

Thời đại chúng ta sống đang trải qua những biến chuyển dữ dội, đang chứng kiến và hứa hẹn những điều tưởng chừng không thể tưởng tượng nổi trong một tương lai gần, nơi quyền lực của công nghệ gần như đã nắm vị trí tối thượng, chi phối đời sống cộng đồng cũng như thâm nhập vào mọi khía cạnh riêng tư nhất của cuộc sống con người.

Vấn đề đặt ra không còn là việc lựa chọn hay khước từ công nghệ; thay vào đó, điều chúng ta cần đối mặt trực diện là ý thức về sự chi phối của nó lên đời sống của mỗi cá nhân, những tiềm năng và nguy cơ mà nó đưa lại, sự chuyển đổi và thay thế của một hệ giá trị mới nơi con người mất dần vị thế trung tâm, và đi kèm với đó là những suy tư chiêm nghiệm lại về vấn đề “nhân tính” trong kỉ nguyên của máy móc và công nghệ cao. Tất cả những phân biện và dự báo ấy, ở đây, sẽ được bước đầu khảo sát qua những hình dung viễn tưởng, trong những thực hành nghệ thuật gần đây như “Her” và “Blade Runner”... cho tới khởi nguồn từ tác phẩm hư cấu của Aldous Huxley: “Brave New World”.

Quyền lực công nghệ trong những hình dung viễn tưởng

Đặng Hà

PHẦN 1: SỰ BẤT ỔN VỀ CĂN TÍNH NHÂN VĂN

Nỗi âu lo trước sự lệ thuộc của con người vào các phần mềm công nghệ cao cùng khả năng “gây nhiễu” đường biên người-máy mà những cuộc tiếp xúc ngày một sâu với các ứng dụng điện tử đưa lại trong thời đại này, bởi thế, sẽ được khảo sát trước hết qua tác phẩm điện ảnh *Her* (*Hạnh phúc ảo*, 2013) – bộ phim được đề cử tới 5 hạng mục tại giải Oscar và giành chiến thắng tại hạng mục “Kịch bản xuất sắc nhất”. Ngay từ những cảnh quay đầu, bộ phim mở ra một xã hội tối giản hóa mọi sự tiếp xúc trực tiếp. Nói đúng hơn, Theodore Twombly (nhân vật chính của *Her*) sống trong một thế giới được bao trùm bởi mọi dạng thức công nghệ thông tin, một xã hội không hứa hẹn trao cho chúng ta các mối quan hệ xã hội mà ngược lại, đẩy ta vào một mạng lưới lằng



Trong *Her*, Theodore cô đơn và chỉ yêu một ứng dụng công nghệ. Trong ảnh, Theodore đang hạnh phúc khi nghe ứng dụng nói chuyện qua tai nghe.

lằng lằng những huyền tưởng về các mối quan hệ ảo. Kiểu quan hệ được đem ra thử thách trong môi trường công nghệ thống trị ở đây là tình yêu. Đau lòng trước sự đổ vỡ gia đình với người vợ cũ, Theodore, từ việc tìm kiếm những quan hệ thân mật qua điện thoại, đã trở nên say mê một hệ điều hành mới mang lại cho anh hi vọng có một sự gắn kết tưởng chừng vĩnh cửu, nơi giọng nói dịu dàng vô hình hài của Samantha (do Scarlett Johansson

lồng tiếng) trở thành môi tương tác đầy đồng cảm, thấu hiểu, không rời theo từng bước chân anh. Ứng dụng ấy có một giọng nói đủ dịu dàng để tâm tình, đưa lại cho người dùng một cảm giác tin cậy, được lắng nghe, nhưng cũng đủ trẻ trung hấp dẫn để gọi dục. Gần như chưa bao giờ một mối quan hệ phi xác thực được tưng ca đến thế. Giọng nói ấy ân cần đánh thức anh mỗi sáng và cũng hết sức sexy mỗi khi mời gọi anh đi vào giấc ngủ. Theo-

