

SARAH ANNES BROWN: PATRU MOMENTE ÎN CARE SHAKESPEARE A FOST INSPIRAȚIA DIN SPATELE POVEȘTILOR DESPRE ROBOȚI ȘI INTELIGENȚĂ ARTIFICIALĂ

Autor: Iarina Albu | 29 ianuarie 2022



Un articol de Sarah Annes Brown pentru The Conversation

Articol original: Four times Shakespeare has inspired stories about robots and AI

SF-ul este un gen literar care are o strânsă legătură cu inovațiile tehnologice și cu premoniții legate de viitor. Deci faptul că atât de mulți scriitori sunt atrași spre Shakespeare – o figură asociată în general cu tradiția și cu trecutul – poate părea surprinzător.

Uneori, piesele sale sunt reprojctate într-un cadru științifico-fantastic. Filmul din 1956 *Forbidden Planet* este doar una dintre multele variații ale temei „Furtuna în spațiu”. Uneori, dramaturgul apare ca un personaj prins într-o călătorie în timp. Episodul din serialul *Doctor Who* numit *The Shakespeare Code* [n. tr. *Codul lui Shakespeare*] este un exemplu binecunoscut. Aici Doctorul laudă geniul lui Shakespeare, descriindu-l drept „cel mai uman om”.

Am explorat acest subiect în cartea mea apărută recent despre Shakespeare și Science Fiction. Iată doar câteva dintre exemplele mele preferate despre modul în care SF-ul l-a adoptat – și l-a transformat – pe Shakespeare.

Titus Andronicus în spațiu

În nuvela umoristică din 1994 a lui Esther Friesner, *Titus!*, o simulare a lui Shakespeare dotată cu inteligență artificială împiedică ca o versiune a celei mai sângeroase tragedii a lui Shakespeare, *Titus Andronicus*, jucată ca o comedie muzicală dezastruoasă, să facă o federație pangalactică cultivată să ne disprețuiască prin simplul fapt că este de prost

gust.

A fost un exemplu ciudat de imitație a artei în viața reală. Aproximativ în același timp în care Friesner și-a visat interpretarea încântător de îngrozitoare a lui *Titus Andronicus*, Steve Bannon, care va deveni mai târziu șeful strategiei politice a lui Donald Trump, a co-scris o adaptare a piesei plasate în spațiu, cu scene de sex ectoplasmic.

Regele Lear și programul computerizat care a prins viață

Scriitorii de *science fiction* oferă adesea diverse noi variațiuni răspunsului la cel mai des formulată întrebare despre Shakespeare: dacă bardul și-a scris toate piesele. A fost el un singur om din Stratford-upon-Avon?

În timp ce candidați convenționali precum Francis Bacon și Contele de Oxford au tot fost propuși, SF-ul propune soluții mai imaginative, inclusiv afirmația că dramaturgul era de fapt un klingon.

În povestea lui Jack Oakley din 1994, *Tragedia lui KL*, un program de calculator este conceput pentru a stabili calitatea de autor a pieselor lui Shakespeare o dată pentru totdeauna. Programul începe să devină conștient de sine și decide să-și lase sarcinile de zi cu zi în seama subordonaților săi. Curând devine clar că programul îl imită de fapt pe Regele Lear – personajul principal din piesa în care un rege încearcă să se retragă de la conducerea regatului său, cu consecințe dezastruoase. O bucată de cod rebelă preia rolul fiicei iubitoare, dar încăpățânată a lui Lear, Cordelia. În cele din urmă, programul implodează, iar creatorii săi nu bănuiesc niciodată că ceva mai misterios decât un virus ar fi putut fi cauza.

Comandantul Data îl joacă pe Prospero

Star Trek este una dintre cele mai bogate surse de aluzii la Shakespeare din SF. În episodul din 1994, *Emergence*, comandantul locotenent Data joacă rolul magicianului exilat Prospero din *Furtuna* pe holopunte. La fel cum citează afirmația misterioasă a lui Prospero că a adus morții la viață, călătoria navei Enterprise este întreruptă de o furtună neașteptată.

Și *Furtuna* începe cu o navă abătută de la curs de o furtună (magică), iar o legătură curioasă este sugerată între jocul actoricesc al lui Data și descoperirea unei ființe noi ciudate pe navă, o conștiință artificială pe cale de a deveni conștientă de sine.

Și roboții pun în scenă Hamlet

Romanul lui Nick O'Donohoe, *Too, Too Solid Flesh*, se concentrează pe o trupă de teatru de roboți programată să joace Hamlet la perfecțiune pentru amuzamentul unui New York din viitorul apropiat. Când inventatorul lor (pe numele potrivit Dr. Capek) moare,

robotul care îl joacă pe Hamlet se hotărăște să afle adevărul și, la fel ca prințul original al lui Shakespeare, să răzbune uciderea creatorului său.

Acesta este doar un exemplu de asociere aparent ciudată între Hamlet și roboți. Probabil cel mai vechi exemplu este piesa lui W.S. Gilbert *The Mountebanks* (1892), care îi prezintă pe Hamlet și pe Ophelia ca pe mașini care au conștiință de sine. Exemple mai recente includ *Machine-Hamlet* al lui Louise LePage, un scurtmetraj în care un robot numit Baxter îl joacă pe danez.

De ce Hamlet - aparent unul dintre cele mai tridimensionale personaje ale lui Shakespeare - invită la atât de multe reinventări robotice? Este oare inteligența fenomenal de rapidă a personajului asemănătoare unui computer? Multor cititori li se pare că Hamlet este remarcabil de „real”, părând să sară de pe pagină (sau scenă), conștient că este prins atât acolo, precum și în curtea daneză. Poate că această luptă pentru eliberare este cea care explică cel mai bine ciudata lui afinitate cu roboții. Iluzia conștiinței de sine pe care o creează Shakespeare servește la alinierea prințului cu mulți androizi științifico-fantastici care caută să scape de limitele lor și să dobândească simțire.

Acest articol a fost tradus cu acordul publicației *The Conversation*.

Imagine: Pixabay