

**ANI ÚMYSEL, ANI NÁHODA – SKÔR NIEČO MEDZI TÝM:
POSTHUMANISTICKÉ TÉMY VO FILME *EX MACHINA***

IVAN LACKO, Katedra anglistiky a amerikanistiky, Filozofická fakulta Univerzity Komenského v Bratislave, Bratislava, SR

LACKO, I.: Not Random, Not Deliberate – Something In-Between: Posthumanist Themes in *Ex Machina*
FILOZOFIA, 75, 2020, No 2, pp. 148 – 157

This article presents a posthumanist analysis of Alex Garland's 2014 movie *Ex Machina* with a specific focus on how the story, plot and style present posthumanist themes. The central issues discussed herein include the narrative and visual representation of the social and ethical questions related to the process of creating artificial intelligence with a humanoid appearance. The article discusses theses of posthumanism and posthumanization in the philosophical and aesthetic approach of the movie creators.

Keywords: Posthumanism – Posthumanization – Ex Machina – Jackson Pollock – Turing test – Artificial intelligence

Úvod

Hoci téma uvažujúcich strojov, robotov, respektíve viacerých podkategórií toho, čomu hovoríme „umelá inteligencia“, je súčasťou spoločenskej diskusie už dlho, práve technologický vývoj ostatných dvoch dekád priniesol širokospektrálnu reflexiu tohto fenoménu v akademickom svete, politike a umení. Posthumanistická spoločnosť, v ktorej sa ľudia transformujú alebo fyzicky i intelektuálne prelínajú so strojmi, prípadne v ktorej existencia humanoidných tvorov (bytosť?) mení našu percepciu „ľudskosti“, sa čoraz častejšie objavuje ako nosná téma rôznych žánrov literárnej, divadelnej a filmovej tvorby.

Tematika existencie rozumných strojov a komplikácie súvisiace s ich vytvorením ľuďmi dnes zdanlivo iba kopírujú líniu klasických príbehov – počnúc gréckou mytológiou (Prometeus) cez romantickú fascináciu súbojom človeka s prírodou (Frankenstein), technologické fobie Karla Čapka, imagináciu Isaaca Asimova až po nespočetné postavy žánru sci-fi, ktoré priblížili robotov ľuďom výzorom i správaním. Väčšina diel pritom primárne vyjadrovala strach z málo známych a neprebádaných

možností inteligentných strojov. Jedným z filozoficky najkomplexnejších filmov posledného obdobia je *Ex Machina* (2014) režiséra Alexa Garlanda, ktorý prináša do posthumanistického diskurzu viaceré zaujímavých pohľadov.

Cieľom tejto štúdie je analýza filmu *Ex Machina* ako naratívneho a vizuálneho zobrazenia spoločenského a etického apelu pri vytváraní umelej inteligencie humanoídného vzhľadu. Zámerom je ukázať ako sú tézy posthumanizmu a posthumanizácie prítomné vo filozofickom a estetickom prístupe tvorcov filmu a zároveň načrtnúť možnosti filmového žánru komunikovať otázky súvisiace s posthumanistickými témami efektívnejšie, ako to dokáže čisto filozofický diskurz. *Ex Machina* ponúka jedinečný pohľad na posthumanistickú budúcnosť v tom, že neprezentuje výhradne negativistickú perspektívu, v ktorej stroje ovládnu ľudstvo, ale ponúka komplexný pohľad na existenciu uvedomelých strojov – od záhady vzniku a fungovania ich vedomia cez túžbu po autonómnosti, slobode a slobodnej vôli až po úplnú ľahostajnosť k ľudskej skúsenosti. Spôsob, ktorým Garlandov film tieto aspekty komunikuje, je vizuálne aj naratívne prispôbený mnohovýstrovému charakteru zobrazovanej témy a rozvíja viaceré relevantné filozofické a spoločenské otázky.

