



هوش مصنوعی

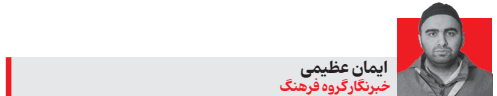
«فرهخیگان» از تردیدها نسبت به تکثیر تکنولوژی جهان روای جدید در سینما گزارش می دهد

هوش مصنوعی قاتل کارگردانی خلاق؟

هوش مصنوعی؛ آنگونه که می خواهد باشد

پیش از اینکه به بحث ورود هوش مصنوعی به پروسه تولید فیلم ورود پیدا کنیم باید در ابتدا هدف ظاهری و تأثیر آن بر تولید آثار سینمایی را مورد بررسی و ارزیابی قرار دهیم. هوش مصنوعی یا همان artificial intelligence قرار است در طول فرایند نوشتن فیلمنامه نقش بسزایی ایفا کند و کارهای دیگری نظیر ویرایش ویدئو، تولید CGI و حتی طراحی و ارائه بازیگران مجازی و کمک به توسعه فرایند استفاده از جلوه های ویژه میدانی را هم به سامان برساند. در واقع استفاده از هوش مصنوعی، هنر و صنعت سینما را توأمان دگرگون می کند و عصر جدیدی را رقم می زند که تأثیرش آگراز ناقد شدن این مدیوم در اواخر دهه ۲۰ میلادی بیشتر نباشد، به هیچ وجه کمتر نیست، این جریان روند کار را ساده تر پیش می برد و هزینه های تولید فیلم را به مراتب کاهش می دهد و فیلمسازان را قادر می سازد تا بتوانند به رویاهای شان رنگ واقعیت بزنند، اما این تنها روایت بخشی از داستان

است و برای تماشای آنچه زیر آب قرار دارد باید از کوه یخ به اعماق ماجرا سرازیر شویم و با مسائل ریز و درشت به صورت ریشه ای روبه رو شویم. برای مرور تاریخچه استفاده از هوش مصنوعی در سینما باید به دل تاریخ بزنیم و با مرور آثار مهم سینمایی در آن دوران حضور تکنولوژی های نوین را در صنعت سینما مورد بررسی قرار دهیم. برای اولین بار، فریتز لانگ، کارگردان سرشناس آلمانی - آمریکایی با ساخت فیلم اکسپرسیونیستی «متروپلیس» (۱۹۲۷) مسئله حضور هوش مصنوعی را به عنوان یک بازیگر اصلی در آینده مناسبات میان انسان و ماشین به گونه ای تیره و تار مطرح کرد. او در این فیلم نشان داد یک ربات چگونگی می تواند با استفاده از ظاهری انسانی، دیگران را فریب دهد و مقدمات تسخیر جهان را به نفع سازنده اش فراهم کند. متروپلیس اولین فیلم «بلند» سینمایی در گونه علمی - تخیلی (سای فای) بود و توانست آینده این ژانر سینمایی را تا حدود بسیار زیادی به حضور خود



امیر عظیمی خبرنگار گروه فرهنگ

رابرت داوئی جونپور، بازیگر آمریکایی برنده اسکار با حضور در یادگست on with karaswisher گفت اگر مدیران استودیو مارول از هوش مصنوعی برای بازگرداندن تونی استارک (یکی از شخصیت های مارول کامیکس که داوئی جونپور نقش آن را در قالب مرد آهنی بازی می کند) استفاده کنند، مجبور می شود آن ها را مورد بازخواست قرار داده و از ایشان شکایت کند. بیان این مسئله توسط داوئی جونپور برای بار

گوه بزند. لانگ دوران ابتدایی کارش در حوزه سینما را در آلمان گذراند و متروپلیس را هم در کشور خود خلق کرد. نگرش پیش گویانه او در مورد وضع جهان به قدری دیستوپیایی و رعب آور بود و کمتر کسی گمان می برد که زندگی مردم در سال های بعد در نتیجه استفاده از تکنولوژی های مختلف آنقدر متحول شود که با صدسال پیش خود به اندازه هراسمالت تفاوت ایجاد کند! حتی نگاه سیاه و تار لانگ به آینده، تحت لوای هوش مصنوعی دور از واقعیت نیست و وضعیتی که او صدسال پیش در فیلمش ترسیم کرده بود، اکنون در حال تعبیر است.

