



نقش استفاده از هوش مصنوعی در بهبود کیفیت تئاتر

(مطالعه موردی تئاتر آیینی)

احسان نثری^۱، امید دژاکام^۲

کارشناسی ارشد کارگردانی نمایش، گروه هنر، واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران، ehsannasri.com@gmail.com

*^۲ (نویسنده مسئول) هیات علمی گروه نمایش، واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران، drsaedsalehi2022@gmail.com

چکیده

پس از ظهور عصر شبکه‌های اجتماعی و اینترنت، هوش مصنوعی کارکردهای جدیدی برای استفاده عموم و متخصصان پیدا کرده است. با احیای ایده جهان‌های ممکن، هوش مصنوعی در حوزه ادبیات نمایشی و تئاتر در قالب گره‌گشایی برخی از مشکلات مربوط به گزاره‌های نمایشی از جمله نحوه استفاده از هویت‌های آیینی و خیالی با استفاده از مسئله تضاد در داستان بازی و باورپذیری روایت به کار رفته در زبان طبیعی. استفاده از هوش مصنوعی برای تحلیل جهان‌های ممکن در نمایش‌های آیینی می‌تواند رویکرد جدیدی را بین این دو حوزه که تاکنون متفاوت و نامرتب با یکدیگر بودند ایجاد کند. تعدد جهان‌های داستانی مرتبط با متن از نظر تعدد قرائت‌ها و باورها و آگاهی از آن‌ها در این نگرش حائز اهمیت است. از این حیث، در این پژوهش، استفاده از هوش مصنوعی در ارتقای کیفیت روایت در تئاتر آیینی مورد تحلیل قرار گرفته است.

اهداف پژوهش:

۱. تحلیل کاربردهای هوش مصنوعی در ارتقای کیفیت تئاتر آیینی.
۲. سکوی جهان‌های ممکن با استفاده از هوش مصنوعی در تئاتر.

سؤالات پژوهش:

۱. هوش مصنوعی در ارتقای کیفیت تئاتر آیینی چگونه عمل می‌کند و چه کاربردی دارد؟
۲. هوش مصنوعی چگونه با استفاده از لنز جهان‌های ممکن به کیفیت تئاتر کمک می‌کند؟

اطلاعات مقاله

مقاله پژوهشی

شماره ۵۵

دوره ۲۱

صفحه ۵۸۰ الی ۵۹۱

تاریخ ارسال مقاله: ۱۴۰۱/۱۰/۲۳

تاریخ داوری: ۱۴۰۲/۰۱/۱۵

تاریخ صدور پذیرش: ۱۴۰۲/۰۳/۱۷

تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۰۹/۰۱

کلمات کلیدی

نمایش آیینی،
هوش مصنوعی،
جهان‌های ممکن،
ادبیات نمایشی.

ارجاع به این مقاله

نثری، احسان و دژاکام، امیر. (۱۴۰۳). نقش استفاده از هوش مصنوعی در بهبود کیفیت تئاتر (مطالعه موردی تئاتر آیینی). مطالعات هنر اسلامی، ۲۱(۵۵)، ۵۸۰-۵۹۱.



dorl.net/dor/20.1001.1.*

***** ** ** ** ***/



dx.doi.org/10.22034/IAS

.۲۰۲۳.۳۹۷۲۶۳.۲۲۰۳

مقدمه

در نمایش آیینی، انسان‌های مقدس و قدسی می‌توانند یکی از کاراکترهای نمایش باشند؛ یا به‌عبارتی کاراکتری از داستان، موجود برتر از انسان و مقدس است؛ درحالی‌که همه کاراکترهای داستان تحت فرمان نویسنده و کارگردان تئاتر هستند. این موضوع به ادعای برخی از پژوهشگران سبب بروز تناقض در نمایش و حتی به‌کارگیری آن به‌عنوان ابزاری جهت صنعت‌مند ساختن متن و نمایش بود؛ بنابراین آیا می‌توان در حوزه نمایش و ادبیات نمایشی بروز تناقض را تصور نمود. در شکل منطقی این نوع از باورمندی براساس هویت خیالی که بخشی از زبان طبیعی هستند توجیه می‌شود و در دیالوگ‌ها و صحنه‌ها از آن به‌عنوان رویداد خبر داده می‌شود. این موضوع با بحث درباره جهان‌های ممکن قابل‌بررسی است؛ زیرا در نمایش‌های آیینی اصل مبتنی بر واقعه‌ای حقیقی و باورشونده برای مخاطب دارد. ارتباط میان جهان‌های ادبیات داستانی و نمایشی و شباهت آن میان جهان‌های ممکن که از سوی هوش مصنوعی بررسی می‌شوند، در این زمینه بسیار دارای اهمیت هستند. در بیان آنچه به‌عنوان ادبیات آیینی مطرح می‌شود، رویکردهای متفاوتی در قبال داستان و متن واقع‌نگارانه وجود دارد.

