

Účinkují a připravili

<i>René Ronald Descartes</i>	Dalibor Pluskal
<i>Alan Turing</i>	Petr Kopáček
<i>Kristýna</i>	Eva Řehořová
<i>Willard</i>	Jan Zouhar
<i>Kevin</i>	Josef Petrželka
<i>Hynek</i>	Martina Hajná
<i>Vilém</i>	Jana Matiščíková
<i>Jarmila</i>	Jan Kostelník
<i>Výtvarník</i>	Jana Matiščíková
<i>Scénář</i>	Ištván Tračník
<i>Režie</i>	Josef Petrželka Ištván Tračník

KOČOVNÁ FILOSOFICKÁ
DIVADELNÍ SPOLEČNOST

PŘI KATEDŘE FILOSOFIE FF MU BRNO

uvádí detektivní horor

Ištvána Tračníka

BRAIN MAN



aneb

At' žije evoluce!

EFF
Velké Meziříčí, 21. 6. 2008

Vážení diváci,

naše filozofická hra má detektivní zápletku. O co v ní však jde především?

Filozofové se odjakživa snažili včlenit fakt, že jim to myslí, do širšího teoretického rámce. Někdy se jim to dařilo snáze, jindy s velkými obtížemi. V každém případě se ale otázka, co je to vlastně mysl a jak přesně souvisí s mozkem, stala součástí tradičního okruhu filozofických otázek. Dokonce si vysloužila vlastní disciplínu zvanou filozofie mysli. Zápletky naší hry se točí právě kolem ústředního tématu filozofie mysli, konkrétně kolem tzv. *problému jiných mysli* – tedy otázky, jak lze poznat, že někdo jiný než Vy má opravdovou mysl.

Hlavními hrdiny hry jsou pánové René Descartes a Alan Turing. Ani jednoho z nich asi není třeba ctěnému publiku představovat, neboť jde o skutečné intelektuální titány: Descartes proslul jako filozof a matematik, Turing pro změnu jako matematik a filozof. Ve skutečnosti je sice od sebe dělilo třista let, my jsme si je však dovolili postavit vedle sebe, neboť jejich přístup k problému jiných mysli je v některých ohledech podobný.

Descartes se domníval, že lidskou mysl dokážeme spolehlivě určit díky proměnlivému chování jedince a díky schopnosti používat přirozený jazyk. Žádný stroj podle něho nebude nikdy schopen dlouhodobě reagovat stejně jako člověk. Dříve nebo později se ukáže – například – že když ho trefí do ramene shnilé rajče či židle z druhé řady, nechytí se za něj a nevykřikne „Lumpové!“



Turing se v polovině dvacátého století již soustředil pouze na ony jazykové schopnosti. Rozhodl se zcela odhlédnout od vnější podoby jedince a vzal do úvahy jen schopnost smysluplně odpovídat na položené otázky. Celé řešení navíc ilustroval na dobře pochopitelném příkladu, čímž dal vzniknout myšlence tzv. Turingova testu.

Protivníkem našich hrdinů je filozofická zombie – hypotetický tvor, který byl filozofy speciálně vyšlechtěn k tomu, aby v řadách nepřátel rozsával intelektuální zmar a zkázu. Filozofická zombie je něco jako dokonalá, avšak zcela prázdná nádoba: nemá mysl, nemá žádné vědomí, žádnou subjektivní zkušenost, přesto však je její chování v jakémkoli směru nerozlišitelné od chování normálního člověka. Tento tvor je pro oba naše hrdiny mimořádně nebezpečný; je navržen tak, aby se dokázal s nástrahami Descartových a Turingových testů vypořádat. A to i přesto, že není vybaven opravdovým, nefalšovaným, stereofonním a digitálně plastickým vědomím.

Naše Kočovné divadlo si kdysi vytklo za cíl ztvárňovat obtížné filozofické koncepce nenásilnou formou. V tomto představení jsme však udělali výjimku a sáhli po formě násilné. Pokusíme se vám intelektuální souboj mezi zombií a zbytkem civilizovaného světa představit bez příkras a se vši brutalitou, která je pro práci filozofa typická. Vedle potoků krve se ve hře objeví i jedno sprosté slovo. Bude proneseno nahlas, francouzsky, avšak se špatnou výslovností – tato hra proto není vhodná pro předškolní děti či pro frankofily.

Příjemnou zábavu.

