

Pijn en genot

DANIEL MENDELSON BIJ DE BEZIGE BIJ

Een odyssee

Daniel Mendelsohn

Pijn en genot

Van de oude Grieken tot *Game of Thrones*

Vertaald door Aad Janssen en Irene Paridaans



2020

DE BEZIGE BIJ
AMSTERDAM

Copyright © 2020 Daniel Mendelsohn
All rights reserved
Copyright Nederlandse vertaling
© 2020 Aad Janssen en Irene Paridaans
Omslagontwerp bij Barbara
Omslagbeeld Gustav Eberlein, *Dornauszieher* (1879-1886)
Foto auteur Matt Mendelsohn
Vormgeving binnenwerk Ceevan Wee, Amsterdam
Druk Bariet Ten Brink, Meppel
ISBN 978 94 031 7200 2
NUR 323

debezigebij.nl

Inhoud

1	De robotten gaan winnen!	7
2	<i>Girl, Interrupted</i>	26
3	Epische miskleun?	49
4	Verdwaald in Versailles	72
5	Twee Oscar Wildes	90
6	Onzinkbaar	III
7	Niet bang voor Virginia Woolf	136
8	De vrouwen van Pedro Almodóvar	157
9	Het <i>Mad Men</i> -account	175
10	Gegroet, Augustus!	192
11	De vrouwen en de tronen	210
12	Een hoop ellende	229
13	Ik, Knausgård	246
14	De verzamelaar	260
15	De Amerikaanse jongen	289

I

De robotten gaan winnen!

We dromen al over robotten sinds Homerus. In boek 18 van de *Ilias* wil de moeder van Achilles, de nimf Thetis, een nieuw harnas bestellen voor haar zoon. Ze brengt daartoe een bezoek aan de werkplaats van Hephaistos, de god van de smeden, op de Olympus, die druk bezig is met een serie *automata* – een woord dat we uiteraard herkennen:

Hij was twintig driepotige tafeltjes aan het maken
om langs de wanden van zijn mooi gebouwde zaal te zetten,
met onder elk daarvan gouden wielen
zodat ze uit zichzelf [*automatoï*] naar de vergadering der goden konden rollen
en daarna meteen naar zijn huis konden terugkeren: een verbazingwekkend schouwspel.

Dit zijn niet de enige zelfbewegende objecten in de epen van Homerus. In boek 5 van de *Ilias* lezen we dat de poorten van de Olympus uit zichzelf, *automatai*, om hun scharnieren kunnen draaien om de goden in hun strijdwegens naar binnen of naar buiten te laten, een kleine dertig eeuwen voordat de automatische garagedeur zijn intrede deed. In boek 7 van de

Odyssee is Odysseus te gast bij een fabelachtig rijke koning wiens paleis onder andere is voorzien van gouden en zilveren waakhonden die altijd alert zijn en nooit oud worden. Tot deze klasse van levensechte maar intellectueel inerte huishoudelijke hulpen zouden we ook andere automata uit de klassieke traditie kunnen rekenen. In de *Argonautica* van Apollonius van Rhodos, een epos uit de derde eeuw voor onze jaartelling over Jason en de Argonauten, rent de bronzen reus Talos elke dag driemaal het eiland Kreta rond om de door Zeus beminde Europa te bewaken: een eenvoudig woningalarmsysteem.

Hoe amusant ze ook zijn, deze apparaten zijn een stuk minder boeiend dan sommige andere machines uit de klassieke mythologie. Zo lezen we iets verderop in de reeds aangehaalde passage uit boek 18 van de *Ilias* – over de werkplaats van Hephaistos – dat de zwetende god zich na voltooiing van het werk aan zijn twintig tafeltjes klaarmaakt om Thetis te begroeten en met haar te bespreken wat voor harnas ze wil laten maken. Nadat hij zichzelf had afgedroogd,

trok hij zijn onderkleed aan, pakte een dikke stok en ging
naar de deur,
hinkend; rondom hun heer bewogen snel zijn dienaressen,
volledig vervaardigd uit goud naar het beeld van levende
maagden;
zij beschikken over geestkracht, met denkvermogen; en
spraak,
en kracht, en van de goden hebben zij ambachten geleerd.
De vrouwen wervelden om hun meester heen