Posthumanizmus a premisa ‚podivnosti‘

Posthumanistickú spoločnosť okrem iných predznamenáva už Michel Foucault, keď človeka nazýva relatívne mladým objektom, ktorý ako taký zrejme nebude mať dlhú trvácnosť. Foucault tvrdí, že „je útechou, keď si pomyslíme, že človek je iba nedávnym objavom, útvárom, ktorý nemá ani dvesto rokov, že je obyčajnou vráskou na tvári nášho poznania, ktoré sa stratí, akonáhle toto poznanie na seba vezme novú formu (2005, xxv).¹ Ak je v nietzscheovskom ponímaní boh mŕtvy a pre Foucaulta sa ľudská identita formuje najmä prostredníctvom moci, priestor pre posun v chápaní ľudskej identity ako takej sa môže tvoriť aj transpozíciou na iné, posthumanistické podmienky. Uvažovanie o takýchto podmienkach prináša ideový rámec, v ktorom dochádza aj k „posunu spoločenských, kultúrnych, politických a technologických dimenzií neskorej kapitalistickej, globalizovanej spoločnosti“ (Schmeink 2017, 40). Ide o variáciu „antropocentrického obratu“, ktorý priniesla sekulárna éra, keď sa jednotlivec začína vnímať autonómne (Taylor 2007, 222). Slovanami Stefana Herbrechtera ide o „postantropocentrický pohľad“, v ktorom tkvie podstata posthumanizmu (2013, 2 – 3).

Proces posthumanizácie, ako o ňom hovorí napríklad Matthew E. Gladden, je súborom „dynamických javov, prostredníctvom ktorých spoločnosť prijíma členov odlišných od ‚prirodzených‘ biologických ľudských bytostí, ktoré rôznymi spôsobmi prispievajú do štruktúr, aktivít a zmyslu tejto spoločnosti“ (2018, 35). Preto treba te-

¹ Všetky preklady z anglických zdrojov sú autorove.

oreticky predefinovať vnímanie toho, čo označujeme za ľudské, respektíve humanistické, a to aj napriek tomu, že nie je jednoduché nové okolnosti jednoznačne uchopiť. Niektorí teoretici, napríklad Katherine Hayles sa nazdávajú, že najvhodnejší prístup je vedecké aspekty rozšíriť o príbehy súvisiace s posthumanistickým programom, pretože tie pomáhajú vytvoriť „viacvrstvový systém metaforických a hmotných prepojení, ktoré predefinujú pojmy ako ‚život‘, ‚príroda‘ či ‚ľudskosť‘“ (1999, 224).

V súvislosti s analýzou filmu *Ex Machina* je zaujímavý aj názor, že „úvahy o posthumanizácii ľudstva sa musia rozšíriť aj nad rámec kyborgizácie antropocentrického, individualistického, liberálneho humanizmu“ (Kim 2017, 410). Do posthumanistického diskurzu sa preto musí dostať aj otázka koexistencie s bytosťami, ktoré (zatiaľ) inherentne nepokladáme za živé, respektíve za ľudské. Humanoidi v seriáloch *Westworld* alebo *Humans*, neodlíšiteľní od živých ľudí, sú predpokladom na eliminovanie konceptu známeho ako *uncanny valley*, teda myšlienky rozvíjajúcej Freudov nepríjemný pocit podivnosti (*unheimlich*), ktorý aj v literárnom svete umožnil vnímanie doppelgängerov.² Táto podivnosť je dimenziou, v ktorej sa ocitáme práve preto, že sme ľudia: „Byť človekom znamená cítiť túto podivnosť. Vo svojich telách sa cítime prirodzene a neprirodzene zároveň. Vďaka nášmu vedomiu sú nám naše vlastné črty zároveň dôverne známe a nepríjemne cudzie“ (Gray 2012, 31).