در ادبیات آیینی ارتباط میان داستان و واقع‌نگاری ادبی دارای اهمیت است که متن را از وقایع‌نگاری تاریخی صرف به ادبیات تبدیل می‌کند. در این‌باره، رویکردهایی درباره ارتباط میان داستان و متن واقع‌نگارانه در ادبیات آیینی وجود دارد. رویکرد اول مبتنی بر جداسازی میان داستان و واقع‌نگاری ادبی است و وضعیت داستان را کاملاً متفاوت با وضعیت‌های واقعی و قوانین منطقی می‌داند. در این رویکرد ادبیات آیینی صرفاً برساخته‌ی تخیل است و هیچ ارتباط واقعی میان این شیوه از ادبیات با جهان واقعی و رخداد حقیقی وجود ندارد. رویکرد دوم، رویکردی یکپارچه‌نگر است که براساس آن تفاوت میان داستان در ادبیات آیینی و واقع‌نگاری وجود ندارد و اساساً این مسئله نادیده گرفته می‌شود؛ زیرا اهمیتی در فهم و معنادهی ادبیات آیینی ندارد. در این نگرش اسطوره‌های آیینی معانی برتری را متبادر می‌کنند؛ شخصیت‌هایی که دارای خصلت‌هایی برتر مانند: عشق، احترام، عزت‌نفس، امنیت و خودشکوفایی هستند و از ویژگی‌های اصلی اساطیر فانتزی و قهرمانان حماسی است. البته این اشخاص دارای اعتمادبه‌نفس بالایی هستند که در مواقع خاص تصمیم خاص می‌گیرند (آذرپیرا و همکاران، ۱۴۰۱: ۲۴). رویکرد سوم رویکردی پراگماتیسمی است که طبق آن باید میان داستان و واقع‌نگاری ادبی براساس پراگماتیک بودن یا عملی بودن آن تمایز قائل شد، زیرا مرز قاطعی میان این دو امر وجود ندارد و آن‌ها مجموعه‌ای از عناصر فرهنگی، ادبی و هنرهای تخصصی دیگر هستند که براساس آن باید تمایزگذاری شوند. در این نگرش میان واقعیت و خیال یا وضعیت‌های واقع و وضعیت‌هایی که خلاف واقع می‌نمایند مرزی فازی وجود دارد که به زمان و پیش‌زمینه‌های فرهنگی و تاریخی ارتباط دارند. به این ترتیب، داستان‌مندی نمی‌تواند ویژگی‌ای جاویدان یک متن و مرتبط با اجزای آن محسوب شود؛ بلکه ویژگی‌ای است که با توجه به اینکه در یک دوره به‌صورت عملی و بسته به چارچوب و پیش‌زمینه تاریخی و فرهنگی متن باید بررسی شود و این‌گونه نیست که همیشه نیز به آن صورت باشد؛ زیرا ممکن است متنی پیش‌از این امر غیرواقع‌گرایانه تشخیص داده می‌شده است و امروزه این‌گونه نباشد و بالعکس (Ronen, ۱۹۹۴: ۱۰). به‌عنوان مثال، خدایان یونانی در ادبیات آیینی و نمایشی دوره

یونان باستان امری واقعی قلمداد می‌شدند و جزو متون واقع‌گرایانه بودند؛ ولی امروزه برای اکثر مردمان جزو خیال‌پردازی هستند (برسler، ۱۳۸۶: ۳۴). امر واقعی همان ماهیت اصیل اثر هنری است که در متن نویسایی پدیدار می‌شود، به بیانی دیگر، همان ناب‌بودگی که متون نویسایی به‌هم‌پیوسته دوره‌های مختلف در گفتمان میان‌متن‌ها از آن سخن گفته‌اند. ادبیات همواره از وجود چیزی خبر می‌دهد. چیزی پنهان که هر لحظه امکان آشکارشدنش وجود دارد. به‌واقع ادبیات امری سوژه‌محور است و در هر زمان توانایی تبدیل شدن به ابژه را دارد (قاسمی و همکاران، ۱۴۰۱: ۵۰۷). البته امروزه پرده میان واقع و تخیل نیز مانند گذشته نیست؛ زیرا امروزه این موضوع اهمیت دارد که متون براساس واقعی یا خیالی بودن آن ارزش‌گذاری نشوند؛ زیرا تخیل امروزه نقش بسیار مهمی در زندگی فردی انسان دارد و نقش بسزایی در فرآورده‌های به اشتراک گذاشته شده تخیل در زندگی اجتماعی انسان‌ها بازی می‌کند (Searl، ۱۹۷۵: ۳۳۲).

۱. نمایش آیینی

نمایش در دورانی از تاریخ غیر از آیین نبود و اندیشه به نمایش همان اندیشه به آیین بود و این موضوع امری جدید در تاریخ نمایش نیست، زیرا هنر نمایش در دوسویه‌ای از آیین - مناسک زاده و پرورده شده است. می‌توان گفت که در دوره‌ای از تاریخ که این دو پدیده یعنی تئاتر و مذهب یکی بوده‌اند، تفاوت چندانی میان آیین - مناسک مذهبی و آیین - مناسک نمایشی وجود نداشت. اما امروزه در تئاتر عصر معاصر به‌نام نمایش آیینی اجرا می‌شود بیشتر به‌دوراز مفهومی مذهبی است و بیشتر جنبه‌های ظاهری و قراردادی آیین و مناسک را تقلید می‌کند و استفاده از این ریخت به جهت به‌کارگیری ترفندی نمایشی است. نمایشنامه‌نویس و کارگردان در این شیوه می‌کوشد با کاربرد آیین و مناسک تجربیات و مکاشفات خود را به گروه اجرا و سپس به مخاطب ارائه دهد. از این لحاظ برخی از نمایشنامه‌های شکسپیر نیز بر پایه آیین - مناسک جای می‌گیرند. یعنی آیین - مناسک جدید بیش‌ازپیش وسیله‌ای برای شخصیت‌شناسی و افشای ماهیت درونی کاراکترهاست. بدون وجود این آیین مناسک‌ها درون‌مایه روان و رفتار شخصیت‌ها کم‌اهمیت یا مخفی باقی می‌مانند (ناظرزاده کرمانی، ۱۳۶۸: ۳۸۶). نمایش از این لحاظ می‌تواند از خلال گفتگوها، به کشف و برملاکردن آن اموری پردازد که بیان نشده‌اند. نمایش می‌تواند به آزادکردن نیروهایی که قراردادهای تمدن بر آن‌ها پرده پوشانده کمک کند. نمایش می‌تواند تمایلاتی را که در پس صورتک‌های روزمره پنهان شده عریان کند و از همین جاست که بار دیگر به نمایش - آیین اولیه نزدیک می‌شود. نمایشی در پی شکل‌دادن یا صراحت بخشیدن یا بیرون ریختن آن انگیزه‌های گم، عواطف مبهم و نیروهای مرموزی است که هیچ وسیله بیان دیگری قادر به آزادکردن آن‌ها نیست (همان).