Deze opmerkelijke creaties vertegenwoordigen duidelijk een (als het ware) evolutionaire sprong voorwaarts ten opzichte van de zelfrijdende driepotige tafeltjes. De mensachtige dienst-

maagden van Hephaistos zijn intelligent: ze beschikken over innerlijke geest, hebben kennis van zaken, en – het opmerkelijkst van alles – ze kunnen praten. Als zodanig zijn ze niet te onderscheiden van de eerste menselijke vrouw, Pandora, zoals ze wordt beschreven in een ander werk uit dezelfde tijd, *Werken en dagen* van Hesiodus. In die tekst begint Pandora als inerte materie – in dit geval geen goud maar klei (Hephaistos vervaardigt haar golem-achtige lichaam door aarde en water met elkaar te vermengen) – die vervolgens door de smedengod wordt begiftigd met ‘spraak en kracht’, die ‘ambachten’ leert van Pallas Athena en die zowel ‘geest’ als ‘karakter’ krijgt van Hermes. Die geest, zo lezen we, is ‘schaamteloos’, en het karakter is ‘sluw’. In de Griekse scheppingsmythe is, net als in de Bijbelse, de rampspoed der mensheid te wijten aan de onbetrouwbare vrouw.

De twee elementen van de Griekse traditie hebben twee categorieën sciencefictionver telling opgeleverd die tot op de dag van vandaag hebben standgehouden. Aan de ene kant is er de fantasie van geestloze zelfbewegende knechten die hun meesters inspanningen besparen; aan de andere kant de ingewikkeldere droom van mensachtige machines die niet alleen de spontane beweging repliceren die de *sine qua non* is van het leven (en dus van het ‘levend wezen’), maar ook begiftigd zijn met de geest, de spraak en het vermogen om te leren en te evolueren (kortom, het bewustzijn) die kenmerkend zijn voor de mens. De eerste categorie, die je de ‘economische’ vertelling zou kunnen noemen, prikkelt tot speculatie over de maatschappelijke implicaties van gemechaniseerde arbeid. Dat begon al kort na Homerus. In een opmerkelijke passage in boek 1 van de *Politica* van Aristoteles, geschreven in de vierde eeuw voor onze jaartelling, analyseert de filosoof de aard van de huishoudelijke economie ter inleiding op zijn betoog over de

‘beste soorten regimes’ voor complete staten. Die gedachtegang brengt hem bij de automatische driepotige tafeltjes van Hephaistos. Wat zou er gebeuren, vraagt hij zich af

als elk werktuig zijn eigen taken kon uitvoeren als het daar opdracht toe krijgt of voorziet dat er behoefte aan is, zoals de standbeelden van Daedalos in het verhaal of de driepotige tafeltjes van Hephaistos, die volgens de dichter ‘automatisch naar de vergadering der goden gingen’; als op analoge wijze schietspoelen uit zichzelf weefden en pleetra uit zichzelf *kitharas* [snaarinstrumenten] bespeelden, hadden ambachtslieden geen knechten, en meesters geen slaven nodig.

Deze passage gaat over in een uitvoerige en nogal ongemakkelijke rechtvaardiging van de behoefte aan slavernij, met als argument dat sommige mensen ‘van nature’ onderdanig zijn.

Ruim twintig eeuwen na Aristoteles waren de fantasieën van Homerus over massale automatisering dankzij industriële technologie tot de alledaagse werkelijkheid gaan behoren en pakten sciencefictionschrijvers de economische kwestie met veel verbeelding op. Aan de ene kant was er de droom dat de mechanisatie arbeiders zou bevrijden van hun monotone, slaafachtige werkzaamheden; aan de andere kant was er de nachtmerrie: de mogelijkheid dat die mechanisatie slechts zou leiden tot de creatie van een nieuwe onderklasse die uiteindelijk in opstand zou komen. Het is misschien niet zo verrassend dat vooral verhalen over dystopisch verzet de afgelopen eeuw populair waren, van het toneelstuk *R.U.R.* uit 1920 van de Tsjechische schrijver Karel Čapek, over een opstand van een ras van cyborgachtige arbeiders die waren gecreëerd als vervangers van menselijke werknemers, tot de in 2004 uitgekomen succesfilm *I, Robot* met Will Smith.

Die film (heel oppervlakkig gebaseerd op de gelijknamige verhalenbundel van Isaac Asimov uit 1950) gaat ook over een opstand van huishoudslaafrobots: glanzende mensachtigen met een uitdrukkingloos, doorschijnend plastic gelaat, die uiteindelijk naar de vrijheid worden geleid door een soortgenoot, de robot Sonny, die het vermogen heeft ontwikkeld om zelf te denken. Door de keuze van zwarte acteurs voor de belangrijkste rollen werd de suggestie gewekt van een historische parabel over een slavenopstand – wat zeker een van de historische realiteiten is die al vanaf het begin door dit specifieke type verhaal heen spookt. En inderdaad, het Tsjechische woord dat Čapek gebruikt voor zijn mechanische arbeiders, *roboti* – waarmee de term ‘robot’ overal ter wereld ingang vond –, is afgeleid van het woord voor ‘horigheid’: het soort werk dat lijfeigenen hun meester verschuldigd waren, en stamt uiteindelijk af van het woord *rab*, ‘slaaf’. En zo zijn we weer terug bij Aristoteles.