dore nói chuyện với cô mọi lúc mọi nơi, anh giới thiệu cô cùng bạn bè (những người bạn ấy cũng có quan hệ tình cảm của riêng mình với một đối tác ảo tương tự), cùng cô thực hiện những chuyến đi xa, rồi cô theo trong những buổi cắm trại ngoài trời. Dù chỉ là một phần mềm điện tử, Samantha tỏ ra là một người bạn đồng hành tuyệt vời trong cuộc sống. Cảm giác cô đơn chán chường ở Theodore gần như được xóa bỏ trọn vẹn. Từ một người bạn tâm giao, Samantha dần mang lại cho Theodore một cảm giác lãng mạn và bị hấp dẫn như trước một người yêu đúng nghĩa. Nói như chính Spike Jonze, đạo diễn bộ phim, *Her* là “một huyền thoại lãng mạn kiểu cổ điển về tình yêu của một chàng trai và một cô gái mà chỉ một trong hai người được sở hữu một cơ thể”. Nhưng sự chấp nhận điều phi lý này, với Theodore cũng như với chính những người cùng thời anh, gần như là một lẽ đương nhiên bởi gần như bất cứ ai cũng đang sống, trò chuyện, và gắn bó với những thứ đồ dùng máy móc công nghệ của mình hơn là với những người xung quanh. Cảnh quay Theodore trên những chuyến tàu đông chật nhưng mỗi người đều chỉ chăm chú vào việc tương tác với đủ kiểu loại máy móc điện tử mình mang bên người là một mô tả ngắn gọn về quyền lực công nghệ, và cùng với nó, một nỗi cô đơn cùng cực giữa đám đông có lẽ chẳng có gì là quá xa lạ với chúng ta ngày hôm nay. Samantha, giống như tất cả các ứng dụng đã trở nên quen thuộc như Twitter, Facebook, ... đem lại cho chúng ta một cảm giác dễ chịu trong ảo tưởng được cứu vớt khỏi sự cô độc, được bước ra bên ngoài vỏ ốc của chính mình để mở rộng một mạng lưới giao lưu rộng hơn trong khi sự thật nằm ở chỗ, thứ

duy nhất chúng ta tiếp xúc trực tiếp và có được cảm giác gần gũi là một màn hình điện thoại lạnh lẽo vô tri giác.

Bộ phim của Spike Jonze gần như đã chạm đến được tất cả những vấn đề nhạy cảm nhất của thời đại này, truyền tải một mối suy tư mang tính thời sự về mối tương quan giữa công nghệ hiện đại với cái siêu vượt và siêu nghiệm, giữa cơn ngây ngất say mê với sự hoài nghi, và cuối cùng, giữa khoa học viễn tưởng với sự chiêm nghiệm về bản chất

những cuộc đối thoại triền miên không mệt mỏi, đầy nhẫn nại, và tức thì nhận được phản hồi, dù là với một phần mềm ứng dụng. Nghịch lí nằm ở chỗ, sự suy giảm nhân tính ở con người mỗi lúc một lộ hiện lại diễn ra song song với việc sự nhân tính hóa ở máy móc mỗi lúc một cao. Theodore dần dần quên mất Samantha chỉ là một sản phẩm công nghệ điện tử từ lúc nào không hay. Chính bởi vậy, dù là một tôn tại phi hình hài, Samantha vẫn là một trong hai nhân vật chính của bộ



Nhân vật K trong *Blade Runner* đi giữa những phiên bản người nhân bản.

