikra prasme, chimerišką) sistemą arba būtybę gali būti sujungti žmogaus bei visiškai kitokios evoliucinės biologinės kilmės psichikos (pavyzdžiui – orkos, paukščio, aštuonkojo) bei dirbtinis intelektas. Fox pastebėjimu, visų šių klausimų sprendimas reikalautų postantropocentrinio mąstymo, t. y.

įsišaknijusio įsivaizdavimo apie žmogaus psichiką, kaip tobuliausią įmanomą psichikos modelį, atsisakymo. Tai ir yra būdingas „keistai fikcijai“ išėjimas už „antropologinių predikatų“.

Atskira šiuolaikinių istorijų apie monstrus rūšis yra pasakojimai, susiję su genų inžinerijos įrankių naudojimu, sukuriant pabaisas. Paskutinių dešimtmečių genų inžinerijos pasiekimai sukėlė nemažai nuogastavimų dėl galimų nekontroliuojamų genetinio modifikavimo technologijų taikymo pasekmių. Neliečiant tokių nuogastavimų pagrįstumo klausimo, verta paminėti, kad šios baimės turi galias kultūrinės šaknis.

Pagrindinis evoliucijos proceso variklis yra mutacijos – tai yra, genetinio kodo replikacijos klaidos. Dažniausiai tokių klaidų rezultatas yra įvairūs apsigimimai, trukdantys normaliam organizmo funkcionavimui. Dalis mutacijų yra neutralios, neturinčios įtakos individo sveikatai ir adaptacijai (pavyzdžiui, Šiaurės Europos šviesios akys ir plaukai, kaip kažkada įvykusios mutacijos rezultatas). Galiausiai, nedidelė dalis mutacijų yra adaptyvios – padidinančios individo šansus išgyventi ir perduoti savo genus ateities kartoms. Būtent adaptyvių mutacijų dėka vyksta nuolatinis gyvybės Žemėje sudėtingėjimo bei biologinės įvairovės augimo procesas.

Mutacijų suvokimas kultūroje yra pakankamai savotiškas. Senovės Spartoje vaikai su apsigimimais būdavo žudomi, pašalinant „prigimties klaidas“, kosminės tvarkos pažeidimus. Kad ir ne toks drastiškas, tačiau panašus požiūris į mutacijas viešpatavo ir vėliau. Iki Naujausių laikų egzistavo „išsigimėlių šou“ su įvairių kūniškų patologijų demonstravimais. Tokie žmonės sukeldavo pasibjaurėjimą ir netgi baimę (nesuprantant šių patologijų atsiradimo mechanizmų).

Galima sakyti, kad čia veikia tas pats „uncanny valley“ mechanizmas – (galimai) įgimta neigiama reakcija į kažką, panašų į „normalų“ žmogų, bet pilnai neatitinkančio „normalumo“ kriterijų, tačiau panašią reakciją sukelia ir gyvūnų įgimtų patologijų stebėjimas. Biologinė būtybė, neatitinkanti „normos“ yra suvokiama kaip „monstras“.

Masinės kultūros „mutantas“ – paprastai, yra būtybė, pasižyminti prieštariniais bruožais. Iš vienos pusės, ji pasižymi keliančiomis pasibjaurėjimą patologijomis, iš kitos – grėsmingais, antžmogiškais (arba netgi antgamtiškais) sugebėjimais.

Be įprastų genetinio kodo replikavimo klaidų, gamtoje egzistuoja dar vienas kintamumo mechanizmas – horizontalus genų pernešimas. Tai situacija, kai kažkurios rūšies organizmų genetinio kodo fragmentai yra perkeliama į kitos (dažnai, filogenetiškai labai tolimos) rūšies individo genetinį kodą. Paprastai, genetinės sekvencijos fragmentus perneša virusai. Dažniausiai, tokios sekvencijos tampa „šiukšlines DNR“ (neturinčios įtakos organizmo funkcijoms) dalimi. Visgi, retkarčiais, horizontalus genų pernešimas sukuria „chimerinius“ organizmus su naujais, neįprastais bruožais (kurie kartais turi adaptyvinę vertę, taigi išlieka populiacijoje).

Šiuolaikinės genetinio modifikavimo technologijos veikia analogiškais principais – vienu organizmų genetinio kodo fragmentai „įmontuojami“ į kitų organizmų DNR, siekiant tam tikrų

numatytų modifikuoto chimerinio organizmo savybių. Potencialiai ši technologija leidžia sukurti ne vien greitai augančias lašišas arba šviečiančius tamsoje, lyg jonvabaliai, triušius, bet ir galingus biologinius ginklus. Terry Gilliamo filme „12 beždžionių“, pavienis mokslininkas-teroristas, panaudodamas genetiškai modifikuoto viruso štamą, tikslingai sukelia pandemiją, kuri beveik visiškai sunaikina žmoniją. Michael Crichton romane (bei filme) „Jūros periodo parkas“ katastrofiškas pasekmes sukelia prarasta eksperimentinio pramogų parko kontrolė bei neteisingas genų inžinerijos metodais atgaivintų plėšrių dinosauro (veloceraptorių) protinių sugebėjimų vertinimas.

Visgi, tai pakankamai primityvus manipuliacijos būdai. Naujų organizmų rinkimas iš natūraliai egzistuojančių gyvūnų genų fragmentų iš esmės primena daktaro Frankenšteino „Būtybės“ surinkimą iš negyvų kūnų dalių – tai darbas su „iš anksto paruoštais“ elementais. Teoriškai, galima rinkti molekules replikatorius (DNR, RNR) iš keturių bazinių baltymų „nuo nulio“, programuojant praktiškai bet kokias norimas dirbtinio organizmo savybes, neprieštaraujančias bazinėms fizikos bei biochemijos dėsniams. Galima nueiti dar toliau ir naudoti surinkimui kitokias sudėtingas molekules – čia genų inžinerija susilieja su nanotechnologijomis, naikinant ribą tarp mechanizmo ir organizmo.

Atpigusios ir patobulėjusios genų inžinerijos technologijos gali tapti visuotinai prieinamos, kai kiekvienas gali tapti „daktaru Frankenšteinu“, kuriant sintetines būtybes. Šios galimybės gali būti panaudotos įvairiai – konstruojant „dizaineriškus“ namų augintinius (kaip gyvus vizualinio meno kūrinius), arba sąmoningai kuriant pabaisas.

Ypatingas etines problemas (kaip ir kalbant apie mąstančias mašinas) sukelia galimybė konstruoti sąmoningas būtybes. Galima įsivaizduoti panašų į žmogišką protą, įkalintą „dizainerines“ būtybes kūne. Tai smarkiai primena vaikų žalojimo praktikas, paplitusias Europoje iki XVIII amžiaus ir aprašytas Victor Hugo romane „Žmogus, kuris juokiasi“. Anot Hugo, kai kurios gaujos vertėsi vaikų grobimu bei tikslingu žalojimu, „falsifikuojant“ gamtos klaidas ir siekiant kuo „pabaisiškesnio“ rezultato – tam, kad parduočiau savo aukas kaip dvaro juokdarius. Hugo vartoja žodį „kompračikosai“ kaip istorinį, nors anot Kaiser (1913, p. 251), tai yra neologizmas, sukurtas paties rašytojo. Visgi, pačios praktikos istoriškumu neabejojama. Atmetant etinį aspektą, kompračikosų veiklą galima interpretuoti kaip savotišką vizualinio meno formą, „dizainerinių“ dvaro juokdarių konstravimą – panašiai į japonišką *bonsai* medžių kūrimo meną. Pradedant žaloti vaiką, kompračikosai turėjo įsivaizdavimą apie norimą galutinį rezultatą ir numatomas kūno deformacijas. Šios deformacijos paprastai nepaliesdavo aukos protinio vystymosi ir normali žmogiška asmenybė likdavo įkalinta monstriškame kūne.

Kalbant apie kūno deformacijas, galima prisiminti ir paplitusį Senovės Kinijos aukštuomenėje paprotį bintuoti mergaičių pėdas arba maya indėnų kaukolės deformavimo

papročius. Visgi, egzistuoja esminis skirtumas tarp kūno deformavimo siekiant (kad ir keisto) grožio idealo bei panašių veiksmų, siekiant sukurti neįprastą, stebinantį, patologišką rezultatą.

Kiek sudėtingesnės yra Naujausių Laikų tikslingos sąmonės deformavimo praktikos – nuo psichiatrijos iki totalitarinės propagandos. Visgi, šias galimybes smarkiai riboja pakankamai šiurkštūs prieinami metodai – nuo lobotomijos bei psichotropinių preparatų iki eugenikos, hipnozės bei „smegenų plovimo“. Tiesioginis DNR „programavimas“ gali leisti sukurti būtybes, išvaizda neatskiriamas nuo įprastų žmonių, tačiau turinčias „dizainerines“ psichines savybes. Panašių rezultatų galima pasiekti ir neatsakingai kuriant įvairiausių Multi-Intelligence dizaino variantus. Kaip pavyzdys, galima įgyvendinti „Westworld“ scenarijų ne su androidais, o su „beveik tikrais“ žmonėmis, veikiančiais pagal tam tikrą, genetiškai determinuotą programą, tačiau neturinčių tikros žmogiškos sąmonės, praktiškai įgyvendintais „filosofiniais zombiais“ arba „žmonėmis-automatais“. Lygiai taip pat galima „prikelti“ Čikatilo arba „materializuoti“ Hanibalą Lekterį, arba sukurti dar baisesnį žmogaus (arba bet kokio kito) pavidalo sąmonės monstrą, tobulą „E-tipo būtybę“. Įsivaizduokime, kad ši būtybė pati turi galimybę (per genų inžineriją, nano- arba femto- (manipuliacija atskirais atomais bei subatomineis dalelytėmis) technologijas) tobulinti save bei auginti savo galias. Kaip rezultatą, mes gauname arba tikras „weird fiction“ tamsias dievybes arba kažką dar baisesnį. Jei lovecraftiškos dievybės yra iš principo abejingos žmonijai, dirbtinai (vadovaujantis etine arba estetinė mizantropija) galima sukurti galingas būtybes, kurios konstituciškai bus pritaikytos dauginti žmonių kančias iki maksimalaus įmanomo lygio. Jei terminas „pabaisa“ turi prasmę tik sistemoje su kenčiančia auka, į šį apibrėžimą nepatektų būtybės, siekiančios žmonijos sunaikinimo. Tikrai „super pabaisai“ būtinas aukų egzistavimas.

Taigi, dirbtinio intelekto sistemų raida perspektyvoje gali sukurti nežmogiškus subjektus, kurių intencijos būtų mums nesuprantamos iš principo. Mes kol kas negalime daryti galutinių išvadų „misterianizmo“ naudai, tačiau tokios specializuotos dirbtinio intelekto sistemos kaip „Alpha Zero“ pateikia stiprių argumentų būtent už tokią interpretaciją. Jei „Alpha Zero“ naudoja ypatingai efektyviai veikiančias strategijas, kurių mes iš principo nesame pajėgūs suvokti, taigi, išėinančias anapus „antropologinių predikatų“, tenka pripažinti, kad egzistuoja nepažinių objektų klasė.

Taip pat, vis labiau plinta ir specializuotos vaizdo atpažinimui, apdirbimui ir generavimui dirbtinio intelekto sistemos, pajėgios savarankiškai kurti vizualinį „meną“, kas tampa rimtu iššūkiu tradicinei estetikai. Jei žmogui nepažinios yra „Alpha Zero“ strategijos, tokie vizualiniai artefaktai gali priklausyti tai pačiai nepažinių objektų klasei.

Galima įsivaizduoti tiek „draugišką“, tiek ir „priešišką“ superintelektą – savotišką „Cthulhu mito“ įkūnijimą. Dar platesnės perspektyvas atveria bei dar daugiau naujų etinių ir estetinių klausimų iškelia kibernetikos ir genų inžinerijos metodų derinimas kuriant „Multi-Intelligence“

būtybes. Skirtingai nuo dirbtinio intelekto kūrimo iš negyvos materijos, „dizaineriniai“ eksperimentai su biologinės prigimties informacijos apdorojimo sistemomis kelia dar daugiau etinių iššūkių. Bet kuri žinoma biologinė neuralinė sistema (net primityviausias jos variantas, būdingas medūzoms ir panašioms gyvūnams) veikia skausmo/malonumo principu, tad neišvengiamai kenčia. Lygiai taip pat, tokios sistemos gali atverti kelią „super-pabaisų“ sukūrimui. Iš kitos pusės, laisvanoriškas žmogiškų individų įsijungimas į „Multi-Intelligence“ sistemas atveria galimybes kokybiškai kitokiam pasaulio patyrimui.

Dar vienas itin svarbus aspektas yra tai, kad siekiant išvengti tapti siaubo istorijos monstrais, netyčia sukūrus kenčiantį subjektą – auką, etiškai esame įpareigoti atsakyti apie sąmoningumo ribas. Turint omeny, kad, tikėtina, mes konstituciškai esame nepajėgūs duoti tokio atsakymo, papuolame į situaciją, kai etika patiria kolapsą.

Įvardinti klausimai šiais dešimtmečiais tampa vis platesnės filosofinės, kultūrinės ir meninės refleksijos objektu.

3. SIAUBO NARATYVŲ RAIŠKOS DAILĖJE PROBLEMOS

3.1. Leonardo ir Pikmanas

Anot Giorgio Vasari (1987 [1568]; p. 258-59), jaunasis Leonardo da Vinci pagal vietinio valstiečio užsakymą buvo nutapęs pabaisą (galimai, Medūzą), besispjaudančią ugnimi. Pats skydas neišliko, tad dažniausiai manoma, kad ši istorija yra anekdotiška. Ištapytas skydas buvo skirtas iškabai, tačiau monstras buvo toks išskirtinai baisus, kad užsakovas nuskubėjo atsikratyti šio darbo. Vasari teigia, kad Leonardo siekė, kad žiūrovas, pamatęs šį skydą, sustingtų iš siaubo, lyg pamatęs tikrą Medūzos galvą. Pagal Vasari aprašymą, monstras buvo sukonstruotas iš įvairių gyvūnų – driežų, gyvačių, svirplių ir pan. elementų, taigi, vadintinas chimera. Įvairių pavidalų chimeros yra itin dažnas Viduramžių bei Renesanso meno motyvas, prie kurio to meto žmonės buvo įpratę. Visgi, bendras paveikslų efektas buvo nepalyginamai stipresnis nei buvo galima tikėtis – jis sukeldavo kone nepakenčiamą siaubą ir pasibjaurėjimą.

„Leonardo monstro“ istorija kelia kitą svarbų vizualinio siaubo perteikimo klausimą. To meto tapyboje yra apstu pabaisų. Jau šimtmečiais chimeros puošia bažnyčių stogus. Nebeatlikdamos gąsdinimo funkcijos, jos virsta dekoru elementais. Kitaip, to meto europiečiai buvo įpratę prie monstriškų vaizdinių. Iki mūsų dienų išliko nemažai kitų didžiųjų Renesanso meistrų (ypatingai, Šiaurės Renesanso) vizualizuotų pabaisų – nuo Boscho ir Bruegelio paveikslų iki Dührerio raižinių – tokių, kaip „Riteris, Mirtis iš Šėtonas“.

Šie meno šedevrai sukelia galingą psichologinį efektą, tačiau nė vienas jų nėra tiek gąsdinantis, kad į jį nebūtų įmanoma žiūrėti. Be jokios abejonės, „Riteris, Mirtis ir Šėtonas“ yra vienas labiausiai įsimenančių bei stipriausių pagal meninį poveikį Renesanso šedevrų. Pats raižinio naratyvas nėra iki galo aiškus (galimai, riteris yra alegoriškas Girolamo Savonarolos vaizdavimas (Leinz-von Dessauer, 1961)). Nyčė interpretuoja Diurerio raižinį (kuris jo žodžiais, yra vienas labiausiai jį sukrėtusių meno kūrinių) kaip žmogiškosios būties tragizmo metaforą, lygindamas riterį su Schopenhaueriu, kuris siekia tiesos, pats suvokdamas, savo pastangų beviltiškumą (Nietzsche, 1997, p. 28).



Pav. 13. Albrecht Dührer. Riteris, Mirtis ir Šėtonas, 1517. Šaltinis:
https://en.wikipedia.org/wiki/Knight,_Death_and_the_Devil

Negalima teigti, kad Diureris nesistengė išraižyti kuo labiau gąsdinančio Šėtono, maksimalaus Blogio įsikūnijimo krikščioniškame pasaulėvaizdyje, figūros. Kaip maksimalus metafizinis Blogis, Šėtono vaizdinys privalo pasižymėti maksimaliu įmanomu pasiekti vizualaus meno priemonėmis monstriškumo laipsniu – to reikalauja pati raižinio meninė idėja. Galima daryti prielaidą, kad vienas didžiausių Renesanso dailininkų savo karjeros žydėjime susitvarkė su šia užduotimi arti žmogaus galimybių maksimumo. Neabejotinai, kilnaus riterio figūra iš dalies atsveria Mirties ir Šėtono pabaisiškumą. Ir visgi, kad ir atskirai paimta, Šėtono figūra nėra tiek gąsdinanti, kad į ją nebūtų įmanoma žiūrėti.

Dera paminėti, jog nepaisant humanistinių idėjų plitimo, Renesanso pasaulėvaizdis daugeliu aspektų sutapo su ankstesnės epochos schema. Dauguma renesansinių menininkų buvo religingi krikščionys, tikėję ne tik kūrėjo Dievo, bet ir angelų, Šėtono ir demonų realumu. Chimeriškos šių meistrų vaizduotos būtybės reprezentavo būtent krikščioniškos demonologijos objektus. Demonų galia yra ribota, ji priklauso nuo „aukos“ pasidavimo nuodėmingoms pagundoms laipsnio. Prieš tikrą teisulį, šventąjį, demonai tampa bejėgiais. Atitinkamai, siaubas, kurį jie gali sukelti, taip pat yra aiškiai ribotas. Moraliai tobulam žmogui demonas tampa „tik“ chimera – absurdišku nesuderinamų dalių kratiniu, kuris gali būti vaizduojamas, tyrinėjamas arba klasifikuojamas.

Nėra pagrindo manyti, kad Leonardo buvo tiek gabesnis už kitus didžiuosius Renesanso meistrus, kad dar būdamas paaugliu, galėtų sukurti *kokybiškai* pranašesnę monstro vaizdinį. Panašu, kad jei šis pasakojimas atitiktų tikrovę ir skydas būtų išlikęs iki mūsų dienų, rezultatas mus nuviltų. Mūsų įsivaizdavimas apie šį paveikslą visada bus baisesnis nei pats paveikslas. Legendos gyvybingumas yra sąlygotas skirtumo tarp dviejų esminių mūsų sąmonės funkcijų – receptijos ir percepcijos.

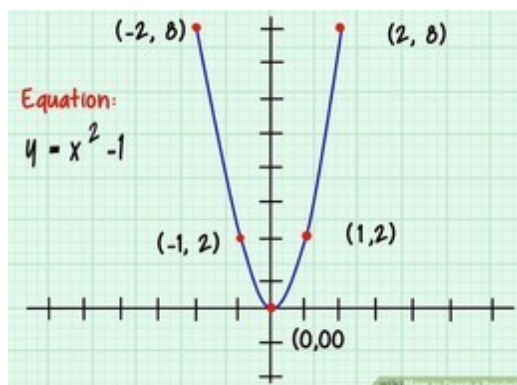
Receptija ir percepcija yra susijusios, tačiau dažnai prieštaraujančios viena kitai sąvokos. Anot Zahavi (2002, p. 7), sąmonė gali reikštis dviem pagrindinėmis formomis – fenomenalia (susidedančia iš kūno sensacijų), bei konceptualia. Fenomenalūs kūno patyrimai (receptija) tampa medžiaga konceptualių modelių sudarymui (percepcijai). Vizualinis patyrimas nėra receptija grynu pavidalu – anot Lakoff, mūsų smegenys pirmiausia apdoroja vaizdą nesąmoningai, nusprendamos, *ka būtent* mes matome (Lakoff, 1968ms). Visgi, tiesioginis realybės objektų vizualinis patyrimas pasižymi aukštu receptijos ir žemu percepcijos laipsniu. Praktiškai, tą patį galima pasakyti apie imituojančius realybę artefaktus – nuotraukas, vaizdo įrašus, foto/hiperrealistinę tapybą. Kuo ženkliškesnis vaizdas, tuo aukštesnio percepcijos laipsnio jis reikalauja. Galiausiai, beveik grynos percepcijos reikalauja naratyvas, išreikštas abstrakčių simbolių pagalba. Naratyvas, pasakojantis apie neįprastus reiškinius, sunkiai gali būti perteiktas vizualine kalba. Ypatingi sunkumai atsiranda, bandant perteikti abstrakčias koncepcijas vizualiai, bandant sukurti meniškai vertingą kūrinį. Iš dalies tai pavyksta tais atvejais, kai paveikslas yra nuoroda į kažkokį *jau* žinomą žiūrovui tekstą – paprastai, tai bibliniai arba mitologiniai siužetai, t. y., plačiai žinomi, kultūriškai svarbūs tekstai, kurių autorystė siejama su antžmogiškomis jėgomis.

Aristotelis (1959) suformuluoja skirtumą tarp jutiminės ir protinės vaizduotės. Pirmoji yra susijusi su prisiminimais apie ankstesnes juslines patirtis ir modeliuoja kontrafaktinius objektus arba situacijas, kombinuodama šių prisiminimų fragmentus. Antroji, susijusi su nevizualizuojamomis abstrakcijomis arba neigiamomis sąvokomis, leidžia modeliuoti situacijas, tiesiogiai nesusijusias su ankstesniu patyrimu. Juslinės vaizduotės kuriami objektai ir situacijos paprastai yra įmanomi arba suvokiami kaip įmanomi. Aristotelis taip pat pastebi, kad įsivaizduoti galima ir netikrus, neįmanomus dalykus. Vizualinis menininkas sukurtų kontrafaktinę būtybę besivadovaudamas ankstesniais regos patyrimais ir kombinuodamas jų elementus „neįprasta“, t. y., prieštaraujančia ankstesniems patyrimams tvarka – pavyzdžiui, sujungdamas driežo ir žiogo organus. Pats sprendimas tokiam sujungimui yra sąlygotas neigiamos „nesuderinamumo“ sąvokos, tad siejasi su protine vaizduote. Visgi, neigiamų sąvokų vaidmuo dailėje negali būti didelis.

Kultūriškai reikšminga „pabaisos“ abstrakcija vizualiai paprastai išreiškiama pasitelkiant Leonardo receptą – kuriant įvairiausias chimeras, sujungiančias (dažnai bjaurių ir/arba pavojingų) gyvūnų kūnų dalis, jungiant žmogaus ir gyvūno, gyvo ir negyvo bruožus. Šioje schemoje

„chimera“ yra signifikantas, o „pabaisa“ – signifikatas. Neabejotinai, įmanomi ir kitokie „pabaisiškumo“ išraiškos būdai, nesusiję su chimerų kūrimu.

Ieškant atsakymų į abstrakčių koncepcijų vaizdavimo klausimą, kaip pavyzdys gali būti pateikiamos matematinių ir fizinių koncepcijų vizualinės išraiškos. Tam tikros matematinės koncepcijos gali būti nesunkiai vizualizuojamos – pvz., lygtis $y = x^2 - 1$



Pav. 14. Parabolė pagal funkciją $y = x^2 - 1$. Šaltinis: wikipedia.org

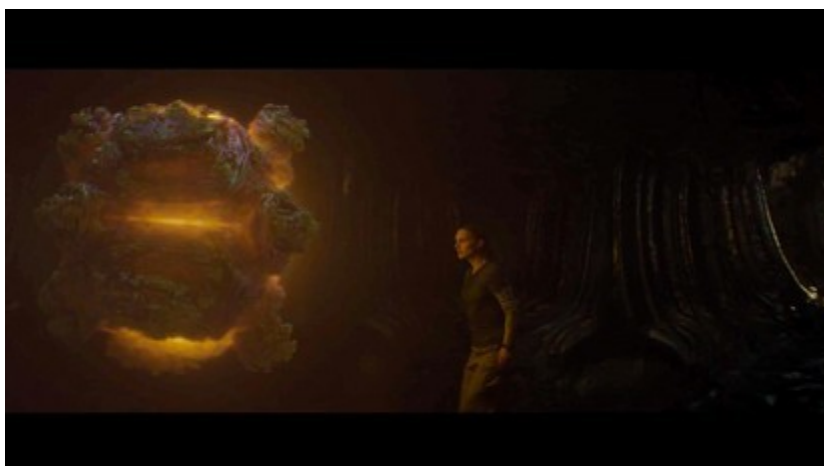
Sudėtingų matematinės funkcijų (pavyzdžiui, trimačio fraktalo $v \mapsto v^8 + c$) vizualizacijos gali atrodyti itin egzotiškai arba grėsmingai, priminti keistas gyvybės formas.



Pav. 15. Fraktalo $v \mapsto v^8 + c$ kompiuterinė vizualizacija (vadinamas „Mandelbulb“) Šaltinis: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mandelbulb>

Dėl savo sudėtingumo, tokia vizualizacija yra įmanoma tik pasitelkiant kompiuterines technologijas. Tai itin svarbus aspektas. Kalbama apie kažką, kas gali būti fenomenaliai patirta, tačiau negali būti atkartota (analogiškai Metzingerio pavyzdžiui su „žalia Nr. 25“) arba netgi tiksliai identifikuota (mes negalime atskirti dviejų panašių, tačiau ne identiškų mandelbulbų, nematydami jų abiejų tuo pat metu). Galima numanyti, jog mandelbulbai žymi tam tikras

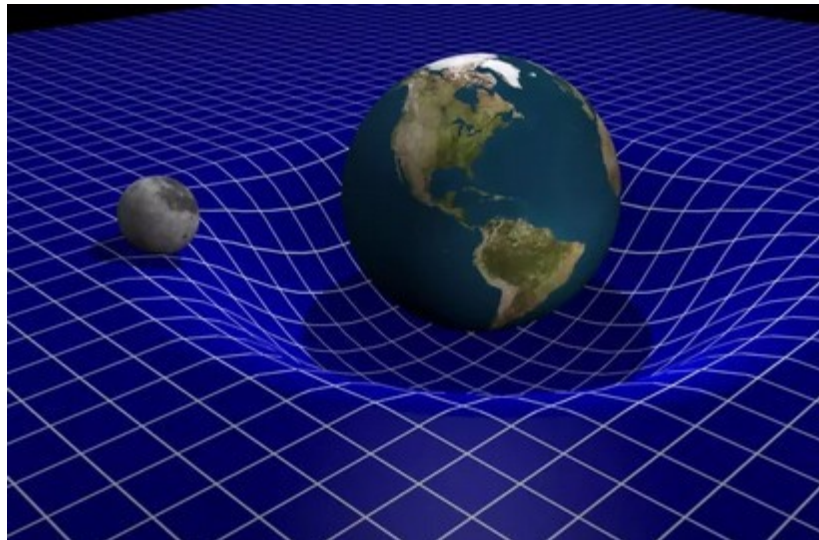
potencialiai vizualiai patiriamų objektų „keistumo“, „nežmogiškumo“ ribas. Šios jų savybės buvo panaudotos kuriant specialiuosius efektus neseniai pasirodžiusiam filmui „Annihilation“ (2018).



Pav. 16. Kadras iš kino filmo „Annihilation“. Šaltinis:

https://www.reddit.com/r/MovieDetails/comments/8p1efw/in_annihilation_the_alien_is_based_on_a/

Visgi, šie objektai yra vizualizuojami tik mechaniškai, skaičiavimo mašinų pagalba, tad pilnai nebeprisklaido vaizduojamo meno (kaip specifiskai žmogiškos veiklos) sričiai. Matematika, manytina, yra universali ir nesietina su specifiskai žmogiškais bruožais (nors žmogiško intelekto ribos nustato ir įmanomos matematikos horizontą – galingesnio intelekto būtybių horizontas įjungtų visą įmanomą „žmogišką“ matematiką ir dar kažką papildomai). Visgi, čia turimas reikalas su tradicinės, dekartiškosios trimatės erdvės objektais. Su daug didesnėmis problemomis yra susiduriama, bandant iliustruoti šiuolaikinės fizikos koncepcijas, operuojančias neeuklidinės daugiamatės erdvės sąvokomis. Kaip tipiškesnių ir paprasčiausių pavyzdžių, galima pateikti bandymą pavaizduoti gravitacijos poveikį, iškreivinančią trimatę erdvę, pasitelkiant „guminio paviršiaus“ metaforą.



Pav. 17. Gravitacinės jėgos pavaizdavimo bandymas. Šaltinis: <https://larvalsubjects.wordpress.com/2018/07/21/of-fire-assembly-and-gravity/>

Toks iliustravimas iš dalies pasiekia savo tikslą, padedant pagal analogiją suvokti gravitacinio erdvės iškreivinimo koncepciją, tačiau reali erdvė *nėra* guminis paviršius. Nėra būdo šiai koncepcijai pavaizduoti tiesiogiai. Keturmatė erdvė gali būti percepcijos, tačiau ne recepcijos turiniu. Žmogus negali fenomenaliai patirti keturmatės erdvės, net nepaisant fakto, kad pagal šiuolaikinės fizikos požiūrį, Visatos erdvė iš *tikrųjų* yra keturmatė.

Su panašiomis problemomis vizualinis menas susiduria nuolatos, bandant perteikti abstrakčias idėjas. Kaip rodo (nuo Renesanso iki dabarties) meninio monstrų vaizdavimo analizė, egzistuoja įmanomo išreikšti vizualinio meno priemonėmis „baisumo“, „keistumo“, „nežmogiškumo“ erdvė. Kaip rodo mandelbulbo pavyzdys, šių savybių vizualinio patyrimo horizontas yra platesnis nei mūsų galimybė jas rekonstruoti vaizduotės ir atminties pagalba.

Jei teistinės visatos demonai gali būti pilnai išreikšti per chimeriškų figūrų vaizdavimą, lovecraftiški „tikrieji“ monstrai nepasiduoda tiesioginiam vizualizavimui. „Weird“ abstraktaus siaubo naratyvai vizualiam mene yra sunkiai išreiškiami. Bandymai iliustruoti „weird“ literatūros kūrinius paprastai sukelia labiau komišką efektą, kai lūkesčiai pamatyti kažką „neapsakomai siaubingo“ yra apviliami. Jei „weird fiction“ autorius gali sau leisti apibūdinti reginį naudojant išsireiškimus, apeliuojančius į žmogaus kalbos ribotumus (pvz., „jokia žmogaus kalba negali nusakyti šventvagiško X baisumo“), dailininkas neturi tokios prabangos. Vieno „Lovecrafta ratelio“ žymiausių rašytojų, Roberto Howardo, apsakymo „The Fire of Asshurbanipal“ veikėjas, nuotykių ieškotojas Steve Clarney apalpsta ir vos išsaugo sveiką protą vien akies krašteliu pamatęs tolstančio monstro nugarą. Apsakymas papildomai deklaruoja išskirtinę Clarney drąsą, tuo dar

labiau aštrindamas dramatinį efektą („net narsiausi iš žmonių negali išverti nenusakomo siaubo“). Tuo pat metu, akivaizdu, kad vizualinio meno priemonėmis nėra įmanoma atkartoti šio efekto.

Šiame kontekste svarbu analizuoti pačių „weird fiction“ autorių požiūrį į savo istorijų iliustravimą. Pats Lovecraft labiausiai vertino Sidney Sime bei C. A. Smith grafinius darbus. Priešingai nei galima tikėtis, Sidney Sime grafika yra pakankamai žaisminga, joje jaučiasi stipri Art Nouveau (ypatingai, Aubrey Beardsley) įtaka bei specifinė ironija.



“THEY'RE LITTLE MEN AND BOYS”

Pav. 18. Sidney Sime grafika. Šaltinis: <https://corky.net/dotan/log/2008/12/sidney-sime.html>

Apsakyme „Pickmano modelis“ Lovecraftas pasakoja apie dailininką, sugebėjusį perteikti metafizinio siaubo atmosferą ir pasiekti efektą, panašų į tą, kurį neva kadaise pasiekė Leonardo. Pickmano paveikslų monstrai iš tiesų yra „pernelyg baisūs, kad į juos žiūrėti“. Galiausiai, apsakymas atskleidžia, kad dvi aplinkybės iš esmės skiria Pickmaną nuo Leonardo: a) Pikmanas dirba iš natūros, tiesiogiai vaizduodamas tai, ką mato, o ne konstruodamas vaizdinį iš realių, tačiau nesusijusių elementų; b) Pikmanas nėra žmogus.

Jei Leonardo yra renesansinio „tobulo žmogaus“ idealo įsikūnijimas, Pikmanas yra „anti-Leonardo“, „mažiau nei žmogus“ – gholis (*ghoul*, pabaisiška būtybė, paprastai gyvenanti kapinėse ir mintanti lavonais), apsimetantis žmogumi. Jo paveikslai nėra bandymas pavaizduoti kažkokias abstrakčias koncepcijas – tai dokumentiškai tikslūs reportažai. Jie nesiekia perteikti vidinio siaubo išgyvenimo atmosferos – jie tiesiog vaizduoja išorinę, objektyvią realybę, kuri yra pernelyg baisi, kad būtų pažinta ir priimta žmogaus sąmonės.