صنعت سینما در دنیا، بالاخص آمریکا و هالیوود، پس از ساخت فیلم متروپلیس به بازتولید آرزوهای فریتز لانگ در قالب سینمای ژانر پرداخت و هوش مصنوعی را در قالب شخصیتی متمایز و تا حدودی مهارشده و قائم به ذات به متن تصویر انتقال داد، اما این مدل از استفاده چندان قربان

دیگر مسئله استفاده از هوش مصنوعی در سینما را به میان آورده و نظر موافقان و مخالفان، درخصوص استفاده از این تکنولوژی پیشرفته را به صحنه اصلی بحث های سینمایی کشاند. حال این سؤال به میان می آید که استفاده از هوش مصنوعی چه آثار مثبت و مخربی در پی خواهد داشت و طرفداران و مخالفان آن چه استدلال هایی در این زمینه از خود ارائه می دهند. در این گزارش به ظهور و بروز تکنولوژی هوش مصنوعی خواهیم پرداخت و بیم و امیدهای موجود در مورد بهره بردن از این امکان در صنعت سینما را برای شما مطرح می کنیم.

و نزدیکی ای به روح آثار لانگ نداشت و فقط در موارد معدودی نسبت به آنچه در آینده تمام شئون زندگی انسان مدرن را تخریب می کرد همسوا با روح جاری در متروپلیس بود. فیلم هایی همچون «بلید ران»، «ماتریکس»، «بیگانه»، «۲۰۰۱: اودیسه فضایی»... مثل متروپلیس با اتخاذ رویکرد انتقادی، وضعیت مدرن انسان امروزی را مورد قضاوت قرار می دادند ولی این اتفاق در مورد دیگر فیلم ها چندان صادق نبود، چون آن ها از امکان تکنولوژی برای اعتبار دادن به کسب و کار خود در بازار استفاده می کردند و قرار هم نبود که خواب زمستانی مخاطبان هدف شان را به هم بزنند. درحقیقت آینده نگری در مورد شرایطی که می تواند نحوه زیست انبای بشر را زیر و کند به خاطر کسب سود بیشتر تعطیل شد و سینمای صنعتی آمریکا نیز از تکنولوژی جلوه های ویژه کامپیوتری و در نهایت هوش مصنوعی برای بال و پر دادن به بازار کسب سینما استفاده کرد.

بسیاری از فیلمنامه نویسان کارکشته و حرفه ای در رقابت با هوش مصنوعی چندان چیزی برای زبانی نه با صاحبان فیلم ها در چنته ندارند و به تدریج از بازار کنار خواهند رفت. این صرفاً یک پیش بینی با تحلیل هم نیست، اتفاقی است که در یازدهم ماه میلادی در جریان جشنواره «سینما اسکوپ» رقم می خورد و صنعت فیلم را به پیش و پس از خود تقسیم می کند. اما استفاده از هوش مصنوعی در کوتاه مدت نمی تواند از آثار منفی، بری باشد چون اگر توسط افراد کم تجربه یا بدون تخصص پیاده سازی شود، می تواند نتایج بدی در پی داشته باشد و نظر مخالفان را حداقل در حوزه سینما ثابت کند که حضور هوش واقعی در صحنه، اگرچه در شکل ظاهری خود مانع از عیب و ایراد است ولی چون توسط افراد بی استعداد و کم خرد کنترل می شود چندان نمی تواند آنگونه که متن تصویر را متحول ساخت، حوزه فیلمنامه را هم تحت تأثیر قرار دهد.