۲. جهان‌های ممکن ادبیات نمایشی

جهان مجموعه‌ای از موجودات و روابط میان آن موجودات یعنی اشخاص و اشیای است که به اشکال مختلفی با یکدیگر در ارتباط‌اند. جهان داستانی مجموعه‌ای از هویات یعنی کاراکترها، اشیا و مکان‌ها و شبکه‌ای از روابط است. روابطی که

با عنوان اصول سازماندهی توصیف می‌شود و روابط زمانی-مکانی، رویدادها و دنباله جریان‌ها در آن جهان است (Ronen, ۱۹۹۴: ۸). در این نگرش که ادبیات و ادبیات نمایشی را به جهان‌های ممکن نزدیک می‌کند، بحث سازگاری روابط داستانی و تکرار در آن است. یک جهان داستانی را می‌توان چنین خیالی خودسازگاری از اشیا در نظر گرفت که البته با جهان واقع تفاوت دارد. باید توجه داشت که در روند نگارش و اجرای یک نمایش چندین جهان داستانی که می‌توانند مشابه یا غیرمشابه باشند به وجود می‌آیند. برخی در ذهن نویسنده و برخی استنباط مخاطبان است. جهان ممکن عالم دوردست و غیرقابل دسترسی نیست که با آن مواجه می‌شویم هر جهان ممکن با شرایط توصیف‌کننده‌ای مشخص می‌شود که به آن مربوط می‌شود. هنگامی گفته می‌شود در جهان ممکن دیگری من امروز این نگارش را انجام نمی‌دادم منظورمان این است که صرفاً وضعیتی تصور شود که تصمیم گرفته نشده باشد که این نگارش انجام داده شود یا تصمیم گرفته شود که روز دیگری نوشته شود جهان‌های ممکن مقرر می‌شوند نه اینکه با تلاش بسیار در جهان و عالم دیگری کشف شوند (کرپیک، ۱۳۸۱: ۴۹). جهان داستانی برای یک خواننده، همان معنایی است که او از متن استخراج کرده است. تعدد جهان‌ها ناشی از این است که قرائت افراد گوناگون از یک متن ثابت، گوناگون است. پس صرفاً در جهان‌های ممکن بحث سازگاری میان هویت و ارتباط آن‌ها دارای اهمیت است. اما این بدین معنا نیست که در جهان داستانی تناقض امکان رخ دادن نداشته باشد. برخی پژوهشگران ادبی مثل روث رونن معتقدند که وجود تناقض در جهان‌های داستانی برخلاف جهان‌های ممکن منطقی، امکان‌پذیر است. رونن در تشریح تمایز میان جهان‌های ممکن و جهان‌های داستانی بیان می‌کند که در آرای فلسفی گوناگون نسبت به جهان‌های ممکن، علی‌رغم وجود برخی تفاوت‌ها، پیش‌فرضی هست که همه در آن اتفاق نظر دارند و آن مسئله‌ای است که به اساسی‌ترین ویژگی جهان‌های ممکن، یعنی امکان‌پذیری باز می‌گردد. به این معنی که جهان‌های ممکن، چه بالفعل و چه غیر بالفعل، سیستم‌هایی سازگار و بدون تناقض می‌سازند که می‌توان آن‌ها را توصیف کرد، تصور کرد و به آن‌ها ارجاع داد؛ بنابراین نبود تناقض در این جهان‌ها پیش‌شرط شکل‌گیری آن‌هاست. اما از نظر رونن، سازگار و بدون تناقض بودن شرط لازم برای جهان‌های داستانی نیست و خالقان آثار ادبی خود را مقید به رعایت این پیش‌شرط در خلق جهان موردنظر خود نمی‌دانند (Ronen, ۱۹۹۴: ۵۱).

۳. هوش مصنوعی

استفاده از عبارت هوش مصنوعی که امروزه با نرم‌افزار Chat GPT بسیار شنیده می‌شود، همگام با سرعت پیشرفت فناوری رو به فزونی است. در سال ۲۰۱۵ مجله علمی آمریکایی، هوش مصنوعی را به‌عنوان ده پیشرفت بزرگ بشر که زندگی را بهبود بخشیده است، نامبرده است و حتی از آن به‌عنوان نجات‌بخش احتمالی سیاره زمین عنوان نموده است (Schmit & el, ۲۰۱۸: ۷). در مقابل برخی از اندیشمندان نیز از خطر احتمالی هوش مصنوعی گفته‌اند برای نمونه استیون هاوکینگ می‌گفت هوش مصنوعی می‌تواند بدترین اختراع تاریخ بشریت باشد و حتی از آن با عنوان هجی‌کننده پایان نوع بشر نیز نامبرده است. با این حال با وجود چند شاخصه می‌توان گفت که زمانی هوشمندی محقق می‌گردد که عبارت‌اند از: ۱- امکان برقراری رابطه از طریق پردازش گفتار و درک آن؛ ۲- نمایش دانش ذخیره شده و به‌کارگیری

آن؛ ۳- تجزیه، تحلیل و استنتاج اطلاعات؛ ۴- واکنش مناسب در موقعیت‌های غیرمترقبه (Russel & Norving, ۲۰۰۹: ۲)