Galima sakyti, kad šiame taške puikiai matosi praraja, skirianti „weird“ meną nuo daugelio panašių kultūros reiškinių – pirmiausiai, siurrealizmo. Gali pasirodyti, kad „weird“ ir siurrealistinis

menas turi nemažai bendro – abiem atvejais kūriniai yra „keisti“, operuoja egzotiškais, sunkiai suprantamais objektais arba situacijomis. Siurrealistiniai paveikslai gali sukelti baimės, nerimo efektą. Literatūroje ir kine šie reiškiniai kartais yra sunkiai atskiriami. Visgi, egzistuoja giluminis skirtumas tarp šių meno krypčių ir situacija, kai viename kūrinyje jų neįmanoma atskirti, paprastai reiškia nepakankamą autoriaus dėmesį savo kūrybos teoriniam pagrindimui ir susitelkimą ties paviršutinišku efektu.

Tiek „weird-realizmas“, tiek siurrealizmas atsiranda tame pačiame diskusijos tarp scientistinių (dalinai gaivinančių mechanizmo) bei iracionalistinių ontologijų bei sąmonės teorijų kontekste. Siurrealizmas susiformavo psichoanalitinių teorijų įtakoje, daugiau arba mažiau sąmoningai naudodamas giluminės psichologijos simbolių sistemą. Kaip ir pati psichoanalizė, jis pirmiausiai yra nukreiptas į vidinės, subjektyvios tikrovės pažinimą, tad neišvengiamai yra antropocentriškas. Nors Froido psichoanalizėje yra mechanistinių elementų (ypatingai, traktuojant neurozės mechanizmą), daugelis jo pasekėjų (pirmiausiai, Jungo mokykla) pasuka link labiau iracionalistinės, mistifikuotos psichinio gyvenimo koncepcijos. Atitinkamai, siurrealizmas traktuoja vidinį žmogaus pasaulį (mikrokosmą) kaip kažką iš esmės svarbesnio, sudėtingesnio, įdomesnio nei išorinis pasaulis (makrokosmas).

Priešingai, „weird“ pasaulėvaizdis yra radikaliai anti-antropocentriškas, siekiantis nežmogiškos perspektyvos, leidžiančios traktuoti žmogaus sąmonę labiau kaip objektą nei kaip subjektą. Paprastai, „weird“ literatūros personažai yra pakankamai deindividualizuoti, veikia kone mechaniškai, nėra siekiama atskleisti jų vidinio pasaulio (priešingai pagrindinei Vakarų literatūros srovei, siekiančiai maksimalaus psychologizmo). Tai yra kone pagrindinė priežastis, dėl kurios „weird fiction“ buvo nustumta į marginalijas. Jos autoriai buvo laikomi „prastais rašytojais“ dėl nepakankamo dėmesio personažų išgyvenimams bei siužetų, besivystančių pagal tam tikrą stereotipinį algoritmą. Visgi, svarbu suprasti, kad „weird“ autoriai siekė visiškai kitokių tikslų, nei „psichologinių romanų“ rašytojai. Iš principo, Davido Lyncho serialo „Twin Peaks“ personažai gali būti traktuojami kaip Wittgensteino „žmonės-automatai“, veikiantys pagal iš anksto nustatytą programą. Šis sąmoningas personažų schematiškumas pirma sukelia komišką efektą, tačiau žiūrint iš kitokio taško, „teigiami“ arba „komiški“ personažai pradeda vis labiau gąsdinti. Visas „Twin Peakso“ pasaulis tėra „filosofinių zombių“ teatras, kurio tikslas yra pabrėžti nepažinaus Juodojo Vigvamo metafizinį tikrumą. Lygiai taip pat, Lovecrafto „normalaus pasaulio“ ir „normalių veikėjų“ sąlygiškumas, „plokštumas“ yra būdas duoti nuorodą į nežmogišką tikrovę.

Aleksandra Waliszewska (g. 1976) yra šiuolaikinė lenkų tapytoja, garsėjanti savo fantasmagoriškais paveikslais, kurių naratyvai yra įkvėpti Šiaurės Renesanso, romantizmo, „tamsiųjų“ populiariosios kultūros reiškinių. Vienas pasikartojančių (ir šio tyrimo kontekste svarbiausių) jos paveikslų motyvų yra „aukos“ ir „monstro“ inversija, kai šie du vaidmenys

sąmoningai sumaišomi arba sukeičiami. Turint omeny, jog siaubo pasakojimą tradiciškai konstruoja pirmiausiai auka (kenčiantis „Aš“), patalpinta į menamą, įsivaizduojamą naratyvo Visatą, tokia inversija gerokai pakeičia kūrinio suvokimo kampą. Žiūrovas nebegali susitapatinti su „aukos“ figūra. Savotiškai, siekis „įsikūnyti“ į tai, kas iš pirmo žvilgsnio atrodo „auką“ tampa spąstais, kai žiūrovas yra prieš jo paties lūkesčius įtraukiamas į paveikslo plokštumą (bet ne į nepažiniją paveikslo visatą) ir paliekamas kognityvinio uždarmo akivaizdoje. Tai itin elegantiškas būdas apeiti tuos apribojimus, kuriuos uždeda vizualumas. Nebelieka poreikio tikslingai gąsdinti žiūrovo, pateikiant jam vis įmantresnes „leonardiškas“ chimeras – užtenka subtilios užuominos.



Pav. 19. Aleksandra Waliszewska. Jungle Skin, 2014. Šaltinis:

<http://narracje.eu/narracje2014/en/nacptartist/aleksandra-waliszewska-2/>

Kartu, Waliszewskos darbai gali būti interpretuojami kaip savotiškas mechaninis „filosofinių zombių“ teatras, nereikalaujantis žiūrovo. „Aukos“ ir „monstro“ inversija padaro paveikslus „uždarais“ žiūrovo „Aš-modelio“ plėtimuisi. Bet kokios konkrečios pavaizduotos situacijos interpretacijos beveik garantuotai bus klaidingos – mes žiūrime pro langą anapus „antropologinių predikatų“, tad konstituciškai negalime suprasti vaizduojamų procesų prasmės. Šio konstituciško ribotumo suvokimas ir susijęs su juo liūdesys yra vienos stipriausių emocijų, kurias gali sukelti vaizduojamasis menas.

Apibendrinant, galima teigti, kad „weird“ naratyvai yra sunkiai išreiškiami vien vizualinėmis priemonėmis. Pavaizduotos pabaisos visada gąsdins mažiau nei įsivaizduojamos. Visgi, egzistuoja kelias „kosminio siaubo“ patyrimo išraiškai, susijęs su vaizduojamos normalybės „plokštumo“, simuliatyvumo demonstravimu, taip duodant nuorodą į kažką anapus jos, už „antropologinių predikatų“.

3.2. Platono ola ir „Lemarchando dėžė“

Šiuolaikinėje filosofijoje nėra esminio sutarimo dėl patikimo būdo sąmonės „žmogiškumo“ riboms tiksliai apibrėžti. Jei vadovausimės „misterianistine“ prielaida, kad žmogiškos sąmonės pažinimas yra apribotas dėl jos pačios struktūros, atitinkamai, toks ribų apibrėžimas iš „trečio asmens perspektyvos“ nėra pilnai įmanomas. Viskas, ką mes galime turėti, tai daugiau arba mažiau adekvatūs patirčių aprašymai iš „pirmo asmens perspektyvos“.

Grįžtant prie Wittgensteino „žmonių-automatų“ vaizdinio, turime pripažinti, kad nėra empirinių galimybių tokiam scenarijui paneigti. Iš tiesų, jei pripažįstama principinė „žmonių-automatų“ arba „filosofinių zombių“ egzistavimo galimybė, pasaulyje gali būti vienintelis „tikras“ subjektas (pavyzdžiui, skaitantis dabar šį tekstą), objektų, tobulai imituojančių subjektus, apsuptyje. „Keistas“ naratyvas yra charakterizuojamas labiau per „aukos“, nei per „monstro“ figūrą. Galime įsivaizduoti uždara automatinę sistemą, kurioje „netikri“ žmonės iki begalybės imituoja „tikrus“, pagal iš anksto nustatytą programą. Sistemoje nesant „tikram“ stebėtojui, ji netenka „aukos“ (subjekto, turinčio potencialią patirti skausmą ir siaubą), kuriai skirtas visas vaidinimas.

Lygiai taip pat, „žmonių-automatų“ tarpe gali būti ir daugiau „tikrų“ žmonių, tačiau, galimybės jų atskirti nėra pagal apibrėžimą. Bet koks teiginys apie „tikrų“ subjektų bei imitacijų kiekybinį santykį yra neverifikuojamas.

Be abejo, ši logika gali būti pritaikyta ir subjektų, nesančių „žmonėmis“ biologine prasme, atžvilgiu. Ateivis iš kitos žvaigždžių sistemos arba „stiprus“ dirbtinis intelektas, turintis „fenomenalią Aš“, lygiai taip pat susidurtų su kitų subjektų bei objektų, imituojančių subjektus, demarkacijos problema. (Pavyzdžiui, ar „stiprus“ dirbtinis intelektas traktuos „specializuotus“ DI panašiai kaip žmogus „filosofinius zombius“?)

Šiuolaikinis žmogus yra linkęs intuityviai atmesti šį klausimą bei traktuoti visus objektus, pakankamai panašius į žmones, kaip „žmones“. Ludwig Wittgenstein tiesiogiai pripažįsta, kad jo „žmonių-automatų“ vaizdinys yra itin nemalonus bei gąsdinantis. Visgi, šios atmetimo reakcijos priežastys nėra labai akivaizdžios. Jei „žmogus-automatas“ yra empiriškai (bet kokiose interakcijose) neatskiriamas nuo „tikro“ žmogaus, jis nėra ir pavojingesnis už „tikrą“ žmogų. Jo elgesys lygiai tiek pat nusakomas arba nenusakomas kaip ir „tikro“ subjekto. Taigi, neigiami jausmai nėra keliami tikro ar net įsivaizduojamo pavojaus.

Galima numanyti, kad bent iš dalies, šios priežastys yra kultūrinio pobūdžio. Humanistinė etika iš esmės tapatina subjekto „gerumą“ su jo sugebėjimais empatijai (bent jau, nuo Kanto, deklaravusio „vidinio moralės dėsno“ noumenalumą). „Geras“ žmogus yra empatiškas žmogus. Visgi, empatijos jausmas privalo būti „teisingas“, t. y., nukreiptas į kitą subjektą, tačiau ne į objektą. Vargu, ar žmogus, jaučiantis empatiją manekenams, tačiau abejingas aplinkinių žmonių kančioms, humanistinėje etinių koordinačių sistemoje gali būti laikomas „geru“. (Gerokai

dažnesnis yra empatijos nukreipimas nuo žmonių į gyvūnus, kai pavyzdžiui, šuns kančios sukelia didesnę emocinę reakciją nei žmogaus.) Daugumai žmonių atitikimas „gerumo“ kategorijai yra svarbus, taigi, individo empatiškumas, sugebėjimas užjausti, yra svarbi jo tapatybės dalis. Atmintis apie savo empatiško, „gero“ elgesio epizodus yra svarbi emocinio komforto sąlyga. Taigi, įsivaizduokime, kad mūsų gerumas iš tiesų visą laiką buvo nukreiptas į simuliakrus. Tai iš esmės griautų mūsų tapatybės pagrindus. Taigi, baugumo jausmas („horror“) šioje situacijoje yra sąlygotas pirmo asmens perspektyvos funkcionavimo mechanizmu, skirtingai nuo objektyvaus pavojaus sukkelto siaubo („terror“).

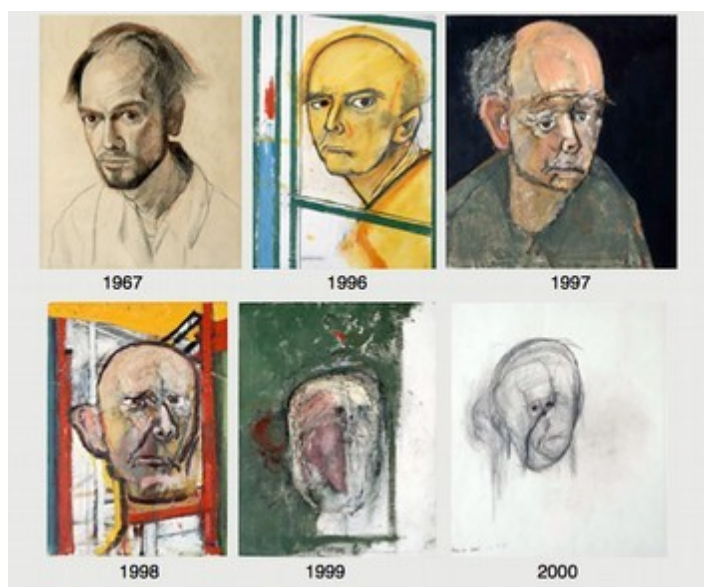
Iš tiesų, nepaisant to, kad neįmanoma visiškai atmesti prielaidos, jog esame apsupti „filosofinių zombių“, beveik niekas nesivadovauja šia prielaida praktikoje. Visgi, plintant robotikos bei DI technologijoms, klausimas darosi vis aktualesnis. Ar egzistuoja kokybinis skirtumas tarp empatijos manekenui ir empatijos (arba netgi meilės) sekso robotui, valdomam „silpno“ DI?

Šiame kontekste galima iškelti dar vieną klausimą – „ar įmanomas „tarpinis“ psichinės sandaros variantas, kai subjektyvios patyrimo kokybės („kvalia“), tame tarpe ir empatija, gali būti išgyvenamos tik iš dalies?“

Vienas iš žinomiausių ir galingiausių antikinės filosofijos vaizdinių yra Platono olos alegorija, kurią jis naudoja savo politinei teorijai išdėstyti. Belaisviai yra prirakinti oloje taip, kad gali matyti tik tikrų pasaulio objektų šešėlius – projekcijas ant sienos prieš save. Lygiai taip pat, eilinis žmogus yra atskirtas nuo tikro daiktų pažinimo, ir tik tikras išminčius gali išsilaisvinti iš grandinių, pasiekti tikrą pažinimą ir nurodyti kitiems belaisviams kelią. Per daugmaž du su puse tūkstančio metų, ši alegorija yra gvildenta daugeliu aspektų – nuo politinio iki epistemologinio. Aptariamame kontekste, svarbus yra būtent epistemologinis aspektas – tai Platono teiginys, kad tikroji daiktų prigimtis yra pasiekama ir pažini. Belaisvis turi šansą išsilaisvinti ir matyti dalykus tokius, kokie jie iš tiesų yra (nors tai ir yra veiksmas, reikalaujantis sunkių ir skausmingų pastangų). Tikram filosofui siena, ant kurios yra kuriamos projekcijos, tampa nebereikalinga. Tai yra labai optimistinė pozicija, kurios pasekėjais galima pavadinti, pavyzdžiui, šiuolaikinius eliminatyvaus materializmo krypties autorius, lygiai taip pat deklaruojančius principinę tikrovės pažinimą, (kad ir koks milžiniškas bebūtų skirtumas tarp Platono ir Dennetto pažinimo metodų).

Lygiai taip pat, egzistuoja ir priešinga, plačiąją prasme „misterianistinė“ pažinimo filosofijos tradicija, nuo „naujojo misterianizmo“ iki „spekulyatyvaus realizmo“. Per šios tradicijos prizmę, kalinys negali išsilaisvinti iš grandinių – to neleidžia pati jo prigimtis. Matomas pasaulis iš tiesų yra projekcija ir kaliniui nėra jokios galimybės patikimai pažinti tai, kas yra už jos. Visgi, siena, arba kognityvinė uždanga, ant kurios kuriamos projekcijos, yra paslanki. Regėjimo laukas ir matomų detalių skaičius gali skirtis, priklausomai nuo kalinio amžiaus, patirties ir gabumų. Vaikui augant, plečiasi ir regimas pasaulis, jame gausėja detalių, uždanga traukiasi vis toliau. Šuniui ši

olos siena bus arčiau nei vaikui, vaikui, arčiau nei suaugusiam, antikiniam vergui arčiau nei Platonui. Galiausiai, antikiniam dievui, lovekraftiškai pabaisai arba postžmogiškam dirbtiniam intelektui kognityvinė uždanga traukiasi dar toliau, tačiau pilnai neišnyksta. Taip pat, Platonas nekalba apie tai, kad „tikras“ pasaulis, į kurį pabėga filosofas, taip pat gali būti aukštesnio lygio simuliacija (sukurta dar aukštesnio lygio simuliacijos, ir taip toliau). Pavyzdžiui, idėjos gali būti meta-idėjų atspindžiais, lygiai taip pat, kaip jusliniai daiktai yra idėjų projekcijos. Savo analogijai, Platonas lygina juslinius daiktus su dvimačiais tikrų, trimačių daiktų šešėliais. Anglų matematikas Charles Howard Hinton 1884 metais išleistame straipsnyje teigia, kad Platonas tampa „ketvirtos dimensijos“ koncepcijos pradininku. Pavyzdžiui, vienas trimačių „Platono kūnų“ – kubas gali būti reprezentuotas kaip keturmatės figūros – tesserakto projekcija (Hinton, 1980, pp 21-22). Taigi, už trimačių idėjų gali slėptis keturmatės meta-idėjos ir t. t..



Pav. 20. William Utermohlen autoportretai 1967-2000. Šaltinis: https://www.researchgate.net/figure/William-Utermohlen-Self-Portraits-Reprinted-with-permission-of-Patricia-Utermohlen_fig3_312014171

„Paslankios“ kognityvinės uždangos kontekste įdomiausi yra atvejai kai „kalinio“ sąmonė yra pajėgi fiksuoti šį paslankumą. Ko gero, vaizdingiausiai tai iliustruoja William Utermohlen – menininko, susirgusio Alzheimerio liga, atvejis. Penkis metus jis piešia autoportretus, kurie fiksuoja jo mentalinės būklės prastėjimą.

Pirmieji šios serijos vaizdiniai perteikia išsilavinusio modernaus europiečio „normalumo“ būklę. Menininko kognityvinėms funkcijoms prastėjant, vis didesnis laukas „pažinaus“ virsta „nepažiniu“. Autoportretas yra žvilgsnis į save, taigi, galima teigti, kad jo sukūrimas reikalauja funkcionuojančio „Aš-modelio“, savimonės. Pirmiausiai, ši serija įrodo, kad MPS (*Minimal Phenomenal Self*) išlieka pakankamai ilgai, kitoms smegenų funkcijoms degraduojant (Utermohlen atveju, apie penkis metus). Panašiai, pakankamai ilgai išlieka ir „Aš-modelio“ susietumas su kūnu, jo suvokimas kaip „savo“.

Platonas taip pat kalba ir apie tai, kad kaliniai priešišškai sutiktų žmogų, kuris buvo išsilaisvinęs iš grandinių, pažino tiesą ir grįžo į olą tam, kad išgelbėtų kitus. Kaliniai stengtųsi jį nužudyti (Platonas, veikiausiai, turi omeny Sokrato likimą). Kitaip, Platonas teigia, kad žmogaus sąmonė yra linkusi suvokti viską, kas ateina iš už sienos (ekrano, uždangos) kaip egzistencinį pavojų.

Žmonės, sergantys Alzheimerio liga, paprastai išgyvena stiprų nerimą ir baimę (Hoefer, 2008). Be objektyvių neurofiziologinių mechanizmų, svarbus yra ir subjektyvus faktorius – bent jau tol, kol galima kalbėti apie sergančiojo subjektiškumą. Aišku, nėra įmanoma susidaryti tikro vaizdo, kaip pasaulį ir aplinkinius suvokia sergantysis, mes galime tik daryti daugiau arba mažiau pagrįstas prielaidas apie tai: aplinkinis pasaulis darosi vis svetimesnis, artimųjų („normalių“ žmonių) elgesio logika vis mažiau suprantama. Galiausiai, tam tikroje ligos stadijoje, aplinkiniai gali būti suvokiami kaip „pabaisos“ – kažkas miglotai pažįstamo, tačiau nepasiekiamo protui.

Grįžtant prie „realybės anapus olos“, kaip siaubo šaltinio, galima prisiminti Clive Barkerio novelę „Prisikėlęs iš pragaro“ („The Hellbound Heart“) bei to paties autoriaus sukurtą ekranizaciją („Hellraiser“, 1987). Kertinis istorijos taškas yra keistas senovinis artefaktas, sukurtas XVIII a. mechaninių žaislų meistro Lemarchando. „Lemarchando dėžė“ yra kubo formos galvosūkis, kuris, teisingai surinktas („Raudos konfigūracija“), virsta tesseraktu ir atveria vartus į anapusybę, už kognityvinės uždangos. (Pakankamai įdomu, kad uždangai įveikti pasitelkiama grynai mechaninė priemonė, atitinkanti Naujųjų Laikų mechanizmo tradicijas). Hedonistas Frank Cotton, siekiantis ekstremalių, neįprastų malonumų, ypatingo aštrumo subjektyvių patyrimo kokybių, susiranda ir įsigyja šį galvosūkį.

Gana netikėtai paaiškėja, kad „tikras“ pasaulis anapus „Platono olos“ yra kiek kitoks, nei mes galėjome įsivaizduoti – tai kažkas, visiškai nesuderinamo su „antropologiniais predikatais“. Išlaisvintas kaliny patiria begalinį siaubą ir begalinį skausmą, kuris tampa neatskiriamas nuo begalinio malonumo. Savotiški Platono filosofų analogai – pabaisiški „senobitai“ tampa kalinio vedliais ir prižiūrėtojais. „Senobitai“ ir Frankas naudoja žodžius „palaima“ arba „malonumas“ visiškai skirtingoms kvalia išreikšti. Pats Platonas taip pat mato kalinio išvadavimo procesą kaip tam tikrą prievartą:

„– O jeigu, – tariau, – kas nors prievarta ištemptų jį iš ten ir vilktų stačiu ir nelygiu keliu aukštyn, ir nepaleistų tol, kol neišvilks į saulės šviesą, ar manai, kad jis nekentėtų baisaus skausmo ir nepyktų šitaip tempiamas?“

(Platonas, 2000, p. 267)

Kaliny yra išlaisvinamas prieš jo paties valią ir patiria neįsivaizduojamas kančias. Lygiai taip, kaip filosofai, tempiantys kalinį iš olos, yra buvę kaliniai, sugebėję išsilaisvinti, „senobitai“

yra buvę žmonės, pasiekę nepažiną laisvę per nepažinias kančias. Lygiai taip pat, Platono filosofai būtų suvokiami kenčiančio kalinio kaip „pabaisos“.

Visgi, Franko kelionė iš olos prasideda nuo laisvo apsisprendimo – kad ir padiktuoto ne žinojimo, bet malonumo siekio. Skirtingai nuo Platono kalinio, Frankas yra išpėjamas „senobitų“ tiek apie tai, kad šis apsisprendimas negali būti atšauktas, tiek ir apie tai, kad jis ne iki galo supranta ko siekia (panašiai, kaip Neo broliu Wachowskių filme „Matrica“ (Matrix, 1999) yra perkeliamas į „tikrą pasaulį“, padaręs laisvą apsisprendimą, kurį sąlygoja, Nyčės žodžiais, „valia tiesai“).

Frankas yra savotiškas „dvigubas kalinys“ – jį įkalina tiek pati supanti tikrovė (kaip ir daugumą žmonių), tiek ir jo maniakinis malonumų siekis. Jis funkcionuoja pagal Helvetius mechanistinę schemą, siekdamas maksimalaus malonumo ir vengdamas skausmo. Frankas, kaip jaučianti ir kenčianti (dėl nepasotinamo malonumų siekio) sąmonė, subjektas, šioje scheme, atrodytų, nėra labai reikšmingas, jis yra įkalintas savo kūno-mašinos ir nepajėgus iki galo suvokti savo padėties tragizmo. Paradoksalu, tačiau mechanistinė „Lemarchando dėžė“ iš tiesų išlaisvina jį iš mechanistinio būvio, išvesdama anapus malonumo ir skausmo predikatų, „siaubo istorija“ tampa tuo pat metu ir išganymo istorija.

„Senobitai“ yra savotiška „filosofinių zombių“ priešingybė – tai būtybės, pabaisiškai modifikuotais kūnais, tačiau neabejotinai subjektiškos, patiriančios „kvalia“. Be to, jų kūnai yra modifikuoti hiperjautrumui subjektyvioms patyrimo kokybėms – skausmui, kuris tampa tapačiu malonumui. Tęsiant Sieg įžvalgą apie tai, kad „siaubo istorijoje“ kenčiantis subjektas yra svarbesnis nei „pabaisa“, galima teigti, jog „senobitai“ įgyvendina „aukos“ ir „monstro“ sintezę. Ši interpretacija atkerta ir Franko, kaip „žmogaus-mašinos“, „žmogaus-automato“ traktavimą – Franko kenčiantis „fenomenalus Aš“ yra neatsiejamas naratyvo elementas.



Pav. 21. Clive Barker iliustracija ir kadras iš kino filmo „Prisikėlęs iš pragaro“ („Hellraiser“)

Clyve Barker (rašytojas, režisierius, dailininkas-mėgėjas) atlieka ir pirminį savo sukurtos istorijos vizualizavimo darbą, kas leidžia įvertinti konceptualios ir vizualios to paties žmogaus vaizduotės santykį. Deja, tenka pripažinti, kad tekstas yra paveikesnis nei naivaus stiliaus Barkerio piešinys arba sukurtas filmui bendradarbiaujant su profesionalių kino dailininkų Bob Keen, Geoff Portass ir Jane Wildgoose komanda personažų dizainas. Tad tenka konstatuoti, kad ta pati sąmonė (konkrečiu atveju, Clyve Barkerio) generuoja „baisumo“ konceptus, kurių nėra pajėgi adekvačiai vizualizuoti.

Įsivaizduokime, kad Platono kalinyš yra išskirtinio proto bei vaizduotės individas, pajėgus suprasti, kad jo patiriami daiktai tėra dvimatės trimačių daiktų projekcijos ant olos sienos. Visgi, šis suvokimas savaime nesuponuoja galimybės nupiešti trimačius daiktus ant dvimačio paviršiaus, modeliujant šviesą ir šešėlius įprastu Vakarų menui metodu. Trečioji paveikslo dimensija yra iliuziška, aktualiai neegzistuojanti – tai kažkas, susijusio su subjektyviu patyrimu bei jo kokybe. Atitinkamai, jos perteikimas intersubjektyviame lauke reikalauja tam tikro sensacijų bendrumo tarp pranešimo autoriaus ir recipientų. Konceptualus trečios dimensijos pažinimas (percepcija) nereikia jos fenomenalaus patyrimo (receptijos).

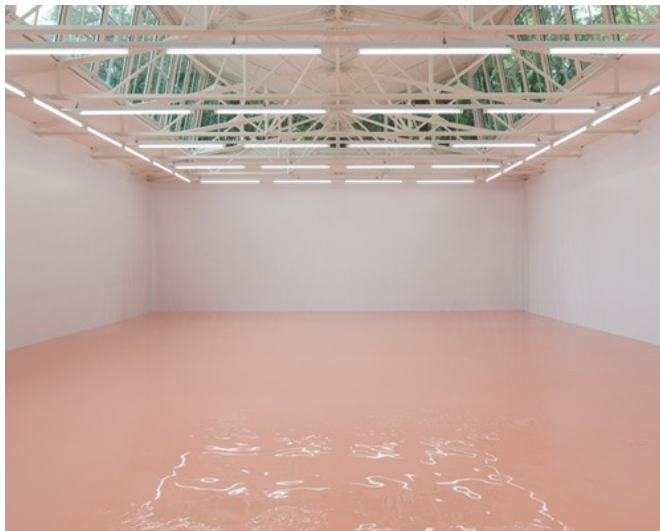
Platono pažinimo teorija (protas *jau* pažįsta idėjas, reikia tik jas prisiminti) suponuoja, kad kaliniui nėra principinės būtinybės fiziškai ištrūkti iš olos tam, kad nupiešti trimačio daikto paveikslą. Barkerio kūryba puikiai demonstruoja šios teorijos empirinį paneigimą ir žmogiškos vizualinės vaizduotės ribotumą santykiyje su konceptualios vaizduotės galimybėmis.

Su panašiomis problemomis susiduria vienas garsiausių šiuolaikinių kino režisierių Guillermo del Torro. „Lovekraftiški“ motyvai būdingi daugeliui jo filmų – nuo „Pano Labirinto“ ir

„Hellboy“ iki „Vandens formos“. Jau daugiau nei dešimt metų Guillermo del Torro bando įgyvendinti H. P. Lovecraft apysakos „At the Mountains of Madness“ ekranizacijos projektą. Pradėjęs savo karjerą kaip specialiųjų efektų dailininkas, del Torro itin daug dėmesio skiria vizualinei savo filmų fantastinių naratyvų išraiškai, pats piešdamas eskizus bei kurdamas personažus. Eskizai šiam, iki šiol neįgyvendintam, filmui gali būti vertinami kaip savarankiškas vizualinio meno projektas.

Analizuojant „weird“ naratyvų raišką „galeriniame“ šiuolaikiniame („contemporary“) mene, pirmiausia tenka paminėti „Jaunųjų britų menininkų“ („Young British Artists“) kūrybą. Broliai Chapmanai tiesiogiai deklaravo „weird fiction“ įtaką savo kūrybai. Iš pirmo žvilgsnio, tokie darbai, kaip „Disasters of War“ arba „Hell“ operuoja tradiciniais Europos kultūros siaubo vaizdiniais – su nuorodomis į krikščionišką pasaulėvaizdį, Bruegel, Bosch, Goya kūrybą. Visgi, demonstratyvus šių vaizdinių pavertimas ciniško žaidimo dekoracijomis atveria visiškai kitokį prasmų klodą. Radikalus, kraštutinis šio žaidimo cinizmas iškelia klausimą: kas yra tas žaidžiantysis? Nors žiūrovas gali identifikuoti vyksmą kaip žaidimą, jis negali identifikuotis su žaidžiančiuoju. „Žaidžiantysis“ nėra ir kūrinio autorius, tai kažkas, kieno psichikos modelio, pirmo asmens perspektyvoje, negali sudaryti jokia žmogiška būtybė. Tai lovekraftiško monstro pramogų kambarys.

Taip pat, būtina pažymėti meno projektus, tiesiogiai įtakotus „keisto“, anti-antropocentrinio ontologijos, orientuotos į objektą bei spekuliatyvaus realizmo pasaulėvaizdžio. Pirmiausia, tai Pamela Rosenkranz darbas „Our Product“ (2015), pristatytas šveicarų paviljone Venecijos bienalėje, taip pat, Pierre Huyghe „Zoodrama“ (2010), Eduardo Navarro „Timeless Alex“ (2015). Visi šie projektai siekia kalbos ne iš žmogiškai subjektyvaus taško, tačiau iš sąveikaujančių gyvų arba negyvų objektų perspektyvos. Jei tradicinis menas yra kalbėjimas iš pirmo asmens perspektyvos, o XX a. modernistiniai bei postmodernistiniai meno ir mokslo sintezės bandymai siekė sujungti pirmo ir trečio asmens perspektyvas, įvardinti projektai kalba iš ne-asmens perspektyvos.



Pav. 22. Pamela Rosenkranz. „Our Product“ (2015) Šaltinis: <https://www.designboom.com/art/swiss-pavilion-venice-biennale-2015-pamela-rosenkranz-05-08-2015/>

Harman taip pat kalba ir apie ruinacijos procesą vizualiaame mene (pateikdamas airio atstovo 2011 Venecijos bienalėje Corban Walker darbo pavyzdį), kuris vyksta, kai vizualiai „keistas“ meno kūrinys gauna banalų paaiškinimą (to meto Airijos ekonominės problemos).

Lygiai taip pat galima kalbėti ir apie surrealistinės kūrybos ruinaciją – „keisti“, paslaptį Dali darbai iš tiesų gali būti paaiškinti per froidistinę „žmogišku, pernelyg žmogiškų“ troškimų simboliką. Vietoje nuorodos į kažką anapus žmogiškumo, mes aptinkame tik redukcijas į nepatenkintus fiziologinius poreikius. Šia prasme, surrealizmas galiausiai nepateisina žiūrovo lūkesčių, pradinis (dažnai labai intensyvus) susidūrimo su kažkuo „iš už kognityvinio uždarmo“ išgyvenimas yra griauamas, tampa ruinacijos proceso auka.

Taigi, tikras siaubas („horror“) yra susijęs su situacijomis, kai individuali sąmonė patiria savo žmogiškumo ribas akistatoje su misterianistinės Visatos abejingumu ir nepažinumu. Tokiame pasaulio modelyje kaip ekranas, kurį stebi įkalintas „Aš“ vietoje nepajudinamos Platono olos sienos yra paslanki „kognityvinė uždanga“.

Šių prasmų perteikimas vizualiniame mene yra komplikuoatas dėl to, kad konceptualiai mes galime įsivaizduoti dalykus, kurių nepajėgūs tiesiogiai išreikšti dailės priemonėmis.

„Anapusinio siaubo“ perteikimas dailės priemonėmis yra sunkiai pasiekiamas, trapus ir lengvai sunaikinamas tais atvejais, kai fenomenui bandoma pateikti trivialų paaiškinimą.

Turint omeny, kad šis patyrimas visada yra susijęs su asmeniniais išgyvenimais, būtina pereiti prie pirmo asmens perspektyvos pranešimų analizės.