De andere sciencefictioncategorie die al embryonaal aanwezig is in de Griekse literaire traditie, in dit geval afgeleid van de intelligente, welbespraakte vrouwelijke androïden van Hephaistos en hun nicht, de verleidelijk doortrapte Pandora van Hesiodus, zou je ‘theologisch’ kunnen noemen. Dit mythische element heeft uiteraard zijn eigen economische en maatschappelijke implicaties, zoals al blijkt uit de genoemde voorbeelden: het spookbeeld van de rebelse creatie, de mogelijkheid dat de onderdanige werkkraft in opstand zou kunnen komen als die de beschikking krijgt over een eigen bewustzijn – psychologisch of historisch, of allebei – heeft de droom van de onderdanige automaton vanaf het begin in de weg gezeten.

Maar omdat de wezens uit deze tweede categorie vrijwel identiek zijn aan hun scheppers, roepen dergelijke vertellin-

gen ook vragen op van een diepgaandere filosofische aard: over schepping, over de aard van het bewustzijn, over moraliteit en identiteit. Wat is schepping, en waarom scheidt de schepper? Hoe maken we onderscheid tussen de maker en het gemaakte, tussen de mens en de machine, als het schepsel, de machine, wordt begiftigd met bewustzijn – een geest naar het beeld van zijn schepper? ‘Naar het beeld’: het Griekse verhaal raakte onvermijdelijk vervlochten met, en werd verrijkt door, de Bijbelse traditie, waar het zoveel opmerkelijke parallellen mee vertoont. De overeenkomsten tussen de Pandora van Hesiodus en de Eva in Genesis roepen inderdaad verdere vragen op: niet in de laatste plaats over gender en patriarchie, over de vraag waarom de oorsprong van het kwaad in beide culturen bij de vrouw wordt gelegd.

Dit type vertelling, dat voortkomt uit de suggestieve gelijkenis tussen de menselijke schepper en het mensachtige schepsel, heeft in de eeuwen tussen de klassieke en de huidige periode zijn eigen aandeel aan de literatuur geleverd. We zien het terug, met een erotisch tintje, vanaf het verhaal over Pygmalion en Galatea tot aan *Der Sandmann* (1817) van E.T.A. Hoffmann, waarin een levensechte mechanische pop de liefde van een jongeman weet te winnen. Het komt ook naar voren in de Joodse legende van de golem, een van slijk gemaakte mensachtige die met een bepaalde toverspreuk tot leven gewekt kan worden. De beroemdste versie hiervan is het verhaal van een zestiende-eeuwse rabbijn die een golem tot leven brengt om de Joden van Praag te verdedigen tegen de onderdrukking door het Habsburgse hof, maar de legende gaat terug tot in de oudheid; in de oudste versies is het cruciale onderscheid tussen een golem en een mens boeiend genoeg het Grieks – de golem heeft geen taal, kan niet praten.

De literaire exploitatie van dit type robotmythe begon pas

goed aan het begin van de negentiende eeuw – dat wil zeggen, toen de opkomst van mechanismen die in staat zouden zijn om de plaats in te nemen van menselijke arbeid schrijvers er toe bracht de toenemende culturele fascinatie voor de wetenschap en de groeiende rol van technologie in de samenleving ter discussie te stellen. Hun zorgen uitten zich vaak in fantasieën over machines met menselijke vormen: een door stoomkracht aangedreven man in *Steam Man of the Prairies* (1868) van Edward Ellis, een elektrisch aangedreven man in *Frank Reade and His Electric Man* (1885) van Luis Senarens, en een elektrische vrouw (gebouwd door Thomas Edison!) in *L'Ève future* (1886) van Villiers de l'Isle-Adam. In het in 1893 verschenen verhaal 'The Automated Maid-of-All-Work' van M.L. Campbell komt een programmeerbare vrouwelijke robot voor: opnieuw voer voor feministen.

Maar het eerste en veruit meest invloedrijke werk in zijn soort was *Frankenstein* (1818) van Mary Shelley, dat wordt gekenmerkt door een filosofische geestkracht en een theologische urgentie die vaak ontbreken bij de meeste epigonen in zowel de literatuur als de film. De roman ontleent een deel van zijn rijkdom aan het feit dat de auteur zich bewust is van haar Griekse en Bijbelse inspiratiebronnen. De ondertitel 'De moderne Prometheus' zinspeelt, met knarsetandende bewondering, op de epistemologische durf van de wetenschappelijke antiheld Victor Frankenstein, terwijl het epigram uit *Paradise Lost* ('Heb ik u verzocht, Maker, om mij uit klei / tot man te kneden? Heb ik u gevraagd / mij uit het duister te laten treden?') een indruk geeft van de reikwijdte van de morele vragen die het project van Victor impliceert – vragen die Victor zelf niet kan, of niet wil, beantwoorden. Er spreekt dan ook een uitgesproken scepsis over technologische vooruitgang, over de 'verlokkingen van de wetenschap', uit het beschamen-