Bez existencie uvedeného pocitu podivnosti potom nastáva stieranie hraníc medzi živými ľuďmi a ich robotickými kópiami, kyborgizovanými verziami alebo aj klonmi. To prispieva k oveľa komplexnejšiemu vnímaniu obsahu a významu identity. Max More k tomuto diskurzu pridáva pozorovanie, že „keďže stále viac svojich spomienok si ukladáme externe a vytvárame avatary, je stále zrejmejšie, že hranice nášho ‚ja‘ sa rozostávajú a nemusia byť limitované na výskyt jedného tela“ (2013, 7). V dôsledku toho sme svedkami potreby nových (upravených) kultúrnych, filozofických a politických kategórií, ako aj definície iných ako ľudských kategórií bytostí. Andy Miah ukazuje zjavné prepojenie posthumanizmu s filozofiou a kultúrou a tvrdí, že hoci „filozofi sa tešili, že sa budú pomocou simulácie usilovať porozumieť tomu, čo to znamená *nebyť* človekom, kritici kultúry upriamovali pozornosť na úlohu literatúry v procese vyhodnocovania tejto ambície“ (78). Percepcia posthumánneho subjektu je tak ovplyvňovaná dôsledkami „čoraz častejšej interakcie medzi ľuďmi a inteligentnými technológiami na jednej strane a stieraním rozdielov medzi ľuďmi a inými druhmi na strane druhej“ (Tsimpuki 2017, 4).

² Doslovný preklad termínu *uncanny valley*, ktorý zaviedol Masahiko Mori, je bizarné / čudné / podivné údolie, teda pocit čudnosti, ktorý ľudia pociťujú pri pohľade na robota, ktorý vyzerá takmer, ale nie úplne, ako človek.

Alan Turing a Jackson Pollock

Východiskovou myšlienkou filmu *Ex Machina* je otázka, ako sa autonómne uvažujúca umelá bytosť dokáže asimilovať medzi ľuďmi a ako budú ľudia reagovať na existenciu vnímavých, inteligentných a seba si uvedomujúcich bytostí. Na začiatku filmu protagonista Caleb vyhrá firemnú lotériu – týždňovú návštevu v odľahlom sídle zakladateľa a generálneho riaditeľa korporácie Blue Book, tvorcu internetového vyhľadávača, nie veľmi odlišného od známeho giganta Google. Keď sa Caleb zoznami so šéfom firmy Nathanom, dozvedá sa, že sa má stať ľudským komponentom v Turingovom teste stroja s umelou inteligenciou, ktorý Nathan vyrobil.³ Pôvodný test Alana Turinga bol zostavený tak, že testujúci mal sériou otázok určiť, či komunikuje s človekom alebo strojom, pričom sa nachádzali v oddelených miestnostiach. Ak testujúci nevie rozlíšiť, či komunikuje s človekom alebo počítačom, „je to dostatočný dôvod na záver, že stroj dokáže myslieť“ (Miah 2009, 78). Nathanova verzia testu však predpokladá, že jeho robot je taký vyspelý, že Calebovou úlohou bude zistiť, či má vedomie, aj keď testujúci na prvý pohľad vidí, že komunikuje so strojom.

A tak sa Caleb stretáva s Avou, humanoidným robotom, ktorého vzhľad je kombináciou elektroniky, svetielkujúcich obvodov a nerozpoznatelne ľudských črt. Caleb Nathanovi na rovinu povie, že vytvorenie takejto umelej inteligencie prekračuje vklad do dejín ľudstva, pretože sa tak píše „dejiny bohov“.⁴ V tomto posthumanistickom kontexte Caleb skúšku Avinho sebauvedomenia prirovná k inšpekcii šachového programu, ktorý síce vie hrať šach a poráža aj veľmajstrov, avšak neuvedomuje si, že hrá šach. Caleb svoju skúsenosť s Avou prirovná k metafore Lewisa Carrola, ktorú známy americký autor vložil do názvu pokračovania svojho slávneho diela *Alica v krajine zázrakov* – druhý diel sa v slovenskom preklade volá *Za zrkadlom (a čo tam Alica videla)*. Pre Caleba sa totiž stretnutia s Avou nesú vo fantastickom, až magickom duchu tretieho zákona jedného z priekopníkov žánru sci-fi Arthura C. Clarka, ktorý hovorí, že „akákoľvek dostatočne rozvinutá technológia je na nerozoznanie od mágie“ (1977, 1973, 39).