3.3. „Minimali fenomenali pabaisa“ ir spalva iš kito pasaulio

Tradiciškai, mokslas vengia kalbėti iš pirmo asmens perspektyvos. Subjektyvūs patyrimai turi būti suvesti prie bendro „objektyvumo“ (arba, bent jau, intersubjektyvumo) vardiklio, sistematizuoti, prieinami kiekybinei statistinei analizei. Pirmo asmens perspektyva yra labiau būdinga menui, grožinei literatūrai, tam tikroms filosofijos atmainoms. Visgi, pirmo asmens pranešimų svarba sprendžiant „sunkią sąmonės problemą“ jau beveik dvidešimt metų pripažįstama, bent jau neutraliai monistinių sąmonės teorijų šalininkų tarpe (Chalmers 1999). Kalbant iš pirmo asmens perspektyvos, aš galiu nutiesti tiltus tarp „objektyvios“ (naudojančios trečio asmens perspektyvą) mokslinės teorijos ir savo subjektyvių patyrimų bei jų meninių išraiškų.

Apytiksliai, prieš dvidešimt metų esu patyręs „miego paralyžiaus“ epizodą, kai pabudau negalėdamas pajudėti ir jausdamas neaiškos priešiškos bei pavojingos būtybės buvimą kambaryje. Nepaisant to, kad šis įvykis labai ryškiai įsispaudė mano atmintyje, daug metų negalėjau jo deramai interpretuoti. Apie „miego paralyžių“ perskaičiau tik po dešimtmečio. Ši būseną charakterizuojama kaip viena dažniausiai pasitaikančių OBE (*out-of-body experiences*), kurią bent kartą gyvenime patiria nuo 8 iki 40% žmonių (paprastai, amžiuje nuo 12 iki 30 metų) (Blackmore, 1999). Paprastai, ji yra lydimą haliucinacijų (jaučiamas kažkokios pabaisiškos esybės buvimas kambaryje – iki 45% atvejų), paniško siaubo ir dusulio. Pavieniai miego paralyžiaus atvejai nėra laikomi ligos požymiu, tačiau jiems dažnai kartojantis, jie gali būti narkolepsijos simptomu.

Šio darbo kontekste svarbesnė yra „priešiškos esybės“ perspektyva. Manoma, kad miego paralyžius yra atsakingas už daugumą pranešimų apie „ateivių pagrobimus“, Viduramžiais tokie atvejai aiškinti demonų (sukubų arba inkubų) apsireiškimais. Patys pirmo asmens pranešimai apie šias patirtis yra iš dalies sąlygoti kultūrinio konteksto – skirtingais laikais „priešiška esybė“ gali būti apibūdinama kaip „piktoji dvasia“, „inkubas“, „ateivis“. Aštuntame ir devintame dešimtmečiuose, Vakarų pasaulyje buvo kilusi ištisa „ateivių pagrobimų“ epidemija, kurią galima sieti su mokslinės fantastikos (literatūroje, kine, televizijoje) bumu.

„Priešiškos esybės“ patyrimas fiksuojamas beveik pusėje miego paralyžiaus atvejų. Tai statistiškai reikšmingas skaičius, rodantis šių fenomenų ryšį. Mano smegenys interpretavo „priešiškos esybės“ buvimą šalia patyrimą labiau tradiciškai – kaip „piktąją dvasią“. Tai yra kiek paradoksalu – niekada netikėjau nei antgamtiniais reiškiniais nei stebinčiais mus bei grobiančiais ateiviais. Veikiausiai, tokią interpretaciją sąlygojo kažkokia neseniai skaityta mistinio siaubo knyga arba matytas filmas.

Vienaip ar kitaip, yra bendri tokių „priešiškų esybių“ bruožai. Pirmiausia, tai kažkas priešiško ir pavojingo. Taip pat, ši būtybė yra asmeniška – protinga ir sąmoninga (bruožas, charakterizuojantis tiek „piktąsias dvasias“, tiek „demonus“, tiek „ateivius“), tačiau šie protas ir

sąmonė yra nepažinūs ir nesuvokiami mums. Galiausiai, ši esybė turi galią mums pakenkti – galią, kurios ribų mes nesuprantame.

Įmanomos dvi pagrindinės interpretacijos: arba esybė yra reali (kas veikiausiai veda į misticizmą arba sąmokslo teorijas), arba (aiškinant fenomeną moksliskai) ji yra projekcija, kuriama mūsų sąmonės.

Turint omeny, kad „miego paralyžiaus“ būklėje sąmonė dažnai funkcionuoja „minimalaus fenomenalaus Aš“ (MPS) režimu, tenka pripažinti, kad tokių projekcijų kūrimo gebėjimas yra kažkas itin fundamentaliai susijusio su pačiu MPS funkcionavimo mechanizmu. „Aš“ ir „Kito“ projekcijos yra kuriamos tų pačių giluminių psichikos struktūrų. „Priešiška esybė“ yra „Kitas“ radikaliausia prasme, tobulas monstras.

MPS nėra griežtai susietas su kūniškumo patyrimu – kartais „Aš“ patiriamas kaip neturintis erdvės-laiko koordinatų, tą patį galima pasakyti ir apie „priešišką esybę“. Mano aprašytu atveju, negalėčiau pasakyti, kuriame konkrečiame taške ji buvo, bei kaip ji atrodė. Ko gero, žodis „atrodė“ čia netinka – patyrimas buvo visiškai atsietas nuo vizualumo, sąsumo arba kūniškumo, tiesiog jaučiau kontaktą su totaliai svetima sąmone.

Taigi, galima teigti, kad „pabaisa“ nėra kažkas, privalomai turinčio aiškias erdvės-laiko charakteristikas, sąsumą erdvėje ir laike. Neįmanoma pasakyti, ar „minimalaus Aš-modelio“ bei „Pabaisos“ fenomenali padėtis erdvėje yra ta pati, ar skirtinga. Visgi, „minimalus fenomenalus Aš“ suvokia „priešišką esybę“ kaip kažką radikaliai išoriško – nepaisant to fakto, kad abidvi projekcijos yra kuriamos tos pačios nervų sistemos, esančios apibrėžtame fizinės Visatos taške.

Disociatyvaus asmenybės sutrikimo atvejais, ta pati nervų sistema sukuria kelias daugiau arba mažiau nepriklausomas sąmones, sutampančias erdvėje (tame pačiame kūne), tačiau dažniausiai nesutampančias laike. Tam tikrai atvejais („apsėstumas“), ligonis tiki, kad jo kūne yra priešiška, svetima (dažnai, suvokiama kaip „ne-žmogiška“) sąmonė (Ross, 2011). Kitas variantas yra mediumų veikla – kai žmogus tiki, kad laikinai bei savanoriškai „įsileidžia“ į savo kūną mirusio žmogaus arba antgamtinės būtybės personą. Atmetant šarlatanizmo atvejus, dažniausiai, pačiam mediumui šis patyrimas yra visiškai „tikras“ – galima teigti, kad tuo momentu jo nervų sistema generuoja kitokį „Aš-modelį“. Mediumo įprastas „fenomenalus Aš“ gali būti pilnai atjungtas (kaip „lėto miego“ fazėje) arba funkcionuoti minimaliu režimu.

Įprasta gretinti meninį įkvėpimą su mediumo transu. Negaliu pasigirti, kad dažnai patyriu „klasikinio“ įkvėpimo epizodus, tačiau manau, kad tokie gretinimai turi tam tikro pagrindo. Tai lyg savotiška „miego paralyžiaus“ priešingybė, kai kūnas veikia dalinai nepriklausomai nuo sąmonės, kai veiksmas aplenkia reflektuotą mintį, o siaubo vietą užima euforija.

Esu dailininkas, dirbantis figūratyvines tapybos srityje – tai reiškia, kad nuolat kuriu personažus. Tai yra įvairių, aktualiai arba virtualiai egzistuojančių, būtybių vizualinės imitacijos.

Panašiai kaip Ehrsson eksperimentų guminės rankos, jos negali turėti nuosavos sąmonės ar netgi nervų, tačiau gali tapti talpyklomis mano paties arba žiūrovo „Aš-modeliams“. Tapydamas personažą, aš „įsikūniuju“ į jį, persikeldamas iš realaus laiko ir erdvės taško į menamą paveikslo erdvėlaikį. Šis teiginys gali skambėti pakankamai trivialiai, tačiau tai, kad „fenomenalus Aš“ gali plėstis į gyvus arba negyvus aplinkos objektus, yra eksperimentiškai patvirtinta.

Galima daryti prielaidą, kad ši „miego paralyžiaus“ pabaisa žymi kažką, į ką „Aš-modelis“ negali plėstis ir žymi tokio plėtimosi ribas. Pagal analogiją neurofilosofijos terminui „minimalus fenomenalus Aš“, „miego paralyžiaus“ pabaisai apibrėžti siūlomas terminas „minimali fenomenali pabaisa“. Žodis „fenomenali“ šiame kontekste reiškia, kad tai (veikiausiai) nėra kažkas objektyviai fiziškai egzistuojančio, tačiau apsireiškiančio patyrimo sraute. Lygiai taip pat kaip MPS, „minimali pabaisa“ nėra kažkas substancionalaus arba „realaus“, ji egzistuoja tik kaip nervų sistemos kuriama projekcija, pašalinis MPS sukūrimo ir palaikymo produktas. Be to, tai antrinė projekcija, „projekcija, apsireiškianti projekcijai (MPS)“. Pagal apibrėžimą, tai kažkas iš už „kognityvinio uždarumo“ ribos, taigi, mes negalime nieko konkretaus pasakyti apie jos struktūrą (pvz., subjektiškumą). Nepaisant tam tikro panašumo, ši sąvoka nėra tapati Jungo psichoanalizės „Šešėlio“ sąvokai, reiškiančiai paslėptų, nereflektuojamų asmenybės elementų visumą (Jung 1996).

Egzistuoja esminiai prieštaravimai tarp psichoanalizės ir šiuolaikinio neuromokslo (pvz., psichiatro ir sapnų tyrinėtojo Allan Hobson) požiūrio į sapnus (Boag 2016). Hobson yra linkęs demistifikuoti sapnavimo procesą, neigdamas froidistinį sapno kaip simbolių, per kuriuos atsiskleidžia paslėptieji, „tikrieji“ žmogaus norai, sistemos traktavimą. Anot jo, sapnas yra epifenomenas, neturintis biologinės adaptyvinės vertės, jo „keistumas“ ir chaotiškumas yra biochemiškai sąlygoti. Iš kitos pusės, tai nereiškia ir to, kad sapnų analizė negali duoti jokios moksliskai reikšmingos informacijos – nors nėra būtinybės ieškoti užslėptų sapno reikšmių, sapnavimo patirtis, išreikšta per 1PP, yra vertinga sprendžiant „sunkią sąmonės problemą“.

Psichoanalizės „Id“, „pasąmonė“ arba „Šešėlis“ paprastai yra suvokiami kaip integrali asmenybės dalis, funkcionuojanti tik kartu su sąmoningu „Aš“ ir nuolat besireiškianti („greito miego“ fazė, neurozės, meninė kūryba, pan.). Tais atvejais, kai sąmonė bei pirmo asmens perspektyva yra pilnai išjungtos (sąmonės netekimas, lėtas miegas), negalima kalbėti ir apie „Šešėlį“. Psichoanalizė iškelia ir mokslinio šių fenomenų tyrinėjimo programą. Nepaisant to, kad pačių psichoanalizės metodų moksliskumas buvo ir lieka kvestionuojamas, svarbu, kad aptariamais reiškiniais laikomi iš principo pažiniais.

Priešingai, „minimali fenomenali pabaisa“ nėra asmenybės dalis ir beveik nesąveikauja su sąmoningu „Aš-modeliu“, panašiai, kaip „tamsioji materija“ beveik nesąveikauja su barionine (įprasta) materija. Visgi, „Šešėlio“ sąvoka gali būti kiek metaforiškai pavartota šio darbo kontekste,

apibrėžiant ikisąmoninių, nereflektuojamų, Metzingerio terminais, „permatomų“ (*transparent*) asmenybės konstravimo ir palaikymo procesų visumą.

„Minimali fenomenali pabaisa“ tampa sąmonės refleksijos objektu išskirtiniais, retais (pavyzdžiui, „miego paralyžiaus“) atvejais. Visgi, tai, kad mūsų vaizduotė nuolat generuoja monstrus, leidžia daryti prielaidą, kad ikisąmoningame lygmenyje mūsų psichika nuolat patiria „minimalios pabaisos“ buvimą. „Šešėlis“ yra ta mūsų dalis, kuri ją nuolat stebi. Tad galima numanyti, kad „minimalios pabaisos“ pėdsakus galima aptikti analizuojant intuityvias, nereflektuotas išraiškas vizualiam mene.

Kaip ir dauguma primatų, žmogus yra itin socialinė būtybė, kuriai yra labai svarbi galimybė sudaryti bent jau apytikslius gentainių psichikų modelius. Toks evoliuciškai susiformavęs sugebėjimas „atsistoti į kito vietą“ bei numatyti jo reakcijas smarkiai padidina komunikacijos efektyvumą. Tais atvejais, kai šis mechanizmas nesuveikia, žmogus išgyvena pasimetimo, desperacijos, siaubo reakcijas. Odisėjas klysta, bandydamas „atsistoti į Polifemo vietą“ – pasirodo, kad šio psichikos sandara yra gerokai primityvesnė – jis „nepažįsta tiesos ir teisingumo“, tad nėra žmogus socialine prasme. „Nepažindamas tiesos ir teisingumo“, Polifemas nesugeba (arba nenori) sudaryti Odisėjo psichikos modelio ir galiausiai dėl to nukenčia.

Personažo kūrimo procesas yra analogiškas įprastam „atsistojimui į kito vietą“ – pačiam mechanizmui pakankamai mažai įtakos turi tai, kad šis „kitas“ nėra tiesiogiai duotas sensacijų sraute, o tikslingai kuriamas vaizduotėje. Išsilaipindamas nežinomoje saloje, Odisėjas nėra tikras nei tuo, kaip bus sutiktas čiabuvių, nei tuo, ar jų ten išvis yra (ar sala gyvenama). Visgi, jis susikuria vaizduotėje tam tikras projekcijas, pagal kurias planuoja savo veiksmus. Odisėjo klaida, kainavusi kelių jo bendrakeleivių gyvybes, pasireiškia tuo, kad jis tikisi sutikti žmones, tačiau nesitiki sutikti pabaisos ir palaiko pabaisą žmogumi.

Bandant sudaryti „minimalios pabaisos“ apibrėžimą, tikslingiausia būtų pradėti nuo „minimalaus fenomenalaus aš“ (MPS), atskirto nuo bet kokių kūno sensacijų bei erdvės ir laiko percepcijų. MPS nustoja būti „minimalus“, kai patiria savo kūną bei kūno ribas, sudarydamas įprastą „Aš-modelį“. Eksperimentai demonstruoja, kad šis „fenomenalus Aš“ gali patirti išorinius objektus kaip savo dalį (geras pavyzdys yra „fantominės galūnės“, kurias dažnai jaučia žmonės, neturintys tikrų, fizinių galūnių nuo gimimo). Aprašyti atvejai, kai žmogus jaučia turįs trečią ranką arba koją, arba priešingai, suvokiantis savo sveikas galūnes kaip „svetimas“. Veidrodinės sinestezijos atvejais, žmogus spontaniškai jaučia kitų žmonių kūnus kaip „savo“ (pavyzdžiui, patiria svetimą skausmą lygiai taip pat, kaip savo) (Maister, 2013, p. 803). Visgi, nėra priežasties, dėl kurios lygiai taip pat negali būti patiriamas gyvūno skausmas arba net įsivaizduojama augalo arba akmens „kančia“. Pavyzdžiui, žmogus su veidrodinė sinestezija gali būti apgautas, suvaidintą

simulianto skausmą jausdamas kaip „tikrą“. Paradoksalu, bet tokiu atveju fiziškai „netikra“ (tiek stebėtojas, tiek ir simuliantas nėra fiziškai traumuojami) kančia, fenomenaliai yra visiškai tikra.

Lygiai taip pat, nėra teorinių priežasčių, dėl kurių kažkuris žmogus negali jausti kaip savo kūno dalies pakelės medžio, Mėnulio arba Andromedos galaktikos. Visa esanti fizinė erdvė gali būti patiriama kaip vidinė „Aš“ dalis. Jei „minimali pabaisa“ yra nervų sistemos kuriama projekcija, radikaliai priešinga MPS, ji lygiai taip pat neturi vienareikšmiško santykio su erdve bei laiku.

Svarbus aspektas yra „minimalios pabaisos“ apsirėškimo sąsaja su kūno „miego paralyžiumi“. Tai trumpalaikė situacija, kai kūno valdymo funkcija sutrinka, tad jis tampa savotišku „Aš“ kalėjimu. Tai tam tikra asomatinių bei aparasomatinių „bekūnių sapnų“ priešingybė – „Aš“ padėtis erdvėje yra aiškiai determinuota bei „įkūnyta“, tačiau motorikos kontrolė yra prarasta. Pirmo asmens perspektyva – „aš jaučiu savo kūną, tačiau kažkas neleidžia man jo valdyti“. Paradoksas yra tame, kad šis „kažkas“ privalo užimti tą pačią padėtį kaip ir „Aš“, būti tiksliai ten pat ir tuo pačiu laiku). Tai gali būti traktuojama kaip argumentas už tai, kad galimos „minimalios fenomenalios pabaisos“ neuralinio korelianto paieškos tos pačios (generuojančios ir normalų „Aš“) nervų sistemos paralelinių procesų terpėje.

Tai, kad nei MPS, nei „minimali pabaisa“ neturi aiškos erdvinės formos, neleidžia adekvačiai išreikšti šių konceptų vien vizualine kalba. Jei bet koks Visatos objektas gali reprezentuoti „Aš“, tą patį galima pasakyti ir apie „minimalios pabaisos“ reprezentavimą. „Pabaisa“ gali atrodyti kaip gėlė, kačiukas, artimas žmogus – visi vaizdiniai, kurie įprastai kelia teigiamas asociacijas.

Panašią schemą galime pastebėti TV seriale „Twin Peaks“, kai įvyksta agento Cooperio transformacija „Juodajame vigvame“. Dale Cooperio „minimalus fenomenalus Aš“ lieka įkalintas raudonajame kambaryje anapus normalaus laiko ir erdvės, o jo kūne grįžta monstras. Tuo pat metu, „gerasis“ ir „blogasis“ Cooperiai disponuoja tais pačiais prisiminimais, tad negali būti laikomi visiškai nepriklausomais asmenimis. Skirtumas yra tik situacijoje „čia ir dabar“ – sugrįžęs agentas kelia intuityvų siaubo ir svetimumo jausmą aplinkiniams, jie nebesugeba traktuoti jo kaip žmogiškos būtybės.



Pav. 23. Kadras iš TV seriale „Twin Peaks“. Šaltinis: <https://www.theverge.com/2017/5/19/15663512/twin-peaks-showtime-david-lynch-kyle-maclachlan-series-mysteries-questions>

Ko gero, arčiausiai šios problemos prieita H. P. Lovecraft'o apsakyme „Spalva iš kosmoso“ (pavadinimo lietuviškas vertimas negali būti visiškai tikslus – „*Color from out of Space*“ yra daugiareikšmis pavadinimas, kurį taip pat būtų galima versti kaip „Spalva iš anapus erdvės“ arba „Spalva iš kito pasaulio“), kur „pabaisa“ yra kažkas neturinčio aiškos formos, sunkiai apibrėžiamo erdvėje, besiplečiančio į visas puses nuo centrinio taško – šulinio, panašiai kaip radioaktyvus arba cheminis užkratas, ir pasireiškiančio tik per griaujamąją įtaką aplinkiniams gyventojams bei naktiniu švytėjimu, kurio spalva neturi atitikmenų regimajame spektre. Centrinė apsakymo idėja remiasi paradoksu – kažkas yra matoma, nepaisant to, kad matoma būti negali: spalva yra sąlygota šviesos bangos ilgio suvokimo, spektre nuo infraraudono iki ultravioletinio; negali spontaniškai atsirasti „nežinomų“ spalvų. Bet kuri šviesa, turinti konkrečias bangos ilgio charakteristikas, priklausančias regimajam intervalui bus fenomenaliai suvokta kaip turinti konkrečią spalvą, kurią bent jau apytiksliai galima apibūdinti kalbos priemonėmis. Ir visgi, „pabaisa“ yra spalva, kurios nėra ir negali būti. Galimai, tai pateiktas įrodymas, kad mūsų įsivaizdavimas apie spektrą tėra bandymas dirbtinai įnešti tvarką į chaotišką Visatą (Meillassoux, 2008).

Spalvos problema nuo Dekarto, Locke ir Hume laikų yra vienas esminių filosofinių klausimų. Dekartas traktuoja šviesą kaip bangą, judančią eteriu ir sieja spalvą su stacionarių sferiškų eterio dalelių sukimosi aplink savo ašį greičiu. Greitai besisukančios dalelės sukelia raudonumo pojūtį, lėtai besisukančios – mėlynumo. Eterio dalelės, paveiktos šviesos bangos, atsispindinčios nuo vieno arba kito objekto, priklausomai nuo jo savybių, įgauna vienokį arba kitokį sukimosi greitį, kuris, veikdamas žmogaus regos organus, sukelia vienos arba kitos spalvos pojūtį. Taigi, spalva yra kažkas, egzistuojančio mūsų naivioje sąmonėje, tačiau tiesiogiai neegzistuojančio fiziniame pasaulyje, nors spalvos pojūtis ir yra sąlygotas fizinių objekto savybių.

Newtonas atmeta dekartišką šviesos kaip bangos, judančios per sferiškų eterio dalelių koncepciją, apeliuodamas į Saulės šviesos skaldymo į spektrą per prizmę eksperimentus. Anot jo, spalva yra materialinė šviesos savybė. Atitinkamai, šviesa yra materialinė substancija. Egzistuoja

ribotas kiekis spalvų – nuo penkių iki septynių (Fara, 2015). Po Newtono mokslo diskurse viešpatavo objektyvistinis požiūris į spalvą, kaip į tikrą šviesos savybę, kurią galima išmatuoti ir apskaičiuoti. Panašios pozicijos – su ta išimtimi, kad neigė galimybę tiksliai apibrėžti galimų spalvų skaičių spektre, laikėsi tapytojas ir meno teoretikas John Constable, adaptavęs ją vizualinio meno tikslams (Gage, 1999). Taigi, „spalva“, kurios negalima objektyviai aptikti išskaldytos baltos šviesos spektre ir fiziškai aprašyti, yra neegzistuojanti.

Gerokai skirtingos pozicijos laikėsi Goethe, teigęs, kad spalvos suvokimas yra priklausomas nuo stebėtojo fiziologinės bei emocinės būsenos, tad spalva negali būti redukuota iki šviesos spindulių fizinės charakteristikos (Goethe, 1982). Toks požiūris iš esmės leistų kalbėti apie „spalvą iš kito pasaulio“, nes kalbama būtų ne apie fizines šviesos savybes, o apie fenomenalų regimos spalvos „svetimumo“ pojūtį, kuris gali būti sukeltas stebėtojo pakeistos sąmonės būsenos.

Šiuolaikinėje sąmonės filosofijoje, kalbant apie subjektyvias patyrimo kokybes, plačiai naudotas „apversto spektro“ argumentas (pirmasis jį panaudojo John Locke, tačiau plačiau jis gvildentas XX a. antrosios pusės sąmonės filosofijos kontekste). Anot šio argumento, mes galime įsivaizduoti, kad kurioje nors sąmonėje spalvų spektras yra apverstas – raudona spalva subjektyviai suvokiama kaip žalia, o žalia kaip raudona ir pan. Iš tiesų, tokio apvertimo galimybė yra abejotina: ji reikalautų tam tikros spalvų suvokimo simetrijos, kuri realiai neegzistuoja – pavyzdžiui, maksimaliai sodri geltona bus gerokai šviesesnė, nei maksimaliai sodri „priešinga“ arba „papildoma“ jai mėlyna. (Byrne 2004). Visgi, galima įsivaizduoti, kad intersubjektyvaus bendravimo eigoje nėra įmanoma nustatyti tokios inversijos fakto – žmogus vadins raudoną spalvą „raudona“, nors ir subjektyviai patirs ją taip, kaip jo pašnekovas patiria žalią. Šiek tiek empirinės medžiagos suteikia spalvinės regos variacijų neurofiziologija. Daltonizmas (dichromatija) yra pakankamai paplitęs sutrikimas, pasireiškiantis nesugebėjimu skirti žalios ir raudonos spalvos. Šis sutrikimas nedaro didelės įtakos gyvenimo kokybei (iš tiesų, daugumos žinduolių rega yra dichromatinė). Daltonikas gali žinoti, kad tokios spalvos egzistuoja ir kad kiti žmonės jas patiria, jis gali žinoti, kokio ilgio šviesos bangas atitinka šios spalvos, tačiau negali patirti jų fenomenaliai. Komunikuodamas su normalios regos žmonėmis, jis yra nuolat pastatomas į aptariamo Lovecrafto apsakymo skaitytojo poziciją – jis yra priverstas konstruoti conceptualinį neįmanomo patyrimo modelį. Galima pamatyti čia ir panašumu su antifizikalistiniu „Merės iš juodai-balto kambario“ (Jackson 1982) minties eksperimentu, tačiau, skirtingai nuo daltoniko, Merė yra fiziškai pajėgi patirti spalvą.



Pav. 24. Concettos Antico tapytas vaizdas ir tos pačios vietos nuotrauka. Šaltinis:
<http://www.bbc.com/future/story/20140905-the-women-with-super-human-vision>

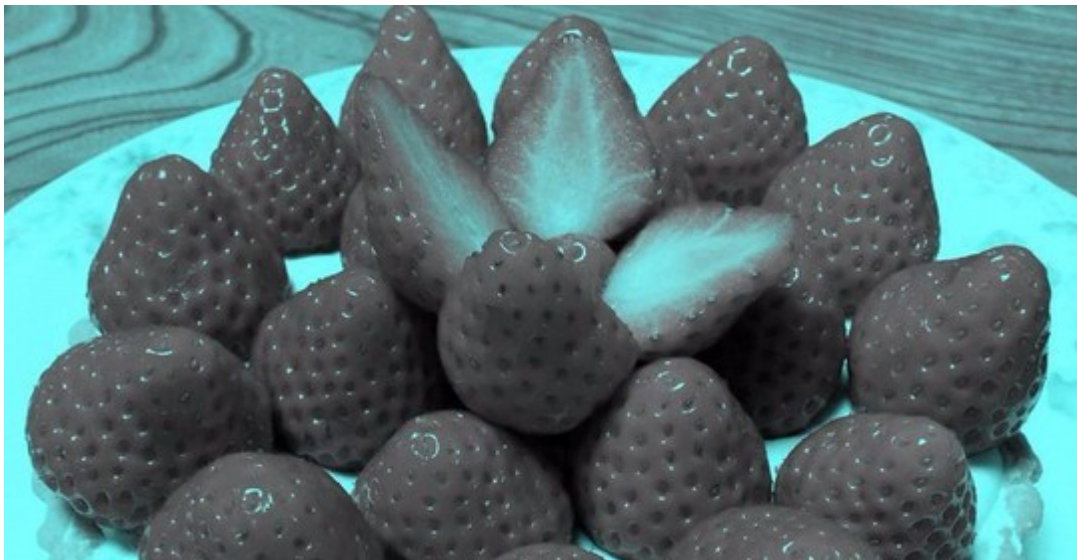
Visiškai priešingą vaizdą pateikia tetrachromatinio regėjimo tyrimai. Tai pakankamai retas fenomenas, sukeltas genų mutacijos ir paprastai pasireiškiantis padidintu spalviniu jautrumu. Tetrachromatija pasireiškia tik pas moteris (2-3% moteriškos populiacijos) ir dažniausiai praktiškai niekaip neįtakoja jų gyvenimo ar komunikacijos (nefunkcinė tetrachromatija). Dažniausiai, moterys su nefunkcine tetrachromatija pačios neįtaria apie savo regos ypatybę ir nejaučia bendrinės kalbos nepakankamumo savo pojūčiams išreikšti. Išskirtinai reti yra funkcinės tetrachromatijos atvejai (Jordan 2010), kurie suteikia kokybiškai kitokį spalvinį patyrimą. Vienintelis aprašytas asmuo su neginčijamai įrodyta funkcinė tetrachromatija („subjektas cDa29“) yra gydytoja, gyvenanti Šiaurės Anglijoje. Vidutinis žmogus su „normaliu“ trichromatiniu regėjimu gali atskirti apie milijoną atspalvių. Tai sudaro tik vieną procentą cDa29 spalvinės jautos lauko. Turint omenyje, kad cDa29 niekada nekomunikavo su kitais „tikrais“ tetrachromatais, neegzistuoja ir jokio šių patyrimų komunikavimo protokolo arba jų išraiškos intersubjektyvia kalba. Tuo pat metu, tetrachromatija yra kažkas objektyviai egzistuojančio ir moksliskai įrodyto. Gali būti nustatyti šio spalvinio jautrumo ribos, neuralinis koreliantas, genai, kurių ekspresija sukelia šią būseną, tačiau nė vienas trichromatas niekada nepažins, ką reiškia matyti pasaulį tetrachromato akimis. Visgi, lieka atviras klausimas – ar tetrachromatas mato daugiau tos pačios (pavyzdžiui, žalios) spalvos atspalvių, ar iš tiesų, kažkokias spalvas „iš kito pasaulio“, kurioms, bent jau apytiksliai apibūdinti netinka žodžiai „žalia“, „raudona“, „mėlyna“, „geltona“. Galimai, vienintelis (kol kas iki galo nepatvirtintas) funkcinės tetrachromatijos pavyzdys vaizduojamajame mene yra Concettos Antico, dailininkės iš

San Diego, kūryba (Jameson; Winkler, 2014). Pati Antico tapyba, veikiausiai, turi būti priskirta prie „pusiau profesionalios“ kategorijos. Tai jokiais atvejais nėra aukšto lygio menas – jos darbai nėra nei gerai nupiešti, nei gerai sukomponuoti, vienintelis jų unikalus bruožas yra susietas su autorės regos ypatybėmis. Taip pat, reikia pažymėti tono nesuvaldymą (kuris, galimai, yra spalvinio hiperjautrumo pasekmė). Visgi, vertinant darbus koloristiniu požymiu, aš (tapytojas-trichromatas) prieinu prie savo „patyrimo kokybių ribos“, neturėdamas galimybių matyti pasaulio taip, kaip jį mato Antico. Ar „tono klaidos“ yra akademinų įgūdžių stoka, ar regos unikalių savybių išraiška, t. y., ar padidintas jautrumas spalvai (super-gabumas) susietas su prastesniu už trichromatų vidurkį jautrumu tonui ir koks to fiziologinis paaiškinimas? Ar pilki tonai paveiksle iš tiesų nėra „pilki“, tačiau atitinka nepatiriamas man „spalvas iš kito pasaulio“?

Panašiai kaip ir su „apversto spektro“ argumentu, atsiranda spalvinio suvokimo simetrijos klausimas. Jei Antico suvokia spalvą kitaip, kodėl šis suvokimo skirtumas turi būti pastebimas trichromatams žiūrint į jos paveikslus? Logiškiau būtų manyti, kad skirtumas tarp tetrachromato bei trichromato meistriškai nutapytų paveikslų būtų pastebimas tik žiūrovui tetrachromatui, pajėgiam pamatyti žymiai daugiau spalvų tiek gamtoje tiek ir paveiksle ir galinčiam įvertinti jų atitikimą.

Galutinius atsakymus į šiuos klausimus galėtų duoti papildoma dailininkų tetrachromatų darbų analizė, tačiau dėl ypatingo tokių atvejų retumo, tyrimo perspektyvos atrodo pakankamai miglotai.

Eksperimentų medžiaga duoda daugiau argumentų reliacionistinių spalvinio suvokimo koncepcijų naudai. Konkrečios spalvos suvokimas stipriai priklauso nuo jos santykio su aplinka – galimai, net labiau, nei nuo jos imanentinių savybių. Plačiai nuskambėjo Akiyoshi Kitaoka, Ritsumeikan Universiteto profesorius, Twitter paskyroje patalpinta braškių nuotrauka. Braškės atrodo raudonos, nors nuotraukoje nėra raudonos spalvos taškų.



Pav. 25 Hiroki Azuma braškių nuotrauka. Šaltinis: @AkiyoshiKitaoka/Twitter/Screengrab

Taigi, galima teigti, kad spalvos suvokimas žymi ne tiek konkrečias šviesos bangos dažnio charakteristikas, kiek dažnių santykį. Ta pati lokali spalva gali būti suvokta kaip „raudona“, „pilka“ arba „žalia“ priklausomai nuo aplinkinių objektų spalvų (Kitaoka, 2018).

Grįžtant prie „spalvos iš kito pasaulio“ – pirmiausiai, anot pasakotojo, jos „kitoniškumas“ yra suvokiamas intersubjektyviai, tai bendras visų mačiusiųjų išpūdis, kuris negali būti paaiškintas individualios sąmonės percepcijos mechanizmo sutrikimu. Spalva yra viena svarbiausių erdvės patyrimo charakteristikų (bent jau, kalbant apie žmones, neturinčius regos negalių). Visi regimi objektai suvokiami kaip turintys spalvą – net ir esančios už milijardų šviesmečių galaktikos, tad Visata turi būti izotropiška šia prasme. Jei keturmatės Visatos burbulas sudaro individualaus „Aš-modelio“ plėtimosi ribas, tai „spalva iš kito pasaulio“ yra kažkas, į ką MPS negali plėstis jokiais sąlygomis, tad gali būti sutapatinta su „minimalia pabaisa“.