هوش مصنوعی یکی از رشته‌های علوم رایانه‌ای است که به مطالعه و توسعه دستگاه‌های هوشمند از طریق ارائه الگوریتم مناسب، می‌پردازد تا ماشین‌ها را قادر به ادراک، استدلال و یادگیری سازد. هوش مصنوعی مطالعه روش‌هایی است تا رایانه را به دستگاهی تبدیل کند که بتواند اعمال مذکور که توسط انسان انجام می‌شود را اعمال کند. در واقع این پدیده بر مبنای فرضیه‌های است که پردازش تفکر انسانی را می‌تواند مکانیزه کند. در این حوزه تلاش دانشمندان براین اساس است تا قابلیت شبیه‌سازی هوش را در ماشین‌ها و رایانه‌ها ایجاد کند تا عملکرد هوش مصنوعی را به سطح هوش انسانی برساند و ماشین‌ها را به فعالیت‌هایی که انسان با مغز خود انجام می‌دهد، قادر سازد. هوش مصنوعی مجموعه‌ای از فناوری‌ها است که ماشین‌ها را قادر می‌سازد تا با سطوح بالاتر هوش عمل کند. ویژگی پردازش زبان طبیعی و موتورهای استنتاج می‌تواند سیستم‌های هوش مصنوعی را قادر سازد تا اطلاعات جمع‌آوری شده را تحلیل و درک کند. چنین سیستم هوشمندی همچنین می‌تواند از طریق فناوری‌هایی نظیر سیستم‌های خبره و موتورهای استنتاج، در دنیای واقعی عمل کند. این قابلیت‌های انسانی با توانایی یادگیری از تجربه و سازگاری با گذشت زمان افزایش می‌یابد. در علم امروز هیچ تعریف پذیرفته‌شده و واحدی از هوش مصنوعی وجود ندارد؛ اما به‌طور کلی هوش مصنوعی با دو عبارت تعریف می‌شود:

۱- هوش به معنای توانایی ارگانیک زنده برای تصمیم‌گیری که این خود نیازمند فعالیت‌های مغزی مثل درک، برنامه‌ریزی، استدلال و حل مشکل است.

۲- مصنوعی مرادف با پدیده ایجادشده توسط انسان یا دست‌ساز بشر با به‌کارگیری روش‌های مختلف علمی و مهندسی است (Fesenko, ۲۰۱۷: ۲۳)

توانایی حل مسئله در هوش مصنوعی ویژگی‌ای است که منظور این مقاله است. این قابلیت در هوش مصنوعی حل مسئله به معنای انجام جست‌وجویی نظام‌مند در میان مجموعه‌ای از پاسخ‌های ممکن با هدف دستیابی به یک راه‌حل یا هدف موردنظر صورت می‌گیرد. این درحالی است که مقوله حل مسئله احتمال دارد تا اهداف خاص یا اهداف عمومی را دنبال کند. روش‌هایی که برای هدفی خاص به‌وجود می‌آید، معمولاً ویژگی‌های خاصی دارند که با شرایط آن هدف و مسئله خاص هماهنگ است. در مقابل، روش‌های عمومی‌ای قرار دارند که در مورد دامنه وسیعی از مسائل و اهداف قابل استفاده است (عسگرزاده، ۱۳۸۵: ۱۶).

۴. هوش مصنوعی برای شبیه‌سازی جهان‌های ممکن در نمایش آیینی

در مورد اهمیت متن در تئاتر آیینی باید تأکید شود که کارآمدی و سودمندی آیین تا حدودی موکول به دست‌نخورده نگاه‌داشتن متن، و دست‌نخورده ماندن متن خود عامل بکر ماندن آیین بوده است. طوری که کناره‌نهادن آن سودمندی آیین را با خطر مواجه می‌ساخته است. با این حال، این تجلی صرفاً به‌گونه‌ای ضمنی یا بالقوه در متن وجود دارد مدت‌ها

بعد از اختراع نوشتن بود که درام به‌مثابه شکلی تخصصی از ثبت و نگارش سر برآورد. تجلی‌های بالفقه‌ای که پیش‌تر در قالب الگوهای عمل رمزگذاری می‌شد بعداً در قالب الگوهای کلام مکتوب رمزگذاری شد (شکنر، ۱۳۸۸: ۱۳۹). اما با این احوال متن الگوی نوشتاری منعطفی است که به‌عنوان برنامه و نقشه برای اجراکنندگان است. به‌عنوان مثال، در بالی، تئاتر و درام ثابت‌اند؛ درحالی‌که متن در ارتباط با آن‌ها در نوسان است. ژست‌های خرد هر رقص - حرکت انگشتان و دست‌ها، نحوه نگاه‌داشتن و خم کردن بالاتنه، حالت چهره (فقدان حالت که مثال بارز آن نگاه بی‌روح بالیایی است) ثابت است؛ این در مورد داستان سنتی یا پاره - داستان نیز که اغلب شامل کشاکشی بین اهورایان و اهریمنان یا پاره‌ای از افسانه رامایانا می‌شود، صادق است. اما مدت‌زمان اجرای این ژست‌های تئاتری و میزان تکرار هر حرکت و جای‌گشت‌ها یا ترکیب‌های جدید همگی به قدرت خلسه و یا خلاقیت اجراکنندگان وابسته است و نمی‌توان آن‌ها را از پیش دانست. در موسیقی کلاسیک هندی نحوه پیشروی هر راگا معلوم است این پیشروی برای موسیقی در حکم درام است؛ اما چگونگی رفتن از یک قطعه یا آهنگ به قطعه یا آهنگی دیگر و چگونگی سازماندهی این پیشروی‌ها (میزان تکرارها، توالی‌ها، تندی و حجم موسیقی) در نزد اجراکننده یا گروهی خاص، جزو اموری است که حتی بر خود اجراکنندگان نیز از پیش معلوم نیست. متن درست از دل رابطه‌ای که میان درام (راگا) و تئاتر (مهارت‌های ویژه هر اجراکننده خاص) وجود دارد سر بر می‌آورد (همان، ۱۶۴).