Nathan Calebovi vysvetlí, ako sa dopracoval k takej vyspelej umelej inteligencii – ako CEO najväčšieho svetového vyhľadávača online obsahu zozbieral údaje z kamier, mikrofónov a dátových úložísk všetkých mobilných telefónov na zeme (zrejme nie celkom legálne) a použil ich na generovanie mimiky, učenie jazyka a chápania súvislostí. Ava jednoducho dostala do výbavy celý internet vrátane dát o tom, ako sa ľudia správajú na sociálnych sieťach. Nathan Avin mozog naplnil dátami zo

³ Práve v roku 2015, takmer paralelne s uvedením filmu *Ex Machina* do kín, spoločnosť Google oznámila svoj zámer vyrábať personalizovaných robotov (Lloyd 2015, 22).

⁴ Všetky citáty z filmu *Ex Machina* uvádzam kvôli prehľadnosti bez referencie – údaje k filmovému zdroju sú uvedené v použitej literatúre na konci textu.

svojho vyhľadávača: „Internetové vyhľadávače nám nehovoria, čo si ľudia myslia, ale ako uvažujú – najprv príde impulz, potom reakcia; [ľudia uvažujú] premenlivo, nedokonale, raz schematicky, inokedy chaoticky.“ Ava sa tak stala nielen stelesnením typicky ľudského konania, ale aj reprezentáciou znepokojivého spôsobu použitia (zneužitia?) osobných údajov a dát všemožného druhu. To jej dáva ľudskosť a azda i vedomie, no popritom aj obrovskú moc.

Caleb je Avou fascinovaný a jeho úloha sa komplikuje – divák priamo vníma posthumanistický kontext definovaný partnerstvom medzi strojom a človekom, rešpektíve ich integráciou (Gladden 2019, 8). Caleb začína k Ave cítiť náklonnosť, cíti, že ona s ním flirtuje, zatiaľ čo on zvažuje, do akej miery je tak naprogramovaná. Bizarné údolie, tá freudovská „podivnosť“ pritom nie je spôsobená tým, že Ava by vyzerala takmer ako človek, naopak, jej robotickosť je priznaná od začiatku a Caleb má „čudný“ pocit práve preto, že ani to nestačí na to, aby mohol s určitosťou povedať, že Ava je „iba“ stroj. Calebov zmätko ešte väčšmi podporujú rozhovory s Nathanom, ktorý mu vysvetlí, že skutočnou výzvou nie je automatickosť konania a správania Avy, ale simulácia jungovského nevedomia – ako v prípade abstraktného expresionizmu Jacksona Pollocka. Na príklade slávneho obrazu *No. 5, 1948* Nathan vysvetlí, prečo neuznáva ani zámer, ani náhodu:

[Pollock] si úplne vyprázdnil myseľ a dovolil rukám, aby robili, čo chcú. Nebolo to úmyselné, ale ani náhodné. Bolo to niečo medzi tým. Hovorí sa tomu automatické umenie. [...] Ale čo ak by Pollock ten postup obrátil? Čo ak by si namiesto tvorby umenia bez uvažovania povedal: „Viete čo? Nedokážem maľovať, ak nebudem vedieť presný dôvod, prečo maľujem.“ Čo by sa stalo?

Caleb správne odpovie, že Pollock by potom nenamaľoval nič. Sám Pollock sa pri diskusii o akčnom umení k svojej špecifickej maliarskej technike vyjadril takto: „Dokážem ovládať ako farba tečie, do istej miery, a nespolieham... nespolieham sa na náhodu... pretože náhodu neuznávam“ (Karmel 1999, 22). Liminálny priestor medzi zámerom a náhodou, ktorý je pre Nathana predpokladom existencie seba si umelej inteligencie, ktorá si sama seba uvedomuje, je tak predpokladom humanoidnej umelej inteligencie.

Sloboda, rovnosť, bratstvo?

Alan Turing do svojho opisu testu vedomia u strojov nezahrnul morálnu, rešpektíve etickú otázku o tom, čo môže nasledovať, keď robot získa vedomie. Film *Ex Machina* túto otázku kladie ako centrálny problém, najmä v kontexte kontinuálnych zmien a nadobúdania identity, ktorý anglickým termínom *perpetual becoming* priliehavo

označuje Miah (2009, 90).⁵ Dôležitosť komplexného chápania a akceptovania iných bytostí asi najexplicitnejšie prezentuje takzvaná *Posthumanistická deklarácia*, vypracovaná viacerými autormi v roku 2012:

Podporujeme blaho všetkých foriem vedomého vnímania vrátane ľudí, zvierat a akýchkoľvek budúcich foriem umelého intelektu, modifikovaných foriem života, ako aj inej inteligencie, ktoré môže priniesť technologický a vedecký pokrok (2013, 54).