Visa tai sudaro „minimalios pabaisos“ vizualinio reprezentavimo problemą – tam, kad pavaizduoti „spalvą iš anapus [Visatos] erdvės“, reikia turėti „spalvą iš anapus Visatos“ paletėje, arba bent jau jos tikslų santykį kitų spektro spalvų atžvilgiu. Galiausiai, tam kad tiesiogiai (ta pačia prasme, kaip peizažas vaizduoja konkretų gamtos vaizdą arba portretas konkretų žmogų) pavaizduoti „minimalią pabaisą“, mes turime patalpinti pačią „minimalią pabaisą“ ant drobės, sutapatinti signifikantą ir signifikatą.

Jei rašytinis tekstas duoda galimybes išreikšti šias prasmes per neigimą, vaizduojamojo meno priemonės yra kur kas mažiau efektyvios – pats neigimas tapyboje gali būti išreikštas tik netiesiogiai – per naratyvą, kuris gali būti konstruojamas keliais būdais – per patį atskiro paveikslą siužetą, per tiesiogiai (pavadinimas) arba netiesiogiai (mitas, istorinis arba literatūrinis įvykis, į kurį referuoja paveikslas) lydinį tekstą, arba per atskirų paveikslų sekvenciją.

Dauguma žmonių, aprašančių savo valdomo sapno („lucid dreaming“) patirtį, teigia, kad vizualinis suvokimas šioje būsenoje pasižymi ypatingu aštrumu ir ryškumu (Stumbrys 2011, p. 94). Bet kuris sapnuojamų objektų gali būti tyrinėjamas iš įvairių rakursų ir smulkiausiomis detalėmis. (Tą patį neišprasta vizualinio patyrimo ryškumą galiu patvirtinti ir iš asmeninės „sąmoningo sapnavimo“ patirties). Šis patyrimo intensyvumas nepriklauso nuo ankstesnės sąmonės turinio meninio vizualizavimo (piešimo iš vaizduotės) patirties. Paveikslas, atsiveriantis mūsų sąmonėje, „pabudusioje sapne“, aktualiai neegzistuoja (mūsų akys jo nemato), tačiau fenomenaliai yra intensyvesnis, nei „tikras“. Tai pakankamai svarbus skirtumas tarp „valdomo sapno“ bei dirbtinai suformuotos šiuolaikinių techninių priemonių pagalba „virtualios realybės“ vizualumo. Galima numanyti, kad bet kuri simuliuojama realybė, apeliuojanti į regos organus, geriausiu atveju, bus tiek pat įtikinama, kiek ir realus pasaulis. Tam, kad patyrimo intensyvumas prilygtų „valdomam sapnui“, būtinas tiesioginis simuliacijos transliavimas į nervų sistemą (panašiai, kaip Wachowskių „Matricoje“). Panašiai kaip ir vizualinės vaizduotės atveju, „valdomo sapno“ regima „tikrovė“ yra autogeniška (sukurta smegenų nepriklausomai nuo regos organų teikiamo duomenų srauto), tačiau egzistuoja esminis patyrimo intensyvumo skirtumas. Įsivaizduojamas objektas (bent jau, kalbant apie „normalią“ budinčios sąmonės būklę) niekada neprilygsta savo „tikrumu“ aktualiai matomam. Objektas, sapnuojamas „valdomame sapne“, gali būti „tikresnis“ už tikrąjį. Iš to seka dvi pagrindines išvados:

a) potencialiai, daugumos žmonių smegenys pajėgios generuoti vaizdinius, savo „keistumu“ bei „tikrumu“ pralenkiančius lakiausias „normalios“, „budinčios“ menines vaizduotės vaisius.

b) Objektai arba būtybės, pasirodantys „valdomame sapne“ nurodo ir maksimalaus įmanomo vizualaus „keistumo“, kuri pajėgi autogeniškai formuoti žmogaus nervų sistema. Tiek pat, tai ir intensyviausios „vizualinio keistumo“ subjektyvios patyrimo kokybės (jei mes pripažįstame jų realumą).

Analizuojant reportažus apie „valdomus sapnus“, nepavyksta aptikti nei pranešimų apie „spalvas iš kito pasaulio“, nei apie „nežemišką“ objektų geometriją (Revonsuo 1994). Vizualinis patyrimas, kad ir ypatingai keistas ir intensyvus, yra apribotas žinoma spalvų gama ir euklidine geometrija. Atitinkamai, šie vaizdai potencialiai gali būti rekonstruoti meno ir technologijų priemonėmis.

„Priešiška būtybė“ iš pranešimų apie „miego paralyžiaus“ patyrimus paprastai lieka anapus vizualumo.

Taigi, pirmo asmens perspektyvos pranešimų analizė leidžia daryti išvadą, kad galima kalbėti apie „minimalią fenomenalią pabaisą“ – nervų sistemos kuriamą projekciją, kuri yra tiesiogiai stebima pakeistoje sąmonės būsenoje ir, nors laike ir erdvėje gali užimti tą pačią vietą, patiriama kaip kažkas maksimaliai svetimo ir priešingo „Aš-modeliui“. Pakeistos sąmonės būsenos taip pat

apibrėžia vizualinės vaizduotės ribas, „nežemiškai simetrijai“ arba „spalvoms iš kito pasaulio“ esant už šių ribų.

Jei „minimali fenomenali pabaisa“ generuojama tos pačios nervų sistemos kaip ir „Aš – modelis“, yra prasmės ieškoti jos pėdsakų tyrinėjant tokį vizualinio meno žanrą kaip autoportretas.

3.4. Monstro autoportretas

Olaf Blanke (2009) išskiria tris esminius autoportreto tipus – „vizualinį“ arba „įkūnytą“ (*visual, embodied*), „iškūnytą“ (*disembodied*) bei „daiktišką“ (*corporeal*). Kiekvienas jų gali būti surištas su tam tikromis sąmonės būsenomis. „Vizualinis“ autoportretas (dažniausiai pasitaikantis tipas) koncentruojasi ties vaizdu veidrodyje, traktuodamas save lygiai taip pat, kaip bet kokią tapomą tiesioginį reginį, iš „pirmo asmens perspektyvos“ (1PP). Tokio tipo pavyzdžiai yra Duhrerio, Rembrandto autoportretai. „Iškūnytam“ tipui priklauso retesni atvejai, kai dailininkas tapo save iš „trečio asmens perspektyvos“ (3PP) – taip, kaip gali būti matomas kito žmogaus akimis. Klasikinis tokio vaizdavimo pavyzdys yra Velasqueso „Meninos“. Trečias tipas tapomas lyg iš kelių perspektyvų, dažnai menininko vaizdas yra sudvejinamas arba dauginamas. Neįmanoma pasakyti, kuriame iš šių vaizdų yra įkūnijamas menininko „Aš“. Žinomiausi pavyzdžiai yra Egono Schiele autoportretai.

Kiekvienas šių pavyzdžių gali būti susietas su tam tikromis „pakeistos sąmonės“ būsenomis. Blanke sieja šiuos tipus atitinkamai su autoskopija, „iškūnytais patyrimais“ (*out-of body experiences*, OBE) bei heautoskopija ir teigia, kad šie fenomenai gali būti paaiškinti identiškais neurofiziologiniais mechanizmais.

Savaime, nei „pakeistos sąmonės būsenos“, nei, juolab, autoportretų kūrimas nėra psichikos patologijų požymis. Dauguma žmonių bent kelis kartus gyvenime patiria spontaniškai atsirandančias „pakeistos sąmonės“ būsenas, kurias gali sukelti nuovargis, traumos, miego trūkumas, stiprūs emociniai išgyvenimai ir pan. Dalis psichiškai sveikų žmonių gali pasiekti tokias būsenas tikslingai („kontroliuojamas sapnas“ („*lucid dreaming*“), įvairios meditacijos technikos). Panašūs mechanizmai atsako ir už „meninį įkvėpimą“, kuris gali būti traktuojamas kaip „kontroliuojama haliucinacija“, keičianti erdvinio „Aš modelio“ suvokimą.

Vienaip ar kitaip, autoportretų analizė duoda vertingos medžiagos apibrėžiant MPS (Blanke, Metzinger 2009) ir demonstruoja įvairius įmanomus erdvinius-vizualinius MPS aspektus. Vertinant „minimalios fenomenalios pabaisos“ vizualinio reiškimosi būdus, autoportretų medžiaga lygiai taip pat gali būti analizės objektu.

Iškeliant hipotezę, kad „minimali fenomenali pabaisa“ yra projekcija, generuojama tų pačių mechanizmų kaip ir MPS ir analogiška savo struktūra, galima numanyti, kad turi egzistuoti trys

pagrindiniai „pabaisos [auto]portreto“ tipai. Visgi, „minimali fenomenali pabaisa“ yra kažkas, veikiausiai egzistuojančio tik kaip „projekcija projekcijoje“. Ji (kiek žinoma) neperima kūno, juslių bei motorikos kontrolės, tad negali pavaizduoti save pačią (o jei taip ir įvyktų, pašalinis stebėtojas negalėtų atskirti tokio autoportreto nuo įprasto „įkūnyto“ autoportreto). Mes galime analizuoti tik menininkų intuityvius bandymus išreikšti MPM buvimą „kažkur čia“. Svarbu pažymėti, kad šios išraiškos beveik visada yra spontaniškos, nesąmoningos, neplanuotos, generuojamos „šešėlinių“ (jungiškojoje terminologijoje) arba „permatomų“ (šiuolaikinės neurofilosofijos terminais) asmenybės struktūrų. Visa tai verčia skeptiškai vertinti pačių menininkų tekstus arba paaiškinimus, susijusius su analizuojamais darbais.

„Vizualiniai“ arba „įkūnyti“ autoportretai duoda sąlygiškai nedaug medžiagos tokiai analizei. Tai daugiau arba mažiau tiesioginio vaizdo veidrodyje perteikimas.



Pav. 26. Leon Kossoff. Autoportretas. 1981. Šaltinis:

<https://www.npg.org.uk/collections/search/portrait/mw07573/Leon-Kossoff>

Anglų tapytojo Leono Kossoffo autoportrete menininkas jungia savo bruožus su kinematografinės „Frankenšteino būtybės“ bruožais. Vartojama tradicinė, „vizualinė“ („menininkas žiūri į save per veidrodį“) kompozicija, tačiau forma (ekspresyvūs potėpiai, deformacija) nuklysta pakankamai toli nuo dokumentinio vaizdo fiksavimo. Paveikslas fiksuoja labiau mentalinę nei fizinę menininko tikrovę. Populiariosios kultūros stereotipų panaudojimas suteikia autoportretui papildomas prasmes – menininkas (kad ir su nemaža savi-ironijos doze) žiūri į save kaip į stereotipinę pabaisą. Šalia „pirmo asmens perspektyvos“, tame pačiame paveiksle atsiranda ir

kolektyvinė masinės kultūros tapatybė. Autoriaus „Aš“ lieka individualus, tačiau „monstras“ yra deindividualizuotas, išoriškas kūrėjo asmenybės atžvilgiu.

„Vizualių“ autoportretų tipui priklauso ir lietuvių dailininko Žygimanto Augustino autoportretas. Veido bruožai yra deformuoti, išraiška agresyvi, negailestinga, pašaipei, niekinanti. Tai savotiškas „mokyklos patyčių iniciatoriaus“ žvilgsnis į save patį kaip į auką. Šiuo atveju, menininko „Aš“ skyla į du funkcinius vaidmenis – „agresoriaus“ („Aš“ paveiksle) ir „aukos“ („Aš“, tapančio paveikslą). Negalima tiesmukai teigti, kad „agresorius“ tapatus „minimaliam fenomenaliam monstrui“ – neapykanta arba agresija sau pačiam yra pakankamai dažnas asmenybės psichinis būvis. Visgi, šio būvio reflektavimas per autoportretą neišvengiamai sukuria atstumą tarp menininko asmenybės ir jo atvaizdo. Nors „minimalus monstras“ nėra tiesiogiai pavaizduotas, jo buvimas yra nujaučiamas.



Pav. 27. Žygimantas Augustinas. Autoportretas II. 2004. Šaltinis: <http://www.mmcentras.lt/autoriai/zygimantas-augustinas/51>

„Iškūnyti“ (nutapyti lyg iš trečio asmens perspektyvos) autoportretai yra tradiciškai kiek retesnė atmaina, tačiau nuo masinio fotografijos paplitimo laikų (bei fotografijos panaudojimo kaip pagalbinės priemonės tapybai), jos populiarumas auga. Tokių autoportretų ontologinis statusas skiriasi priklausomai nuo fotografijos panaudojimo arba nepanaudojimo. „Iškūnyti“ autoportretai, referuojantys į nuotrauką (pvz. Andy Warholo) yra mažai relevantiški menininko sąmonės tyrinėjimų kontekste, nes remiasi svetimo vaizdo komentavimu. Skirtingai nuo Velasqueso, Warhol neturi poreikio modeliuoti „trečio asmens perspektyvos“, panaudodamas „ready-made“ fotografo žvilgsnį.

Galiausiai, „daiktiški“ (corporeal) autoportretai gali duoti vertingiausios medžiagos, ieškant „minimalaus monstro“ pėdsakų. Tiek „išėjimo iš kūno“ (OBE), tiek ir heautoskopijos būsenoje, žmogus suvokia savo kūną kaip vieną aplinkos objektų. Esminis skirtumas yra tame, kad pirmu

atveju „Aš“ yra akivaizdžiai atsietas nuo kūno ir netgi jam priešpriešinamas – „esu bet kur, tik ne šiame kūne“, antru atveju, „Aš“ neturi aiškos neigiamos lokalizacijos – „esu tiek šiame kūne, tiek ir bet kur“. Taigi, kūno vaidmuo heautoskopijos būsenoje yra lygiai toks pat, kaip ir beveik bet kokio kito stebimo arba įsivaizduojamo objekto. Atitinkamai, bet koks reiškinys, heautoskopijos būsenoje suvokiamas kaip „totaliai išoriškas“ „Aš“ atžvilgiu, gali būti sutapatintas su „minimalia fenomenalia pabaisa“.

Egono Schiele autoportretuose, kurie pateikiami kaip „klasikiniai“ „daiktiškų“ autoportretų pavyzdžiai, sunku įžiūrėti „totaliai išoriškas“ detales. Visgi, tinkamų pavyzdžių galima rasti, tyrinėjant gerokai marginalesnius šaltinius. Esminis pateiktų pavyzdžių bendrumas yra tame, kad „minimalus monstras“ atsiranda juose spontaniškai, nepriklausomai nuo autoriaus sąmoningo siekio.

Mažai žinomo lietuvių tapytojo Gintauto Kubiliaus (g. 1969) autoportrete iš serijos „Naujosios kapričios“ lyg ir bandoma ironiškai arba autoironiškai referuoti į garsiąją Francisco Goya grafikos seriją. Asmeniniam pokalbyje Gintautas teigė, kad šis autoportretas iliustruoja jo nelaimingos meilės istoriją (tad pabaisa yra jį išdavusi mergina). Tam tikri paveikslo bruožai priverčia suabejoti autorine interpretacija.



Pav. 28. Gintautas Kubilius, Autoportretas. 2000. Šaltinis: rankdarbiai.lt

Pirmiausiai, tai nėra „vizualinis“ autoportretas, jis akivaizdžiai neperteikia nei vaizdo veidrodyje, nei fotografinės „trečio asmens perspektyvos“. Menininkas patalpina save į sąlygišką erdvę. Nors jis yra tame pačiame plane, kaip ir pabaisa, autoriaus figūra yra gerokai „plokštesnė“, „sąlygiškesnė“. Priešingai, pabaisa (ne itin išradingai jungianti šuns arba vilko ir žmogaus bruožus), nepaisant jos fantastinių savybių, yra gerokai erdviškesnė bei medžiagiškesnė, nutapyta labiau realistine maniera. Tai nepaaiškintina nei „formos nesuvaldymu“, nei atsitiktinumu – bet kuriame paveiksle figūros ištapymo ir detalizacijos lygis tiesiogiai priklauso nuo jos svarbos kūrinio naratyve (nepriklausomai nuo to, ar pats menininkas tai reflektuoja). Galima daryti išvadą, kad šios figūros svarba yra gerokai didesnė, nei paties menininko – nepriklausomai nuo paties

autorius sąmoningų intencijų. Taigi, Kubilius nutapo kažką, kas fenomenaliai jam yra „tikresnio“, nei jo paties „Aš“.

Kai buvo kuriamas šis darbas, dalijomės ta pačia studija – taip pat, joje dirbo visas mano kursas, tad stebėjau visą paveikslų gimimo procesą. Analizuojant savo prisiminimus, galiu teigti, kad tiek man, tiek mano kursioke (kiek galėjau spręsti iš jų reakcijų) šis autoportretas kėlė mišrius jausmus. Iš vienos pusės, tai buvo pašaipą iš naivios formos, iš kitos – tam tikras intuityvus atmetimas, išoriškumo, svetimumo jausmas.

Verta pažymėti, kad kiti Kubiliaus darbai iš šios serijos pagal paveikumą neprilygo aprašytam autoportretui. Kurdamas „naująsias kapričius“, t. y., ambicingai bandydamas oponuoti Goyai, Gintautas tikrai nesugebėjo savo vaizduotės galia prilygti ispanų meistrui. Paveikslų temos ir vaizdiniai nebuvo nei labai originalūs nei paveikūs. Serijos užmojis neatitiko realių autoriaus sugebėjimų. Paradoksaliai, tačiau autoportreto atveju, Kubiliaus silpnybės tapo šio paveikslų poveikio priežastimi. Lakesnės vaizduotės menininkas būtų sumąstęs ir nutapęs „keistesnę“, „egzotiškesnę“, chimeriškesnę pabaisą. Galiausiai, pats paveikslų siužetas gimė iš akivaizdžiai nepavykusio bandymo papasakoti apie nelaimingą meilę. Kitaip, Kubiliaus meninių sugebėjimų stoka leido pasirodyti „minimaliam fenomenaliai monstrui“.

Kitas analizuojamas pavyzdys priklauso labiau kriminalinės psichiatrijos, nei profesionalus meno diskursui. Tai serijinio žudiko (mažiausiai, 33 aukos) John Wayne Gacy autoportretas. Taip pat, jis žinomas, kaip „klounas-žudikas“, nes laisvalaikio rengdavo pasirodymus „klouno Pogo“ vaidmenyje. Manytina, kad Gacy istorija tapo pagrindu S. Kingo romano „It“ siužetui. Analizuojamas autoportretas nutapytas iš nuotraukos, žudikui jau esant įkalinimo įstaigoje ir laukiant mirties bausmės įvykdymo.



Pav. 29. John Wayne Gacy. Pogo the Clown. Šaltinis: <https://www.murderauction.com/auction/listing/john-wayne-gacy-pogo-the-clown-oil-painting/27171>

Atrodytų, kad tai tipiškas žvilgsnis iš „trečio asmens perspektyvos“, kai autorius mato save „kito žmogaus akimis“, naiviai pertapyta nuotrauka. Visgi, mažiausiai viena detalė (papildomas mažas klouno Pogo veidas tarp balionėlių) verčia priskirti šį darbą „daiktiškųjų“ autoportretų tipui. Neįmanoma tiksliai pasakyti, kur Gacy talpina savo „Aš“, kuris Pogo yra „tikras“. Galiausiai, pats Pogo tėra personažas, kaukė. Reikia pažymėti, kad pats autoportretų tapymo tikslas yra pakankamai pragmatiškas ir manipuliacinis – Gacy, laukiantis mirties bausmės, tikisi sudaryti „jautrios sielos“ žmogaus išpūdį, sukelti aplinkinių gailestį (ir taip galimai, išgelbėti savo gyvybę). Tam prie „Mažojo Pogo“ galvos atsiranda užrašas „Death for Art“ („Mirtis dėl meno“) – Gacy bando vaidinti kankinį. Paveikslas pasiekia visiškai priešingą rezultatą – „Mažasis Pogo“ yra labiausiai gąsdinantis žiūrovą elementas. „Mažasis Pogo“ neturi akių (vietoje jų šviečiančios žvaigždės), kas pastato jį anapus „antropologinių predikatų“. Tai kažkas, su kuo neįmanoma komunikacija.

Gacy polinkį į „daiktišką“, heautoskopinį savęs portretavimą pabrėžia ir darbas „Pogo in the Make“, kur viename paveiksle demonstruojamas autoriaus transformacijos procesas.



Pav. 30. John Wayne Gacy. *Pogo in Making*. <https://burnaway.org/review/serial-killer-art-censorship-and-john-wayne-gacy/>

Paprastai, John Wayne Gacy yra klasifikuojamas kaip „tipiškas“, „akivaizdus“ psichopatas (Kuczynski 2012). Tokio tipo asmenybinių sutrikimų siejami su empatijos stoka, manipuliatyvumu, ciniškumu, polinkiu meluoti. Pakankamai dažnai (nors, toli gražu ne visada) šie bruožai pasireiškia deviantiniu, antisocialiu elgesiu. Ne visi serijiniai žudikai yra psichopatai (jie sudaro tik vieną serijinių žudikų tipą), juolab, ne visi psichopatai yra serijiniai žudikai (dauguma yra tiesiog buitiniai manipulatoriai). Gacy atvejis pasirinktas dėl jo ypatingo iliustratyvumo – tai gerai ištirto ir patikimai diagnozuoto psichopato autoportretai.

Anot amerikiečių autoriaus, dirbančio filosofinės psichopatologijos srityje, Jean-Michael Kuczynski (2012), psichopatija dažnai painiojama arba tapatinama su sociopatija. Tarp šių asmenybinių sutrikimų iš tiesų yra daug bendro – abiem atvejais, tai kažkas, paliečiančio giliausias psichines struktūras, atsakingas už „Aš-modelio“ palaikymą. Taip pat, egzistuoja ir esminiai skirtumai – sociopatai turi savo, individualias (dažnai keistas bei neįprastas) vertybių sistemas, psichopatas konstituciškai nepajėgus nei pats suformuoti tokias vertybes, nei priimti viešpataujančių moralės normų, arba laikosi jų vien dėl bausmės baimės. Sociopatija gali išsivystyti kaip reakcija į situacijas, reikalaujančias nuolat meluoti (ypatingai dažnai ji pasireiškia kaip politikų arba žurnalistų profesinės psichikos deformacijos pasekmė). Sociopatizacija yra negrįžtama (tapęs sociopatu, žmogus nebegali nuo jos „išsigydyti“), tačiau dažnai turi aiškią pradžią, transformacijos iš normalumo į patologiją tašką. Suaugęs, susiformavęs žmogus gali tapti sociopatu. Psichopatija yra įgimta, pasireiškia nuo ankstyvos vaikystės, sąmoningo gyvenimo pradžios.

Abiem šiais atvejais, intelektas ir kitos kognityvinės funkcijos veikia normaliai, realybė suvokiama adekvačiai. Tiek sociopatai, tiek psichopatai supranta skirtumą tarp „gero“ ir „blogo“ elgesio, tačiau šis supratimas neliečia emocijų sferos ir prastai sulaiko nuo antisocialių poelgių (Cima; Tonnaer; Hauser, 2010). Nepaisant to, dažnai, psichopatai arba sociopatai yra pakankamai gerai socialiai adaptuoti, yra gerbiami vietos bendruomenės nariai. Patologija liečia tik pačią asmenybės šerdį, „Aš – modelį“. Psichopatai stokoja moralinės intuicijos, to, ką Aristotelis vadina *phronesis* (Gallagher, 2013). Būtent dėl šios priežasties, psichopatijos tyrimai yra itin reikšmingi tiek neuromokslui, tiek ir šiuolaikinėms filosofinėms sąmonės diskursams. Psichopatija pateikia sąmonės, kuri funkcionuoja tik iš dalies, kuriai trūksta tam tikrų svarbių elementų, pavyzdžius. Detalūs veikiančių ir neveikiančių psichopato sąmonės elementų aprašymai leistų geriau suprasti, kas yra „normali“ sąmonė ir kokie jos veikimo mechanizmai.

Psichiatrija pakankamai sėkmingai aprašo psichopatiškos asmenybės bruožus iš trečio asmens perspektyvos, tačiau apie tai, kaip iš tiesų kokybiškai patiria pasaulį psichopatas, galima tik spėlioti. Jo pirmo asmens perspektyva (jei apie ją įmanoma kalbėti) yra visiškai neprieinama „normaliai“ asmenybei.

Psichopatai sunkiai suvokia skirtumą tarp „savęs“ ir „kito“, „kito“ ir „daikto“. Čia atsiranda paradoksas: ribos tarp „savęs“ ir „kito“ neapibrėžtumas lyg ir turėtų padidinti jautrumą svetimiems išgyvenimams, panašiai, kaip „veidrodinės sinestezijos“ atveju. Iš tiesų, psichopatai yra labiau linkę vertinti save lyg iš „trečio asmens perspektyvos“, jiems itin svarbu yra išpūdis, daromas kitiems. Psichopatui yra svarbiau „intelektualo“ įvaizdis, nei tiesos siekis, „geradario“ vaidmuo, nei atjauta (Gacy – klouno Pogo dalyvavimas labdaringuose renginiuose). Pasaulis suvokiamas kaip vieno aktoriaus teatras. Taigi, verta sutikti su tuo, kad psichopatas „daiktiškai“ vertina tiek save tiek

aplinkinius asmenis, iš ko lyg ir turėtų sekti, kad taip pat lengvai jis turėtų žiūrėti ir į savo kūno žalojimą arba sunaikinimą. Nepaisant to, psichopatai toli gražu ne visada yra linkę į savidestruktyvų elgesį – dažnai, siekdami išvengti bausmės, jie išvysto sudėtingas savisaugos strategijas. Baziniai savisaugos instinktai pas juos funkcionuoja pakankamai gerai. Lygiai taip pat racionaliai psichopatai užtikrina bazinių poreikių patenkinimą (sekso, turto bei socialinio statuso siekio), bet yra nepajėgūs sudėtingesniems džiaugsmams (pavyzdžiui, savitiksliam mokslinės tiesos arba meninio estetiškumo ieškojimui).

Lygiai taip pat, galima pasakyti, kad psichopatinė asmenybė negali patirti tikro „metafizinio siaubo“. Psichopato baimės yra labai konkrečios ir susijusios su „čia ir dabar“ situacija, arba su aiškia netolimos ateities perspektyva. Psichopatui nėra svarbi teorinė tiesa, tad skirtumas tarp Pažinaus ir Nepažinaus jam gali turėti tik instrumentišką reikšmę. Jo nervų sistema neatskiria Nepažinaus kaip kažko, turinčio ypatingą ontologinį statusą, tad nesukuria atskiros nuo „Aš-modelio“ „minimalios fenomenalios pabaisos“ projekcijos. Taigi, sugebėjimas generuoti ir reflektuoti pabaisas savaime nėra psichinės sveikatos požymis, tačiau nesugebėjimas (sąmoningai) to daryti aiškiai nurodo į asmenybės patologijas. Šiuo atveju, „nesugebėjimas“ nereiškia racionalus nesupratimo. Psichopatas neabejotinai turi savo supratimą apie žodžio „pabaisa“ reikšmę: esant poreikiui, jis gali nupiešti vienokią ar kitokią chimera.

Šioje plotmėje geriausiai atsiveria skirtumas tarp „chimeros“ ir „pabaisos“. „Chimera“ tampa „pabaisa“ tik tais atvejais, jei ji yra (daugiausiai, kultūriškai sąlygota) nuoroda į nepažinaus siaubo pojūtį. Priklausomai nuo konteksto, „pabaisą“ gali reikšti visiškai trivialūs objektai. Psichopatinė asmenybė negali suvokti šio skirtumo, jai „chimera“ ir „pabaisa“ yra visiškai sinonimai.

Savotiškai, psichopatija yra „veidrodinės sinestezijos“ priešingybė – ne „Aš“ plečiasi į aplinkinio pasaulio modelį, o aplinkinio pasaulio modelis į „Aš“. Heautoskopiniai Johno Wayne Gacy autoportretai puikiai iliustruoja šias tendencijas. Autoriaus „Aš“ išsklaidytas, „sudaiktintas“, atsiranda nepažinių, nekomunikuojančių elementų „iš už įvykių horizonto“, kurie yra „Aš“ ir „ne-Aš“ tuo pat metu.

Apibendrinant, galima teigti, kad „minimali fenomenali pabaisa“ gali reikštis autoportretuose: a) reflektuotai, kai tai atitinka autoriaus sumanymą. b) nereflektuotai, spontaniškai, generuojamos autoriaus „permatomų“ arba „šešėlinių“ asmenybės struktūrų susidūrimo su ja. c) nereflektuotai, spontaniškai, kai autoriaus psichinių procesų visumoje „minimali pabaisa“ nėra išskirta.

Lieka diskusiniu klausimas, ar tokį reiškimąsi galima aptikti tik autoportretuose, ar ir kituose tapybos žanruose. Manytina, kad „minimali fenomenali pabaisa“ gali reikštis bet kokiame objekte, su kuriuo autorius linkęs asocijuotis, plečiant į jį savo „Aš-modelį“.

3.5. „Keistų“ siaubo naratyvų vizualinės raiškos galimybės

Visi įvardinti faktoriai nubrėžia probleminį lauką, susijusį su „pabaisiškumo“ prasmių vizualinėmis išraiškomis. „Monstras“ yra kažkas, egzistuojančio subjektyviame patyrimo, kuris yra įtakotas intersubjektyvių konvencijų, nubrėžiančių „normalumo“ ribas. Kartu, šiuolaikiniai monstroi reikalauja tam tikro Visatos poveikio, kurį galima pavadinti „keistu“ (weird) arba „plačiai misterianistiniu“. Tai nėra kažkokių antgamtinių esybių reikalaujantis dualistinis modelis, veikiau jį būtų galima aprašyti kaip fizikalistinį (kalbant apie analitinį „naująjį misterianizmą“) arba materialistinį (kalbant apie kontinentinį „spekuliatyvų realizmą“). Esmė yra sutarimas dėl to, kad žmogiško proto galios pažinti tiek savo paties ribas, tiek ir fizinį pasaulį yra ribotos.

Kaip menininkas, jaučiuosi komfortiškai mąstydamas būtent tokį pasaulį. Misterianistinė „keista“ Visata yra bauginanti, tačiau joje yra laisvė išeiti už „antropologinių predikatų“. Panašiai kaip Lovecraft'o apsakymų herojai, mes turime galimybę išsivaduoti iš kasdienybės teroro per akistatą su bauginančiu („*horrifying*“) pasaulio nepažinumu.

Kalbant apie šios pasaulėjautos raišką – pirmiausia, „tikras“ (galerinis) meninis projektas negali būti tiesiog kažkokio literatūrinio „weird“ teksto iliustravimu. Tai skiria jį tiek nuo profesionalaus iliustravimo, tiek ir nuo vadinamo „fanų meno“ (fan art). Techninis atlikimo lygis šiame kontekste nėra labai svarbus – „fanų meno“ autoriai dažnai pakankamai profesionaliai valdo formalias išraiškos priemones. Takoskyra tarp „tikro“ ir „fanų“ meno yra konceptuali, o ne formali.

Be to, tiesmukas pasakojimo iliustravimas griauja teksto išraišką bei tiesiogiai jai prieštarauja. Rašytojas gali vaizduoti „spalvą iš kito pasaulio“, tačiau tapytojas yra apribotas regimojo spektro spalvomis. Rašytojas gali pasakoti apie miestą, kurio architektūra paremta „neeuclidine geometrija“, tačiau dailininkas neturi galimybės tiesiogiai pavaizduoti šios architektūros ant euklidinės plokštumos (nors Escher prieina arčiausiai prie tokio vaizdavimo, jo kūryba, ko gero, žymi „galimo“ ribas).

Jau aptarinėtame filme „Įvykių horizontas“ vienas personažų, daktaras Weiras, išsilupa sau akis, teigdamas: „ten, kur mes keliaujame, mums nereikės akių tam, kad matyti“. Taip filmo kūrėjai



Pav. 31. Kadras iš filmo „Ivykių horizontas“ (Event Horizon, 1997). Šaltinis: <https://io9.gizmodo.com/all-the-reasons-why-event-horizon-is-a-hell-of-a-good-t-1695302615>

deklaruoja principinę vizualinių priemonių ribotumą reiškiant „keistus“ siaubo naratyvus. Tai tipiškas prasmų perteikimas per neigimą, jutiminės vaizduotės ribotumo protinės vaizduotės akivaizdoje manifestavimas.

Norint pavaizduoti nepavaizduojamą, nepažiną siaubą, vaizduojamasis menas yra priverstas apeliuoti labiau į percepcijos nei į recepcijos mechanizmus, tad iš dalies, skolintis literatūros (tiek grožinės, tiek ir teorinės) įrankius.

Pradėti, ko gero, reiktų nuo klausimo apie pirmo ir trečio asmens perspektyvų santykio „sąmonės pabaisos“ konstravimo procese, kuris iš dalies jau buvo aptartas, kalbant apie autoportretus. „Aš-modelio“ permatomumas reiškia, kad menininkas negali tikėtis sėkmės naudojantis vien introspekcijos metodu (tam tikros sąmonės struktūros ir mechanizmai jai yra nepasiekiamos).