آن ها را توان و طبیعی تر از قبل اتفاق می افتاد. تأثیر استفاده از هوش مصنوعی را فقط نباید در سینمای ژانر علمی - تخیلی و انیمیشن های کمپانی های ریز و درشت خلاصه کرد، بلکه رد آن را باید در تقویت رئالیسم سینمایی مورد اشاره قرار داد. ابزارهای مبتنی بر هوش مصنوعی، واقع گرای جلوه های ویژه را هم در فیلم های سای فای و هم در ملودرام هایی که گاه در آن هانیاز به این پدیده احساس می شود، بالا می برند. الگوریتم یادگیری ماشینی بافت ها قادرند تا مدل های بسیار دقیقی تولید کنند و کاراکترها و همین طور محیط های CGI را به شکل حیرت آوری واقعی به نظر برسانند. اما مسئله ای که در این میان، سطح بحث را فراتر می برد انقلابی است که هوش مصنوعی در داستان سرایی و ساختار دراماتیک فیلمنامه ایجاد کرده است. در این نقطه انشراق شدید میان مخالفان و موافقان استفاده از امکان هوش مصنوعی پدید می آید، زیرا

هوش مصنوعی چطور کار می کند؟

هوش مصنوعی، انقلاب خاموشی است که دنیای سینما را به چیز دیگری تبدیل می کند. آثار علمی - تخیلی بسیار بیشتر و فراتر از روایت های معمولی و هیجان انگیز با فناوری های پیشگامانه تماشاگران مخاطبان را شگفت زده و مجذوب می کنند و حتی باترکیب بسیاری از ابزارهای پرطرفدار صنایع گوناگون را به تحولی شگرف می رسانند. هوش مصنوعی قادر است مرزهای آنچه فناوری می تواند به آن دست پیدا کند را تغییر داده و غیرممکن ها را ممکن کند، به طوری که تمایز میان واقعیت و رؤیا از هم قابل تشخیص نباشد. این امکان به وسیله جلوه های ویژه میدانی تقریباً شدنی نیست و همین مسئله موجب شده است که شور و اشتیاق سینماگران - تکنسین ها به استفاده از امکان مجازی هوش مصنوعی برای به ثمر نشستن خواب و خیال هایشان نتایج جالب و عجیبی را در پی داشته باشد که در آینده به آن ها خواهیم پرداخت. بازی، ادغام و ترکیب

من می جنگم، پس هستم

رابرت داوئی جونپور در نقد استفاده از هوش مصنوعی نه اولین نفر است و نه آخرین کسی است که از میان ستارگان هالیوودی دست برد به سینه ای تکنولوژی می زند. همانطور که انتظار می رفت، انجمن نویسندگان آمریکادری ۲۰۲۳ نسبت به استفاده صنعت سینمای آمریکا از هوش مصنوعی دست به اعتراض زدند و در روند تولید فیلم ها وقفه ای ایجاد کردند. انجمن نویسندگان در این راه تنها نبودند و انجمن بازیگران هالیوود (sag-aftra) نیز در ادامه به آن ها پیوستند. این برای نخستین بار در ۶۳ سال گذشته بود که استودیوهای فیلمسازی با اعتراض توأمان دو انجمن مهم نویسندگان و بازیگران روبه رو می شدند، اتفاقی که روند ساخت بسیاری از فیلم ها را به بن بست کشاند و کار و کاسبی استودیوها را مختل ساخت. آن ها در ضمن اینکه خواستار افزایش دستمزد خود به خاطر گسترش شبکه های نمایش خانگی و مسئله بهره روری بالای پلتفرم ها بودند،

حتی با نویسی فیلمنامه مورد استفاده قرار بگیرد و حتی محتوایی که به وسیله آن پدید می آید هم نمی تواند به عنوان یک محتوای مرجع در نظر گرفته شوند. حتی شرکت ها هم نخواهند توانست برای به نتیجه رساندن پروژه های خود، نویسندگان را مجبور به استفاده از هوش مصنوعی کنند با اگر هم می خواهند از این امکان بهره ببرند باید حتماً فیلمنامه نویسی مربوطه را در جریان بگذرانند تا آن ها به صلاح دید خود عمل کنند. اما اینکه این یادها و بنیادهای قانونی تا چه میزان خواهند توانست دست مدیران استودیوهای فیلمسازی در هالیوود را در استفاده از هوش مصنوعی ببندند و از فیلمنامه نویسان و ستارگان سینما حمایت کنند، جای سؤال دارد. سینما در حال حاضر همچون دیگر عرصه ها با سرعت سرسام آوری در حال تغییر و نو شدن است، به طوری که حد و حدود هیچ قانونی نخواهد توانست در برابر تغییرات آن تاب بیاورد. اکنون که در حال