در زمینه نوع استفاده هوش مصنوعی برای اجرای متن تئاتر آیینی، روشن‌ترین مثال، هپنینگ‌ها هستند. در این نوع از تئاتر بخش بزرگی از کار بدون قصدیت و نیت‌مندی انسانی است. این موضوع سبب بی‌طرح و برنامه‌ی اجراها نمی‌شوند بلکه براساس تمرین‌های سختی نیز انجام می‌شود؛ اما برخی نیز مانند استفاده از هوش مصنوعی است که گزینه‌های مختلفی را پیشاپیش به کامپیوتر داده می‌شود. وحدت هپنینگ‌ها متکی بر تغییرات جای‌گشتی رویدادهای برنامه‌ریزی شده است؛ اما این منطق حاکم بر کامپیوتر است نه منطق حاکم بر قصه‌گو. از این‌رو در هپنینگ‌ها کسی جذب احساسات اجراگر یا شخصیت‌ها (اگر اصلاً چنین کسانی وجود داشته باشند) نمی‌شود و چنین احساساتی محصولات فرعی هستند. آنچه جالب‌توجه است تغییراتی است که بدن‌ها و ذهن‌های انسانی، دستگاه‌های مکانیکی، اشیاء و فضا ایجاد می‌کنند (شکنر، ۱۳۸۸: ۵۴)؛ زیرا کلام و متن‌محوری جایگاه سابق خود را از دست می‌دهد. در حقیقت، زبان از وظیفه اصلی خود که پیام‌رسانی است دور می‌شود و بیشتر برای فضاسازی مورد استفاده قرار می‌گیرد. عناصری چون نور، صدا، رنگ، طراحی صحنه، لباس و موسیقی برجسته و دارای اهمیت ویژه‌ای می‌شوند. تماشاگران دوره مدرنیسم در این دوره دارای نقشی فعال و مؤثر در اجرا هستند. طرح داستانی در دوره پست‌مدرن کم‌رنگ می‌شود. کاراکتر و شخصیت‌پردازی نیز نفی می‌گردد. اندیشه تئاتر پست‌مدرن به‌راحتی در کنار درام و تئاتر سنتی قرار نمی‌گیرد، اجرا اساساً نامتعارف و تجربی است و به طرق گوناگون سعی در به چالش کشیدن تعاریف ارائه شده از نقاشی، مجسمه، رقص، تئاتر و... دارد (حسین‌زاده نمدی و دیگران، ۱۴۰۱: ۲۵۹).

هوش مصنوعی می‌تواند عناصر روایت و داستان و روایت را در شکل‌ها و بیان‌های فرمی مختلف روایتگری در بر گیرند و از استراتژی‌های مختلف برای تعاملی ترکیب شده با داستانی غیرتعاملی و عناصر روایت استفاده کنند؛ درحالی‌که

برخی از اشکال روایت تعاملی شامل انتخاب ساده میان چندین رشته روایت ساده هستند. هوش مصنوعی می‌تواند با ترکیب برخی اشکال ترکیبی از روایت با انتخاب‌های آزادانه مبتنی بر لایه‌های شبیه‌سازی باشد. در این نگرش سه امر شبیه‌سازی انتخاب‌های تصادفی براساس الگوریتم و روایت شامل ساختارهای زمانی پیش‌ساخته‌ای در سطوح مختلف مقیاس زمانی هستند. در این نگرش شبیه‌سازی توسط هوش مصنوعی به‌وسیله قوانین از پیش تعیین‌شده‌ای که مشخص می‌کند که زمان چگونه از رویداد و صحنه‌ای به‌سوی صحنه دیگر چگونه پیش می‌رود پایین‌ترین سطح از ساختار زمانی را به خود اختصاص خواهد داد و خود مبتنی بر فیزیک، بازنمایی اشیای موجود در عکس‌العمل‌ها و رفتارهایی که از آن‌ها نشئت می‌گیرد و شبیه‌سازی اتفاقات گسسته در این زمینه هستند. تغییراتی که هوش مصنوعی در رویدادها و صحنه‌ها می‌دهد شامل حرکات از پیش طراحی شده است، نوعی از رفتار که ممکن است به‌عنوان انتزاعاتی از الگوهای تغییرات سطح پایینی در حد یک انتخاب قلمداد شوند. روایات خطی و تعاملی بالاترین سطح ساختار از پیش طراحی شده را شکل می‌دهند که با ساختن فرایندهای شبیه‌سازی سطح پایین و حرکات رویدادها در سطح بالا اتفاق می‌افتند؛ یعنی می‌توان براساس طرح کلی‌ای که برای هوش مصنوعی تعریف می‌شود بازه‌ای در انتخاب‌ها تصادفی و ممکن از هر یک از انتخاب‌های جزئی برای نمایش به‌دست داد. نمایش‌های آیینی می‌توانند بر یک یا دو مورد از این اشکال اولیه به نیت تمرکزی بر مفهوم جهان‌های ممکن تأکید کنند. در این روش از هوش مصنوعی برای کارکرد روایت چگونگی تعامل این سطوح ساختاری را شکل می‌دهند که از محتوای روایی از پیش طراحی شده، پتانسیل داستانی و داستانی به‌دست می‌آیند که بازیگر آن‌را به روی صحنه خواهد آورد. باید توجه داشت که هوش مصنوعی می‌تواند استراتژی‌های مختلفی برای ترکیب این اشکال پدید آورد (انصاری، ۱۳۸۹: ۹۶).