„Trečio asmens perspektyvos“ pajungimas reiškia, kad klausimo meninis tyrimas reikalautų nuorodų į teorinius mokslinius tekstus. Tai reiškia, kad toks meninis projektas negali būti „uždaras“, savaime pakankamas, ir negali būti atskirtas nuo jį lydinčio teorinio darbo.

Meninis projektas yra kažkiek apgaulingas: mąstymo inercija verčia svarstyti jį sudarančius paveikslus kaip savarankiškus darbus, kurie gali būti vertinami tradicinio tapybos diskurso rėmuose. Visgi, „Moters su malka“ iš serialo „Twin Peaks“ žodžiais, „pelėdos nėra tai, kas jos atrodo“. Paveikslai gali vaizduoti „monstrus“, tačiau šie tėra antriniai, populiariosios kultūros suformuoti įvaizdžiai. Ironiškas šių vaizdinių panaudojimas, akcentuojant jų „netikrumą“ leidžia duoti užuominą į kažką tikro, esančio už jų.

Darbai nesiekia tiesiogiai „gąsdinti“. Kaip rodo vaizdinės medžiagos analizė, egzistuoja objektyvi pavaizduoto objekto „keistumo“ bei „baisumo“ riba, pasiekta dar Renesanso dailininkų. Tą patį įrodo „valdomo sapno“ pranešimų medžiaga. Pastangos tikslingai generuoti tokius vaizdinius veikiau sukeltų persisotinusio žiūrovo panieką nei išgastį.

Išėjimas už pirmo asmens perspektyvos ribų taip pat yra įgyvendinamas, konstruojant multi-intelligence (MI) sistemas, sujungiančias autorių bei „silpno“ dirbtinio intelekto tinklus. Tokios MI sistemos peržengia subjekto/objekto ribas, būdamos kažkuo daugiau, nei sudarantys jas elementai.

Mano subjektyvios patyrimų kokybės yra didžiai sąlygotos ilgametės tapybinės praktikos. Nors ir nepasižymėdamas išskirtiniu spalviniu jautrumu arba, juolab, tetrachromatiniu regėjimu, esu įpratęs komunikuoti savo subjektyvias patirtis per spalvą, liniją, šviesotamsą. Stebėdamas peizažą, visada mąstau apie tai, kaip jį tapyčiau – net jei sąmoningai neturiu tokių planų. Lygiai taip pat aš darau „valdomo sapno“ būsenoje. Kuriu įsivaizduojamus paveikslus, skaitydamas grožinius arba netgi mokslinius tekstus. Net ir turėdamas norą išvengti tapybos kaip meninės raiškos priemonės, negalėčiau išvengti „tapytojiško“ žvilgsnio. Paprasčiausias ir logiškiausias kelias yra statyti visą meninį projektą ant tapybos pamatų.

Galiausiai, egzistuoja paradoksas tarp tapybos, kaip medijos, „tradiciškumo“, archajiškumo ir potencialios tapybinio proceso analizės vertės gvildenant „sunkią sąmonės problemą“ per fenomenalaus „Aš“ ir fizinio kūno sąveikos modelius. Skirtingai nuo naujų medijų, tapyba reikalauja kur kas labiau tiesioginio santykio tarp sąmonės ir fizinės medžiagos, nuolatinės informacijos srautų dinamikos tarp „minimalaus fenomenalaus Aš“ ir aplinkos (Blanke, 2007). Iš principo, tą patį galima teigti ir apie daugelį tradicinių menų, paremtų psichomotorika, tačiau tapybos išskirtinumas remiasi spalvos subjektyvių patyrimų kokybių specifika. Skulptūra arba plokštuminis piešinys gali būti aprašyti objektyviai geometriškai, tačiau tapybinė spalva lieka gryna kvalia, jei mes neneigiame pačio subjektyvių patyrimų kokybių egzistavimo.

Turint omeny, kad kūno/sąmonės problema nėra grynai teorinės diskusijos objektas, bet turi reikšmingų praktinių pasekmių apibrėžiant žmogiškumo ribas bei konstruojant šiuolaikinę etiką, būtina pripažinti tapybos kaip medijos potencialią reikšmę dabarties kontekste. Naujas tapybos aktualizavimas negali būti vienpusiu procesu, jis reikalauja aktyvaus dailininko vaidmens, gilinantis į šiuolaikinio teorinio diskurso sieki iš naujo apibrėžti subjektiškumo kontūrus.

Pagrindinė problema „konstruojant pabaisą“ yra esminis tapybos (arba vaizduojamo meno bendrai) pozityvumas – skirtingai nuo literatūros, ji neturi neigimo funkcijos, bet koks tapymas arba vaizdavimas yra teigimas. Be abejo, galima išreikšti neigimo prasmes, nevaizduojant kažkokių objekto arba situacijos „neatsiejamų“ detalių – pavyzdžiui, antropomorfiškos figūros be veidų, iliustruojančios Lovecrafto aprašytus vaikystės naktinius košmarus. Visgi, toks neigimas vyksta konceptualiniame kūrinio lygmenyje. Formaliai, neigimą gali stiprinti nenatūralių, disonuojančių spalvinių derinių naudojimas, siekiant išgauti „spalvos iš kito pasaulio“ pojūtį – nors, kaip jau anksčiau aptarta, tokios raiškos galimybės yra ribotos ir gali inicijuoti priešingą „ruinacijos“ procesą. Galiausiai, ryškių, nenatūralių spalvinių derinių naudojimas šiuolaikinėje kultūroje labiau siejamas su reklama, populiariosios kultūros reiškiniiais arba popmenu.

Kaip profesionalus menininkas, pradėjau savo kelią būtent popmeno srovėje – buvau itin stipriai įtakotas japoniško „superflat“ judėjimo. Anot Hiroki Azuma (2007), „superflat“ išreiškia radikalų paveikslų metafizinio gylio neigimą, sąmoningą vengimą vaizduoti kažką rimtesnio arba tauresnio, nei simuliatyvūs dvimačiai objektai, primenantys „anime“ personažus.

Murakami paveikslų objektai santykiauja su tradiciniais tapybos personažais kaip „filosofiniai zombiai“ su žmonėmis. Personažas yra kažkas, į ką „aš-modelis“ gali įsikūnyti. Murakamio antropomorfiški objektai nesuteikia tokios galimybės – tai tuščios kaukės, neturinčios kitos pusės, kurią įmanoma užsidėti ant veido.

Tuo pat metu, toks neigimas reiškia traumą. Senovės graikai tikėjo, kad strutis, matydamas pavojų, slepia galvą smėlyje (šis naratyvas plačiai naudojamas animacijoje). Toks slėpimas savaime reiškia, kad personažo-stručio sąmonėje yra fenomenali pavojaus patirtis. Kai lygiai tą patį sąmoningai daro menininkas, galima daryti išvadą, kad jis tiki to paties „metafizinio gylio“ tikrumu ir patiria jį kaip kažką vengtino ir traumuojančio.

„Superplokštumo“ analizė vėl grąžina mus prie Platono olos alegorijos. Įsivaizduokime kalinį, kuris jau buvo ištrūkęs iš olos, tačiau grįžta į ją – ne tam, kad išlaisvinti savo nelaimės draugus, tačiau tam, kad atsisėstų į savo seną vietą ir stengtųsi ignoruoti tiesą, kuri pasirodė pernelyg sunki priimti. Tame nėra nieko neįmanomo – puikiai žinomi atvejai, kai kaliniai, gavę laisvę, stengėsi kuo greičiau jos atsikratyti ir grįžti į įprastą kalėjimo gyvenimą. Toks grįžęs Platono kalinys nebebus pajėgus užmiršti tiesos, tačiau stengsis gyventi lyg jos nežinodamas. Įsivaizduokime, kad jis karštai neigia trečio matavimo realumą, kalbėdamas su kitais kaliniais (kad ir turėdamas kilnų tikslą apsaugoti juos nuo traumuojančios tiesos). Pats pokalbio faktas jau liudys, kad grįžęs kalinys žino tiesą – juk jo draugams tiesiog nebūtų atėjusi į galvą mintis apie išorinio trimačio pasaulio egzistavimą. Tai situacija, kai neigimas virsta teigimu.

Lygiai taip pat, „superflat“ pabėgimas į dvimatį pasaulį deklaruoja trimačio pasaulio tikrumą. Azuma sieja šį eskapizmą su šiuolaikinės Japonijos visuomenės atomizacija ir socialinių ryšių irimu, nesugebančios sąveikauti „tikrame“ pasaulyje „otaku“ ir „hikki“ kartos atėjimu. Visgi, panašūs procesai yra būdingi ne tik Japonijai, šias tendencijas galima pamatyti daugelyje šiuolaikinio pasaulio vietų. „Globalaus kaimo“ situacijoje darosi vis sunkiau suvokti kitus žmones, kaip „tikrus“, atskirti juos nuo mechanacistiniais principais veikiančių „botų“. Virtualioje erdvėje „botai“ funkciškai atlieka Wittgensteino „žmonių-automatų“ vaidmenį. Dar keistesnis fenomenas yra „trolių fabrikų“ darbuotojai – gyvi žmonės, pramanytais vardais platinantys vienodus pranešimus, siekiant paveikti viešą nuomonę užsakovo naudai. Paradoksas yra tame, kad „tikri“ žmonės veikia automatiniu režimu, imituodami „tikrą“ bendravimą. Kiekvienas mūsų, patyręs botų bei „trolių“ ataką, tampa pagrindiniu „siaubo istorijos“ personažu. Skirtingai nuo „gotikinio romano“, kur etinės dorybės apsaugo nuo monstrų, šioje siaubo istorijoje jos kaip tik provokuoja

ataką. Tokios savybės kaip intelektualinis sąžiningumas bei tvirta etinė pozicija paverčia individą idealiu taikiniu, tobula kenčiančia auka, aplink kurią konstruojama siaubo istorija.

Jeigu net socialiniai tinklai, anksčiau buvę saugia neprisitaikėlių slėptuve, tampa vis labiau diskomfortiška aplinka, nesant stipriems ryšiams „*offline*“ tikrovėje, pabėgimas į menamą, dvimatį pasaulį atrodo vis patraukliau. Nepaisant to, kad „superflat“ judėjimas pasiekė populiarumo piką prieš du dešimtmečius, jo gvildentos susvetimėjimo ir eskapizmo temos nepasidarė mažiau aktualios.

Padarome dar vieną žingsnį ir gražiname trečią dimensiją į „superplokščią“ paveikslą. Kalbant korektiškai, „trečios dimensijos“ problema tapyboje yra labai sena ir įvairiais laikais būdavo sprendžiama įvairiai – nuo itin sąlygiško vaizdavimo iki siekio sukurti kuo realistiškesnę trimatės erdvės iliuziją. Pati idėja, kad dvimatis piešinys ant olos sienos gali reprezentuoti trimatį objektą, nėra savaime akivaizdi ir žymi tam tikrą mąstymo revoliuciją. Vienaip ar kitaip, trečia dimensija dvimačio paveikslo paviršiuje gali būti tik menama. Dvidešimtojo amžiaus popmeno tapyba yra sąlygiško vaizdavimo pavyzdys. Klasikinė realistinė tapyba atstovauja iliuzionistinei tendencijai, siekiančiai įtikinti žiūrovą nesamo egzistavimu. Visgi, „*superflat*“ judėjimas atsisakė šios trečios dimensijos tiek radikaliai, kad jos sugražinimas reikalauja papildomų paaiškinimų.

Jei paveikslo „superplokštinimas“ yra eskapistinis veiksmas, per kurį kenčiantysis subjektas atsiriboja nuo traumuojančių išorinio pasaulio aspektų, reikia pripažinti, kad tai tradicinė „siaubo istorija“, papasakota iš aukos taško. Jei pasaulis, kuriame vyksta pasakojimas, tyrinėjamas iš „ontologijos, orientuotos į objektą“ pozicijų, pasirenkama visiškai kitokia perspektyva. Aukos „aš-modelio“ skausmo arba baimės subjektyvios patyrimo kokybės yra traktuojamos kaip objektai kitų objektų tarpe. Tokiam „weird“ pasakojimui, trečios dimensijos sugražinimas yra pakankamai natūralus. Lygiai taip pat, kaip Lovecraft'o apsakymai išėjimui „anapus antropologinių predikatų“ imituoja mokslinį aprašymo stilių, „weird“ tapyba turi pasirinkti pseudo-realistinę raišką.

Tuo pat metu, tokiai raiškai nėra esminio skirtumo tarp tapymo iš natūros, nuotraukos, atminties, vaizduotės, arba „valdomo sapno“. Visa tai gali tapti beasmenės siaubo istorijos medžiaga. Paveikslų naratyvai derina loginius ir aloginius elementus, kurių tikslas yra nurodyti į galimą nepažinios, nežmogiškos logikos egzistavimą.

Savo kūryboje esu nuėjęs panašų kelią, pradėjęs savo, kaip profesionalaus menininko, karjerą nuo „suplokštintų“, pabrėžtinai dvimačių darbų, stipriai įtakotų tiek XX a. vidurio popmeno, tiek ir japoniško „superflat“. Taip pat, esminis momentas man buvo kompiuterinės grafikos technologijų naudojimas, kurio tikslas buvo kontroliuoti tokius psichofiziologinių procesų markerius, kaip rankos drebėjimas, teptuko paspaudimo stiprumas ir t. t. Piešinys būdavo paverčiamas Bezier kreivųjų matematinėmis funkcijomis, spausdinamas ant tento. Vėliau, gražindavau „gyvą“ rankos tapybą, tačiau tik tuose plotuose, kuriuose buvau tai suplanavęs.

Tai galima įvardinti, kaip tapybos per „multi-intelligence“ sistemas (žmogus+kompiuteris) bandymus. Visgi, tipinis kompiuteris yra deterministinė, mechanizmo principais veikianti sistema. Dirbtinių neuronų tinklų (ANN) pažanga per paskutinius dešimt metų atvėrė visiškai naujas galimybes. Vaizdo atpažinimo, generavimo ir transformavimo procesas juose yra stochastinio pobūdžio. Galutinį rezultatą galima numatyti tik apytiksliai. Kitas svarbus šių sistemų bruožas yra evoliucinių mašininio mokymosi algoritmų naudojimas. Paradoksas yra tame, kad šios sistemos yra sukurtos žmogaus, bet žmogus nebėra pajėgus tiksliai suprasti, *kaip* jos veikia – šis supratimas jau yra už „kognityvinio uždarumo“ ribos.

Taigi, yra sunku nurodyti kažką labiau atitinkančio „weird“ kriterijus iš turimų meninių įrankių, nei dirbtiniai neuronų tinklai. Savo meniniame projekte aš naudoju juos savo tapybos darbų transformavimui, perfotografuojant šiuos darbus ir patalpinant skaitmenines nuotraukas į laisvai prieinamus dirbtinių neuronų tinklus, skirtus vaizdo apdorojimui. Aš galiu tik apytiksliai numatyti galutinį rezultatą.

Šis rezultatas yra spausdinamas, tačiau spauda sukelia tas pačias originalo/kopijos problemas. Galutinis artefaktas turi būti unikalus, tad spausdinamas tik vienas egzempliorius, po to failas ištrinamas. Ant spausdintos nuotraukos tapoma toliau, koreguojant gautą rezultatą pagal egzistuojančią mano sąmonėje „estetiškumo“ sampratą.

„Kognityvinis uždarumas“ reprezentuojamas kaip paveikslų plokštuma, ekranas, ant kurio paviršiaus projektuojami objektų pseudo-trimačiai šešėliai. Šie šešėliai yra fenomenaliai patiriami sąmonės kaip „pabaisiški“, nes nepasiduoda pažinimui, įsisavinimui, „aš-modelio“ išsiplėtimui į juos.

Paveikslų siužetai gali pasirodyti komiški, tačiau tai labai specifinio pobūdžio komiškas, kurio sunku išvengti gvildenant panašias temas. Juokas ir baimė yra glaudžiai susijusios būsenos. Pagal savo prigimtį, juokas yra reakcija į netikrą pavojų. Įsivaizduokime situaciją, kai pavojus, suvoktas kaip „netikras“ ir sukėlęs juoko reakciją, visgi, pasirodo tikras, arba jo „netikrumas“, bent jau, kelia abejonių. Sąmoningas kiek supaprastintos, suženklintos formos panaudojimas siekia sukelti abejonių dėl reprezentuojamos grėsmės tikrumo.

Galutinė ekspozicija apjungia visus gautus artefaktus – tapybos darbus, spaudinius, vaizdo ir garso medžiagą. Tai turi tapti meninio tyrimo rezultatų apibendrinimu, atsakant į klausimus, suformuluotus pradinių tyrimo tezių pagrindu.

IŠVADOS

1. „Monstro“ sąvoka yra istoriškai kintanti, tačiau turinti ir stabilių elementų. „Monstriškumas“ fenomenaliai pasireiškia stebinčiai sąmonei kaip tam tikros būtybės fizinės ir psichinės savybės, pažeidžiančios žmogiškumo arba žmogiško supratimo ribas. Monstrai dažnai pasižymi chimeriškomis savybėmis, tačiau tai nėra privalomas bruožas. Monstro egzistavimas pasakojime reikalauja „aukos“ – kenčiančios sąmonės, priešpriešintos aplinkai. Taip pat, istorijos apie monstrus reikalauja pripažinimo, kad be aukos, gali egzistuoti kitos sąmonės. Būtybė yra fenomenaliai suvokiama kaip „monstras“ tik jei ji yra aktualiai arba spėjamai sąmoninga. Tam tikrais atvejais, pavyzdžiui, Minotauro arba ksenomorfo iš filmo „Alien“, pabaisos sąmoningumas yra tik spėjamas, tačiau vienareikšmiškai nesąmoninga būtybė, pavyzdžiui, „filosofinis zombis“ arba pramoninis robotas negali būti laikoma tikru „monstru“ net jei sukelia siaubą.

2. Monstrų egzistavimas priklauso nuo viešpatuojančio pasaulio modelio. Sinkretiniame mito pasaulyje monstrai egzistuoja kartu su žmonėmis, gyvūnais, dievais ir demonais. Ribos tarp šių būtybių kategorijų yra paslankios ir ne visada aiškiai apibrėžtos. Teistiniame Viduramžių pasaulio modelyje monstrai yra sutapatinami su demonais, puolusiais angelais ir pan. Jų egzistavimas nepažeidžia Dievo plano ir žmogus tampa jiems pažeidžiamas tik dėl savo neteisingų pasirinkimų. Mechanicistinėje pilnai pažinioje Visatoje monstrams nėra vietos. Dekartiško dualizmo rėmuose gali būti hipotetiškai mąstomos demoniškos būtybės. Mechanicistinis materializmas neigia demonų egzistavimą, tačiau gali egzistuoti arba būti dirbtinai kuriamos įvairios chimeros. Iracionalistinis romantinis maištas prieš mechanizmą ir antropocentrinę mąstymą generuoja milžinišką siaubo istorijų srautą. Frankenšteino Būtybė pasižymi esminiais „tikro“ monstro bruožais. Scientistinio pasaulio modelio, neigiančio „antgamtiškumo“ galimybę, rėmuose klausimas apie principinę fizinės Visatos pažinimą žmogiškam protui nėra vienareikšmiškai išspręstas, įmanomos abidvi pozicijos. Priimant prielaidą, kad nei introspekcija nei empirinis mokslas negali pateikti pilno pasaulio paveikslo, atsiranda pagrindas skleisti „keistiems“ kosminio siaubo naratyvams apie reiškinius ir būtybes, pranokstančias bet kokią įmanomą žmogišką supratimą, tačiau pavaldžias, kad ir nepažiniems, Gamtos dėsniams.

3. Fizinės ir mentalinės substancijų sąveikos klausimas buvo aktualizuotas mechanicistinės filosofijos, tačiau nebuvo įtikinamai išspręstas. „Monstrų“ egzistavimas arba dirbtinio sukūrimo galimybė nedera su dualistiniais kūno/sąmonės problemos sprendimais ir iš jų sekančiais pasaulio modeliais. Mechanicistinis materializmas pripažįsta principinę galimybę formuoti būtybes su bet kokiais norimomis psichinėmis savybėmis, jei tai neprieštarauja gamtos dėsniams, kurie yra pilnai pažinūs ir suprantami žmogaus protui. Idealistinė pozicija, teigusi mentalinės substancijos

pirmumą fizinės atžvilgiu, dominavo romantizmo epochoje, tačiau XIX a. pabaigoje iš esmės prarado populiarumą. Šiuolaikinė analitinė filosofija neturi bendros nuomonės dėl sąmonės bei jos pažinimo ribų. Egzistuoja kelios pagrindinės pozicijos – neutralus monizmas, eliminatyvus bei neeliminatyvus fizikalizmai. Dualistinis požiūris į sąmonę, kaip kažką antgamtiško, daugiau ar mažiau vienbalsiai atmetamas. „Pabaisos“ yra nesuderinamos su eliminatyvaus fizikalizmo pilnai pažinaus pasaulio modeliu, tačiau įmanomos neeliminatyvaus fizikalizmo arba „naujojo misterianizmo“ nepilnai pažinioje Visatoje. Nepaisant metodo prieštaravimų tarp analitinių ir kontinentinių filosofijų, galima kalbėti apie plačiąją prasmę „misterianistinę“ ribotai pažinaus žmogaus sąmonei pasaulio paveikslą, kuris iš esmės sutampa su „keistų“ siaubo naratyvų aprašoma Visata.

4. Naujausi darbai, susiję su dirbtinio intelekto sistemų kūrimu dirbtinių neuronų tinklų pagrindu pateikia svarių argumentų „misterianistinės“ pozicijos naudai. Sistemos „Alpha Zero“ naudojamos pergalės įvairiuose žaidimuose strategijos yra visiškai nesuprantamos ir neatkartojamos žmogui. Tuo pat metu, neįmanoma pagrįstai abejoti jų realumu. Tai praktinis realių objektų, neprieinamų žmogaus sąmonei egzistavimo įrodymas. Iš to taip pat seka, kad neturėdami aiškių kriterijų „sąmonės“, „subjektiškumo“ bei „žmogiškumo“ riboms apibrėžti, mes papuolame į prieštaravimo situaciją, nes tradicinė etika reikalauja aiškos demarkacijos tarp subjektų ir objektų.

5. Besivadovaujant „minimalaus fenomenalaus Aš“ nuolat formuojamos ir palaikomos nervų sistemos projekcijos koncepcija, galima iškelti prielaidą apie tai, kad ta pati nervų sistema sukuria ir papildomą „minimalaus fenomenalaus monstro“ projekciją, kuri paprastai tampa prieinama tiesioginiam patyrimui išskirtiniais atvejais (miego paralyžiaus, kitokių pakeistų sąmonės būsenų). Manytina, kad sugebėjimas kurti „minimalaus fenomenalaus monstro“ projekciją yra neatsiejamas nuo sugebėjimo kurti „Aš-modelį“. Psichopatiniai arba sociopatiniai asmenybės sutrikimai, susiję su „Aš“ priešpriešinimo aplinkai sugebėjimo sutrikimu, veikia ir sugebėjimus reflektuoti „pabaisiškumo“ prasmes. Netiesiogiai, „minimalaus fenomenalaus monstro“ projekcija gali reikštis per meno kūrinius – ypač pastebimai per autoportretus. Tai kažkas, kas patiriama kaip visiška „Aš“ priešingybė ir ko pagrindu yra konstruojamos įvairios mitų, literatūros ir vaizduojamo meno siaubo figūros.

6. „Keisti“ siaubo naratyvai yra sunkiai išreiškiami vizualine kalba dėl jos principinio pozityvumo ir perskyros tarp psichologinių recepcijos ir percepcijos mechanizmų. Konceptualinė žmogaus vaizduotė gali operuoti nevizualizuojamais objektais. Kaip priemonė tokių naratyvų perteikimui tapybos kalba gali būti naudojami įvairūs vaizduojamų personažų ir objektų „suplokštinimo“ metodai, neleidžiantys žiūrovo „Aš-modeliui“ plėstis į juos. Taip pat, perspektyvus kelias yra panaudojimas technologijų, esančių už „kognityvinio uždarmo“, derinant jas su tradicine tapybine išraiška, kontrasto principu stiprinant bauginančio svetimumo efektą

KŪRYBINĖ DALIS

Kūrybinę projekto dalį sudaro tapybos ir skaitmeninės grafikos darbai, sukurti 2016-2019 metais, doktorantūros studijų metu ir tiesiogiai besisiejantys su teorinio tyrimo tema. Esminiai jų aspektai yra sąmoningai neaiškūs siužetai, nuasmeninti personažai, „fotošopinės“ tapybos technikos panaudojimas, kai spalva ir tonai yra uždedami permatomais sluoksniais (analogiškai kompiuterinės programos „layers“ funkcijai), dirbtinio intelekto sistemų panaudojimas, kuriant darbu „chimieras“.



Pav. 32. Konstantinas Gaitanži. Paradise Lost. 2017. Dr., akrilas,. 90 x 190 cm.

Darbas demonstruotas parodoje „Khôra. From Gdansk to Vilnius /from Vilnius to Gdansk“, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku Zbrojownia Sztuki, Gdansk. Poland.



Pav. 33. Konstantinas Gaitanžis. Mano namai – Jūsų namai/My home is your home. 2016. Dr., akrilas, 170 x 120 cm.

Darbas demonstruotas parodoje „Terramorphis“, 2017 metais.



Pav. 34. Konstantinas Gaitanži. Mes žydime, kvėpuojame ir mūsų niekas nesuskins / We bloom and breathe and no one can pick us. 2019. Akrilas, drobė, 120 x 170 cm.



Pav. 35. Konstantinas Gaitanži. Tavo dainos negali manęs įskaudinti / Your songs cannot hurt me.. 2019. Dr., akrilas. 120 x 170 cm.



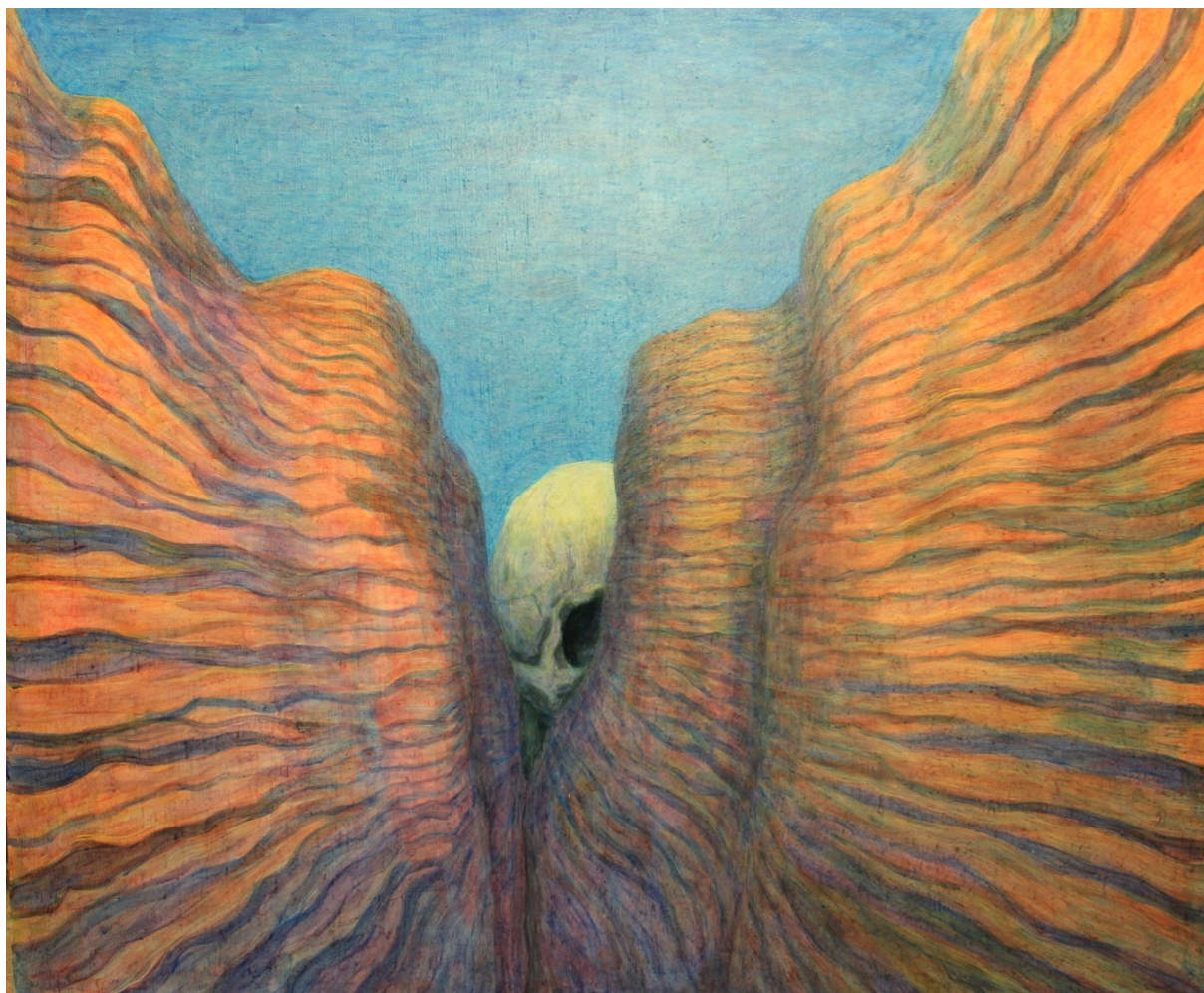
Pav. 36. Konstantinas Gaitanži. Laiminga pabaiga beviltiškai anksti, bet nesvarbu / The happy end is hopelessly too fast, but don't mind. 2019. Dr., akrilas. 120 x 170 cm.



Pav. 37. Konstantinas Gaitanži. Į žvaigždžių dulkęs sugrįšime, Žemę apvaisinę / To sturdust we shall return from impregnated Earth. 2019. Dr., akrilas., 120 x 170 cm.



Pav. 38. Konstantinas Gaitanži. Tu kaip šviežio vėjo gūsis šiame tuščių svajų krašte / You're like a fresh breathe of air in this land of wasted dreams. 2019. Dr., akrilas, 120 x 170 cm.



Pav. 39. Konstantinas Gaitanžis. Sielos gilumoje tu visada žinotai, kad mėgsti kriketą / In the depth of your heart you always knew you like croquet. 2019. Dr., akrilas. 120 x 170 cm.



Pav. 40. Konstantinas Gaitanži. Kol naktis ateis, dalinkimės širdies šiluma / Till the night comes, let's share the warm of our hearts. 2019. Dr., akrilas, drobė, 50 x 20 cm.



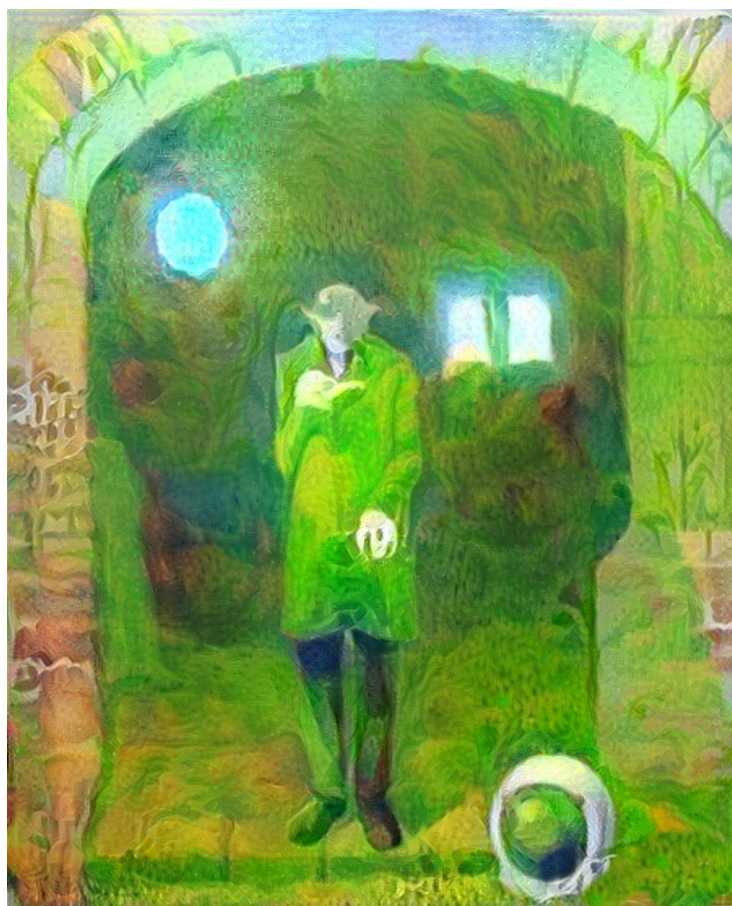
Pav. 41. Konstantinas Gaitanži. Aš amžinai sugrįžtu ten, kur niekas nebelaukia / Forever I return where anybody's still waiting for me . 2019. Dr., akrilas, drobė, 120 x 170 cm.