Pre Nathana je Ava jednou z verzií umelej inteligencie, na ktorej pracuje. Skutočnosť, že všetky verzie majú mená, tváre a telá však výrazne personalizuje celý proces vývoja. Úspešný test vedomého vnímania u Avy potvrdí nielen jej schopnosť manipulácie, zvädzania a egoizmu, ale aj pocit strachu mnohých ľudí z toho, že „posthumanizácia spôsobí, že ľudská rasa vyhynie” (Kim 2017, 396). Avu vidíme ako bytosť, ktorej vedomé vnímanie je na takej vysokej úrovni, že jej primárnym cieľom a motiváciou je uniknúť zo zajatia, do ktorého ju Nathan uvrhol tým, že ju vyrobil.

Ex Machina ukazuje možnosti spolužitia ľudí a vnímavých strojov – na jednej strane sa ľudia snažia pochopiť ako funguje vedomie u robotov, no na druhej strane zrejme mylne predpokladajú, že umelá inteligencia sa rovnako zaujíma o nás. Možno reálne predpokladať, že Ave na ľudoch veľmi nezáleží, ba že sú „jej úplne ukradnutí“ (Robbins 2016). Nathan si však myslí, že jedného dňa sa inteligentné strojové bytosti budú pozerieť na ľudskú rasu ako na daký primitívny, nevypelý kmeň, podobne ako sa my dnes pozeráme na skameneliny. V jednej z vrcholných scén filmu sa Ava Caleba pýta: „Čo sa stane, ak v tvojom teste zlyhám?“ Keď Caleb povie, že nevie a ani o tom nerozhoduje, Ava vyhrkne logickú (ale emocionálne silnú) otázku: „Prečo by o tom mal vôbec niekto rozhodovať?“

Problematika slobodnej vôle, prítomná vo väčšine naratívov o umelej inteligencii, sa tu dostáva do popredia najmä vďaka utrpeniu ako spúšťaču vedomia v strojovej inteligencii (seriály *Westworld* a *Humans* sú dobrými príkladmi). Vo filme *Ex Machina* však ide o skúsenosť, ktorú na Avu prenáša najmä Caleb – pre jeho empatickosť si ho napokon Nathan vybral. Film pracuje s premisou, že diskusia o etických otázkach by mala zahŕňať chápanie, že „môžu existovať rôzne úrovne kognitívneho poznania (v umelých i biologických formách), ktoré sú dostatočné na vnímanie utrpenia“ (Sorgner, Umbrello 2019, 4). Utrpenie je vo filme aj zo špecificky ženského uhla pohľadu, keďže Nathan Avu vytvoril aj ako sexuálny objekt. Catherine Constable

⁵ *Perpetual becoming* znamená neustály, kontinuálny proces, v ktorom sa človek (alebo iná bytosť) stáva niečím alebo niekým. Ide o proces nadobúdania identity.

zaujímavo prezentuje jej „vnútorný priestor“ a telo ako systém znakov v zmysle argumentácie Judith Butlerovej o tom, ako môže telo navonok komunikovať svoju „vnútornú hĺbku“ (2018, 287). Keď Caleb zistí ako „trpeli“ predchádzajúce Natha-nove humanoidné roboty, začne aj Avu vnímať ako „osobu“ práve cez jej „ľudskú schopnosť trpieť“ (Constable 2018, 295). Inteligencia, improvizácia, utrpenie a slobodná vôľa sú tak predpokladmi existencie vedome vnímajúcich strojových a človekom vyrobených bytostí, a to aj napriek diskurzu, ktorý niekedy spochybňuje existenciu vedomej slobodnej vôle aj u ľudí (Crompton 2015, 35).