شبیه‌سازی در این روش می‌تواند بازنمایی کارکردها، عملیات و عناصر یک فرایند و رویدادهای نمایش آیینی به‌وسیله هوش مصنوعی باشد. هوش مصنوعی در این موضوع به شبیه‌سازی به‌عنوان یکی از ارکان اصلی شکل‌گیری وابسته است. مخصوصاً در مورد وضعیت‌های شناختی، اشیای موجود در فضای نمایش‌های آیینی، خود فضای نمایش آیینی و محیطی که بازیگران قرار است در آن بازی کنند و البته روابط میان عناصر و اشیای موجودات داخل در نمایش. در نمایش‌های آیینی شبیه‌سازی درباره موجودات ماوراءالطبیعی، چگونگی باورپذیری آن‌ها، رفتارهای آن‌ها و وضعیت‌های شناختی و رفتاری و همچنین کاراکترهای نمایش توسعه می‌یابد؛ مثلاً در نمایش آیینی تعزیه که مرتبط به تصویرکردن سپاه جنیان و زعفرجی است که از مهم‌ترین بخش‌های تعزیه است؛ بنابراین با استفاده از هوش مصنوعی و توجه به اینکه قوانین فیزیکی و باور به امور واقعی برای مناسبات موجود در فضای داستان و نمایش مورد استفاده باید واقع شود یا چه امکانات و پیشنهادهای در این زمینه هوش مصنوعی می‌تواند به‌دست دهد.

در این نگرش مخاطب از تجربه چندباره نمایش آیینی و یک‌شکل بودن همیشگی آن کسل نمی‌شود و امکان نوآوری و شگفت‌زده کردن مخاطب بسیار بیشتر خواهد بود. در این بازنمایی زمان‌مند کاراکتر و کنش، هوش مصنوعی در آن می‌تواند طرح را تحت تأثیر قرار دهد یا حتی آن را عوض کند (مدوز، ۲۰۰۲: ۴۵).

۵. هوش مصنوعی برای شبیه‌سازی اساطیر نمایش آیینی

از کارکردهای نمایش‌های آیینی آشناسازی مخاطبان با اعتقادات یک فرهنگ و قوم است. این آشناسازی کارکرد احیاء ارزش‌های فرهنگی حاکم بر جامعه است. آشناسازی به‌طور کلی به آیین‌ها و متون شفاهی و نمایش‌های آیینی اشاره دارد که مراد از آن‌ها ایجاد راهکارهای قطعی در وضع مذهبی و اجتماعی فرد آشنا شده است. از لحاظ فلسفی، آشناسازی معادل با تغییری اساسی در شرایط وجودی است. در این نگرش مخاطب نمایش آیینی می‌تواند در بستری قرار گیرد که از آزمون سخت معینی به‌گونه‌ای متفاوت از آنچه پیش از آشناسازی بوده بیرون می‌آید و فرد دیگری از نظر مواجهه با مسئله‌ای هستی‌شناختی می‌شود. مخاطب در این آیین‌ها نه تنها انگاره‌های رفتار، فن و حرفه و امور مرتبط با امور هستی‌شناسی را می‌آموزد؛ بلکه به آموختن افسانه‌های مقدس و سنت‌های اجتماع، نام اسطوره‌ها و تاریخ اعمال آن‌ها می‌پردازد. فراتر از این همه او مناسبات رمزی میان اجتماع و موجودات طبیعی را به‌عنوان مناسبات زمان نخستین به او یادآوری می‌شود. اکثر آزمون‌های آشناسازی بیش‌وکم اشاره بر مرگی آیینی می‌کنند که رستاخیزی یا زادن جدیدی به‌دنبال دارد. لحظه اصلی هر آشناسازی در مراسم با مرگ نمادین نوآموز و بازگشت به حیات جمعی نشان داده می‌شود. مخاطب به‌صورت تجربه از انسانی که در گذشته بوده، زاده می‌شود و حالات دیگر بودن و حیات را می‌پذیرد. مرگ آشناسازی اشاره‌ای است به پایان دوره کودکی، جهل و وضع کفرآمیز (الیاده، ۱۳۶۸: ۱۰-۱۶). تمام آیین‌ها با زادن و رستاخیز و نمادهایی که به آن‌ها اشاره دارند دلالت دارد که مخاطب به وضع وجودی دیگری درآمده است که غیرقابل فریافت برای آنانی است که این تجربه از آیین را نداشته‌اند (کازنو، ۱۳۷۷: ۱۷). بعضی از آیین‌ها نماد بیداری عالم وجود هستند - مانند برافروختن آتش جدید، گریز از مرگ، تکرار اعمالی که توسط آن‌ها خدایان جهان را آفریدند، پیشگویی رسمی درست هوا برای سال بعد، یا با اجرای آیین، زمان مقدس آغاز اشیا را کامل می‌کنند؛ بنابراین آیین برای بومی دارای خاصیت است. با تکرار آیین به تکمیل زمان مقدس نخستین می‌پردازد. آیین افسانه را ارائه می‌دهد. به یاری آیین آن زمان را واقعیت می‌بخشند و آن را به‌صورت واقعه‌ای نشان می‌دهند. فرد در صورتی در حرکات و اعمال خود موفق است.

که فقط به تکرار سرمشق‌ها بپردازد؛ یعنی حرکات و اعمالی که در زمان‌های افسانه‌ای توسط بنیان‌گذاران مراسم اجرا گردیده‌اند. این کیفیت آنان را مقدس می‌سازد و تکرار دوره‌ای این حرکات و اعمال، حیات مذهبی جامعه را کاملاً تجدید می‌کند و بعضی اوقات حرکتی صورت می‌گیرد که می‌نماید معنایشان فراموش شده، اما هنوز تکرار می‌گردند؛ زیرا بر این باورند که این حرکات توسط موجودات افسانه‌ای در زمان آغاز صورت گرفته‌اند (کراپ، ۱۳۷۷: ۳۲).