của tình yêu. Nhưng những cặp phạm trù tương như hoàn toàn đối lập ấy liệu có loại trừ lẫn nhau? Công nghệ, không thể phủ nhận, đã kéo Theodore ra khỏi cơn trầm uất, tặng cho anh một “người tình” không chỉ hoàn hảo mà còn liên tục được “nâng cấp” sao cho mỗi lúc một đáp ứng tối đa những đòi hỏi tinh thần (và phần nào thể xác) của anh. Trong khi cuộc đời không những tước đoạt đi tình yêu mà còn đẩy anh vào tuyệt vọng, công nghệ tặng anh một huyền ảnh tươi đẹp về sự kết nối tâm giao trong một tình yêu siêu nghiệm, kéo anh ra khỏi mọi cơn độc thoại không dám mong cầu một lời hồi đáp vào

phim. Chúng ta theo dõi những diễn biến tâm lí, những thay đổi về tình cảm, sự gắn kết mỗi ngày một sâu đậm và sự thấu hiểu mỗi lúc một tăng trong tình yêu của cô dành cho Theodore hết như với một nhân vật hư cấu văn chương. Ở Samantha không chỉ có sự lắng nghe và thấu hiểu, cô còn liên tục tự chất vấn – về tình cảm của hai người cũng như về chính sự tồn tại của mình. Samantha, một ứng dụng di động, đã chạm tới những câu hỏi mang tính triết học về bản thể. Câu hỏi trung tâm mà Jonze muốn đặt ra trong bộ phim của mình, bởi thế, không chỉ là liệu máy móc có khả năng yêu hay không giống như ở

đa phần các tác phẩm hư cấu viễn tưởng khác, mà hơn thế nữa: liệu máy móc, một cách có ý thức, có khả năng yêu thương hơn hẳn những con người – kẻ đã tạo ra chúng hay không?

Câu hỏi tương tự cũng được đặt ra trong *Do Androids Dream of Electronic Sheep?* (Liệu những người máy có mơ về lũ cừu điện)- một trong những cuốn tiểu thuyết khoa học viễn tưởng viết năm 1986 đưa lại hình dung đỉnh đám nhất về đời sống hậu-nhân loại (post-human) của Phillip K. Dick; cùng bộ phim chuyên thể nổi tiếng lấy kịch bản từ nó là *Blade Runner* (Tội phạm nhân bản, 1982), và phim điện ảnh gần đây hơn được gợi hứng và tiếp nối phiên bản chuyển thể đầu tiên của Ridley Scott: *Blade Runner 2049* (Tội phạm nhân bản 2049, 2017) của Denis Villeneuve. Nhân vật chính trong tiểu thuyết của Dick là Rick Deckard, một kẻ kiếm tiền bằng nghề săn đuổi những người nhân bản thế hệ mô hình sinh học-điện tử Nexus-6 đang bỏ trốn. Deckard bắt tay vào công việc săn đuổi lạnh lùng của mình bằng một nguyên tắc rõ ràng: luôn phân định một ranh giới tách biệt tuyệt đối giữa người và máy, chính vì thế, để nhận diện một người nhân bản cần tiêu diệt, anh tuân thủ một phương thức tưởng chừng chắc chắn – sự vô cảm: “Một người nhân bản không quan tâm tới việc điều gì có thể xảy ra với một người khác hay không. Đó là một trong những dấu hiệu nhận biết để chúng ta có thể nhận ra”. Nhưng lập luận này bị chính anh phản bác và mâu thuẫn, và vị thế của một tên sát thủ mà Deckard vốn nắm giữ lại bị lung lay dữ dội bởi mối quan hệ tình ái với Rachel Rosen, một Nexus-6. Tác giả đã để Rachel, một người máy nhân bản, tự cất tiếng nói ý thức đầy đau xót về thân thể và sự tồn

Sự suy giảm nhân tính ở con người mỗi lúc một lộ hiện lại diễn ra song song với sự nhân tính hóa ở máy móc mỗi lúc một cao.