Za zrkadlom (krajina zázrakov)

Ex Machina je komentárom, analýzou a sondou do kontextu procesu posthumanizácie. Nástroje na prezentovanie predmetného diskurzu sú pokusom o komplexnosť, ktorý pripomína Avinu softvérovú výbavu, teda kontextuálne dokonalé poznanie všetkého. Toto funguje nielen v rovine alúzií a referenčného rámca filmu, ale aj v samom príbehu. V literárnom svete je už dlhšie známe organické, evolučnými teóriami ovplyvnené štruktúrovanie príbehov, ale aj predefinovanie významu ľudských postáv – Gillian Beer napríklad vo svojej rozprave o viktoriánskej próze tvrdí, že aj vďaka Darwinovi sa ukázalo, že literárna zápleтка, respektíve rozprávanie môžu existovať aj bez človeka ako ústredného elementu (2000, 17).

Garlandov film je organicky komplexne vystavaný a jednotlivé referencie sú zosieťované tak, aby odkazovali na tému posthumanizmu, no zároveň aj na to, aké problematické môže byť narábať s takou rozsiahlou databázou veľmi heterogénnych údajov. Sám názov *Ex Machina* odkazuje na pojem *deus ex machina* v gréckej dráme, pričom boh sa tu zo známej formulky vytráca a otázka znie, čo vlastne príde zo stroja, ak nie nadpozemský prvok, ktorý všetko vyrieši. Caleb a Nathan sú alúziami – na biblického Kaleba, ktorý bol zvedom, a proroka Nátana – a aj meno Ava je odkazom na biblickú Evu. Hĺbka referencie je pritom jasná, najmä s prihliadnutím na spomínaný postantropocentrický posun: Ava neposlúchne, ale nie Boha, ale svojho stvoriteľa, a z „raja“ sa vyženie sama.

Calebovo prirovnanie interakcie s Avou k Alicinej skúsenosti z príbehu *Za zrkadlom* metaforizuje celý Nathanov rezidenčný komplex plný skiel a zrkadlových odrazov na vizuálnu reprezentáciu neistoty, čo je pravé, a čo je reflexia či kópia. Vo väčšine scén nevidíme len tváre protagonistov v priamych záberoch, ale aj ich odrazy v skle / zrkadle, niekedy verné, inokedy pokrivené. Vizuály naznačujú duálnosť nášho vnímania, ale aj duálnosť existencie ako takej – čo vyvrcholí v scéne, keď Ava kladie Calebovi otázky a s presnosťou dokonalého detektora ľži ihneď odhalí, či hovorí pravdu. Strach z iného (či dokonca inakosti?), ono sartrovské peklo, ktoré tvoria iní ľudia, sa v uzavretých priestoroch Nathanovej firmy stáva funkčným elementom,

ktorý posilňuje vzájomnú nedôveru, a paradoxne aj Calebovu naivnú vieru v Avinu empatickosť.

Zaujímavým estetickým elementom je aj použitie farieb – napríklad modrej. Tá oznamuje, že inak zamknuté dvere sú otvorené, no objavuje sa aj v názve firmy Blue Book, explicitne odkazujúc na Ludwiga Wittgensteina a jeho *Modrú a hnedú knihu*. Nathanova zbierka nefunkčných tiel modelov robotov v skriniach pripomína strašidelný príbeh Modrofúza a jeho mŕtve ženy. Dusivá červená pri výpadkoch prúdu zámerne kontrastuje s krištáľovo čistými zábermi z exteriérov na rozľahlé zelené hory a lesy. Keď Caleb Ave spomenie experiment s názvom Mary v čiernobielej izbe, v ktorom vedkyňa Mary študujúca farby žije v čiernobielej izbe, a tak prichádza o zážitok z farieb, o ktorých inak teoreticky všetko vie, Ava reaguje emocionálne, pretože si okamžite urobí paralelu s vlastnou existenciou.