ضمن بحث درباره‌ی بازنمایی اسطوره‌ها در نمایش آیینی باید توجه داشت که اسطوره صرفاً شرح و تفسیر برخی داده‌ها و معطیات تلقی نمی‌شود که منشأ خارجی دارند؛ بلکه نشان‌دهنده‌ی راهنمایی عملی و ضامن اجرای آن فعالیت‌هایی است که موضوع اسطوره هستند. از سوی دیگر، آیین‌ها و مراسم و تشریفات و آداب اجتماعی غالباً ارجاعاتی مستقیم به اسطوره دارند و از آثار و نتایج تعالیم اسطوره‌ای هستند؛ بنابراین هوش مصنوعی این امکان را می‌تواند فراهم کند

که میان نمایش اسطوره و نتایج آن ارتباطات متنوعی شکل گیرد. یکی از این موارد کمک هوش مصنوعی برای تلفیق اسطوره‌ها است؛ زیرا این امکان را ابزارهایی نظیر chat GPT امروزه در اختیار ما می‌گذارد که آیین‌های اسطوره‌ای یا نمایشی از آفریقا، لاتین، اوستایی و اسلامی و مسیحی و... را با هم تلفیق کنیم؛ مانند نگرشی که پیتر بروک به اسطوره‌ها در نمایش‌های آیینی داشت و تئاترهای او آزمونی اساسی برای تجلی کهن‌الگوهای باشد که بی‌زمان و جهانی هستند و پژواک‌هایی برای همه نوع بشر در برداشته باشد. حتی در این مورد می‌توان برای از بین بردن معنای منطقی بر بیان جسمانی از هوش مصنوعی برای کاربرد آوازهای آفریقایی، لاتین و اوستایی و غیره در نمایش‌های آیینی سود برد.

۶. هوش مصنوعی در اجرا

نمونه‌ای که به استفاده از جهان‌های ممکن و هوش مصنوعی در نمایش پرداخته است نمایش «حقه احمقانه انسان» به کارگردانی آرون ویلوبای است که در دانشگاه ویرجینیای آمریکا اجرا شده است. او قصد داشته هیجان مرتبط با جهان‌های ممکن را به صحنه تئاتر بیاورد و برای دستیابی به این هدف در سه ژانر گوناگون نقش‌آفرینی و ژانر نجات/ترسناک و بازی آهنگین به طراحی نمایش خود پرداخته است. در این نگرش او ۵ قطعه مجزای نمایشی را براساس امکانات داستان پرداخته است و قصد داشته که با انتخاب تماشاگر هر قطعه دلخواه بازی شود. از این طریق امکان یک مواجهه چندگانه با اثر پدید می‌آید؛ زیرا هر قطعه الزاماً قرار نبود همان شب اجرا شود. در این نگرش این‌گونه تمهید دیده شد که به‌جای اینکه مخاطب حق انتخاب کل قطعه نمایش را داشته باشد شرایطی فراهم شود که او بتواند عناصر خاصی را در هر قطعه انتخاب کند. مثلاً انتخاب نور به چه شکلی باشد و یا اینکه چه موسیقی‌هایی برای او پخش شود که تمام این عناصر بر اساس هوش مصنوعی انتخاب می‌شدند (ویلوبای، ۲۰۱۱: ۳۱). اولین فرایند طراحی‌شده براساس استفاده از سیستم CPS است. در این فرایند، گزینه‌ای ارائه شده از سوی طراحان بازی، بر روی اسلایدی نمایش داده می‌شود و تماشاگران با استفاده از لیزر پوینترهایی که در دست دارند نظرات خود را بر روی اسلایدها حک می‌کنند. هر کدام از اسلایدها که لیزر پوینترهای بیشتری روی آن نقش بستند توسط گروه نمایشی به اجرا درمی‌آیند، فرایند دومی که ویلوبای به توضیح آن می‌پردازد باز هم براساس نظر اکثریت پیش می‌رود؛ اما این بار ضمن این که به‌جای اسلاید از تابلو استفاده می‌شود تماشاگران می‌توانند در بعضی از موارد لیزر پوینترها را کنار گذاشته و فریاد بزنند. البته باید در نظر داشت که طبق طراحی او در چنین شرایطی استفاده از یک فرد واسط نیز الزامی می‌نماید، یعنی کسی که بتواند ارتباط بین صحنه و تماشاگران را به‌درستی برقرار نماید. ویلوبای نام این فرد واسط را MC گذاشته است. بعد از اینکه در طول وقت تعیین‌شده مخاطبین بیشتر از طریق صداهاشون و بعضاً هم به‌وسیله لیزر پوینترها انتخاب‌های خود را اعلام می‌کردند و MC متوجه نظر اکثریت می‌شد، فریاد می‌زد و با صدای بلند به بازیگران دستور می‌داد که حالا روی صحنه باید این کار را انجام دهند (همان، ۴۲).

نتیجه‌گیری

براساس نتایج به‌دست‌آمده در تحقیق هوش مصنوعی در ابزارهای جدیدی که ضمن توانایی حل مسئله به‌دست داده است می‌تواند در پربارتر شدن نمایش‌های آیینی در مرحله نگارش، اجرا و همچنین تعامل میان اجرا و مخاطب نقش به‌سزایی ایفا کند.

(۱) هوش مصنوعی برای تلفیق اسطوره‌ها است این امکان به‌وسیله ابزارهایی نظیر chat GPT امکان‌پذیر است و در آن آیین‌های اسطوره‌ای یا نمایشی از آفریقا، لاتین، اوستایی و اسلامی و مسیحی و... قابلیت تلفیق دارند و از حالتی محلی به اموری جهانی تبدیل می‌شوند که بی‌زمان و جهانی هستند و پژوهش‌هایی برای همه نوع بشر دارند.

(۲) هوش مصنوعی در اجرای متن تئاتر آیینی می‌تواند کار را بدون قصدیت و نیت‌مندی انسانی کند. این موضوع سبب بی‌طرح و برنامه‌نگاری اجراها نمی‌شوند بلکه براساس گزینه‌های مختلفی است که پیشاپیش در ابزارهای هوش مصنوعی است و به آن جهت داده می‌شود.