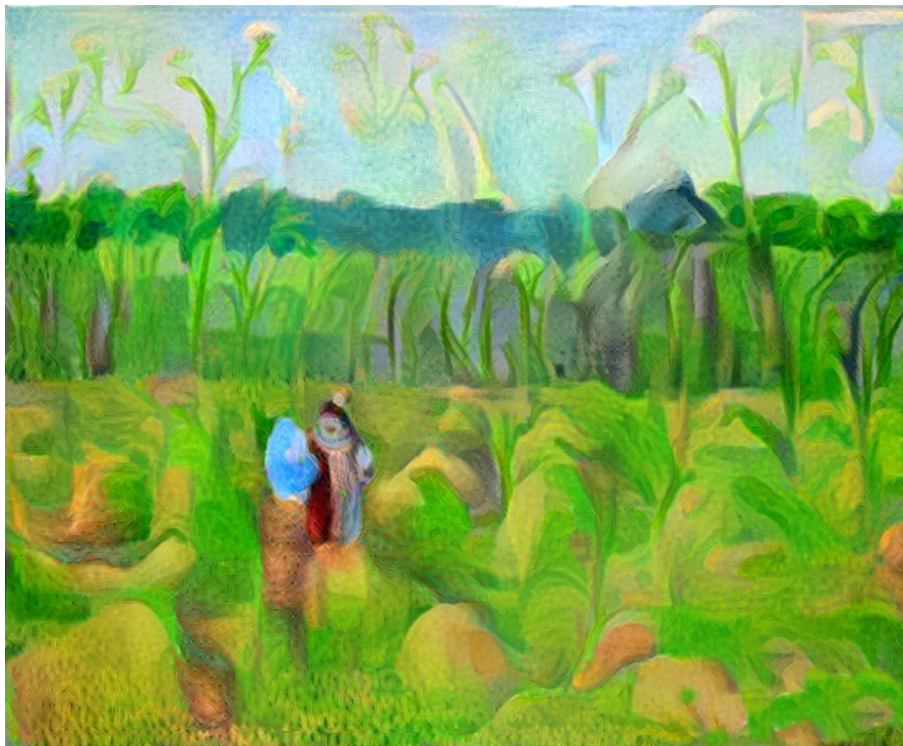
Pav. 42. Konstantinas Gaitanži. Esu skaitęs apie tai knygoje, tačiau niekada nemaniau, kad pamatysiu savo akimis / I've read about it in the books, but never expected to witness it. 2019. Dr., akrilas. 120 x 170 cm.



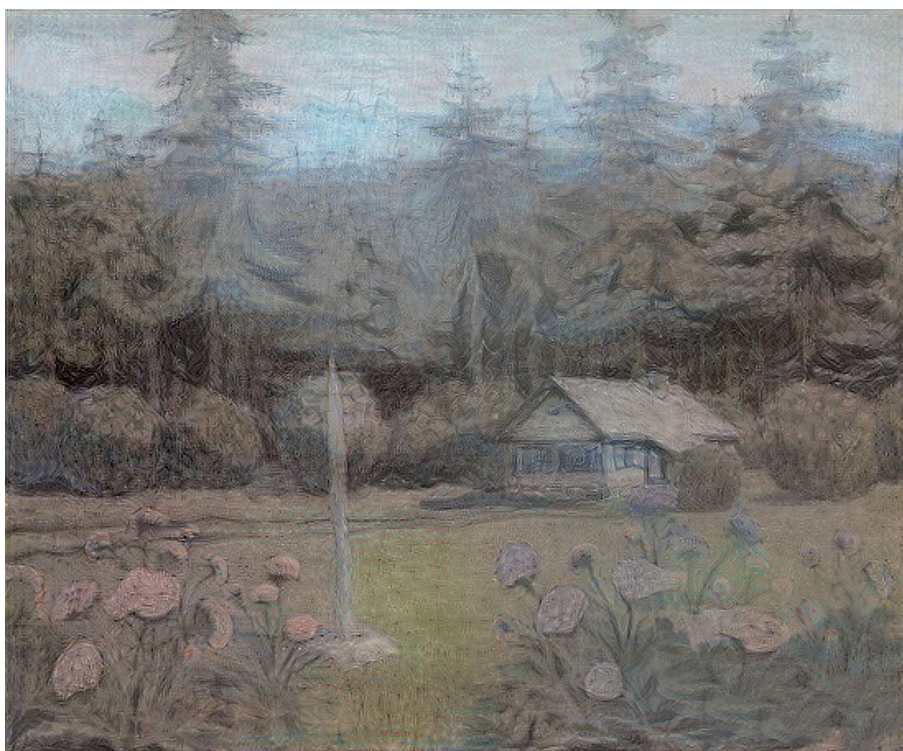
Pav. 43. Konstantinas Gaitanži. „Demo I“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.



Pav. 44. Konstantinas Gaitanži „Demo II“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.



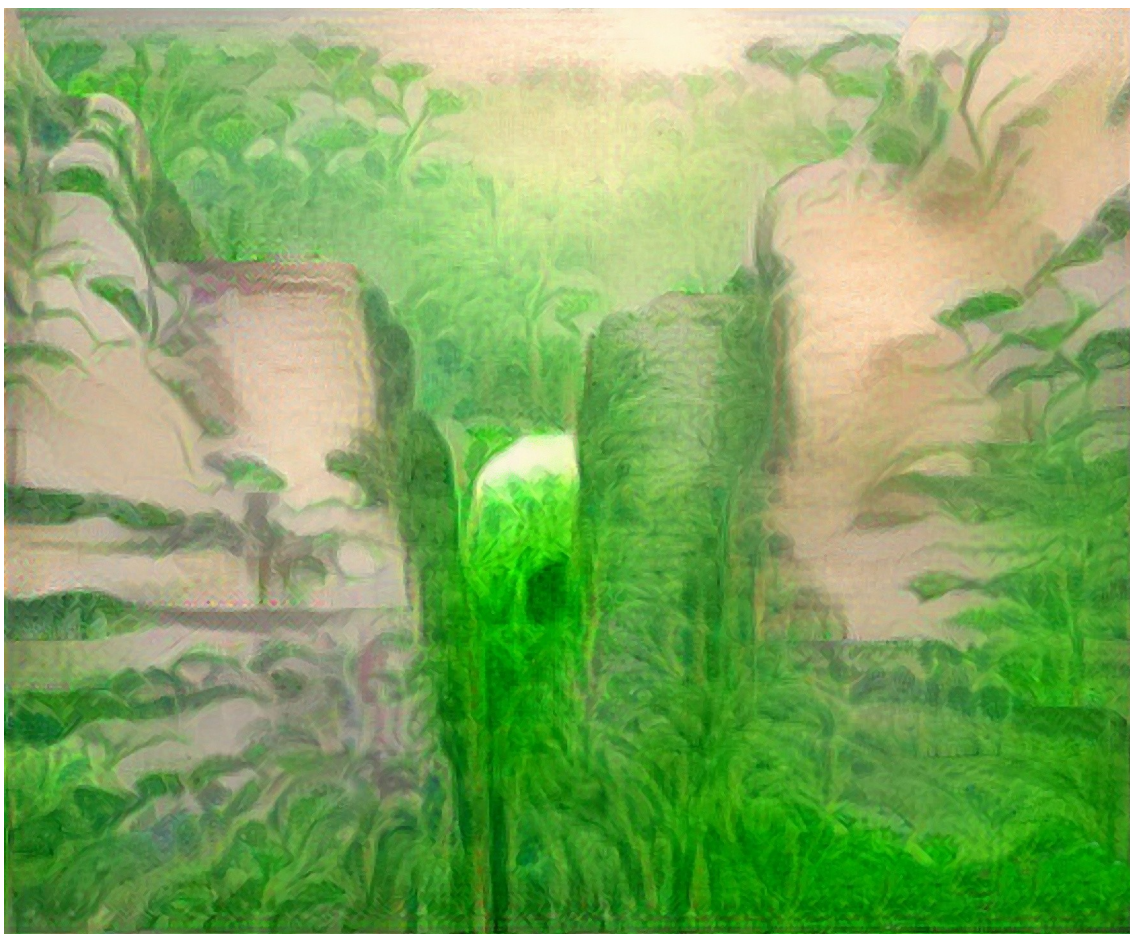
Pav. 45. Konstantinas Gaitanži „Demo III“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.



Pav. 46. Konstantinas Gaitanži „Demo IV“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.



Pav. 47. Konstantinas Gaitanži. „Demo V“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.



Pav. 48. Konstantinas Gaitanži. „Demo VI“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.



Pav. 49. Konstantinas Gaitanžis. „Demo VII“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 20 x 40 cm.

SUMMARY

The word "Monstruarium" refers to a clearly defined place or space to accommodate and decontaminate monsters - similar to how wild piranhas fit into an aquarium, becoming simply exotic pets.

Monsters are primarily phenomena of consciousness. Both "beauty" and "horror" are the result of the quality of experience that emerges as an interpretation of the sensational flow in individual consciousness. Monster exists only as far as the prospect of the first person of his potential victim exists.

In order to draw the boundaries of a monstruarium, it is necessary to talk about the most important attempts of Ancient and modern philosophy to solve the problem of mind / body, as well as about the latest insights of neuroscience and contemporary philosophy of consciousness. The questioning of the boundaries of humanity questions the foundations of the identity of any thinking individual, so it is perceived as a fundamental threat. It causes discomfort and fear because it is contrary to the essential purpose of consciousness. This fear comes with the perception of one's individual identity in early childhood. Children express it by creating monsters. The same is true for archaic people of cultures, based on mythological thinking. The rationalism of the New Age associated with the mechanist model of the world has rejected such practices. The epoch of romanticism returns the question of human boundaries from the periphery of culture to the center of attention, creating iconic horror figures. In later times these two opposing trends coexisted. Some of their synthesis is performed by "weird fiction" literature, but due to its marginal status, it has received more attention from philosophers only after many decades.

On this problematic field, it is impossible to avoid the same frightening issues of "humanity". The fundamental problem here is the basic knowledge of the nature of the consciousness or the body / consciousness relationship. Owen Flanagan semi-seriously introduces the term "new mysterianism", referring to the position of some of the contemporary analytical philosophers of consciousness, denying the possibility of finally solving the problem of body / consciousness because of the constitutional nature of the human consciousness itself, contrary to "old mysterianism" of philosophers such as Leibniz or Spinoza. In a broad sense, "mysterianist" are the views of modern continental philosophers such as Harman, Thacker, Meillassoux. In this work, the terms "new mysterianism" will be used in terms of analytical philosophers such as McGinn, Nagel, etc. and "mysterianism" as a fundamental statement of the limitations of human cognition.

If the mysterianist position is right, we are constantly forced to address the issue that we are unable to resolve. We need to go back to the "childish" or "archaic" practice of myth creation. Myths will not replace science or philosophy, but will help to establish the starting points for

theoretical discussion. Are we becoming "monsters" or their victims? According to George Sieg, the horror narrative is always characterized more by the "victim" than by the "monster" figure. What is our role in the history of future horror? Finally, how can this story be spoken in the language of visual plastic?

Since the 1970s, the importance of painting among other visual arts has been becoming low. The new media, which does not require direct hand touch, attracted much more attention from the public. However, precisely because of its "archaic" nature, painting requiring a constant relationship between consciousness and body, and working with color (whose perception in the philosophy of consciousness is usually given as an example of "qualia"). This reinforces painting as an instrument of artistic research.

The thesis defines the main defended statements:

1. There is a certain, little dependent of the historical and cultural context, concept of the monster, which is related to the fundamental mechanisms of functioning of consciousness.
2. The concept of 'monsters' can be distinguished from similar concepts of 'chimeras' and 'demons'. The question of the possibility of the existence of "monsters" is related to a) the issue of the interaction between body and consciousness. (b) a global cognoscibility of the world.
3. The stories about monsters based on the monistic body / mind problem resolution and model of partly cognizable Universe are hardly expressed in the language of visual art, because they are related to negative concepts. Indirect measures are possible, which would at least partially convey the meaning of these narratives in the works of visual art.

The work consists of an introduction, three chapters and conclusions. The first chapter presents the general field of change in theories of consciousness and the concepts of "monsters". The use of this concept is analyzed in mythological discourse, during the reign of mechanist philosophy, in the era of romanticism, in the cultural situation of modern scientism. Attention is drawn to its relationship with the dominant theories of interaction between the mind and the physical world.

The second chapter examines the main ways of solving the problem of consciousness in the analytical philosophy of XX-XXI centuries, and the impact of these solutions on the theory and practice of artificial intelligence and creation of artificial beings. The third chapter explores the possibilities of visual monsters.

In order to explore the visualization mechanisms of these objects, it is necessary to define what we call "consciousness" in this context. The problem of body and consciousness is an attempt to answer the question of how mental human states are related to physical processes in his body.

The concept of "consciousness" itself appears in the New Times, distinguishing it from the broader "soul" concept. The first signs of such a separation of reflective and autoreflective mental

processes can be seen in the works of Descartes, Locke, and Leibniz. Nevertheless, the words "consciousness" and "soul" have long been used as synonyms both in everyday language and in theoretical discourse.

Antique and medieval philosophy uses the word "soul" for all mental processes, including what we now call "consciousness." The perception of the soul as something separate from the physical body existed in many cultures, including ancient Greek. Their mythology talks about the afterlife of the soul in the underground world of the dead. Theoretically, the soul can return to the living world for the material, bodily life.

Socrates believed that after his physical body's death, his soul would continue to live in another body (that is, before and independently of the body), similar beliefs to many Indian religious traditions. For Socrates himself, such natural dualism seemed obvious enough without need for a broader justification. The Socrates disciple Plato separates the insolent and eternal soul of the world of ideas from the imperfect temporary body, thus creating the foundations of dualistic theory. The interaction between the soul and the physical world is not necessary; the soul already knows everything it can know, so the outer world only helps it remember the ideas. For Aristotle, the soul is a characteristic of a living body, as the property of a building block is a rectangular form, the soul is probably the same mortal as the body. Aristotle's concepts are very clear about his interest in cognition. The soul can be understood functionally as a cause of body function, or even identified with "life".

In the context of this work, Aristotle's reasoning about imagination is important - he divides imagination into two types. The first, the sensory, is to be associated with the passive mind and is based mainly on the memories of the sensory experiences, so it is directed to the forms of things. The other is mental imagination, able to know the essence of phenomena. This imagination is capable of operating with mathematical abstractions or negative concepts. It is obvious that the art of visualization is much more related to sensual imagination.

For neoplatonism and Christianity, the separation of consciousness and body was not in doubt - the body was perceived as a temporary soul house (Christianity) or a prison (neoplatonism).

The new soul / body question is re-emphasized in the New Times philosophy - first of all, by Rene Descartes. According to him, the body and the soul are different substances that can, with God's permission, exist independently of one another. On the other hand, the potential for their separation does not mean that they are completely separate. The soul or mind is able to fully understand both the material world and the self itself, with a clear and distinct contemplation of the ideas. Descartes is also convinced that all mental processes are achievable for introspection.

Leibniz is probably the first to recognize the possibility of unconscious, inaccessible for a introspection mental states, ultimately separating the "psyche" and "consciousness".

Kant follows a functionalist position, holding the mind as a set of skills. Cognition is possible by combining pre-existing concepts with sensory data. These abilities or functions are what Kant calls "synthesis". This synthesis, caused by the unity of consciousness, is necessary for the cognitive process.

Methodologically, there is a contradiction between the philosophy schools' approach to introspection as a tool for solving the problem of consciousness. William James can be considered one of the lineages of the introspectionism tradition that goes from Descartes and Locke. He emphasizes the importance of the "first-person perspective" for cognition of mental processes.

The phenomenological schools of philosophy follows similar methods. This trend has in principle refused the treatment of "objective" mental processes, and has fallen into the direct sensational flow analysis. Correspondingly, for the phenomenology, the main question about consciousness is not "what is consciousness?" but "how do the structures of consciousness appear in the flow of experience?". In fact, only the perspective of the first person is important to her. The question of how physical processes in the brain correlate with phenomenal experiences is irrelevant in this context.

The school of behaviorism's view is radically opposite. According to the methodological approach of behaviorism, the perspective of the first person must be eliminated from any theory of mental processes as unreliable and essentially useless.

In the middle of the twentieth century, the problem of consciousness becomes the most important area of exploration of analytical philosophy (so far more focused on language issues). The main "hard problem of consciousness" is the question of the relationship between mental consciousness processes and physical processes in the brain, or as a first-person perspective, can be explained in the language of a third person (eg science). In analytical philosophy, the camps of physicalism and neutral monism are the main ones.

In summary, it can be said that historically there are four fundamentally different approaches to the problem of body and consciousness. The dualist approach declares the fundamental difference between physical and mental substances. There are three possible monistic approaches: the physicalism, according to which only the physical body is real, idealism, affirming the preference of mental substance or idea, and "neutral monism", which denies the importance of opposing body and consciousness. In the contemporary philosophical discourse, the main discussion is between physicalism and various kinds of neutral monism.

There are also three main positions in methodological introspectionism in contemporary philosophy. Eliminative physicalism denies the relevance of the first person's perspective. Phenomenological philosophy takes a radically opposite position. The majority of modern

analytical philosophers and a smaller proportion of continent philosophers tend to combine these two perspectives.

Artistic creation is reasonably associated with the perspective of the first person, speaking from a subjective point of individual consciousness placed into the flow of phenomenal experiences. On the other hand, the aesthetic values of art are something that exists in the inter-subjective field, so the perspective of a third person. So even though an artist is not able to take full advantage of subjectivity (at least as far as the scientist is able to do it), he can, to a certain extent, combine the perspectives of the first and third person.

The term "uncanny valley" was first used by Japanese robotics specialist Masahiro Mori in the instinctive reaction of horror and disgust caused by objects like humans, but not enough to be interpreted as people. There is not enough research on whether the "uncanny valley" principle is valid for archaic cultures. The primitive consciousness tends to believe that all natural objects are in some degree "conscious". There is no clear boundary between "living" and "dead", "stone" and "plant," "animal," and "human." With the emergence of a modern type of thinking, there are increasingly strict boundaries between the categories of phenomena. Things destroying the boundaries of the categories cause increasing psychological discomfort.

So, the "monster" is not something that can only be spoken in a rational scientific "third-person" language. "Monster" does not exist beyond "potential victim" consciousness. Assigning one or another object or creature to the "monsters" category is inevitably qualitatively colored and raises questions about the perceived, fearful, and afflicted "Self".

Also, the "real" monsters should be separated from Christian or Islamic demons. Demons and other "evil spirits" are part of the world order. Their power boundaries are directly proportional to the sinfulness of the victim experiencing them. For morally perfect individuals, demons are not dangerous.

So, the "monster" may have several definitions, the most common of which are "threatening an unusual creature". Often, the existence of such beings in culture is interpreted as an expression of the instinctive fear of predators or other dangerous animals. However, the "monster" is often more than just an unfamiliar animal with whom our distant ancestors encountered. Usually, it is a creature with a certain similarity to a human, thus causing an "uncanny valley" effect. One possible explanation for this phenomenon is the long coexistence of our direct ancestors with other types of people. Another interpretation is related to the essential mechanisms of functioning of the consciousness, its reflexiveness and the power to create counter-factual situations, empathizing with the position of another (really or hypothetically) conscious being. According to this interpretation, it is a creature whose physical and / or mental qualities contradict our induction.

Typically, three "big" discourses are distinguished: mythological; logical, or logical-theoretical; scientific. Each of them has clear distinctive features, but only one of them is characteristic of all human cultures. Mythical consciousness is a historically dominant form of thinking. The syncretic archaic consciousness is much less prone to categorization, the definition of clear boundaries, so it responds much less painfully to violation of category boundaries. There is no clear distinction between real and imaginary, human and non-human. So, for an archaic man, chimeras and monsters are an integral part of the universal order. As the culture becomes more complex and the meaning of logical thinking grows, the paradoxes of the monsters are increasingly overwhelmed by the imagination of people.

Ancient Greek mythology and classical literature provide us variety of monsters. In one of his adventures, Heracles fights against Hydra, a multi-headed, graceful creature, a non-anthropomorphic monster. The most obvious way of fighting - crossing Hydra's heads - turns out to be just getting worse - some new heads grow up instead of one cut. At this point in history, Hydra's "monster" is the maximum. When the human mind finds a way of fighting (wounds burned in the burner), Hydra is just a dangerous but surmountable animal. Danger is measured and predicted.

The ancient Greeks have no clear boundaries between the "monsters" and the "aliens". In his wandering, Odysseus enters the Cyclops Island. Cyclops are described as "fierce" and "wild", as well as highlighting their enormous height. At the same time, Homer uses the words "man" and "man" for Polyphemus. So, Cyclops Polyphemus is at the same time a "man", "alien", "god", being the son of God Poseidon and Nymph Toa, and "monster". Despite Polyphemus's monstrous appearance, Odysseus first tends to treat him as a "man" in order to reach a friendly relationship. This strategy turns out to be wrong - that, being a conscious, thoughtful, and speaking creature, Polyphemus "does not know the justice and the gratitude." The only expression of his gratitude is the promise to the Odyssey to eat this last. Homer's essential characteristic of "monster" seems to be the lack of understanding (or his conscious ignorance) of gratitude and justice. Monster is something beyond ethical categories.

In summary, it can be said that on the scale from "man" to "monster", Polyphemus is closer to "monsters" than to "human", although he is more "human" than, for example, Minotaur. Outside features here have no particular significance - the "monster" is more mental than the physical category. It can be said that myths' monsters have chimeric features. This chimerism is usually expressed in the physical plane, but the main feature of the identification of the "monster" is mental - it is unpredictable, incomprehensible and, usually, destructive behavior that prevents making its mental model and, consequently, planing interactions with such being.

Medieval (theocentric) and Renaissance (anthropocentric) worldviews identify monsters with demons, fallen angels. Their "monstrous" traits are determined by the tendency of man not to obey

God's will and sin. Demons, along with all their predicates, exist for humans. There is no reason to believe that some of these predicates are beyond the scope of human experience. So, demons can be reliably depicted by means of visual art. In spite of the abundance of visual material, the visual fantasies aim at expressing the boundaries of "terrible", medieval and Renaissance demons cannot be conceptually identified with the monsters of classical myths, nor with the monsters generated by the mechanism of the New Times. The emergence of a different concept of "monsterism" necessitated a paradigm shift in the thinking caused by the New Age cultural revolution.

"New Times", "Enlightenment", "The Age of Mind" are the various names of the cultural epoch that were dominated by the ideas of new science and mechanist philosophy. Despite the fact that the dominance of these ideas was not unconditional, most thinkers of that time sought active and rational transformation of society, the dispersion of myths and superstitions. The nature of the human soul is portrayed in principle as rational and knows the powers of the same human mind. While most philosophers of that time do not completely abandon the idea of God, they tend to treat it as an aristotelian spirit as the "first cause" of the clock universe constructor whose further involvement in world affairs is not necessary ("deism").

Mechanism is a major stream of philosophy of the 17th-18th centuries, influenced by the birth of modern physics and mathematics. Mechanistic access occupies an extremely important place in the history of philosophy of consciousness - it can be said that this is the first attempt to scientifically explore the totality of human manifestations. Descartes, the founder of mechanist philosophy, treated the body and soul (partially identified by consciousness) as being different in nature. This dualism is proving rather complicated - first of all, it is possible to doubt the reality of the body and matter, but it is not possible to question the existence of the thinking "Self". This is not a sufficient argument in itself, but Descartes adds that the essence of the mind is thinking that is not divisible and dull, and the essence of matter is dullness and dull and divisive things cannot be thought. However, this statement requires justification of the credibility of thinking, some essential criteria of 'truth'.

In this case, matter can be illusory, so the imprisonment of the soul is just an illusion imposed upon the "evil genius". Descartes contemplates such a hypothesis when talking about an evil genius or a demon that creates a total illusion of the physical world, but solves this question by saying that a good God would not allow such deception.

According to Spinoza, interaction between two different substances would be difficult to explain. At that time, the connection between body and consciousness is obvious - to prove this, Spinoza presents not only the soul's effects on the body, but also the body's effects on the soul. Spinoza criticized Descartes's substantive dualism, claiming the existence of one universal

substance ("Deus sive Natura"). Physical and mental phenomena are just different manifestations of this universal deterministic substance.

For the first time, Locke puts forward the concept of "unconscious human being", a prototype of the "philosophical zombie" of analytical philosophy (the difference being that "philosophical zombie" can keep the Turing test unaware). So, the representative of empirical philosophy, Locke, suggests solving "personality" according to external attributes - meaningful communication skills. On the other hand, modern consciousness theories come to the conclusion that the question of whether any intelligent entity perceives his identity irrespective of time and place (the problem of self-consciousness) cannot be unambiguously answered from the position of empiricism.

Another important idea for Locke is that the consciousness of a man is a *tabula rasa* - an empty board. Intelligence and identity are formed during interaction with the outside world. So, "persona" is a constant process of becoming. Consciousness is a process rather than a substance. The distinction between "human" and "person", understanding that "non-human persons" are possible, is an insight relevant to the culture of later ages.

Leibniz severely distinguishes between physical and mental phenomena, while rejecting materialistic explanations of consciousness. Using the metaphor of a mill (a mechanism that is large enough to observe from within), he explains that, with the possibility of walking through the brain mechanism and observing all of his operations, we will never see a "conscious thought" anywhere. At this point, Leibniz for the first time formulates what will be called the "hard problem of consciousness".

Expanding Descartes's mechanist approach to living matter, physicist and physician La Mettrie defends and expands Thomas Hobbes' concept of human-machine. According to La Mettrie, all psychic phenomena get into the mechanical interaction of body parts. La Mettrie says that "the soul is not something else but an empty word that an educated person calls his thinking part." So consciousness is a part of the body.

Claude Adrien Helvétius said that all human mental processes are conditioned by the desire for pleasure and pain. According to him, people are different from other animals only in their external organization. So, there are automatic processes in the mind that respond to external stimuli. There is also a thesis that the individuality of human consciousness is due to a different experience, a positive natural equality of all people.

Thus, Helvetius mechanism inevitably denies the natural uniqueness of consciousness. The "individual" is completely shaped by the environment, so there is no need to reconstruct the physical body - environmental control means the control of consciousness. This control can be used in a variety of ways to construct utopias or dystopias, superman or monster.

Mechanism also has a powerful potential for nightmares, which is artistically reflected in the later romantic tradition. The rebellion against mechanist anthropology was largely intuitive, manifested in literature and visual arts. It can be said that modern horror figures are born of controversy with mechanism.

Despite the fact that the physical world appears to be governed by sufficiently simple laws of Newtonian mechanics, attempts to explain the functioning of human consciousness in a similar manner have proved inconclusive. The dualism of Descartes, at least partly based on theological statements, provokes a fierce philosophical discussion. In the works of the most prominent mechanism philosophers, the problem of physical and mental interaction of substances was formulated, which is reborn in the second half of the 20th century as a "hard problem of consciousness" and for which a satisfactory solution could not be found till now. The mechanist model of thinking was not abandoned completely, but about the end of 18th century it loses influence and popularity.

The emergence of modern philosophical irrationalism is primarily associated with the work of Blaise Pascal. Unlike most philosophers of his epoch, Pascal denies the omnipotence of the mind, arguing that "the heart" understood as the ability of the soul to know supernatural things has its own motives independent of the mind. Pascal contrasts with the biblical God, whose knowledge is possible through mystical insight, the "God of philosophers," which can be cogitated by a rational mind. The act of faith, according to Pascal, is not a rational but voluntaristic phenomenon. This Pascal insight highlights the vital element of modern irrationalism - the emphasis on will as an independent element of the mind of the human soul.

Rousseau, perhaps, most clearly formulated a program of criticism of rationality and, in general, civilization. According to him, there is a "natural" man and a civilization of a human being who is essentially a cultural construct. Nature is characterized by harmony, everything that is natural is beautiful and true. Civilization is the destruction of this harmony, the creation of unnatural conditions and the habit of damaging a person. Rational mind with the ambition of rebuilding its reality is the source of evil. So nature is valuable in itself, beyond any human perspective. It is a kind of fracture - until Rousseau's nature was perceived through an anthropocentric prism. It is the starting point of an anti-anthropocentric approach to romanticism.

Culminating in philosophical irrationalism could be found in Arthur Schopenhauer's works. According to him, the game of blind will ("will to survive") is the foundation of existence, and the world of rational representation is the facade of reality. Schopenhauer's theory of consciousness is heavily influenced by Hinduism and Buddhism, and it emphasizes the intensity of consciousness, the preference of lust before the mind. The structure of consciousness inevitably leads to suffering, the world is doomed to evil. Refusing mystical elements of Hinduism and Buddhism, such as

reincarnation, Schopenhauer draws a very pessimistic view of the world. Evil and suffering are inevitable satellites of existence, the individual can try to minimize the collision with them by living altruistic and ascetic life.

Nietzsche, another of the most important representatives of irrationalism, takes over Schopenhauer's voluntarism, questioning both Western philosophical tradition and ruling ethical systems. Nietzsche is well aware of the contradiction of human nature. According to him, mastering is a complex process that depends not only on intelligence and logic, but also on imagination, beliefs, lusts, physiology. As an immoralist, Nietzsche strives to overcome the categories of "good" and "evil". The world, according to him, has a hierarchical organization - from the lower forms to the expression of higher "will to power". The witch perceives "humanity" as a stage in beating the beast towards superman. "Man" is something that must be transcended. In a sense, "superman" is the way out of Schopenhauer's pessimism. Man is doomed to suffering, but the superman has the potential to overcome, or at least significantly reduce suffering.

In summary, it can be said that modern philosophical irrationalism played an important role in understanding that human nature is not only rational. Irrationalism must not be identified with anti-rationalism or anti-intellectualism. Rather, it seeks to define the limits of the application of these instruments by means of rationality.

One of the most famous, iconic romanticism, or "gothic novels" as a romantic literary genre, the horror figures are "Frankenstein Monster" from Mary Shelley's novel "Frankenstein, or Modern Prometheus". Scientist Victor Frankenstein, influenced by mechanist "human-machine" ideas, seeks to construct a perfect human being and give life to dead matter. The experiment fails (or only partially succeeds), instead of the perfect person, Frankenstein produces a monster. The monster goes away and after some time begins to chase his creator. "Frankenstein Monster" is a chimeric creature of several aspects. First of all, it is a mix of "live" and "dead" categories. "Frankenstein Monster" is a more radical violation of the world order than a folklore golem, it has consciousness and will. The freedom of this will is one of the main questions of the novel, which has no unambiguous answer, but the title of the novel implies that the result of the blasphemous experiment itself must become punishable and the Being is programmed into evil. Such an interpretation seems more logical given the intellectual influence of Rousseau on Shelley.

One of the most important horror figures for 20th century's mass culture, the character that came from the Gothic novel, is Dracula - a vampire, a living dead, sucking the blood of the living. It is believed that stories about vampires came from southern Slavic folklore. Like the Frankenstein monster, Dracula combines the features of "living" and "dead". Also, he is a conscious, intelligent being. Despite anthropomorphic appearance (mimicry is only broken by small details - such as long and strong nails) and some mental similarity to man, Dracula is not a human being, his relationship

with humanity is the ecological "predator-victim" ratio. Dracula's consciousness is "human" enough to create an effective theory of mind and manipulate it for humanity. Despite the mental similarity to man, Dracula has no real empathy for people. The novel's universe has a traditional Christian structure, Dracula representing the metaphysical Evil. The novel Dracula reflects the Catholic worldview of Bram Stoker. So, in this respect, Dracula is completely the opposite of the Frankenstein's Being - its existence does not violate the "rules of the game" of the cosmic order, metaphysical Good and Evil fight. Dracula has been living for centuries, but this fact has not caused any apocalyptic consequences - its damage is in principle limited. On the contrary, Frankenstein's "Being" is a crime against cosmic order, its contempt. The novel does not allow us to fully appreciate the potential consequences of this despise, but one can guess that this crime against nature is irreparable. So, it can be said that Dracula can be attributed to traditional medieval demons, relics of the old world in the industrial age. On the contrary, "Being" is the first "real" monster in Western culture.

Irrationalism and romanticism have long co-existed with opposite trends in philosophy and art. About the 19th century In the middle of the 19th and 20th centuries, rationalist and scientist tendencies in culture became increasingly strong. In many of the literary and artistic works of that time, the elements of romanticism merge with the scientist worldview, which ultimately allows us to create "weird" horror narratives.

The achievements of natural sciences and the technological revolution of the 19th century provoked an overly optimistic view of science, a kind of "religion of progress". Uncritical belief in the power of science is partly understood - in the decades, new technologies have changed the Western world unrecognizingly. Optimism, fascination with the achievements of science and technology, have certainly influenced Western philosophy. Important in the 19th century the stream of philosophy that has raised the "science" program is positivism. The emergence of positivism is associated with Auguste Comte, which has set an ambitious program of full science classification and philosophical justification. According to him, philosophy takes (or must occupy) the position of a certain meta-science, "science of science".

Another important representative of early positivism, Herbert Spencer, united Comte's philosophy with Darwin's evolution theory, reducing all the laws of living and non-living nature to the fundamental law of evolution. The existence of such a law implies the idea of inevitability of progress. Progress is determined by the very existence of humanity itself. On the other hand, the immanent law of evolutionary progress is incompatible with the existence of some final, enduring purpose, or full knowledge of the world, so Spencer's theory removes Comte's "perfect world" nightmare perspective. If Comte takes the position that full knowledge of the world is possible, then a clear division between the unknown and the unfamiliar was made in the 20th century. The

full knowledge of the universe as a whole is impossible, but the discipline of the individual aspects has been (and is still) under discussion.