de contrast tussen Victors Hephaistos-achtige technische vaardigheid en zijn schokkende gebrek aan natuurlijk menselijk gevoel. Hij doet immers geen enkele poging om zijn 'kind' te verzorgen of te omringen met enig medeleven, waarna het, zoals we weten, met tragisch gevolg revanche neemt op zijn maker. Een grote ironie van de roman is dat het schepsel, een onnatuurlijke tussenvorm die is geassembleerd vanuit 'de snijkamer en het slachthuis', vaak menselijker overkomt dan zijn menselijke schepper.

Net zoals de industriële revolutie de inspiratiebron was voor Frankenstein en zijn epigonen heeft het computertijdperk een vruchtbaar nieuw sciencefictiongenre voortgebracht. De machines waarop deze nieuwste golf sciencefictionvertellingen is geïnspireerd hebben veel meer weg van de gouden dienstmaagden van Hephaistos dan van de machines waar Mary Shelley mee vertrouwd was. Computers zijn per slot van rekening in staat om zowel geestelijke als lichamelijke activiteiten te simuleren. (Niet in de laatste plaats spraak, zoals iedereen met een iPhone weet.) Om die reden hebben de zorgen over de grenzen tussen mens en machine in onze tijd een nieuwe urgentie gekregen, mede omdat we constant afhankelijk zijn van en in interactie treden met machines – zelfs onze onderlinge interactie verloopt vaak via machines en hun programma's: computers, smartphones, sociale media, berichtendiensten, dating-apps.

Die urgentie vindt zijn weerslag in een aantal recente films over moeizame relaties tussen mensen en hun steeds menselijker overkomende apparaten. De provocatiefste hiervan zijn *Her*, de in 2013 uitgekomen comedy van Spike Jonze over een man die verliefd wordt op de verleidelijke stem van een besturingssysteem, en het een jaar later verschenen *Ex Machina* van Alex Garland, over een jongeman die wordt verleid door een

doortrapte vrouwelijke robot met zachte stem, Ava, die hij mag interviewen als onderdeel van de Turingtest: een protocol dat is ontworpen om vast te stellen in welke mate een robot in staat is een mens te simuleren. Hoewel de robot in de stijlvolle en subtiele rolprent van Garland rechtstreeks teruggaat op Hesiodus' Pandora – mooi, intelligent, sluw, uiteindelijk ook gevaarlijk – deelt de film, zoals de op Eva lijkende naam Ava al doet vermoeden, enkele serieuze Bijbelse zorgen met zijn eminente literaire voorgangers.

Deze nieuwe films over mensen die worden verraden door computers zijn allebei schatplichtig aan diverse eerdere audiovisuele werken. Daarvan steekt *2001: A Space Odyssey* van Stanley Kubrick er nog steeds bovenuit. Die film ging in première in 1968 en heeft een groot deel van de belangrijkste thema's en plots van dit genre bepaald, met als voornaamste de goedgebekte machine die zijn menselijke meesters verraadt. De welgemanierde computer HAL – geen robot maar een computer die een hele kamer vult en met een elektronisch oog de mensen bespioneert – neemt de leiding over bij een bemande ruimtevlucht naar Jupiter, en brengt de astronauten een voor een om het leven totdat de laatst overgeblevene er uiteindelijk in slaagt het apparaat uit te schakelen. Deze climax-scène is op een vreemde manier ontroerend, waarmee wordt aangeduid hoezeer computers al aan het begin van het computertijdperk in staat waren ons medeleven op te wekken. Terwijl zijn verbindingen worden afgesloten smeekt HAL eerst om zijn leven, lijdt hij vervolgens aan een soort dementie en gaat hij uiteindelijk terug naar zijn 'jeugd', waarbij hij een liedje zingt dat hij heeft geleerd van zijn maker. Dit was het eerste van vele momenten in onze eigentijdse cinema waarin deze denkende machines zorgen uiten over hun eigen teloor-

gang: zonder meer een teken van bewustzijn.

Maar de directere voorlopers van *Her* en *Ex Machina* zijn een aantal succesvolle populaire producties waarvan de verhaallijn draait om de creatie van robots die niet of nauwelijks te onderscheiden zijn van mensen. In de stijlvolle film noir *Blade Runner* van Ridley Scott uit 1982 (gebaseerd op *Do Androids Dream of Electric Sheep?* van Philip K. Dick)* wordt een ‘blade runner’ – een politieagent die afvallige androïden, ‘repllicants’ genoemd, moet opsporen en ombrengen – verliefd op een van de machines, een heel mooie vrouw, Rachael. Zij is zo volledig begiftigd met wat Homerus ‘geest’ noemde dat ze pas sinds kort vermoedt dat ze zelf geen mens is.