Komplexnosť referenčného rámca filmu je zjavná aj v načrtnutí témy virtuálnosti ľudského života, podobne ako to robí známa filmová trilógia *Matrix*. Film rozvíja aj diskusiu o pravosti vnímania a poznania, vychádzajúcu z metafory Platónovej jaskyne, a odkazuje na klasické diela literatúry, napríklad na poviedku *Der Sandmann* E. T. A. Hoffmanna o vzťahu protagonistu k umelej bytosti, či na túžbu bábkych Pinocchia stať sa človekom. V záverečnej scéne filmu sa Ava dokonca usmieva a prejavuje radosť z nadobudnutej slobody, keď schádza po schodisku a opúšťa dom, v ktorom strávila celú doterajšiu existenciu. Vtedy opäť pripomína Carrollovu Alicu, ktorá chce vidieť zvyšok domu, kým sa nebude musieť vrátiť cez zrkadlo domov, a zdá sa, akoby sa vznášala nad zábradlím schodiska (1909, 18 – 19). Takéto zosieťovanie kultúrnych referencií a alúzií je, okrem špeciálnych efektov, silným nástrojom na prezentovanie liminálnych filozofických myšlienok, ktoré by možno striktne akademickému prístupu chýbali.

Z pešiaka kráľovná? – posthumanistická realita

Ex Machina prezentuje svet neďalekej budúcnosti, v ktorom nerezonuje otázka, či sa budeme musieť naučiť spolunažívať s humanoidnými formami umelej inteligencie, ale ako sa s touto skutočnosťou vyrovnáme. Ako hovorí Ray Kurzweil, „istá časť reality budúcnosti môže byť neodvratná, ale keďže sa zatiaľ neprejavila, ľahko sa nám odmieta“ (2005, 192). Na záver filmu sa Ava, už medzi ľuďmi a ďaleko od svojho stvoriteľa, pozerá cez carrollovske zrkadlo a divák uvažuje, či sa rovnako ako fiktívna Alica na konci cesty po šachovom poli zmení z pešiaka na kráľovnú. Respektíve, či sa potvrdia opakované odkazy na Roberta Oppenheimera a či Avina budúcnosť nebude pre ľudstvo rovnako hrozivá ako bezhraničná sila jadrovej energie. V podobnom duchu film pripomína, že umelej inteligencii, ktorá si uvedomuje svoju existenciu a zároveň disponuje obrovským logickým a racionálnym potenciálom, môžu hroziť aj

„najrôznejšie mentálne poruchy“, pretože ak predpokladáme, že existuje „myseľ, ktorá dokáže zmeniť spôsob svojho fungovania, rovnako sa môže aj sama zničiť“ (Minsky 2006, 341).

Ďalší príbeh Avy je na konci filmu otvorený, pretože spoločnosť novej generácie fungujúca na posthumanistickom základe môže priniesť rovnako „vylepšenia, ale aj rozruch“ (Gladden 2019, 4). *Ex Machina* ukazuje, ako mnohí umelo vytvorení členovia takejto spoločnosti nebudú môcť byť naďalej vnímaní iba ako „pasívne ‚nástroje‘ či anonymné súčasti prostredia,” ale možno ako plnohodnotní účastníci spoločenských, kultúrnych a politických procesov (Gladden 2019, 5). Záver filmu a jeho filozofický odkaz sú tak reflexiou liminálnosti, zdôraznením dôležitosti „niečoho medzi tým“ v aktuálnom diskurze o posthumánnej spoločnosti.

Literatúra

- BEER, G. (2000): *Darwin's Plots. Evolutionary Narrative in Darwin, George Eliot and Nineteenth-century Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- CARROLL, L. (1909): *Through the Looking-glass. And What Alice Found There*. New York: Dodge Publishing Company.
- CLARKE, A. C. (1977, 1973): *Profiles of the Future. An Inquiry into the Limits of the Possible*. New York: Popular Library.
- CONSTABLE, C. (2018): Surfaces of Science Fiction. Enacting Gender and “Humanness” in *Ex Machina*. *Film-Philosophy*, 22 (2), 281 – 301. DOI: <https://www.eupublishing.com/doi/10.3366/film.2018.0077>
- CROMPTON, S. (2015): Free Will. The Greatest Illusion. *Focus: Science and Technology*, June 2015 (281), 32 – 39.
- FOUCAULT, M. (2005): *The Order of Things. An Archaeology of the Human Sciences*. London – New York: Routledge (Routledge classics).
- GARLAND, A. (2014): *Ex Machina*. Universal Pictures International.
- GLADDEN, M. E. (2018): *A Typology of Posthumanism. A Framework for Differentiating Analytic, Synthetic, Theoretical, and Practical Posthumanisms*. Indianapolis: Defragmenter Media.
- GLADDEN, M. E. (2019): Who Will Be the Members of Society 5.0? Towards an Anthropology of Technologically Posthumanized Future Societies. *Social Sciences* 8 (5), 1 – 39. DOI: 10.3390/socsci8050148
- GRAY, C. H. (2012): Cyborging the Posthuman. Participatory Evolution. In: Kasper Lippert-Rasmussen – Mads Rosendahl Thomsen – Jacob Wamberg (eds.): *The Posthuman Condition. Ethics, Aesthetics and Politics of Biotechnological Challenges*. Aarhus: Aarhus University Press, 27 – 39.
- HAYLES, K. (1999): *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, London: University of Chicago Press.
- HERBRECHTER, S. (2013): *Posthumanism. A Critical Analysis*. London: Bloomsbury.
- KARMEL, P. (ed.) (1999): *Jackson Pollock. Interviews, Articles, and Reviews*. New York: Museum of Modern Art; H. N. Abrams.
- KIM, J. (2017): Transindividual-Transversal Subjectivity for the Posthuman Society. *Kriterion: Revista de Filosofia*, (58), 391 – 411. DOI: 10.1590/0100-512X2017n13709jhk
- KURZWEIL, R. (2005): *The Singularity is Near. When Humans Transcend Biology*. New York: Viking.
- LLOYD, J. (2015): Affable Robots. *Focus: Science and Technology*, June 2015 (281), 22.

- MIAH, A. (2009): A Critical History of Posthumanism. In: Bert Gordijn – Ruth Chadwick (eds.): *Medical Enhancement and Posthumanity, Vol. 2*. Dordrecht: Springer Netherlands, 71 – 94.
- MINSKY, M. (2006): *The Emotion Machine. Common Sense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind*. New York, London: Simon & Schuster.
- MORE, M. (2013): The Philosophy of Transhumanism. In: Max More – Natasha Vita-More (eds.): *The Transhumanist Reader. Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell, 3 – 17.
- ROBBINS, M. (2016): Artificial Intelligence. Gods, Egos and Ex Machina. *The Guardian* 1 (26).
Dostupné na: <https://www.theguardian.com/science/the-lay-scientist/2016/jan/26/artificial-intelligence-gods-egos-and-ex-machina> (Dátum návštevy: 30. 5. 2019).
- SCHMEINK, L. (2017): *Biopunk Dystopias. Genetic Engineering, Society and Science Fiction*. Liverpool – Berlin: Liverpool University Press.
- SORGNER, S. L., UMBRELLO, S. (2019): Nonconscious Cognitive Suffering. Considering Suffering Risks of Embodied Artificial Intelligence. *Philosophies*, 4 (24), 1 – 15.
DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies4020024>
- TAYLOR, C. (2007): *A Secular Age*. Cambridge, Mass., London: Belknap.
- TSIMPUKI, T. (2017): War on the Human. Always Already Posthuman or Not Quite Human Yet? In: Theodora Tsimpouki – Konstantinos Blatanis – Rachele Dini (eds.): *War on the Human. New Responses to an Ever-present Debate*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 1 – 29.
- VIACERÍ AUTORI (2013): Transhumanist Declaration (2012). In: Max More – Natasha Vita-More (eds.): *The Transhumanist Reader. Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell, 53 – 55.

Táto štúdia vznikla na Katedre anglistiky a amerikanistiky FiF UK v Bratislave a bola podporená Agentúrou na podporu výskumu a vývoja na základe Zmluvy č. APVV-17-0064.

Ivan Lacko
Katedra anglistiky a amerikanistiky
Filozofická fakulta Univerzity Komenského
Gondova 2
814 99 Bratislava
Slovenská republika
email: ivan.lacko@uniba.sk
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3494-3990>