(۳) هوش مصنوعی می‌تواند عناصر روایت و داستان و روایت را در شکل‌ها و بیان‌های فرمی مختلف روایت‌گری دربر گیرند و از استراتژی‌های مختلف برای تعاملی ترکیب شده با داستانی غیرتعاملی و عناصر روایت استفاده کنند. هوش مصنوعی می‌تواند با ترکیب برخی اشکال ترکیبی از روایت با انتخاب‌های آزادانه مبتنی بر لایه‌های شبیه‌سازی باشد. شبیه‌سازی توسط هوش مصنوعی به‌وسیله قوانین از پیش تعیین‌شده‌ای که مشخص می‌کند که زمان چگونه از رویداد و صحنه‌ای به‌سوی صحنه دیگر چگونه پیش می‌رود و اینکه روایات خطی و تعاملی از پیش طراحی شده را شکل دهد. باید توجه داشت که هوش مصنوعی می‌تواند استراتژی‌های مختلفی برای ترکیب این اشکال پدید آورد.

(۴) هوش مصنوعی در مورد وضعیت‌های شناختی، اشیای موجود در فضای نمایش‌های آیینی، خود فضای نمایش آیینی و محیطی که بازیگران قرار است در آن بازی کنند و البته روابط میان عناصر و اشیای و موجودات داخل در نمایش راهگشا و پیشنهادهای مفیدی می‌تواند ارائه دهد. در نمایش‌های آیینی شبیه‌سازی درباره موجودات ماوراءالطبیعی، چگونگی باورپذیری آن‌ها، رفتارهای آن‌ها و وضعیت‌های شناختی و رفتاری و همچنین کاراکترهای نمایش توسعه می‌یابد. با استفاده از هوش مصنوعی مخاطب از تجربه چندباره نمایش آیینی و یک‌شکل بودن همیشگی آن کسل نمی‌شود و امکان نوآوری و شگفت‌زده کردن مخاطب بسیار بیشتر خواهد بود.

فهرست منابع و مآخذ:

کتاب‌ها

- انصاری، امین. (۱۳۸۹). مقدمه‌ای بر روایت در هنر رسانه جدید. تهران: نشر افراز.
- برسler، چارلز. (۱۳۸۶). درآمدی بر نظریه‌ها و روش‌های نقد ادبی. ترجمه: مصطفی عابدینی فرد. تهران: انتشارات نیلوفر.
- شکنر، ریچارد. (۱۳۸۸). نظریه اجرا. ترجمه: مهدی نصرالله‌زاده، تهران: سمت.
- عسگرزاده، حسن. (۱۳۸۵). هوش مصنوعی. تهران: دانشگاه پیام‌نور.
- کازنو، ژان. (۱۳۷۷). جامعه‌شناسی وسائل ارتباط جمعی. ترجمه: باقر ساروخانی، منوچهر محسنی. تهران: اطلاعات
- کراپ، الکساندر و دیگران. (۱۳۷۷). جهان اسطوره‌شناسی. ترجمه: جلال ستاری، تهران: مرکز.
- ناظرزاده کرمانی، فرهاد. (۱۳۶۸). نمادگرایی. تهران: سروش.
- الیاده، میرچا. (۱۳۶۸). آیین‌ها و نمادهای آشناسازی: رازهای زادن و دوباره زادن. ترجمه: نصرالله زنگونی، تهران: نشر نگاه.

مقالات

- آذرپیرا، محسن؛ اردستانی رستمی، حمیدرضا؛ امامی، نصرالله و خردمندپور، مسعود. (۱۴۰۱). «بررسی و تحلیل ساختارهای انسان‌گرایی در شخصیت‌های اساطیری فانتزی منظومه‌های حماسی بهمن‌نامه و فرامرنامه منطبق با نظریه خودشکوفایی آبراهام مزلو». مطالعات هنر اسلام، ۱۹(۴۵)، ۷-۲۶.
- حسین‌زاده نمدی، مرجان؛ اردلانی، حسین؛ خبری، محمدعلی و امینی، رحمت. (۱۴۰۱). «بازخوانی مفهوم انسان - حیوان با تأکید بر نظریه ژیل دلوز از منظر پسا ساختارگرایی (پست‌مدرنیست) با خوانش یازده نمایشنامه». مطالعات هنر اسلامی، ۱۹(۴۸)، ۲۵۳-۲۷۰.
- قاسمی، معصومه، بنی‌اردلان، اسماعیل، صادقی شهپر، علی، اردلانی، حسین. (۱۴۰۱). «نشانه‌شناسی متن و اثر هنری در آرای رولان بارت با رویکرد خوانش متون و آثار هنری کهن». مطالعات هنر اسلامی، ۱۹(۴۵)، ۵۰۵-۵۱۸.
- کرپیکی، سول. (۱۳۸۰). «ملاحظات معناشناختی در منطق وجهی». ترجمه: کاوه لاجوردی. نشر ریاضی، شماره ۱، ۲، ۲۸-۳۳.

منابع انگلیسی:

- Fesenko, O. (۲۰۱۷). "Intellectual Property In Artificial Intelligence", University Of Tartu School Of Law Department.

Ronen, R. (۱۹۹۴). Possible world in literary theory. Newyork. Cambridge university

Russel , Stuart J And Norving , Peter , “Artificial Intelligence A Modern Approach” , Third Edition.

Schmit-Erfurth, U,. And Other. (۲۰۱۸). Artificial Intelligence In Retina, Progress In Retinal And Eye Research, Volume ۶۷.

Searle, John, R. (۱۹۷۵). "The logical status of fictional discourse". New literary history. Vol۶, No۲. ۳۱۹-۳۳۲

Willoby, A.D. (۲۰۱۱). Video Game Theatre, Theses and Dissertations, Virginia Commonwealth University



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی