

## نقش هوش مصنوعی در شکل دهی به روابط انسان و ماشین در آثار سینمایی معاصر

فاطمه مهربانی<sup>۱</sup>، بهروز عوض پور<sup>۲</sup>

### چکیده

گسترش فناوری و توسعه هوش مصنوعی در زندگی مدرن به خصوص در عرصه ارتباطات انسانی به فرصتی برای ایجاد تحولات بنیادین در این عرصه، چه در روابط انسان و ماشین و چه در روابط انسانی شده است. این تحولات به همان اندازه که می توانند باعث توفیق روابط انسانی باشند، ممکن است عامل تحدید آن نیز باشند. از این رو پژوهش پیش رو با تمرکز بر هنر سینما که در سال های اخیر به بازنمایی فرصت ها و چالش های این مقوله پرداخته، این مسئله را در بستر این هنر و به طور خاص فیلم «او» اثر اسپایک جونز بررسی کرده تا به نقش هوش مصنوعی در شکل دهی به ارتباطات انسانی و روابط انسان و ماشین آگاهی یابد. روش انتخابی برای تحلیل این فیلم، روش اسطوره کاوی است که تحلیل آثار هنری را با عنایت به پس زمینه اجتماعی شان فراهم می کند. یافته های این پژوهش حاکی از آن است که در نمونه مطالعاتی مذکور و دیگر آثاری که هم زمان و با مضامین مشابه خلق شده اند، روایات اسطوره ای مرتبط با هوش نقش محوری در شکل دادن به وقایع فیلم داشته اند؛ که این مسئله، خود نیز متأثر از زندگی شخصی مؤلف و اندیشه غالب مکان - زمان خلق اثر است. در واقع نمونه مطالعاتی این پژوهش، در موضوعی که بدان پرداخته بود، آیین تمام نمای زمانه خویش است و از همین رو است که اقبال تماشاگران و متخصصان را به صورت توأمان دارد، چراکه همه افرادی که در زمان - مکان خلق این اثر زیست می کنند، نحوه و نوعاً تحت تأثیر روایات اسطوره ای مرتبط با هوش هستند.

### واژه های کلیدی

اسپایک جونز، اسطوره کاوی، او، روابط انسانی، هوش مصنوعی

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۸/۲۱

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۷/۲۰

۱. دانشجوی دکتری تاریخ تحلیلی و تطبیقی هنر اسلامی، دانشگاه هنر تهران fa.mehrabi@yahoo.com

۲. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر اصفهان behrouzavazpour@ut.ac.ir

## مقدمه

امروزه گسترش فناوری و توسعه هوش مصنوعی باعث به وجود آمدن تحولاتی در ارتباط شخصی بین انسان‌ها با یکدیگر، ارتباط انسان‌ها با هوش مصنوعی و حتی ارتباط اجتماعی‌شان شده است. مقوله هوش مصنوعی که در باد امری به منظور خدمت به بشر طراحی شده بود در روند توسعه‌اش گاه به ابزاری غیرقابل مقاومت برای استثمار انسان‌ها تبدیل می‌شود (Sinaga, 2015: 2). گفتنی است که بعد از طرح جدی هوش مصنوعی، این موضوع توجه پژوهشگران و متخصصان در حوزه‌های مختلف فناوری، روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، هنر و ... را به خود جلب کرد و خیلی زود به دغدغه‌ای تبدیل شد برای تدوین اخلاق هوش مصنوعی که اثرات آن به سرعت در آثار هنری هم رخ نمود (Hibbard, 2015: 19). با نگاهی به مجموعه آثار هنری که در دوره معاصر و پس از تدوین اخلاق هوش مصنوعی در این حوزه خلق شده‌اند یک نکته به وضوح به چشم می‌آید و آن اینکه گویی مجموعه همه این آثار صرف نظر از تفاوت‌های صوری و ظاهری‌شان، از یک سری اصول یا الگوهای بنیادین در بازنمایی هوش مصنوعی پیروی می‌کنند که به مجموعه آنها صورتی یکپارچه می‌بخشد. مطالعه و تحلیل چنین مسئله قابل‌تأملی در آثار هنری و در سطح بافتار اجتماعی درگرو مطالعه و بررسی آثار مختلفی است که هر یک به نوبه خود دربردارنده ایده‌ای است که باعث می‌شود این آثار تا عمق جان مخاطبان امروزی‌شان نفوذ کند. یکی از بسترهای هنری که به‌طور مفصل و در قالب‌های متنوع به بازنمایی مسئله روابط انسان و هوش مصنوعی یا روابط انسان‌ها تحت تأثیر هوش مصنوعی و راهکارهای احتمالی مدیریت آن پرداخته، هنر سینماست که بخش قابل‌توجهی از تولیداتش در دوره پس از طرح هوش مصنوعی، به بازنمایی این مسئله اختصاص یافته است و مجموعه آثار آن در قالب یکی از ژانرهای پرطرفدار سینمایی طبقه‌بندی می‌شوند. این نفوذ در آثار سینمایی از آنجا برآمده که این آثار برای مخاطب امروز که زندگی‌اش همواره تحت تأثیر هوش مصنوعی است، قابل‌درک و ملموس است. یکی از آثار سینمایی شایسته توجه در این حوزه که توانسته تأثیر به‌سزایی بر مخاطبان (فروش فوق‌العاده فیلم)، منتقدان و متخصصان حوزه سینما (کسب جایزه اسکار) بگذارد، فیلم «او» اثر اسپایک جونز<sup>۱</sup> است؛ که در ادامه این پژوهش مورد تحلیل قرار می‌گیرد و هدف از انجام این مطالعه و تحلیل، وقوف یافتن به نقش هوش مصنوعی در شکل‌دهی به ارتباطات فردی و جمعی و نیز ارتباطات انسان و ماشین است. درعین حال دیگر هدفی که از گذر چنین مطالعه‌ای محقق می‌شود تحلیل بافتار اجتماعی‌ای

1. Her

2. Spike Jonze

است که باعث خلق این فیلم و سایر فیلم‌ها با مضمون مشابه شده است. پرسشی که این پژوهش را در رسیدن به اهدافش یاری می‌کند بدین قرار است "ایده فلسفی شکل‌دهنده به روابط انسان - ماشین و انسان - انسانی که در فیلم «او» نمایش داده شده، کدام است و شباهت بین ساختار محتوایی این اثر و سایر آثار مرتبط با هوش مصنوعی خلق‌شده در مکان-زمان خلق آن علی‌رغم صورت‌های متفاوتشان چگونه توجیه‌پذیر است؟" بدیهی است مطالعه و تحلیل فیلمی که به این مسئله می‌پردازد و از یک سو سر در هنر و از سوی ریشه در مسائل روانی فردی و اجتماعی دارد، باید به طریقی روشمند و نظام‌مند و بر اساس نظریه‌ای صورت گیرد که قابلیت تحلیل صورت هنری با پس‌زمینه‌های روانی فردی و اجتماعی را داشته باشد. از آنجاکه به لحاظ فلسفی، همواره بُعد واقعی و معنایی اثر هنری همراه‌اند و مؤلف با تصور و تجرید (در فیلم «او») حذف بدن یکی از شخصیت‌ها می‌تواند نمود چنین تجریدی باشد) سعی دارد تا امر ایدئال را چنان در امر رئال صورت بخشد که از جانب مخاطب قابل فهم باشد، می‌توان درک کرد چگونه مدیومی چون سینما در ارائه ایده‌هایی از این دست عملکرد موفق‌تری دارد. دیدگاه‌شنلینگ فیلسوف آلمانی نیز موافق با همین امر یعنی تأثیر این‌همانی بعد رئال و ایدئال اثر هنری در میزان فهم مخاطب است (عوض‌پور (الف)، ۱۳۹۵: ۶۲-۶۳) او که در جهت تبیین فلسفه هنر خود از این مسئله بهره می‌جوید، اسطوره‌ها را نمود رئال ایده‌های فلسفی دانسته و بر همین مبنا معتقد است که اسطوره‌ها همواره به‌نوعی منشأ اصلی آثار هنری و شکل‌دهنده به احساسات مخاطب آثار هنری بوده‌اند (Schelling, 1989: 18)؛ بنابراین با توجه به نقش میانجی اسطوره‌ها در درک آثار هنری و نیز با عنایت به بنیان‌های روانی شکل‌دهنده به آنها، بهتر است روش انتخابی برای مطالعه مسئله این پژوهش روشی از دل مطالعات اسطوره‌شناسی و درعین حال با رویکرد تحلیل اجتماعی باشد تا این مسئله را از جهات گوناگون و به درستی تحلیل کند. یکی از روش‌هایی که قابلیت انجام چنین مطالعه‌ای را به‌طور نظام‌مند فراهم می‌کند، روش اسطوره‌کاوی به شیوه ژیلبر دوران است که این پژوهش را در یافتن الگوی غالب و شکل‌دهنده به مسائل فرهنگی و اجتماعی‌ای که در آثار هنری خاص یک مکان-زمان مطرح می‌شود، یاری می‌کند. لازم به ذکر است که تاکنون پژوهشی علمی که به مسئله این پژوهش پرداخته باشد و حتی به لحاظ روش‌شناختی با آن همپوشانی داشته باشد، انجام نشده، از این رو نمی‌توان برای این نوشتار پیشینه پژوهشی آن‌گونه که در نوشتارهای علمی کنونی معروف است، قائل شد.