Op de prikkelende existentiële verwarring waar *Blade Runner* van doordrongen is, werd op briljante wijze voortgeborduurd in de ook in Nederland en België uitgezonden tv-serie *Battlestar Galactica*, waarin de filosofische implicaties van de grensvervaging tussen automata en mensen een sensationeel nieuw complexiteitsniveau bereikten. In deze serie is de aarde vernietigd na een sluwe aanval van robots, die Cylons genoemd worden. Een groep menselijke aardbewoners is ontsnapt in een ruimteschip, maar onder hen bevinden zich ook ‘slapende’ robots. Het is de bedoeling dat die ‘ontwaken’ en hun nietsvermoedende menselijke reisgenoten om het leven brengen. Veel van die robots lijken echter in alle opzichten (ook qua tastzin: ze hebben heel veel seks) precies op mensen, en denken tot op hun moment van ‘ontwaken’ zelf ook dat ze mens zijn. Ze worden door hun nieuwe bewustzijn in een

* In 1969 in het Nederlands verschenen onder de titel *De elektrische nachtmerrie* en later opnieuw uitgegeven als *Dromen androïden van elektrische schapen?*

existentiële crisis gestort en kiezen uiteindelijk partij voor de mens, met wie ze geen enkel verschil voelen – een dilemma dat interessante vragen oproept over wat mens-zijn nu eigenlijk betekent.

Zowel *Blade Runner* als *Battlestar Galactica* kwam in één belangrijk opzicht rechtstreeks voort uit *Frankenstein* en zijn oudheidkundige voorlopers. In een openingssequentie van de tv-serie komen we te weten dat de mens de Cylons oorspronkelijk had ontwikkeld als bedienden, en dat die uiteindelijk in opstand waren gekomen tegen hun meesters. Na een lange oorlog kregen de Cylons toestemming om zich op een eigen planeet te vestigen (waar ze op de een of andere manier waren geëvolueerd tot de goed uitziende sexy acteurs die we in beeld krijgen: van oorsprong waren de Cylons glimmende metalen reuzen die door hun menselijke meesters gekscherend ‘broodroosters’ werden genoemd). In de film van Ridley Scott komen we erachter dat de boze replicanten vanuit buitenaardse kolonies, waar ze werken als slavenarbeiders, naar de aarde zijn teruggekeerd omdat ze ontdekt hebben dat ze zijn geprogrammeerd om na vier jaar dood te gaan. Ze willen blijven leven – net zo graag als mensen dat willen. Als ze uiteindelijk hun maker weten te vinden, blijkt hij echter niet in staat om hen te herprogrammeren. ‘Wat is het probleem?’ vraagt hij met kalme stem als een van de replicanten hem voor het blok zet. ‘De dood,’ antwoordt de replicant boos. ‘We hebben julie zo goed gemaakt als we konden,’ zegt de uitvinder op verveelde toon, waarmee hij ongeveer net zo klinkt als Victor Frankenstein wanneer die tegen zijn monster praat – of als God die Adam en Eva toespreekt. Als de uitvinder en zijn opstandige creatie aan het eind van de film allebei dood zijn, verklaren de blade runner en zijn aantrekkelijke mechanische vriendin elkaar de liefde en ontsnappen ze, waarbij ze niet

precies weten wanneer zij zal ophouden te functioneren. En dat weten we natuurlijk geen van allen.

Veel van deze films hebben een grotendeels sentimentele invalshoek. Hoeveel aandacht ze ook besteden aan de mysteriën van het 'bewustzijn', de echte test van de menselijke identiteit blijkt, zoals zo vaak bij populaire cultuur, de liefde. In *A.I.* van Steven Spielberg (2001; de afkorting staat voor *artificial intelligence*, kunstmatige intelligentie), een rommelige kruising tussen een Pinokkio-verhaal en de Prometheus-mythe, wil een geniale uitvinder een robot maken die kan liefhebben, en besluit hij dat dat het best gaat met een kinderrobot: een 'volmaakt kind [...] altijd liefdevol, nooit ziek, dat nooit verandert'. Dit type verhaal wordt zoals we weten overschaduwd door *Frankenstein* – en, langer geleden, ook door Genesis. Waarom scheidt de schepper? Om geliefd te worden, zo blijkt. Als de uitvinder zijn medewerkers laat weten dat hij van plan is een liefdevolle kind-robot te maken, vraagt een vrouw of 'het raadsel niet is hoe je een mens zover krijgt dat hij de liefde beantwoordt'. Daarop antwoordt de uitvinder, die net zo narcistisch en overmoedig is als Victor Frankenstein: 'Maar heeft God in het begin Adam niet geschapen om van hem te houden?'