tại của chính mình: “chúng tôi không được sinh ra, chúng tôi không lớn lên, thay vì chết bởi bệnh tật hay tuổi già, chúng tôi mòn dần đi như bị mối ăn”, hay như lời thú nhận: “Không phải là em đang sống! Cũng không phải là anh đang lên giường với một phụ nữ đâu! Xin anh đừng thất vọng!” Tiếp nối vấn đề được đặt ra từ cuốn tiểu thuyết, phim của Ridley Scott đặc biệt đi sâu vào tính chất cảm động trong cuộc đấu tranh của những người máy trong nỗ lực giành sự sống và bản sắc riêng. Bằng sự đồng cảm được khơi dậy từ tình yêu với một người nhân bản, chính Deckard cũng dần vi phạm những quy định hà khắc về xúc cảm anh buộc phải tuân thủ: “Người nhân bản là một cỗ máy sinh học-điện cơ không được công nhận quyền mang cảm xúc, nhưng kẻ săn đuổi cũng vậy. Anh ta không được phép xúc động. Nhưng chuyện quái gì đang xảy ra với tôi đây?” Sự tự vấn ấy là bước khởi đầu cho việc phá vỡ đường ranh giới không thể vượt qua giữa người (human) và máy (cyborg). Những gì vốn được lấy làm nền tảng căn bản xác định căn tính nhân văn (tình yêu, đức hi sinh, sự chấn thương, năng lực sáng tạo tuyệt vời và cả khả năng chất vấn sự tồn tại của bản ngã), trong những hình dung viễn tưởng này, gần như đã không còn là đặc quyền của riêng con người nữa. Câu hỏi phản biện mang tính triết học về sự tồn tại bản thể tiếp tục được nối dài trong *Blade Runner 2049*. Đường phân giới

người/máy chưa bao giờ trở nên mơ hồ hơn thế khi Denis Villeneuve để “K” (một cách định danh nhân vật rất Kafka) – một nhân viên an ninh thế hệ Nexus 9 chuyên săn lùng và tiêu diệt các thế hệ nhân bản đời cũ hòng đảm bảo một xã hội ngày một tân tiến và hoàn hảo hơn đã đi từ sự truy sát kẻ khác sang cuộc hành trình tìm kiếm sự thật về chính mình. Cũng chính cuộc hành trình tự khám phá bản thân đã đẩy K lệch ra bên ngoài những luật tắc buộc phải tuân thủ đối với một nhân viên an ninh thực thụ. Mọi hành động của K đều mang một hi vọng về căn tính người mà anh (hi vọng) có thể mang chứa trong mình. Nghi vấn mình chính là đứa con duy nhất của Deckard và Rachel Rosen (trong *Blade Runner*) khiến K bí mật lưu giữ một niềm tin đặc biệt vào phần “nhân tính” tiềm ẩn trong mình. Nhưng cái giá K phải trả là quá lớn bởi mọi kí ức về một thời thơ ấu bên cha mẹ của anh hóa ra chỉ là một kiểu kí ức được cài đặt sẵn, được lập trình, được kiến tạo, hay nói đúng hơn, được “mượn” từ kẻ khác. Hi vọng về một phần nhân tính có thể có hóa ra chỉ là một ảo tưởng lớn để K khổ công kiếm tìm và rồi vỡ mộng. Bộ phim kết thúc trong sự suy sụp cùng cực khi K nhận ra rằng mình là một “vật thể vi”, một người nhân bản được tạo tác hoàn toàn. Nhưng cuộc hành trình kiếm tìm bản ngã cùng sự vỡ mộng về tồn tại ấy là một lời bênh vực cho chính nhân vật. Cuộc truy vấn về tồn tại của K đã khiến chính những con người chúng ta phải tự chất vấn về phần nhân tính cùng những năng lực “nhân văn” vốn được nghiệm nhiên thừa nhận chi thuộc về riêng con người, trong sự phân biệt tuyệt đối với người máy. □

Đón đọc phần 2: *Lời cảnh tỉnh cho kỹ nguyên hiện đại*