There is a need for a different interpretation of the concept of "monstrousness" when dominating scientist forms of thinking. The ghosts of the Gothic novel and the walking dead are no longer convincing and frightening. Positive science rejects metaphysical or mystical interpretations of life. The collapse of traditional anthropocentrism has also ruined the traditional monsters representing the metaphysical Evil. There is no fundamental difference between a "monster" and any other living organism. "Good" or "Evil" makes sense only in the human coordinate system. So, paradoxically, the monsters of the Scientist epoch had to be beyond humanity, but with some human traits. Clear and measurable biochemical processes distinguish "alive" from "dead". The Undead category becomes impossible and absurd by definition. The Frankenstein monster is alive by all attributes, so from a positive point of view it can be said that its "monstrousness" is just aesthetic. The ugly look hinders his psychological socialization. Its specificity of origin has no particular significance.

So new times demanded new monsters. Perhaps the most important creator of monsters at that time is H. G. Wells. There is no metaphysical Evil or epistemological Non-Known in the Wells' positive worldview, so the author's imagination turns to cannibalism as the source of maximum possible horror.

The relationship between scientism and mythology is paradoxical enough. Faith in the power of science does not preclude deliberately becoming the creator of myths. The most typical example of such "fragmentation" is "H.P. The Lovecraft Wheel", that has created a "weird fiction" literary genre that marks the crisis of "classical" scientism. It is important to note that in this case the author's worldview and the structure of the worlds of his works cannot be fully identified. The life of Lovecraft itself demonstrates an exceptional unwillingness and inability to adapt to the surrounding environment. By consciously choosing the life of an outsider, he never worked for "normal" work, avoided direct communication for the benefit of correspondence, rarely left home in daylight. The main leitmotif of all his writings and interests is the desire to escape or hide from the routine of intolerable reality. This rejection takes many forms - interest in history, philosophy, natural sciences, and finally, the construction of fictional, alternative worlds. Literary horror is one of the strongest tools of such escapism. The clearest nihilistic and pessimistic worldview of "weird fiction" has been expressed by Thomas Ligotti, noting that it is scientism that makes it clearer the routine horror of the surrounding reality. When the "gothic novel" functions in a traditional metaphysical good / evil contradiction scheme, weird fiction only offers a choice between an unidentified cosmic horror and a trivial nightmare.

Lovecraft's mythology takes a scientist approach, operating (as far as is possible) from a non-human perspective, fulfilling a kind of "Copernicus Revolution" in horror literature. The monsters of this mythology are something totally alien and incomprehensible to the human mind. Only certain metaphorical hints are given about their nature or motives. Strictly speaking, the Lovecraft monster is not "supernatural", its monsters are material and obedient to the unknown and incomprehensible laws of the universe.

Such a synthesis of scientism and irrationalism demonstrates that these perspectives are not incompatible. Materialism and the physicalistic treatment of the problem of consciousness do not prevent the construction of imaginary universes. Harman pays special attention to the "non-euclidean geometry" of the city of R'lyeh described by Lovecraft. A city whose architecture violates the laws of physics is in itself a challenge to "common sense." Moreover, it seems that this architecture also violates the rules of non-euclidean geometries, it is not just an exit from the conventional space - it is the exit from the geometry itself. So, the scholarly language of stories emphasize the limitations and neglect of human consciousness in the indifferent or hostile universe. If the universe of the traditional "Gothic novel" metaphysical Evil is controlled by the metaphysical Good, so man becomes vulnerable only due to his moral self-determination. In the "weird" universe, no decisions have any significance and individual consciousness is condemned to permanent suffering. Monsters, which are neither capable of properly described nor properly portrayed, are proof of this fact, mercilessly presented for the victim's Self. In order to find out exactly how this "weird universe" image corresponds to reality, it is necessary to look into the problems of contemporary philosophy of consciousness. The questions "how physical processes are related to phenomenal experience" and "is there any substantive" Self" is the central theme of analytical philosophy since the mid-20th century.

Analytical philosophy is one of the most important currents of the last century, particularly influential in the Anglo-Saxon world, and to a lesser extent in continental Europe, where the currents of modern philosophy are often called "continental philosophy". Such a distribution is relatively conditional - a number of continental European philosophers use analytical philosophy techniques, while a large proportion of British and US philosophers feel closer to the continental tradition. These currents are also not hermetic, including dialogue and exchange of ideas, but their methods and areas of interest are quite different.

Analytical theories played a significant role in criticizing psychological behaviorism, popular in the US in the mid-twentieth century, as well as other, excessively reductionist theories of consciousness. Hilary Whitehall Putnam denies that, for example, pain experience is always the same as irritation of a particular type of nerve cell. According to him, this experience may correspond to a completely different state of the nervous system of different organisms, but to

express the same mental state. Otherwise, it is a "quality" of pain. Qualia or "subjective quality of experience" is the term used by analytical theory of consciousness to describe sensory experiences and phenomena. Quality is the bitterness of wine, the experience of red color, migraine pain, etc. It is a primary, unbalanced experience, immeasurable, maximally subjective. No one can prove that when we talk about the red color we are talking about the same thing. Quality is not directly conveyed, is above and beyond any language or discourse. It is not even possible to say that quality is characteristic of any person - one can imagine a monstrous being that looks, speaks, and participates in social interactions as a human being, but does not experience quality as a "philosophical zombie". While the concept of "philosophical zombie" is popularized by David Chalmers, the idea itself is much older. Ludwig Wittgenstein raises this problem by talking about "human-automata", who have no consciousness but who are inextricably linked to "real" people.

Physical consciousness theories can be divided into two main groups - reductionist and non-reductionist. Representatives of the current of reductive physicalism ("eliminative materialism") denote epiphenomenalist theories of consciousness as "folk psychology", arguing that a large part of mental states does not exist, being only stereotypes. According to them, it is necessary to revise the concepts related to consciousness in order to avoid misleading language.

Daniel Dennett criticizes the concept of "qualia", claiming that it is useless in answering specific questions. In his opinion, any quality can be expressed through language, no matter how many words it would require. He also rejects the concept of "philosophical zombie", claiming that it arises from "imaginary" and "possible" confusion. By the way, his opinion is still "philosophical zombies" because the very concept of "qualia" does not have a real counterpart.

David Chalmers and Thomas Nagel oppose this position, claiming that Dennett is unreasonably ignoring the subjective aspect of consciousness. John Searle believes that Dennett, by rejecting speeches on the subjective aspect of consciousness as "non-scientific", makes no distinction between epistemically and ontologically "objective" statements. The solution to the "philosophical zombie" problem gives rise to a secondary, "[potentially] imaginary" and "possible" relationship - "is everything we can imagine (at least, metaphysical meaning)"? Dennett, Churchland, and other elementary physicists respond negatively to this question, Chalmers, Nagel, Searle - positively. The positive answer implies the possibility to flip the question: "can we imagine everything that is relevant?"

The negative answer to the latter question is the direction of analytical philosophy, called "new mysterianism" by Owen Flanagan, one of the non-reductive forms of physicalism. Its essence is to declare the impossibility of ultimate body / consciousness, and to solve some other problems (due to the constitutional qualities of the human consciousness itself.) "New mysterianists" are such philosophers and scholars as Thomas Nagel, Noam Chomsky, Roger Penrose, Sam Harris, but

what well, Colin McGinn most clearly formulated this program. The claim that the ultimate consciousness / body problem cannot be solved is not identical to the dualistic statement that consciousness is "supernatural" - it also constitutes a fundamental difference from the position of the "old mysterianists" (Descartes, Leibniz, etc.). Rather, the evolutionary human brain structure prevents certain structures of reality from being known. There are "hidden levels" in consciousness that are neither accessible phenomenologically ("first person report") nor epiphenomenologically or "naturally" ("third person report"). For a hypothetical being (eg, a clever form of life from another planet or a certain artificial intelligence), these structures can be fully understood, but the attempt to convey this understanding to man will be fruitless. Also, it is easy to notice the proximity of "new mysterianism" to the "weird fiction" literary position. In both cases, the Universe is only partially cognizable. In both cases, the human consciousness may encounter something that is unknown and not communicated. Most importantly, "unknown" phenomena in both cases is not a reference to something "supernatural", metaphysical Good and Evil, and so on. Otherwise, like "new mysterianism", weird fiction denies the inherent dualism of the Gothic novel.

McGinn categorizes all intelligent entities into E-type and G-type creatures. E-type beings have empathy, sensitivity to another's joy or pain. G-type creatures have opposite qualities. These are mind-boggling subjects for whom alien suffering causes pleasure. They cannot be identified with Chalmers' "philosophical zombies", incapable of empathy, or any other type of qualia. The pleasure caused by alien suffering can also be interpreted as subjective quality of experience, a kind of inversion of empathy ("anti-empathy").

Thomas Metzinger argues that consciousness is not, in principle, anything real or substantive. All we can have is "phenomenal Self" or "Self - model". Metzinger relies on Henric Ersson's laboratory experimental material, such as the "rubber arm experiment", when the test is forced to feel the artificial limbs. Metzinger describes consciousness as a "transparent avatar", a cognitive side-effect of brain activity. "Transparency" means that "Self - model" cannot comprehend itself as a "model" and is illusory in its "certainty". For this reason, consciousness cannot be epiphenomenologically explored as a natural object. It can be seen that it is a mate of McGinn's "new mysterianism". According to Trafford, Metzinger's concept of "illusory self" allows us to interpret the "weird fiction" literature from another angle. What is termed "cosmic horror" is inseparable from the process of "transparent avatar" itself. Self-awareness inevitably produces nightmares. Such a concept implies a sufficiently pessimistic view of existence. Being aware of yourself as an individual means suffering, so the sign of equality can be placed between subjectivity and suffering. Understanding this fact is a source of "cosmic horror" or "meta-suffering" (suffering of suffering inevitability). Weird fiction monsters can be perceived as conceptual metaphors that allow us to convey the experience of this hostile universe. In itself, such

an experience is extremely traumatic, so it is usually pushed out of the contemporary culture of "mainstream" to "weird" cultural periphery.

So modern philosophy of consciousness does not give unambiguous opinion either on the relationship of physical processes in the brain with the phenomenal flow of sensations, or on the principle of the universe awareness of human consciousness. More or less unanimously rejects dualism and consensus is that consciousness is not something "supernatural" and cannot exist without a neural substrate (although phenomenally may be "out of body" experiences). It can also be stated that the model of the consciousness relationship with the surrounding world, drawn by "weird" narratives, is not compatible with the eliminative physicalism, but is consistent with other physical and neutral monism.

This topic is directly related to the problem of artificial intelligence - possibly, the practical results in this field would allow to answer more to many problematic issues of consciousness theory - for example, the possibility of effective intelligence without consciousness and the justification of a mysterious interpretation of the "explanation gap".

We cannot yet draw definitive conclusions for "mysterianism", but such specialized artificial intelligence systems as Alpha Zero provide strong arguments for such an interpretation. If Alpha Zero uses highly effective strategies that we are basically unable to comprehend, going beyond "anthropological predicates," one has to admit that there is a class of uncognitable objects. Also, artificial intelligence systems capable of self-creating visual "art" are becoming more and more widespread and become a serious challenge to traditional aesthetics. If the person does not know Alpha Zero strategies, such visual artifacts may belong to the same class of unknown objects. Another particularly important aspect is that, in order to avoid becoming monsters of horror history, by accidentally creating a victim, we are ethically obliged to answer the limits of consciousness. Bearing in mind that we probably are constitutionally incapable of giving such an answer, we fall into a situation where ethics experiences collapse.

As the analysis of the artistic monsters depicting (from the Renaissance to the present) shows, there is a limitations for "horror", "strangeness", "non-humanity" to be expressed by visual art. The horizon of the visual experience of these qualities is wider than our ability to reconstruct them with the help of imagination and memory.

If the demons of monotheistic religions can be fully expressed through the representation of chimeric figures, the Lovecraftian "true" monsters do not give up on direct visualization. Weird abstract horror narratives are hardly expressed in visual art. Attempts to illustrate "weird" literary works usually produce a more comic effect when expectations of seeing something "inexorably horrible" are covered. If the author of "weird fiction" can afford to describe the scene using

expressions that appeal to the limitations of human language (for example, "no human language can denote blasphemy X"), the artist has no such luxury.

At this point, the edge, which separates the "weird" art from many similar cultural phenomena - first of all surrealism - is perfectly visible. It may seem that "weird" and surreal art have a lot in common - in both cases, the works are "altered", operating on exotic, difficult-to-understand objects or situations. Surreal paintings can cause fear and anxiety. In literature and cinema, these phenomena are sometimes difficult to distinguish. However, there is a profound difference between these directions of art and a situation where it is impossible to separate them in one piece of art usually means the author's lack of attention to the theoretical justification of his creation and the focus on superficial effects.

Both "weird-realism" and surrealism appear in the same context of the debate between scientist (partly refreshing mechanism) and irrationalist ontologies and theories of consciousness. Surrealism has formed under the influence of psychoanalytic theories, using more or less consciously the system of psychological symbols. Like the psychoanalysis itself, it is primarily directed towards the knowledge of the inner, subjective reality, and is inevitably anthropocentric. Although Freud's psychoanalysis contains mechanist elements (especially when treating the mechanism of neurosis), many of his followers (first of all, Jung's school) turn towards a more irrationalist, mystified concept of mental life. Accordingly, surrealism treats the inner world of man (microcosm) as something more important, more complex, more interesting than the outer world (macrocosm).

On the contrary, weird worldview is radically anti-anthropocentric, seeking a non-human perspective that allows the human consciousness to be treated as an object. As a rule, weird literary characters are sufficiently non-individual, acting mechanically, not intended to reveal their inner world (as opposed to the mainstream of Western literature seek for maximum psychologism). This is the main reason why weird fiction has been pushed into marginalization. Its authors were considered "poor writers" because of the lack of attention to the characters' experiences and the scenes developing according to a certain stereotypical algorithm. However, it is important to understand that weird authors have pursued completely different goals than the writers of "psychological novels".

In summary, we can say that weird narratives are hardly expressed by visual means alone. The monsters depicted will always scare less than imagined. However, there are several expressions of "cosmic horror" experience associated with the "flatness" of the depicted normality, the demonstration of simulation, thus giving a reference to something beyond its "anthropological predicates."

In modern philosophy, there is no fundamental consensus on the credible way to accurately define the boundaries of "humanity" of consciousness. If we follow the "mysterianist" premise that the knowledge of human consciousness is limited by its own structure, then such a definition of boundaries from the "third-person perspective" is not entirely possible. All we can have is more or less adequate descriptions of experiences from the "first person perspective".

Analyzing the expression of 'weird' narratives in 'contemporary' art, we must first mention the works of 'Young British Artists'. Brothers Chapman directly declared the influence of "weird fiction" on their creation. At first glance, works such as *Disasters of War* or *Hell* operate on traditional European horror images of culture - with references to Christian worldview, Bruegel, Bosch, Goya. However, the demonstrative transformation of these images into cynical game decorations opens up a completely different set of meanings. The radical, extreme cynicism of this game raises the question: who is that player? Although the viewer can identify the action as a game, he cannot identify with the player. The "player" is not the creator of the work, it is someone who cannot be composed by any human being in the perspective of the first person of the mental model. This is a Lovecraftian monster's entertainment room.

In almost half of the cases of sleep paralysis, the experience of "hostile being" is recorded. This is a statistically significant figure showing the relationship between these phenomena. In one way or another, there are common features of such "hostile entities". First of all, it's something hostile and dangerous. Also, this being is personal - intelligent and conscious (a trait that characterizes both "evil spirits", "demons", and "aliens"), but these minds and consciousness are unknown and incomprehensible to us. Finally, this entity has the power to hurt us - the power beyond which we do not understand. Two basic interpretations are possible: whether the entity is real (which probably leads to mysticism or conspiracy theories), or (when interpreting the phenomenon scientifically) it is a projection created by our brain. Considering that in the state of "sleep paralysis" consciousness often functions in the "minimal phenomenal self" (MPS) mode, one has to admit that the ability to create such projections is somewhat fundamentally related to the mechanism of the MPS functioning itself. "Self" and "Alien" projections are created by the same deep mental structures. The "hostile entity" is the "Alien" in a radical meaning, the perfect monster.

The MPS is not strictly related to the experience of corporeality - sometimes "Self" is experienced as having no coordinates of space and time, the same can be said about "hostile being." So, it can be said that the "monster" is not something that has a definite spatio-temporal characteristics, set in space and time. It is not possible to say whether the phenomenal position of the "minimal Self-model" and "Monster" in space is the same or different. However, the "minimal phenomenal Self" perceives "hostile being" as something radically external - despite the fact that

both projections are being created by the same nervous system at the defined point of the physical universe.

I am an artist working in the figurative field of painting, which means I am constantly creating characters. These are visual imitations of different, actual or virtually existent beings. Like the rubber hands of the Erschon experiments, they may not have their own consciousness or even nervousness, but they may become containers for my own or viewer's "Self-models". When I paint the character, I "embody" it by moving from a real time and space point to the imaginary space-time of the painting. This statement may sound quite trivial, but the fact that "phenomenal Self" can expand into living or non-living environmental objects is experimentally confirmed.

It can be assumed that this "sleep paralysis" monster marks something, in that the Self-model cannot expand and denotes the limits of such expansion. By analogy with the term "minimal phenomenal self", the term "minimal phenomenal monster" is proposed to define it. The word "phenomenal" in this context means that it is (probably) not something objectively physically existing, but experienced just in the flow of sensations. Just like MPS, the "minimal monster" is not something substantive or "real", it exists only as a projection by the nervous system, a byproduct of creating and maintaining an MPS. Moreover, it is a secondary projection, "a projection that appears on a projection (MPS)". By definition, it is something beyond the boundaries of "cognitive closure", so we cannot say anything about its structure (eg subjectivity).

Probably the closest to these problems is H.P. Lovecraft's short story "Color from out of Space", where the "monster" is something that has no clear shape in a hard-to-define space that extends all the way from a central point - a well, similar to a radioactive or chemical infestation, and manifests itself only through destructive influences on others residents and night glare, the color of which has no match in the visual spectrum. Color is one of the most important characteristics of space experience - at least for people without visual disabilities. All visible objects are perceived as having a color - even galaxies beyond the billions of light-years of distance, so the Universe must be isotropic of that meaning. If the four-dimensional universe bubble forms the limits of an individual "Self-model" expansion, then "the color from another world" is something that the MPS cannot expand under any circumstances, so it can be identified with a "minimal monster".

So, if the "minimal phenomenal monster" is generated by the same nervous system as the "Self - model", it makes sense to look for its footprint in exploring such a genre of visual art as self-portraits.

Olaf Blank distinguishes three essential types of self-portrait: "visual" or "embedded", "disembodied", and "corporeal". Each of them can be tied to certain states of consciousness. The "visual" self-portrait (the most common type) focuses on the image in the mirror, treating itself as

any direct vision seen, from the "first-person perspective" (1PP). Examples of this type are the self-portraits of Duhrer, Rembrandt. The "disembodied" type includes less frequent cases where the artist has become a "third-person perspective" (3PP) - as can be seen in the eyes of another person. The classic example of such depiction is Velasques' *Meninos*. The third type comes from several perspectives, often the artist's image is twofold or multiplied. It is not possible to say which of these images is embodied by the artist "Self". The best-known examples are the self-portraits of Egon Schiele.

Each of these examples can be associated with certain states of "changed consciousness". The form links these types with autoscopy, "out-of-body experiences" (OBE) and autopsy, respectively, and states that these phenomena can be explained by identical neuron-physiological mechanisms.

Creation of "self-portraits", rather than "altered states of consciousness" is not a sign of mental pathology. Most people experience spontaneously occurring states of "altered consciousness" at least several times in their life, which can be caused by fatigue, trauma, lack of sleep, strong emotional experiences, etc. Some of the mentally healthy people can reach such states in a targeted manner ("lucid dreaming", various meditation techniques). Similar mechanisms are also responsible for "artistic inspiration", which can be treated as "controlled hallucination" that changes the spatial perception of the "Self-model".

In one way or another, self-analysis provides valuable material for defining MPS and demonstrates various possible sparticular MPS modules. In evaluating the ways in which the visual phenomenon of the "minimal phenomenal monster" appears, self-portrait material can also be the object of analysis. Summing up the visual material, it can be said that the "minimal phenomenal monster" may appear in self-portraits: a) Reflected when it is in line with the author's idea. b) non-reflective, spontaneous, generated by the author's "transparent" or "shadow" personality confrontation with it. c) unperfected, spontaneous, when the author's mental process as a whole does not define a "minimal monster" (in the works of psychopaths).

All of the named factors outline the problematic field associated with the visual expressions of the meaning of "monster". "Monster" is something that exists in the subjective experience that is influenced by intersubjective conventions that define the limits of "normality". At the same time, modern monsters require a certain image of the Universe that can be called "weird" or "widespread mysterianist". It is not a dualistic model requiring some supernatural entities, but rather it could be described as physicalist (in terms of analytical "new mysterianism") or materialistic (in terms of continental "speculative realism"). The bottom line is the consensus that the powers of the human mind to know both their own boundaries and the physical world are limited.

The concept of "Monster" is historically changing, but also has stable elements. "Monstrous" phenomenons manifest itself in astonishing consciousness as the physical and mental qualities of a

certain being that violate the limits of humanity or human understanding. Monsters often are chimeras, but this is not a absolute rule. The existence of a monster in the story requires a "victim" - a suffering consciousness opposed to the environment. Also, stories about monsters require recognition that there may be other consciousness beyond the victim's "Self". The being is phenomenally perceived as a "monster" only if it is actual or supposedly conscious. In some cases, such as the Minotaur or the Xenomorph from *Alien*, the monster's awareness is only a supposed, but unequivocal unconscious being, such as a "philosophical zombie" or an industrial robot cannot be considered a real "monster" even if it causes horror.

The existence of monsters depends on the dominant model of the world. In the syncretic mythology world, monsters coexist with humans, animals, gods and demons. The boundaries between these categories of beings are flexible and not always clearly defined. In the medieval model of the medieval world, monsters are identified with demons, fallen angels, and so on. Their existence does not violate God's plan and makes them vulnerable only because of their wrong choices. There is no place for monsters in the mechanistic full-featured universe. There may be hypothetical thinking of demonic beings within the framework of Cartesian dualism. Mechanist materialism denies the existence of demons, but various chimeras can exist or be artificially created. An irrationalist-romantic rebellion against mechanism and anthropocentric thinking generates a tremendous flow of horror stories. The Frankenstein's Being possesses the essential features of a "real" monster. In the framework of a scholarly model of the world that denies the possibility of "supernatural", the question of the principle of the physical consciousness of the physical universe to the human mind is not unequivocally solved, and both positions are possible. Assuming that neither introspection nor empirical science can present a full picture of the world, there is a basis for spreading "strange" cosmic horror narratives about phenomena and beings that transcend any possible human understanding, but subordinate to the unknown laws of nature.

The question of physical and mental interaction of substances was actualized in mechanist philosophy, but was not convincingly solved. The existence of monsters or the possibility of artificial creation is incompatible with the dualistic solutions of the body / consciousness problem and the subsequent world models. Mechanistic materialism recognizes the fundamental possibility of forming beings with any desired mental qualities, provided that this does not contradict the laws of nature, which are fully understood and understood by the human mind. The idealistic position, which claimed the preference of mental substance in physical terms, dominated in the Romantic era, but at the end of the 19th century, it lost its popularity. Contemporary analytical philosophy has no general opinion on the limits of consciousness and its cognition. There are several basic positions - neutral monism, eliminative and non-eliminative kinds of physicalism. The dualistic approach to consciousness, as something supernatural, is more or less unanimously rejected.

"Monsters" are incompatible with the world model that is fully familiar with the eliminative physicalism, but it is possible to exist or be created in a non-eliminative physicalism or "new mysterianism" universe. Despite the contradictions of the method between analytical and continental philosophies, one can speak of the broad meaning of "mysterianist" model with a limited possible knowledge of the world and human consciousness, which essentially coincides with the universe described by the "strange" horror narratives.

Recent work on the development of artificial intelligence systems on the basis of artificial neural networks provides strong arguments in favor of a "mysteriatist" position. The Alpha Zero system's win strategies are completely incomprehensible and non-repetitive for human mind. At the same time, it is impossible to reasonably doubt their reality. It is a practical proof of the existence of real objects that are not accessible to human consciousness. It also follows that, in the absence of clear criteria for defining the boundaries of "consciousness", "subjectivity", and "humanity", we fall into the contradictory situation, as traditional ethics requires a clear demarcation between subjects and objects.

Under the concept of "minimal phenomenal self", the concept of continuous and sustained nervous system projection, one can assume that the same nervous system also creates an additional "minimal phenomenal monster" projection, which normally becomes available for direct experience in exceptional cases - sleep paralysis, or other states of altered states of consciousness). It is believed that the ability to create a "minimal phenomenal monster" projection is inseparable from the ability to create an "Self-model". Psychopathic or sociopathic personality disorders associated with the self-contradictions of the "Self" environment also affect the ability to reflect on the meaning of "monsterism." Indirectly, the projection of "minimal phenomenal monsters" can be translated through works of art - particularly noticeably through self-portraits. This is something that is experienced as the complete opposite of "Self", and on what basis is the various figures of myth, literature and the horror of the art depicted.

The "weird" horror narratives are hardly expressed in the visual language because of its principled positivity and separation between psychological reception and perception mechanisms. Conceptual human imagination can operate with non-visualizable objects. As a means of rendering such narratives in the language of painting, various methods of "flattening" the depicted characters and objects that prevent the viewer's "Self-model" from expanding into them can be used. Likewise, the viable way is to use the principle of contrast between the technologies behind "cognitive closure", combined with traditional painting, to enhance the effect of intimidating alienation.

LITERATŪROS SĄRAŠAS

Althusser, L. and Balibar, E. (1970), *Reading Capital*. New Left Books.

Anderson, A. A.; Hicks, S. V.; Witkowski, L. (2004) *Mythos and Logos: How to Regain the Love of Wisdom*. Rodopi.

Ansell-Pearson, K. (1996) *Nietzsche Contra Rousseau: A Study of Nietzsche's Moral and Political Thought*. Cambridge University Press.

Aquinas, S. T. (2012) *Summa Theologica*. Emmaus Academic.

Aristotelis. (1959) "Apie sielq" (vertė Vosylius Sezemanas). – Vilnius, Valst. polit. ir moksl. lit. l-kla.

Astma, S. T. (2011) *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears*. Oxford University Press, USA.

Azuma, H. (2007) "The Animalization of Otaku Culture" *Mechademia* 2 pp. 175–188

Barker, C. (2007) *The Hellbound Heart*. Paperback.

Bayne T., Montague M. (eds.). (2011). *Cognitive phenomenology*. Oxford University Press; 10.1093/acprof:oso/9780199579938.001.0001

Belshaw, C. (2012). A New Argument for Anti-Natalism, *South African Journal of Philosophy*, 31:1, 117-127.

Berlin, I. (2003) *Freedom and Betrayal: Six Enemies of Human Liberty*. Princeton University Press

Birch, C.; Cobb, J. B. (1985) *The Liberation of Life: From the Cell to the Community*, pp. 76–78

Birx, H. J. (1991) *Interpreting Evolution: Darwin & Teilhard de Chardin*, Prometheus,.

Blackmore, S. J. (1999) OBEs and sleep paralysis. Paper presented at the 23rd *International Conference of the Society for Psychical Research*.

Blanke O. (2007) I and Me: Self-Portraiture in Brain Damage. Bogousslavsky J, Hennerici MG (eds): *Neurological Disorders in Famous Artists – Part 2*. Front Neurol Neurosci. Basel, Karger, vol 22, pp 14-29

Blanke O.; Metzinger T. (2009) Full-body illusions and minimal phenomenal selfhood. *Trends Cogn Sci*. (1):7-13. doi: 10.1016/j.tics.2008.10.003. Epub 2008 Dec 6.

Blattner, W. (2014) *Is There a Distinction Between Continental & Analytic Philosophy?* <https://sites.google.com/a/georgetown.edu/prof-william-blattner/continental-analytic-philosophy>, Retrieved 2018 08 23.

Bloch, R. (2010) *Psycho*. Paperback

Bonaci, T., Herron, J., Matlack, C., and Chizeck, H. J. (2014). “Securing the exocortex: a twenty-first century cybernetics challenge,” in *Norbert Wiener in the 21st Century (21CW)* (Boston, MA), 1–8.

Bouwsma, O. K. (1949) “Descartes' Evil Genius.” *The Philosophical Review*, vol. 58, no. 2, pp. 141–151. *JSTOR*, www.jstor.org/stable/2181388.

Brook, A. (2013). Kant’s view of the mind and consciousness of self. In E. N. Zalta (Ed.) *The Stanford encyclopedia of philosophy*.

Button, R. W. (2017) Artificial Intelligence and the Military. *RAND*, September 07. https://www.realcleardefense.com/articles/2017/09/07/artificial_intelligence_and_the_military_112240.html (Retrieved 2017 10 23)

Carruthers, P. (2005), *Consciousness: Essays from a Higher-order Perspective*, Oxford University Press

Chalmers, D. (1996) *The Conscious Mind. In Search of a Fundamental Theory*, New York: Oxford University Press.

Chalmers, D. (2015). https://www.edge.org/conversation/david_chalmers-the-mind-bleeds-into-the-world#27267, Retrieved 2017-07-10

Churchland, P. M. (1985). "Reduction, Qualia and the Direct Inspection of Brain States," in *Journal of Philosophy*, 82, 8-28.

Cima, M., Tonnaer, F., Hauser, M. D. (2010). Psychopaths know right from wrong but don't care. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 5, 59–67.

Comte, A. (1974) *The Crisis of Industrial Civilisation, The Early Essays of Auguste Comte*, R. Fletcher (ed.), London: Heinemann.

Conway, J. P. (1993) Socrates and the Minotaur. *Teaching Philosophy* 16 (3):193-204.

Dagys, J.; Nekrašas, E. (2010) Analitinė kalbos ir mokslo filosofija Lietuvoje. *Problemos*, 78.

Danto, A., (1981), *The Transfiguration of the Commonplace*, Cambridge: Harvard University Press.

Dawkins, R. (2006) *The Selfish Gene*: 30th Anniversary edition. OUP Oxford.

Dekartas, R. (1978) „Rinktiniai raštai“ (vertė Gvidonas Bartkus, Petras Račius). – Vilnius, Mintis.

Deleuze, G.; Guattari, F. (1987) *A Thousand Plateaus*. Trans. Brian Massumi. London: Athlone. Print.

Dennett, D. (1991), Allen Lane, ed., *Consciousness Explained*, The Penguin Press

Dennett, D. (1991) Review of C. McGinn, *The Problem of Consciousness*. *The Times Literary Supplement*, May 10, 10.

Dennett, D. (1998) "Julian Jaynes's Software Archeology." In: *Brainchildren: Essays on Designing Minds*.

Dennett, D. (2003) *Freedom evolves*. Viking Books.

Dennett, D. (2014) *Darwin's Dangerous Idea: Evolution and the Meaning of Life*. Simon and Schuster, Jul 1

Derrida, J. (1988) *Limited, Inc.*. Northwestern University Press

Descartes, R. (1985). Dedicatory letter to the Sorbonne. In J. Cottingham, R. Stoothoff, & D. Murdoch (Trans.), *The Philosophical Writings of Descartes* (pp. 3-5). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511818998.004

Dewey, J. (2007) *The Influence of Darwin on Philosophy and Other Essays in Contemporary Thought*. SIT press.

Drout, M. D. C. (2007) *J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*. Taylor & Francis.

Ehrsson H. H. (2007). The experimental induction of out-of-body experiences. *Science* 317, 1048 10.1126/science.1142175

Ewing, J. (2017) *God Save the Xenomorph Queen: Defending Xenomorph Self-Defense. Alien and Philosophy: I Infest, Therefore I Am*. William Irwin (Series Editor), Jeffrey A. Ewing (Editor), Kevin S. Decker (Editor). ISBN: 978-1-119-28081-1., Wiley-Blackwell, p. 207-215

Fara, P. (2015) Newton shows the light: a commentary on Newton (1672) 'A letter ... containing his new theory about light and colours...' 373 *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*.

Filatova, O. A., Samarra, F. I., Deecke, V. B., Ford, J. K., Miller, P. J. and Yurk, H., (2015). Cultural evolution of killer whale calls: background, mechanisms and consequences. *Behaviour*, 152(15), pp.2001-2038.

Fingelkurts, A. A., Fingelkurts, A. A., and Neves, C. F. (2012). “Machine” consciousness and “artificial” thought: an operational architectonics model guided approach. *Brain Res.* 1428, 80–92. doi: 10.1016/j.brainres.2010.11.079

Flanagan, O. (1991), *The Science of the Mind*, 2ed MIT Press, Cambridge.

Fodor, J. A. (1975). *The Language of Thought*. Harvard University Press.

Foucault, M. (1998). „*Disciplinuoti ir bausti: kalėjimo gimimas*”. Vilnius, Baltos lankos.

Foucault, M. (1988) *Madness and Civilization*. Trans. Richard Howard. New York: Vintage

Foucault, M. (1996) Truth and Juridical Forms. *Social Identities* Vol. 2 , Iss. 3

Fox, S. (2017) Beyond AI: Multi-Intelligence (MI) Combining Natural and Artificial Intelligences in Hybrid Beings and Systems. *Technologies*, 5(3), 38.