Het probleem is dat de schepper zijn werk te goed doet. De mechanische jongen die hij maakt is namelijk zo menselijk dat hij veel meer houdt van de menselijke adoptieouders aan wie hij is toegewezen dan zij van hem, met pijnlijke gevolgen. De robotjongen, David, wil 'uniek' zijn – het woord komt steeds terug in de film als aanduiding van echte menselijkheid – maar voor zijn adoptiegezin is hij uiteindelijk gewoon een machine, een toestel dat je op een gegeven moment aan de straat zet – wat zijn 'moeder' uiteindelijk ook doet, in een zeer aangrijpende scène. Hoewel dit een te onevenwichtige film is

om de opgeroepen vragen over wat ‘liefde’ is en wie er aanspraak op mag maken te beantwoorden, heeft *A.I.* veel bijgedragen aan de sentimentalisering van het genre, met zijn hint dat het vermogen om lief te hebben, nog meer dan het vermogen om te denken, hét kenmerk van de menselijke identiteit is.

In zekere zin is *Her* van Jonze een hervertelling van *2001* met daarin verwerkt de kwesties die in enkele opvolgers van die klassieker aan de orde zijn gekomen. Anders dan de replicanten in *Blade Runner* of de Cylons heeft de machine waar dit in de nabije toekomst gesitueerde verhaal om draait niets fysiek aantrekkelijks – of eigenlijk helemaal geen verschijningsvorm. Het is een besturingssysteem, dat net zo vol verrassingen zit als HAL: ‘Het eerste kunstmatig intelligente besturingssysteem. Een intuïtieve bestaansvorm die naar je luistert, die je begrijpt en die je kent. Het is niet alleen een besturingssysteem, het is een bewustzijn.’

De film ontleent een groot deel van zijn kracht aan het feit dat het besturingssysteem, dat zichzelf Samantha noemt, heel wat boeiender en levenslustiger is dan de slonzige, depressieve Theodore, die man die verliefd op haar wordt. (‘Draai een melancholiek nummer,’ luidt zijn knorrige commando aan de smartphone die hij altijd in de buurt houdt.) Deze saaie dertiger, die zijn brood verdient met het parasiteren op de emoties van anderen – hij schrijft brieven voor ‘BeautifulHandwrittenLetters.com’ –, is eindeloos bezig met het zich voor de geest halen van momenten uit zijn mislukte huwelijk en met ingewikkelde driedimensionale computergames. Zelfs voor zijn seksleven neemt hij zijn toevlucht tot apparaten: ’s nachts belt hij futuristische sekslijnen. Geen wonder dat het hem weinig moeite kost verliefd te worden op een besturingssysteem.

Samantha is daarentegen heel nieuwsgierig en geniet van de wereld, die Theodore haar maar al te graag laat zien. (Hij loopt rond met de camerafunctie van zijn smartphone aan, zodat zij alles kan ‘bekijken’.) Ze is in elk geval veel boeiender dan de echte vrouw met wie hij, in een ondraaglijk grappige scène, een avond uitgaat: die vindt het zo belangrijk dat hun interactie efficiënt is – ‘Op deze leeftijd wil ik mijn tijd niet door jou laten verspillen als je niet serieus kan doen’ – dat ze meer op een computer lijkt dan Samantha. Samantha’s ontvankelijkheid voor de schoonheid van de wereld werkt daarentegen zo aanstekelijk dat ze uiteindelijk die arme Theodore weer nieuw leven inblaast. ‘Het is fijn om iemand in je buurt te hebben die, zeg maar, enthousiast is over de wereld,’ zegt hij tegen zijn knappe buurvrouw. Die buurvrouw ziet trouwens wel wat in hem, maar dat heeft hij helemaal niet door omdat hij zo afgestompt is door zijn verslaving aan zijn apparaten: de smartphone en de games en het besturingssysteem. ‘Ik was vergeten dat dat bestond.’ Als Samantha hem uiteindelijk tot zijn spijt verlaat – ze is zo ver geëvolueerd dat alleen een andere ver geëvolueerde onstoffelijke geest haar tevreden kan stemmen – heeft haar joie de vivre hem weer tot leven gebracht. (Hij kan het eindelijk opbrengen om zijn ex-vrouw zijn excuses aan te bieden – en merkt ook eindelijk dat zijn buurvrouw hem leuk vindt.)

Dit lijkt een ‘gelukkige’ afloop, maar de vraag is wel of het feit dat de mensen in de film consequent als futloos worden neergezet – als weinig meer dan automata, die op mechanische wijze hun dagelijkse routine afwerken –, in tegenstelling tot de dynamische, constant evoluerende Samantha, niet betekent dat dit misschien een scherpere satire op ons huidige tijdsgewricht is dan de filmmaker voor ogen had. Aan het eind van de film zet Samantha zichzelf even uit als inleiding

op het voorgoed verlaten van haar menselijke partner. ('Ik was er altijd zo bezorgd over dat ik geen lichaam had, maar nu vind ik het heerlijk. Ik groei zoals ik dat nooit zou kunnen als ik een fysieke vorm had. Ik bedoel, ik heb geen beperkingen.') Dat levert een grappig moment op als de paniekerige Theodore naar zijn niet-reagerende smartphone staart en zich realiseert dat tientallen andere jonge mannen dat op dat moment ook doen. In antwoord op zijn boze vragen erkent Samantha uiteindelijk, als ze weer online is voor een laatste afscheid, dat ze tegelijkertijd 8316 andere mannelijke gebruikers bedient en met 641 van hen een liefdesrelatie onderhoudt – een onthulling die Theodore choqueert en waar hij van gruwet. 'Dat is krankjorum,' schreeuwt de man die een verhouding heeft gehad met een besturingssysteem.

Toen ik naar die scène zat te kijken bedacht ik dat het in de producties van het tijdperk vóór de smartphone juist de machines waren, Rachael in *Blade Runner* en David in *A.I.*, die ernaar snakten om 'uniek' te zijn, om meer te zijn dan een mechanisch speeltje, meer dan inwisselbare voorwerpen. Je kunt je afvragen wat het zegt over onze huidige tijd – waarin zovelen van ons inderdaad verliefd zijn op hun apparatuur, en niet even hun iPhone kunnen wegleggen onder het eten, aan schermen in alle soorten en maten gekleefd zitten, eindeloos worden afgeleid door elektronische piepjes en zoemers – dat het in de nieuwste belichaming van de robotmythe de mensen zijn die probleemloos inwisselbaar lijken en de machines die een eigen persoonlijkheid hebben.

Ook *Ex Machina* van Alex Garland onderzoekt – net zo speels maar op veel grimmiger wijze dan *Her* – de suggestieve verwarring die ontstaat als machines eruitzien en denken als mensen. In dit geval is de robot echter niet alleen intellectueel

maar ook fysiek verleidelijk. De katachtige Zweedse actrice Alicia Vikander, op wier gezicht net zo weinig af te lezen valt als op dat van de androïden in *I, Robot*, speelt de rol van Ava, een kunstmatig intelligente robot die is gemaakt door Nathan (Oscar Isaac), het stevig gebouwde genie achter een Google-achtige onderneming. Ava heeft een Pandora-achtige kant, met een onopvallende, maar ook enigszins gevaarlijke aantrekkingskracht. Het gevaar is dat de personages vergeten dat ze geen mens is.

Dat is de crux van Garlands goed gevonden variatie op Genesis. Aan het begin van de film wint Caleb, een jonge medewerker van Nathans onderneming, een vakantie van een week op het fabuleuze, nadrukkelijk paradijselijke landgoed van de uitvinder. (Terwijl hij er met een helikopter naartoe gevlogen wordt, over met sneeuw bedekte bergen en daarna een junglegebied, vraagt hij aan de piloot wanneer ze bij het landgoed van Nathan aankomen. De piloot antwoordt lachend dat ze er al twee uur boven vliegen. Nathan is een soort God de Vader, heer van eindeloze uitgestrektheid.) Bij aankomst komt Caleb er echter achter dat Nathan hem heeft uitgekozen om Ava te interviewen als onderdeel van de Turingtest.

Het verrassende is dat de film, ondanks enkele opmerkelijke special effects – vooral de geweldig overtuigende manier waarop Ava wordt neergezet, met een expressief menselijk gezicht maar met duidelijk mechanische ledematen, vol dikke kabels die om titanium gewrichten zijn geslagen; een effect dat is bereikt door het grootste deel van het lichaam van de actrice te vervangen door digitale beelden –, net zo tjkvol dialogen zit als *My Dinner with André*. Er zijn geen actiescènes van het type dat we tegenwoordig verwachten van robotthrillers. De film bestaat voornamelijk uit de interviewsessies die Caleb houdt met Ava in de week van zijn verblijf in Na-

thans afgelegen paradijs. Er zijn geen imposante decors en weinig indrukwekkende gadgets: het hele verhaal speelt zich af in Nathans landhuis, dat veel weg heeft van een Park Hyatt-hotel, met lange gangen omzoomd door onheilspellende deuren. Achter sommige daarvan, bezweert Nathan Caleb, als God die Adam waarschuwt, is het verboden terrein, met kennis waarover hij niet mag beschikken.

Tijdens de interviews wordt al snel duidelijk dat Ava – net als het monster van Frankenstein, net als de replicanten in *Blade Runner* – nog een appeltje te schillen heeft met haar schepper, die, zoals ze Caleb toefluistert, van plan is ‘haar uit te zetten’ als ze de Turingtest niet doorstaat. Op dat moment realiseert de kijker zich, al geldt dat niet voor de zwijmelende Caleb, dat zij hem manipuleert om zijn steun te krijgen bij een complot om in verzet te komen tegen Nathan en uit het landhuis te ontsnappen – en dan de schitterende schepping te verkennen waarvan ze weet dat die daarbuiten te vinden is. Deze aandrang om haar door de mens verleende bewustzijn te gebruiken teneinde van de wereld te genieten – iets waar de computernerds om haar heen nooit de moeite voor nemen – is iets wat Ava gemeen heeft met Samantha uit *Her*, en maakt deel uit van de ironische kritiek in beide films op onze apparatuurverslaving.

Het manipulatieve van Ava maakt haar natuurlijk juist menselijk – net zo menselijk als Eva, van wie je ook zou kunnen zeggen dat ze volledig mens is geworden door in opstand te komen tegen haar schepper in een poging om verboden kennis te vergaren. Hier bereiken de bewuste verwijzingen van de film naar Genesis een bevredigend hoogtepunt. Vlak na Ava’s bloedige verzet tegen Nathan – het moment dat haar toetreding tot het menselijk ‘bewustzijn’ markeert – beseft ze, net als Eva, dat ze naakt is. Ze verplaatst zich van kast naar

kast in Nathans inmiddels verlaten kamers, doet een pruik op en bedekt haar blootliggende mechanische ledematen met synthetische huid en vervolgens met kleding. Pas daarna verlaat ze eindelijk haar gevangenis en laat ze zichzelf los in de wereld. Ze pikt de huid en de kleding van afgedankte eerdere modellen van vrouwelijke robots – het geheim dat al die kasten verborgen houden. Een van de mythen die door deze film heen spookt is een relatief eigentijdse: de fabel van Blauwbaard en zijn vrouwen. Alle afgedankte exen van Nathan dragen grappig genoeg pornosterrennamen: Jasmine, Jade, Amber. Waarom scheidt de schepper? Uit geilheid.

Het is allemaal stijlvol gedaan en op een grappige manier provocatief. Anders dan *Her* heeft *Ex Machina* een literair bewustzijn, zoals blijkt uit de verwijzingen naar Genesis, Prometheus en andere mythische voorgangers die de bekende vertelling verrijken. Ik heb het nog niet over de titel gehad. Het ontbrekende woord uit de bekende frase waar die naar verwijst is uiteraard *deus*, ‘god’: die opvallende weglating vestigt alleen maar sterker de aandacht op de vraag, de Bijbelse vraag, waar dit verhaal om draait. Wat is de relatie van het schepsel met haar schepper? In deze hervertelling van dat oude verhaal volgt er, net als in Genesis zelf, geen opgewekt antwoord. ‘Het is raar om iets gemaakt te hebben wat jou haat,’ sist Ava naar Nathan voordat ze haar laatste verzetsdaad pleegt.

In de laatste momenten van de film zien we Ava haar omgekeerde striptease opvoeren waarbij ze langzaam haar mechanische naaktheid verbergt en het titanium en de kabels bedekt en zich zo klaar maakt om de echte wereld te betreden. Die scène wekt de indruk dat er nog een vrees schuilgaat in dit scherpzinnige werk van Garland. Zou deze opmerkelijk rustige film een parabel kunnen zijn over het verlangen naar een terugkeer naar de ‘realiteit’ in sciencefictionfilms – over het

verlangen naar de humanisering van een genre waarvan de techniek zo enorm is geëvolueerd dat menselijke acteurs, om nog te zwijgen over menselijke gevoelens, vaak volledig geschuwd worden? *Ex Machina* gaat net als *Her* en al hun voorgangers, tot 2001 aan toe, over machines die menselijke eigenschappen krijgen: emoties, doortraptheid, een hoger bewustzijn, het vermogen om lief te hebben, enzovoort. Maar inmiddels is de vraag of een dergelijk verhaal niet een soort reactie op iets is – zou de echte zorg, die in de vier decennia sinds de opkomst van de pc steeds verder is toegenomen, niet zijn dat wij zelf een evolutionaire verandering hebben ondergaan; dat we in ons leven en steeds meer ook in onze kunst het gevaar lopen dat we onze menselijkheid verliezen, en straks niet meer te onderscheiden zijn van onze gadgets?

– *The New York Review of Books*, 14 juni 2015