یک کارگردان آمریکایی «بازی مرکب» را می سازد

در حالی که طرفداران سریال «بازی مرکب» محصول نتفلیکس باید چند ماه دیگر تا پیش فصل دوم منتظر بمانند، ممکن است شاهد گسترش این جهان به شکلی بزرگ باشند؛ چراکه برخی منابع به دلایل گفته اند یک سریال جدید به زبان انگلیسی از «بازی مرکب» در حال توسعه در این پلتفرم است و دیوید فینچر برای توسعه آن به کار گرفته شده است. سریال جدید بازی مرکب احتمالاً پروژه ای است که فینچر در سال ۲۰۲۵ به آن متعهد خواهد شد. این سریال نخستین سریال نوشته شده بر اساس بازی مرکب خواهد بود، اگرچه این اولین اثر بر اساس سریال بازی مرکب در نتفلیکس نیست و پیش از این یک مسابقه با عنوان «بازی مرکب: چالش» که برای فصل دوم تمدید شده و همچنین یک سری بازی ویدئویی نیز بر اساس آن عرضه شده است. این سریال نخستین سریال نوشته شده به زبان انگلیسی از بازی مرکب خواهد بود که به قسمت اصلی این سریال به زبان کره ای ساخته هوانگ دونگ هیوک می پیوندد. این فیلم نیز حول محور افرادی واقعی می چرخد که به طور ناخواسته در یک بازی شیطنانی شرکت می کنند. قسمت اصلی سریال کره ای بازی مرکب در سال ۲۰۲۱ به موفقیت چشمگیری دست یافت و هنوز هم به عنوان محبوب ترین سریال نتفلیکس شناخته می شود. این سریال در مجموع شش جایزه امی کسب کرده است.



برای ساخت فیلم کودکان و نوجوانان باید با افراد متخصص کار کرد

محمد جواد موحّد، تهیه کننده «باغ کیانوش» در مراسم اکران خصوصی این فیلم درباره چالش ها و اهمیت ساخت فیلم برای نوجوانان گفت: «فیلم برای نوجوان ساختن کار بسیار سخت و پیچیده ای است. ما اشتباهی انجام می دهیم و به این نوع سینما، سینمای کودک و نوجوان می گوئیم در حالی که کودک و نوجوان در دو دنیای کاملاً متفاوت زندگی می کنند. شاید ما در این سال ها این موضوع را فراموش کرده ایم که باید متخصص نوجوانان کار کنیم. مدت ها بود که فیلمی ویژه نوجوانان ساخته نشده بود تا اینکه حضور رضا کشاورز به عنوان کسی که فضای نوجوانان را می فهمد و با آنها زیست کرده است، باعث امید ما شد که می توانیم فیلم خوبی برای این گروه سنی بسازیم. همچنین اقتباس از رمان «باغ کیانوش» در ساخت این اثر به ما کمک کرد». حامد علائی، مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان هم در این مراسم درباره حمایت از ساخت این فیلم گفت: «سینمای اقتباسی یکی از گونه های مهم سینماست که در راستای نگاه ویژه به حوزه کتاب و نوجوان در دستور کار کانون قرار گرفته است. کانون در حوزه فرهنگ و هنر دو کار باید انجام دهد؛ اول کار تیمی است زیرا یک دست صدا ندارد. در راستای همین امر با سازمان سینمایی سوره و باشگاه فیلم سوره در این فیلم همکاری داشتیم. دوم اینکه ما باید از طریق هنر با نسل جدید صحبت کنیم و باغ کیانوش با همین رویکرد تولید شد.»