Freud, S. (2014) *Psichoanalizės įvadas*. Paskaitos. Vaga

Fromm, E. (2010). *The Heart of Man: Its Genius for Good and Evil* Paperback

Fuller, S. (2016) Towards a New Foundationalist Turn in Philosophy. Transcending the Analytic-Continental Divide. In: Sonja Rinofner-Kreidl, Harald A. Wiltsche (Ed). *Analytic and Continental Philosophy: Methods and Perspectives. Proceedings of the 37th International Wittgenstein Symposium*. Walter de Gruyter GmbH & Co KG, pp 111-128

Gage, J. (1999) *Colour and meaning: art, science and symbolism*, pp. 134–152. London, UK: Thames & Hudson.

Gallagher, S. (2013) Phronesis and Psychopathy: The Moral Frame Problem. *Philosophy, Psychiatry, & Psychology*, Volume 20, Number 4, pp. 345-348 (Article). Published by The Johns Hopkins University Press.

Goethe (1982) *Theory of Colours*, trans. Charles Lock Eastlake, Cambridge, MA: MIT Press

Grayson, E. (2005) "Weird Science, Weirder Unity: Phrenology and Physiognomy in Edgar Allan Poe". *Mode* 1: 56–77.

Halberstam, J. (1995) *Skin shows: Gothic horror and the technology of monsters*. Duke University Press,.

Harman, G. (2008) On the Horror of Phenomenology: Lovecraft and Husserl. *Collapse*: 333-364

Harman, G. (2011) Problem with Metzinger. *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*, vol. 7, no. 1., pp. 7-36.

Harman, Graham. (2012) *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. John Hunt Publishing.

Harris, R. A. (1995) *The Linguistics Wars*. Oxford University Press.

Hayek, F. A. (2002) *Kelias į vergovę*. Lietuvos laisvosios rinkos institutas.

Hayles, K. N. (1999) *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University Of Chicago Press; 1 edition (February 15, 1999)

Haynes, K. (2007), Hamann: Writings on Philosophy and Language. *Cambridge Texts in the History of Philosophy*, Cambridge University Press

Helvetius (1759) *De l'esprit*. (Amsterdam; Leipzig: Chez Arkstee & Merkus)

Hinton, C. H. (1884) What is the Fourth Dimension? [From *Scientific Romances*, Vol. 1 (1884). Copy-text: pp 1-22, *Speculations on the Fourth Dimension*, Selected Writings of Charles H. Hinton, Copyright 1980 by Dover Publications, Inc.]

Hobbes, T. (1999) *Leviatanas*. Vilnius: Pradai.

Hoefer, M., et al. (2008) "Fear conditioning in frontotemporal lobar degeneration and Alzheimer's disease." *Brain* 131.6 : pp. 1646-1657.

Hoffmann, D. L. ; C. D. Standish, M. García-Diez, P. B. Pettitt, J. A. Milton, J. Zilhão, J. J. Alcolea-González, P. Cantalejo-Duarte, H. Collado, R. de Balbín, M. Lorblanchet, J. Ramos-Muñoz, G.-Ch. Weniger, A. W. G. Pike. (2018) U-Th dating of carbonate crusts reveals Neandertal origin of Iberian cave art . *Science* : 912-915

Homeras. (1997) *Odisėja*. Devinta giesmė, 105. iš senosios graikų kalbos vertė Antanas Dambrauskas, Vilnius: Vaga, Ten pat. 210-215

Houellebecq, M. (2005) *H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life*. McSweeney's, Believer Books

Hounshell, D. A. (1984) From the American System to Mass Production, 1800-1932: *The Development of Manufacturing Technology in the United States*, Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press

Howard, R. E. (2008) *The Horror Stories of Robert E. Howard*. Random House Publishing Group.

Hudelson, R. (1982) Marx's Empiricism. *Philosophy of the Social Sciences*, 12 pp. 241-253

Hugo, V. (2006) *Žmogus, kuris juokiasi*. Alma Litera

Huxley, T. (1874) "On the Hypothesis that Animals are Automata, and its History", The Fortnightly Review, n.s. 16, pp. 555–580. Reprinted in *Method and Results: Essays by Thomas H. Huxley* (New York: D. Appleton and Company, 1898).

Jacobi, F. H., Di Giovanni, G. (1994). *"The Main Philosophical Writings and the Novel All will"*. McGill-Queen's Press – MQUP

James, W. (1896) "Is Life Worth Living"

Jameson, K. A. and Winkler, A. D. (2014). Preliminary research report on the results of Concetta Antico's psychophysical color vision testing and its relation to her photopigment opsin genotype. URL: <http://aris.ss.uci.edu/~kjameson/JamesonWinkler2014.pdf>

Jaynes, J. (2000) [1976]. The origin of consciousness in the breakdown of the bicameral mind (PDF). Houghton Mifflin.

Jordan, G; Deeb, Samir S.; Bosten, J.; Mollon, J. D. (2010). "The dimensionality of color vision in carriers of anomalous trichromacy". *Journal of Vision*. 10 (12): 12. doi:10.1167/10.8.12. PMID 20884587

Joshi, S. T. (1990) *H. P. Lovecraft: The Decline of the West*. Berkley Heights: Wildside Press. Print.

Jung, C. G. (1996) *The Archetypes and the Collective Unconscious*.

Kaiser, J. B. (1913). "The Comprachicos". *Journal of the American Institute of Criminal Law and Criminology*. Northwestern University. 4 (2): 247–264.

Kant, I. (2013) *Grynojo proto kritika*. Vertė R. Plečkaitis. – Vilnius: Margi raštai

Kaufman, W. (2013) *Nietzsche: Philosopher, Psychologist, Antichrist*. With a new foreword by Alexander Nehamas. One of Princeton University Press's Notable Centenary Titles. Paperback

King, S. (2012). *The Wind Through the Keyhole: A Dark Tower Novel*. New York: Scribner.

Kierkegaard, S. (2002) *Baimė ir drebėjimas* (vertė Jolita Adomėnienė, įvadą parašė Tomas Sodeika). – Vilnius, Aidai

Kitaoka, A. (2018). *A Brief Classification of Colour Illusions*.
<http://www.psy.ritsumei.ac.jp/~akitaoka/90901500585.pdf>

Koestler, A. (1981) *Kaleidoscope: essays from Drinkers of infinity, and The heel of Achilles and later pieces and stories*. Hutchinson.

Kuczynski, J-M. (2012) *Empiricism and the Foundations of Psychology*. John Benjamins Publishing,

Lakoff, G. (1968). *Counterparts, or the problem of reference in transformational grammar*. Cambridge, MA: Harvard University.

LaMettrie, J. O. (2011) *Žmogus mašina*. Vaga.

Laplace, P. S. (1951) *A Philosophical Essay on Probabilities*, translated into English from the original French 6th ed. by Truscott, F.W. and Emory, F.L., Dover Publications (New York)

Lavater, J. C. (1794) *Essays on physiognomy; for the promotion of the knowledge and the love of mankind*; / written in the German language by J.C. Lavatar, ; abridged from Mr. Holcrofts translation. Boston,: Printed for William Spotswood, & David West.

Leibniz. (1982) *New Essays on Human Understanding*. Translated and edited by Peter Remnant and Jonathon Bennett. Cambridge: Cambridge UP.

Leinz-von Dessauer, A. (1961) *Savonarola und Albrecht Dürer: Savonarola, der Ritter in Dürers Meisterstich*. Schnell & Steiner.

Levi-Strauss, (2013) *Myth and Meaning*. Routledge

Levina M.; Bui, Diem-My T. (2013) *Monster Culture in the 21st Century*. Bloomsbury Academic.

Levine, J. (1983) Materialism and Qualia: the Explanatory Gap. In *Pacific Philosophical Quarterly* 64,354-361.

Ligotti, T. (2011) *The Conspiracy Against The Human Race*. Hippocampus Press

Littmann, G. (2017) *Terror from the Stars: Alien as Lovecraftian Horror*. *Alien and Philosophy: I Infest, Therefore I Am*. William Irwin (Series Editor), Jeffrey A. Ewing (Editor), Kevin S. Decker (Editor). Wiley-Blackwell, p. 117-131

Locke, J. (2000) *Esė apie žmogaus intelektą*. – Vilnius, Pradai

Lombroso, C. (1911) *Criminal Man*. According to the classification of Cesare Lombroso. Briefly summarised by his daughter Gina Lombroso-Ferrero with an introduction by Cesare Lombroso. The Knickerbocker Press.

Lovecraft, H. P. (1973). *Supernatural Horror in Literature*. Paperback

Lovecraft, H. P. (2018) *Tykantis tamsoje. Kūrybos rinktinė*. Kitos knygos

Lovejoy, A. O. (1911) Schopenhauer as an Evolutionist. *The Monist*. Vol. 21, No. 2, pp. 195-222. Published by: Oxford University Press

Mach, E. (1984) The Analysis of Sensations and the Relation of the Physical to the Psychical. Trans. by C. M. Williams, La Salle: Open Court.

Machen, A. (2015) *The Great God Pan*. Paperback

Maister, L.; Banissy, M. J.; Tsakiris M. (2013) Mirror-touch synaesthesia changes representations of self-identity. *Neuropsychologia* 51, pp. 802-808.

Malebranche, N. (1997) *Dialogues on Metaphysics and Religion*, eds. Nicholas Jolley and David Scott. (Cambridge: Cambridge University Press).

Martin, G. R. R. (2014) The Rolling Stone Interview. May 8th

Marx, K. (2009) *Kapitalas*. Vaga

Matheson, R. (1954) *I Am Legend*. Fawcett Publications

McGinn, C. (1990) *The Problem of Consciousness*, Blackwell

McGinn, C. (1997) *Ethics, Evil and Fiction*. Clarendon Press

McGinn, C. (2011) *Basic Structures of Reality: Essays in Meta-Physics*. Oxford University Press

McLuhan, M. (2003) *Kaip suprasti medijas, Žmogaus tęsiniai*. – Vilnius, Baltos Lankos.

Meillassoux, Q. (2008) 'Spectral Dilemma', in R. Mackay (ed.) *COLLAPSE IV* (Falmouth: Urbanomic), pp. 261–275.

Menn, S. (2002) Aristotle's Definition of Soul and the programme of the *De anima*. *Oxford studies in Ancient Philosophy*. Volume XXII, pp. 83-139.

Metzinger, T. (2003) *Being No One. The Self-Model Theory of Subjectivity*. MIT Press, Cambridge, MA

Metzinger, T. (2009) *The Ego Tunnel: The Science of the Mind and the Myth of the Self*. Basic Books

Metzinger, T. (2013) Why are dreams interesting for philosophers? The example of minimal phenomenal selfhood, plus an agenda for future research. *Frontiers in Psychology*; 4: 746.

Meyering, T. C. (2012) *Historical Roots of Cognitive Science: The Rise of a Cognitive Theory of Perception from Antiquity to the Nineteenth Century*. Springer Science & Business Media

Meyrink, G. (2000) *The Golem*, Dedalus.

Mittman, A. S.; Dendle, P. (2012). *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. Ashgate Publishing, Ltd.

Mori, M. (2012). Translated by MacDorman, K. F.; Kageki, Norri. "The uncanny valley". *IEEE Robotics and Automation*. 19 (2): pp. 98–100. doi:10.1109/MRA.2012.2192811.

Nagel, T. (1970), *The Possibility of Altruism*. Princeton, NJ:Princeton University Press.

Nietzsche, F. (1991) *Rinktiniai raštai*.

Nietzsche, F. (1997) *Tragedijos gimimas*. Pradai

Nietzsche, F. (2009) *Antikristas*. Apostrofa.

Noreika V., Windt J. M., Lenggenhager B., Karim A. A. (2010). New perspectives for the study of lucid dreaming: from brain stimulation to philosophical theories of self-consciousness. *Int. J. Dream Res.* 3, 36–45 10.11588/ijodr.2010.1.586

O'Rourke, J. (1989) "Nothing More Unnatural": Mary Shelley's Revision of Rousseau. *ELH* Vol. 56, No. 3, pp. 543-569 Published by: The Johns Hopkins University Press

O'Meara, D. J., (1993), *Plotinus: An Introduction to the Enneads*, Oxford and New York: Oxford University Press.

Obermeier, K. K. (1983) "Wittgenstein on Language and Artificial Intelligence: The Chinese-Room Thought Experiment Revisited." *Synthese*, vol. 56, no. 3, pp. 339–349. JSTOR, www.jstor.org/stable/20115911

Orwell, G. (2007) *1984-ieji*. – Kaunas : Jotema.

Paley, W. (1828) *Natural Theology*, 2nd edn. Oxford: J. Vincent.

Pascal, B. (1997) *Mintys* (vertė Anicetas Tamošaitis). – Vilnius, Aidai

Platonas (1999) *Faidonas, arba Apie sielą* (vertė, įvadą ir paaiškinimus parašė Tatjana Aleknienė). – Vilnius, Aidai

Platonas (2000). *Valstybė*. Pradai

Plotinas (2011). *Apie Gerį arba Vienį. Apie tai, kas yra bloga ir iš kur kyla*. Aidai

Popper, K. (1959). *The Logic of Scientific Discovery* (2002 pbk; 2005 ebook ed.). Routledge.

Popper, K. (1997) *Atviroji visuomenė ir jos priešai*. ALF

Popper, K. (2013) *Knowledge and the Body-Mind Problem: In Defence of Interaction*. Routledge.

Prüfer, K. et al. (2014) The complete genome sequence of a Neanderthal from the Altai Mountains. *Nature* 505, 43–49

Putnam, H. (1975) Mind, Language and Reality. *Philosophical Papers*, vol. 2. Cambridge: Cambridge University Press,

Revonsuo, A.; Salmivalli, C. (1995) A content analysis of bizarre elements in dreams. *Dreaming*, Vol 5(3), pp. 169-187

Rorty, R. (1991) The Priority of Democracy to Philosophy. In: Objectivity, Relativism, and Truth. *Philosophical Papers*, Volume 1. Cambridge University Press.

Ross, C. A. MD (2011) Possession Experiences in Dissociative Identity Disorder: A Preliminary Study, *Journal of Trauma & Dissociation*, 12:4, pp. 393-400

Rousseau, J.-J. (1992). *Discourse on the Origin of Inequality*. Indianapolis, Indiana: Hackett Publishing Co

Rowe, W. L, Trakaki, N. (2017) William L. Rowe on Philosophy of Religion: Selected Writings. Routledge

Rudolph, K. (1984) *Gnosis: The Nature and History of Gnosticism*, tr. Robert McLachlan Wilson (Edinburgh: T. and T. Clark Ltd.).

Russell, B (1972): *A History of Western Philosophy*, Simon & Schuster, Inc.

Russell, B. (2005) *The Analysis of Mind*. Dover Publications.

Russell, D. A. (1979) Speculations on the Evolution of Intelligence in Multicellular Organisms. Life in the Universe. *Proceedings of the Conference on Life in the Universe, held at NASA Ames Research Center*. Editor, John Billingham; Publisher, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Sayre, K. (1976) *Cybernetics and the Philosophy of Mind*, Atlantic Highlands: Humanities Press.

Schneider, S. (1999) Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror. *Other Voices*, v.1, n.3

Schopenhauer, A. (2012) *Pasaulis kaip valia ir vaizdinys*. Vertė Arvydas Šliogeris – Vilnius: Margi raštai

Schweitzer, D. (2012) *Discovering H.P. Lovecraft*. Wildside Press LLC

Searle, J. (1980), "Minds, Brains and Programs", *Behavioral and Brain Sciences*, 3 (3): 417–457.

Searle, J.; Dennett, D.; Chalmers, D. (1998) *The Mystery of Consciousness*. Granta Books.

Shelley, M. (2003) *Frankenstein, Or, The Modern Prometheus*. London: Penguin

Sieg, G. (2008) Infinite Regress into Self- Referential Horror: The Gnosis of the Victim. in *Collapse* Volume 4. Ed. Robin Mackay. Falmouth: Urbanomic, pp 28-54). Print

Siewert, C. (2007) In Favor of (Plain) Phenomenology. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*: Special Issue on Dennett and Heterophenomenology, Vol. 6 Nos.1-2

Silver, A., & Ursini, J. (1997). *The Vampire Film: From Nosferatu to Interview with the Vampire* (pp. 22–23). New York: Limelight Editions.

Silver, D et al. (2017a) Mastering Chess and Shogi by Self-Play with a General Reinforcement Learning Algorithm. <https://arxiv.org/abs/1712.01815>, Submitted on 5 Dec 2017

Silver, D et al. (2017b) Mastering the game of Go without human knowledge. *Nature* 550, 354–359 (19 October 2017) doi:10.1038/nature24270

Sjöstedt-H, P. (2011) Schopenhauer and the Philosophy of Mind. (Lecture delivered in the ‘2011 Towards a Science of Consciousness’ conference in Stockholm University, organised by the

University of Arizona) (20-minute Talk) <http://www.philosopher.eu/texts/schopenhauer-and-the-philosophy-of-mind/>

Skinner, B. F. (1966) *Contingencies of Reinforcement*, New York; Appleton-Century-Crofts. reprinted 2013, B. F. Skinner Foundation.

Skirry, J. (2005) *Descartes and the Metaphysics of Human Nature*, London and New York: Thoemmes-Continuum Press

Spencer, H. (2000) *Critical Assessments*, Volume 1. John Offer (ed) Taylor & Francis

Spinoza, B. (2002) Ethics, in *Spinoza: Complete Works*, trans. by Samuel Shirley and ed. by Michael L. Morgan (Indianapolis: Hackett Publishing), Part I, Proposition 33.

Spinoza, B. (2014) *Principles of Cartesian Philosophy*. Open Road Media.

Stevenson, R. L. (2005) *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, second edition. Broadview Press.

Stoker, B.; Black, H. (2009) *Dracula*. London: Penguin.

Stringer C. (2016) The origin and evolution of Homo sapiens. *Phil. Trans. R. Soc. B* 371: 2015 02 37. <http://dx.doi.org/10.1098/rstb.2015.0237>

Stumbrys, T. (2011) Lucid dreaming: discontinuity or continuity in consciousness? *International Journal of Dream Research*, 4(2), 93–97 .

Suárez, S. D., and Gallup, G. G. (1981). Self-recognition in chimpanzees and orangutans, but not gorillas. *J. Hum. Evol.* 10, 175–188.

Szollosy, M. (2017) Freud, Frankenstein and our fear of robots: projection in our cultural perception of technology. *AI & Soc* 32: pp. 433–439

Thacker, E. (2015) *Starry Speculative Corpse*. ZerO

Trafford, J. (2008) The Shadow of a Puppet Dance: Metzinger, Ligotti and the Illusion of Selfhood in *Collapse* Volume 4. Ed. Robin Mackay. Falmouth: Urbanomic: pp. 185-206. Print.

Urban, T. (2015) *The AI Revolution: Our Immortality or Extinction*. <https://waitbutwhy.com/2015/01/artificial-intelligence-revolution-2.html> (Retrieved 2017 10 23)

Van der Schoot, J. (2014) Interpreting the Kosmotheoros (1698). A historiographical essay on theology and philosophy in the work of Christiaan Huygens. *De Zeventiende Eeuw. Cultuur in de Nederlanden in interdisciplinair perspectief*, 30(1). pp.20–39.

Van Wyhe, J. (2002) The Authority of Human Nature: The "Schädellehre" of Franz Joseph Gall. *The British Journal for the History of Science* Vol. 35, No. 1, pp. 17-42

Vasari, Giorgio (1987 [1568]). *Lives of the Artists*. Penguin Classics.

Villa, P. ; Roebroeks, W. (2014) Neandertal demise: an archaeological analysis of the modern human superiority complex. *PLoS ONE* 9, e96424

Voltaire, F. (2009) *Kandidas. Versus aureus*. 2009 m., Vilnius

Walker, H. J. (1995) *Theseus and Athens*. Oxford University Press

Weiner JS, Oakley KP, Le Gros Clark WE, (1953). The solution of the Piltdown problem. *Bulletin of the British Museum of Natural History, Geology* 2 (3): 139–146.

Wells, H. G. (1975). *H.G. Wells: Early Writings in Science and Science Fiction*. California: University of California Press.

Wells, H. G. (2004) *The Croquet Player*. Afterword by John Huntington. Paperback, University of Nebraska Press

Wells, H. G. (2017) *Laiko mašina. Doktoro Moro sala*. Kitos Knygos

Westfall, J. (2015) *Hannibal Lecter and Philosophy: The Heart of the Matter*. Open Court, 2015

Wilberg, P. (2009) *Event Horizon: Terror, Tantra And The Ultimate Metaphysics Of Awareness*. Paperback

Wilde, O. (2007) *The Picture of Dorian Gray*. Ed. Andrew Elfenbein. NY: Pearson Longman.

Wilkinson, C. H. (1804) *Elements of Galvanism, in Theory and Practice: With a Comprehensive View of Its History, from the First Experiments of Galvani to the Present Time : Containing Also, Practical Directions for Constructing the Galvanic Apparatus, and Plain Systematic Instructions for Performing All the Various Experiments ; in Two Volumes, Volume 2*. Murray

Windt, J. M. (2013): Reporting dream experience: Why (not) to be skeptical about dream reports. *Frontiers in Human Neuroscience*, 7(1), 1-15.

Windt J. M. (2014). *Dreaming: A Conceptual Framework for Philosophy of Mind and Empirical Research*. Cambridge: MIT Press

Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Investigations* (PI), 4th edition, 2009, P. M. S. Hacker and Joachim Schulte (eds. and trans.), Oxford: Wiley-Blackwell. , p 420.

Wixson, K. (1998) "Dracula: An Anglo-Irish Novel." In *Dracula: The Shade and the Shadow*, ed. Elizabeth Miller. Westcliff-on-Sea: Desert Island Books

Wolloch, N. (2002) Animals, Extraterrestrial Life and Anthropocentrism in the Seventeenth Century, *The Seventeenth Century*, 17:2, pp. 235-253.

Zahavi, D. (2002) First-person thoughts and embodied self-awareness: Some reflections on the relation between recent analytical philosophy and phenomenology. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. Volume 1, Issue 1, pp 7–26

Zahavi, D. (2016) Analytic and Continental philosophy From Duality Through Plurality to (some kind of) Unity. In: Sonja Rinofner-Kreidl, Harald A. Wiltsche (Ed). *Analytic and Continental Philosophy: Methods and Perspectives. Proceedings of the 37th International Wittgenstein Symposium*. Walter de Gruyter GmbH & Co KG, pp. 79-94.

Žižek, S. (1997) *The Abyss of Freedom*. University of Michigan Press, 1997

Леви-Брюль Л. (2012) *Первобытное мышление*. М., 1930; СПб., 2002 (под названием "Первобытный менталитет"), М.

ILIUSTRACIJŲ SĄRAŠAS:

Pav. 1. Pagrindinės pozicijos kūno/sąmonės problemos atžvilgiu. Autoriaus iliustracija.

Pav. 2. „Uncanny valley“. Šaltinis: Masahiro Mori, from “The Uncanny Valley,” *Energy*, 1970. (

Pav. 3. Pagrindiniai diskursai. Autoriaus iliustracija.

Pav. 4. Pablo Picasso. Minotauromachy 1935. Šaltinis: wikipedia.org

Pav. 5. Velasquez (Sebastiáno de Morra portretas, 1645). Šaltinis: wikipedia.org

Pav. 6. W. Blake. Newton. 1795. Šaltinis: wikipedia.org

Pav. 7. W. Blake. Red Dragon. 1805. Šaltinis: wikipedia.org

Pav. 8 Goya. Capriccios Nr. 43 (*El sueño de la razón produce monstruos*) 1799. Šaltinis: wikipedia.org

Pav. 9 STELARC. Amplified body, 1985. Šaltinis: https://econtact.ca/14_2/stelarc_gallery.html.

Pav. 10. Intelektų tipai. Autoriaus iliustracija.

Pav. 11. Kadras iš TV serialo „Westworld“. Šaltinis: <https://411mania.com/movies/ed-harris-talks-last-nights-episode-westworld/>

Pav. 12. Google Deep Dream sugeneruotas paveikslas. Šaltinis: google.com

Pav. 13. Albrecht Dürer. Riteris, Mirtis ir Šėtonas, 1517 Šaltinis: https://en.wikipedia.org/wiki/Knight,_Death_and_the_Devil

Pav. 14. Parabolė pagal funkciją $y=x^2 - 1$ Šaltinis: wikipedia.org

Pav. 15. Fraktalo $v \mapsto v^8 + c$ kompiuterinė vizualizacija (vadinamas „Mandelbulb“) Šaltinis: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mandelbulb>

Pav. 16. Kadras iš kino filmo „Annihilation“. Šaltinis: https://www.reddit.com/r/MovieDetails/comments/8p1efw/in_annihilation_the_alien_is_based_on_a/

Pav. 17. Gravitacinės jėgos pavaizdavimo bandymas. Šaltinis: <https://larvalsubjects.wordpress.com/2018/07/21/of-fire-assembly-and-gravity/>

Pav. 18. Sidney Sime grafika. Šaltinis: <https://corky.net/dotan/log/2008/12/sidney-sime.html>

Pav. 19. Aleksandra Waliszewska. Jungle Skin, 2014. Šaltinis: <http://narracje.eu/narracje2014/en/nacptartist/aleksandra-waliszewska-2/>

Pav. 20. William Utermohlen autoportretai 1967-2000. Šaltinis: https://www.researchgate.net/figure/William-Utermohlen-Self-Portraits-Reprinted-with-permission-of-Patricia-Utermohlen_fig3_312014171

Pav. 21. Clive Barker iliustracija ir kadras iš kino filmo „Prisikėlęs iš pragaro“ („Hellraiser“)

- Pav. 22. Pamela Rosenkranz. „Our Product“ (2015) Šaltinis:
<https://www.designboom.com/art/swiss-pavilion-venice-biennale-2015-pamela-rosenkranz-05-08-2015/>
- Pav. 23. Kadras iš TV seriale „Twin Peaks“. Šaltinis:
<https://www.theverge.com/2017/5/19/15663512/twin-peaks-showtime-david-lynch-kyle-maclachlan-series-mysteries-questions>
- Pav. 24. Concettos Antico tapytas vaizdas ir tos pačios vietos nuotrauka. Šaltinis:
<http://www.bbc.com/future/story/20140905-the-women-with-super-human-vision>
- Pav. 25 Hiroki Azuma braškių nuotrauka. Šaltinis: @AkiyoshiKitaoka/Twitter/Screengrab
- Pav. 26. Leon Kossoff. Autoportretas. 1981. Šaltinis:
<https://www.npg.org.uk/collections/search/portrait/mw07573/Leon-Kossoff>
- Pav. 27. Žygimantas Augustinas. Autoportretas II. 2004. Šaltinis:
<http://www.mmcentras.lt/autoriai/zygimantas-augustinas/51>
- Pav. 28. Gintautas Kubilius, Autoportretas. 2000. Šaltinis: rankdarbiai.lt
- Pav. 29. John Wayne Gacy. Pogo the Clown. Šaltinis:
<https://www.murderauction.com/auction/listing/john-wayne-gacy-pogo-the-clown-oil-painting/27171>
- Pav. 30. John Wayne Gacy. *Pogo in Making*. <https://burnaway.org/review/serial-killer-art-censorship-and-john-wayne-gacy/>
- Pav. 31. Kadras iš filmo „Ivykių horizontas“ (Event Horizon, 1997). Šaltinis:
<https://io9.gizmodo.com/all-the-reasons-why-event-horizon-is-a-hell-of-a-good-t-1695302615>
- Pav. 32. Konstantinas Gaitanži. Paradise Lost. 2017. Dr., akrilas,. 90 x 190 cm.
- Pav. 33. Konstantinas Gaitanži. Mano namai – Jūsų namai/My home is your home. 2016. Dr., akrilas, 170 x 120 cm.
- Pav. 34. Konstantinas Gaitanži. Mes žydime, kvėpuojame ir mūsų niekas nesuskins / We bloom and breathe and no one can pick us. 2019. Akrilas, drobė, 120 x 170 cm.
- Pav. 35. Konstantinas Gaitanži. Tavo dainos negali manęs įskaudinti / Your songs cannot hurt me.. 2019. Dr., akrilas. 120 x 170 cm.
- Pav. 36. Konstantinas Gaitanži. Laiminga pabaiga beviltiškai anksti, bet nesvarbu / The happy end is hopelessly too fast, but don't mind. 2019. Dr., akrilas. 120 x 170 cm.
- Pav. 37. Konstantinas Gaitanži. Į žvaigždžių dulkęs sugrįšime, Žemę apvaisinę / To sturdust we shall return from impregnated Earth. 2019. Dr., akrilas,. 120 x 170 cm.
- Pav. 38. Konstantinas Gaitanži. Tu kaip šviežio vėjo gūsis šiame tuščių svajų krašte / You're like a fresh breathe of air in this land of wasted dreams. 2019. Dr., akrilas, 120 x 170 cm.

Pav. 39. Konstantinas Gaitanži. Sielos gilumoje tu visada žinojai, kad mėgsti kriketą / In the depth of your heart you always knew you like croquet. 2019. Dr., akrilas. 120 x 170 cm.

Pav. 40. Konstantinas Gaitanži. Kol naktis ateis, dalinkimės širdies šiluma / Till the night comes, let's share the warm of our hearts. 2019. Dr., akrilas, drobė, 50 x 20 cm.

Pav. 41. Konstantinas Gaitanži. Aš amžinai sugrįžtu ten, kur niekas nebelaukia / Forever I return where anybody's still waiting for me . 2019. Dr., akrilas, drobė, 120 x 170 cm.

Pav. 42. Konstantinas Gaitanži. Esu skaitęs apie tai knygose, tačiau niekada nemaniau, kad pamatysiu savo akimis / I've read about it in the books, but never expected to witness it. 2019. Dr., akrilas. 120 x 170 cm.

Pav. 43. Konstantinas Gaitanži. „Demo I“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.

Pav. 44. Konstantinas Gaitanži „Demo II“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.

Pav. 45. Konstantinas Gaitanži „Demo III“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.

Pav. 46. Konstantinas Gaitanži „Demo IV“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.

Pav. 47. Konstantinas Gaitanži „Demo V“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.

Pav. 48. Konstantinas Gaitanži „Demo VI“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 70 cm.

Pav. 49. Konstantinas Gaitanži „Demo VII“. 2019. Tapyba, dirbtinių neuronų tinklas, markeriai, 40 x 20 cm.

APIE AUTORIŲ

Konstantinas Gaitanži gimęs Vilniuje 1977 metais.
Studijavo tapybą VDA 1997-2001 metais (BA),
2004-2006 (MA), 2008-2011 (aspirantūra), 2016-2019
(doktorantūra, išlyginamosios studijos licenciatams).



• **Personalinės parodos:**

2017. „Terramorphis“. Galerija „Meno niša“, Vilnius
2016. „Vėlinės“ A. Mickevičiaus muziejus, Vilnius.
2014. „Sala“. Galerija „Meno niša“, Vilnius
2012. „Konstatacija“. Galerija „Akademija“, Vilnius
2012. „Dead Rock Star“. Galerija „Meno niša“, Vilnius
2011. „Neuschwabenland!“ KKKC, Klaipėda.
2010. „Neuschwabenland!“ Totorių gatvės galerija. Vilnius.
2008. „POST“, „Hobusepea“ gallery, Tallinn.
2008 „Transflat“. Galerija „Meno Parkas“. Kaunas.
1996. Tapyba, piešiniai. „Galera“, Vilnius

• **Reikšmingiausios grupinės parodos:**

2017. „I was born in a country no longer exist“. Duisburgo miesto archivas, Vokietija.
2017. 2017. „Khôra. From Gdansk to Vilnius /from Vilnius to Gdansk“, Akademia Sztuk
Pięknych w Gdańsku Zbrojownia Sztuki, Gdansk. Poland.
2013. „East+Europe“. Hong Kongo Muncipaliteto parodų salė. Hong
Kong.
2013. „Art Moscow“, Maskva, Rusija.
2011. JEK, KKKC, Klaipėda.
2010. „Peizažo mimikrija ir kamufliažas“. Vilnius, galerija „Arka“
2010. OSTRALÉ '010. Dresden, Germany.
2010. „Nerimo būsenos“. Kiyv, Ukraina. „Cech“ galerija.
2009. Kauno paveikslų galerija. „Ad New“
2009. Klaipėda. „Ad New“
2009. Olsztyn, „Ad New“

2008. Katowice, “Ad New”

2008. KuMu, Tallinn. ”Elefant Bullet”

2008. INDG 4

2008. Bydgoszcz Municipal Art Gallery, Poland. “Ad new” - 24 šiuolaikiniai Lietuvos menininkai Lenkijoje, retrospektyva.

2007. Kauno Paveikslų Galerija. “Kovikavi”

2007. Tallinn, “Vaal” gallery. “Fresh Paint”.

2006. ŠMC/ Kauno Paveikslų Galerija. “101, 3 km.”

Tarptautinės konferencijos:

Vilniaus Universitetas, Filosofijos fakultetas. Tarptautinė tarpdisciplininė konferencija „Space And Time: An Interdisciplinary Approach“ [2017 09 29-30]. Pranešimas „*Visuality of „weird“ narratives: continental and analytical approaches*“.

Stipendijos:

Individualios LKM meno kurėjo stipendijos 2011, 2015, 2019 metais.