## روش پژوهش

دانش اسطوره‌شناسی در قرن نوزدهم با رویکردی میان‌رشته‌ای در حوزه‌های فیلولوژی، باستان‌شناسی، تاریخ، ادیان و فلسفه در پارادایم سیانتیسیسم و پوزیتیویسم شکل گرفت. این دانش به‌نوبه خود به شکل‌گیری فضایی منجر شد که بستری برای خلق و نقد آثار ادبی و هنری بود. این فضا با مطالعه هم‌زمانی و در زمانی اسطوره‌ها به تبیین کارکرد و تفسیر معنای آنها، نحوه تشکل و تکثر آنها و توجه هم‌زمان به جهان ادبی-هنری و واقعی در آنها می‌پرداخت (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۶۱). بانی آن فردریش کروزر<sup>۱</sup> است و ماکس مولر<sup>۲</sup> و ژرژ دومزیل<sup>۳</sup> از پیشگامان آن هستند که همگی بنیان‌گذاران روش‌هایی از مطالعه علمی اسطوره‌ها هستند که به مجموعه آنها نقد اسطوره‌ای می‌گویند. یکی از روش‌های نقد اسطوره‌ای که در این مقاله بدان پرداخته می‌شود روش نقد اسطوره‌کاوانه است که در ادامه این بخش به مبانی نظری طرح آن و چندوچون کاربست آن در عمل می‌پردازیم. اسطوره‌کاوی<sup>۴</sup> در کنار اسطوره‌سنجی<sup>۵</sup> هر دو زیر شاخه‌هایی از نقد اسطوره‌ای<sup>۶</sup> هستند و با توجه به نوشتار مشابه اسطوره‌سنجی و نقد اسطوره‌ای در زبان فرانسوی که خاستگاه این روش‌ها است باید دقت داشت که روش‌های اسطوره‌کاوی و اسطوره‌سنجی هر یک با توجه به غایتی که دارند به مطالعه بخشی از تأثیرات دانش اسطوره‌شناسی بر آثار ادبی و هنر می‌پردازند. رابطه اسطوره‌کاوی و نقد اسطوره‌ای را می‌توان چنین تبیین کرد که نقد اسطوره‌ای به لطف اسطوره‌کاوی می‌تواند به بررسی گفتمانی عناصر اسطوره‌ای در یک متن و ارتباط آن با بافت فرهنگی بپردازد به طوری که بسیاری از رمزگان اغلب آثار هنری با این نظریه و روش بهتر رمزگشایی می‌شوند (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۴۴۵).

امروزه اسطوره‌کاوی به واسطه کاربردهایش در تحلیل مسائل هنری و اجتماعی، در جوامع دانشگاهی غربی بیش‌ازپیش مورد توجه گرفته و مطالعات گسترده‌ای توسط نظریه‌پردازانی چون پیر سولیه، میشل کازنو، هروه فیشر، پیر برونل، مارک ایگلدینگر و جیمز پری در این حوزه صورت گرفته است. پژوهش پیش‌رو بر آن است تا با معرفی این روش به شیوه بنیان‌گذار آن یعنی ژیلبر دوران قابلیت این روش در تحلیل گفتمان عناصر اسطوره‌ای در فیلم «او» و ارتباط آن با بافت فرهنگی مولد فیلم را نشان دهد.

- 
1. Georg Friedrich Creuzer
  2. Max Müller
  3. Georges Dumézil
  4. Mythanalysis
  5. Mythocritique
  6. Critique Mythique

اندکی پس از معرفی و پذیرفته‌شدن دانش اسطوره‌شناسی به‌عنوان یک رشته علمی، دستاوردهای آن با گذر زمان از سوی دیگر رشته‌ها، از جمله روان‌کاوی بکار گرفته شد و از طرف افراد برجسته‌ای چون زیگموند فروید<sup>۱</sup> و کارل گوستاو یونگ<sup>۲</sup> به‌طور قابل‌توجهی توسعه یافت. حدوث پارادایم ساخت‌گرایی، به‌نوعی به رشد روش‌شناسی‌های اسطوره‌شناسی انجامید. از جمله پژوهشگرانی که در این پارادایم به‌طور تحلیلی به مطالعه زیرساخت‌های ناآگاهانه روایت‌های اسطوره‌ای و روابط آنها پرداختند، می‌توان به کلود لوی استروس<sup>۳</sup> اشاره کرد که در تحلیل ساخت‌گرایانه اسطوره اُدیپ، به قصد تحلیل ساخت‌های ذهنی و کشف عناصر تشکیل‌دهنده آن، به واحدهای اسطوره‌ای روی آورد که خود هر کدام از آنها را «میتم» می‌نامید. نمود چنین مواجهه‌ای با ساخت‌های ذهنی را می‌توانیم در آراء شارل مورون هم دنبال کنیم. شارل مورون<sup>۴</sup> به تاسی از فروید تلاش کرد تا نقش اسطوره‌ها را در شکل‌گیری رفتار انسان‌ها به‌عنوان الگویی تکرارشونده به شیوه‌ای علمی معرفی کند. او با ابداع عبارت «اسطوره شخصی» شیوه‌ای تحت عنوان روان‌سنجی را بنیان نهاد که در آن با ثبت مجموعه‌ای از جزئیات تکرارشونده و بررسی ارتباط آنها با هم و با اسطوره‌ها، اسطوره‌ای تثبیت می‌شود که در افکار و اعمال افراد بیشترین حضور را دارد؛ اسطوره شخصی. این نظریه مورون بعدها موردتوجه پژوهشگرانی از حوزه اسطوره‌شناسی قرار گرفت که از جمله آنها می‌توان به ژیلبر دوران<sup>۵</sup> اشاره کرد. دوران فیلسوف فرانسوی است که نظریات و آثار برجسته‌ای در زمینه‌های فلسفه، ادبیات و اسطوره‌شناسی دارد. او تحت تأثیر روان‌سنجی مورون، اسطوره‌سنجی را به‌عنوان شیوه‌ای برای نقد آثار ادبی و هنری به کمک اسطوره‌ها تبیین کرد (نامور مطلق، ۱۳۸۸). البته دوران برخلاف مورون بیش از آن‌که به تأثیر جزئیات تکرارشونده در روان سوژه بیندیشد به نقش این جزئیات در چرایی و چگونگی تولید اثر ادبی و هنری می‌اندیشید.

گفتنی است که به همراه اسطوره‌سنجی دوران، دقیق‌تر کمی پیش از آن، اسطوره‌کاوی برای نخستین بار توسط دنی دو روژمون<sup>۶</sup> در دهه شصت قرن بیستم مطرح شد. این روش در پی توجه روژمون به تقابل فردگرایی و جمع‌گرایی در نظریات فروید و یونگ از سویی و دقت در تشابه روان‌سنجی و روان‌کاوی با اسطوره‌سنجی و اسطوره‌کاوی در دو زمینه درمان فردی و جمعی از سوی دیگر مطرح شد (عوض‌پور و همکاران، ۱۳۹۶: ۲۶۴). روشی که بعدها توسط

1. Sigmund Freud
2. Carl Gustav Jung
3. Claude Lévi-Strauss
4. Charles Mauron
5. Gilbert Durand
6. Denis de Rougemont

ژیلبر دوران، در راستای تغییر پارادایم از ساخت‌گرایی به پس‌ساخت‌گرایی، در بستری جدید و به شکلی متفاوت بار دیگر مطرح شد. در حقیقت گذر از ساخت‌گرایی به پس‌ساخت‌گرایی در سایه توجه به پیرامتن‌ها به اندازه خود متن و کنار گذاشتن قیود پارادایم ساخت‌گرایی صورت گرفت. در واقع علتی که دوران را در جهت توسعه روش خود از شارل مورون دور و به دنی دو روزمون نزدیک کرد، توجه به تأثرات جمعی به‌عنوان پیرامتن‌های خلق اثر در مقابل فردگرایی و عقده‌های فردی به‌عنوان عامل محرک و خلاق در تولید اثر بود. دوران در تبیین چرایی انتقال از اسطوره‌سنجی به اسطوره‌کاوی معتقد است: «در اصل، اسطوره‌کاوی بر اساس الگوی روان‌کاوی شکل گرفته و یک روش تحلیل علمی اسطوره‌ها به‌منظور دریافت است، اما نه فقط در معنای روان‌کاوانه، بلکه، در معنای جامعه‌شناسانه آن نیز» (Durand, 1992(a):350). دوران با اولویت دادن به اسطوره‌ها در مقابل داده‌های محض تاریخی که صرفاً برای یک‌زمان قابل استفاده‌اند، تلاش دارد بگوید «متون باید در بافت انسان‌شناسی‌شان قرار بگیرند و خوانده شوند، زیرا این بافت است که فهم از آنها را پایه‌ریزی می‌کند. [...] انسان‌شناسی، هم‌زمانی‌ها را جست‌وجو می‌کند، یعنی اینکه ثابت‌های معنا را برای انسان اندیشه‌ورز و تاریخ‌گوناگونی‌های تمایزدهنده را که در زمانی را به وجود می‌آورد مشخص می‌سازد» (عباسی، ۱۳۹۰: ۴۹-۴۸). او معتقد است: «هنگامی که گستره نسبی یک اثر با عصر خود یا دست‌کم با یک حوضچه معنایی تلاقی پیدا کند، موجب می‌شود تا مطالعه اثر از نقد اسطوره‌ای به یک تحلیل اسطوره‌ای وارد شود ... این تحول در اصل بسیار ساده است: یعنی اساس کار عبارت است از کاربرد روش‌هایی که ما برای تحلیل یک متن در میدانی گسترده‌تر به همراه فعالیت‌های اجتماعی، نهادهای، بناها و همچنین اسناد نوشتاری ارائه کردیم. به بیان دیگر، این کار در واقع گذار از متن ادبی به تمامی بافت‌هایی است که آن را در برمی‌گیرد» (Durand, 1996: 213).

اسطوره‌کاوی عبارتی است که نخستین بار توسط بهمن نامور مطلق در کتاب «درآمدی بر اسطوره‌شناسی» در ازای واژه میت‌آنالیز<sup>۱</sup> بکار رفت. این انتخاب به استناد شیوه برخورد تحلیلی این رویکرد با مسائل صورت گرفته که مشابه روان‌کاوی<sup>۲</sup> و به نوعی تحت تأثیر آن است. دوران خود در تعریف اسطوره‌کاوی می‌نویسد: «این یک روش نقادی است که به دنبال ترکیبی سازنده از نقدهای گوناگون ادبی و هنری قدیم و جدید است که تاکنون بیهوده در نزاع بوده‌اند؛ به عبارت دیگر، تمامی سنت‌های متفاوت نقادی را می‌توان در دل این روش خلاصه کرد که از دیدی در دانشی سه جانبه قابل پیگیری‌اند: در وهله اول به وسیله منتقدان قدیم از

1. Mythanalysis  
2. Psychoanalysis

نقش هوش مصنوعی در شکل‌دهی ... ❖ ۱۷۷

پوزیتیویسم تن تا مارکسیسم لوکاچ که توصیف را بر «نژاد، محیط و زمان» بنیان نهاده‌اند، سپس به‌وسیله نقد روان‌شناسانه و روان‌کاوانه که از طریق توسل بر روان‌اگریستانسیل توصیف را به زندگی‌نامه کمابیش آشکار مؤلف تقلیل می‌دهد و بالاخره «نقدهای نو» که توصیف را بر خود متن و ساختار کمابیش صوری آن مبتنی می‌داند» (Durand 1992 (b): 342). خود اسطوره هم نزد دوران یک غربال سلسله مراتبی است که متون موجود را بر اساس پالایه‌های بازتاب، قوه، کهن‌الگو، نماد و اسطوره مرحله‌به‌مرحله از نظر می‌گذراند تا نهایتاً متن اسطوره‌ای را از غیر آن تمییز دهد. در این سیستم تعریف اسطوره، نمادی است که روایت‌دار شده است.

### روش تحقیق اسطوره‌کاوی در عمل

حال که اسطوره‌کاوی دوران در نظر در حد وسع این نوشتار شرح داده شد، اکنون در عمل بر نمونه مطالعاتی این پژوهش پیاده می‌شود تا چندوچون به‌کارگیری عملی آن هم از این راه تبیین شود. نمونه مطالعاتی این پژوهش فیلم «او» است؛ فیلمی که در سال ۲۰۱۳ به کارگردانی و نویسندگی اسپایک جونز ساخته شد. در کتاب «رساله‌ای در باب اسطوره‌کاوی»، مراتب به‌کارگیری شیوه دوران به تفصیل بیان شده که در اینجا به‌طور خلاصه به آن اشاره می‌شود و در بررسی نمونه مطالعاتی به‌طور مشروح بکار گرفته می‌شود:

مرحله اول، انتخاب شاهکار یا یکی از مهم‌ترین آثار مؤلف و تشخیص خرده اسطوره‌های مستتر در آن اثر.

مرحله دوم، مشخص کردن موقعیت و میزان اهمیت هر میتم در اثر و معین کردن رابطه متقابل آنها در یک شبکه اسطوره‌ای و کشف خرده اسطوره کانونی اثر.

مرحله سوم، مشخص کردن ویژگی‌های بنیادین خرده اسطوره کانونی و یافتن روایتی اسطوره‌ای که اسطوره پس پشت آن اسطوره شخصی مؤلف است.

مرحله چهارم، مشخص کردن ویژگی‌های بنیادین روایت اسطوره‌ای مکشوف و تطبیق آنها با زندگی‌نامه مؤلف، مکاتبات او و امثال این از طرفی و پی‌رنگ کلی آثار او از طرف دیگر و کسب اطمینان از کشف درست اسطوره شخصی.

مرحله پنجم، مطالعه روایت‌شناسانه پیرامون روایت‌های موجود از اسطوره شخصی مؤلف و گزینش روایتی از این اسطوره که با پی‌رنگ آثار مؤلف بیشترین قرابت را دارد.

مرحله ششم، مطالعه بینا اسطوره‌ای بر مبنای روایت برگزیده از جمیع روایت‌های اسطوره شخصی مؤلف و تشخیص روابط این اسطوره با دیگر اسطوره‌های همسان و نیل به شبکه‌ای

۱. برای مطالعه بیشتر؛ عوض‌پور، بهروز (۱۳۹۵). رساله‌ای در باب اسطوره‌کاوی، تهران: مؤسسه کتاب‌آرایی ایرانی: ۶۷-۶۵.

اسطوره‌ای جهت کشف و ویژگی‌های عمیق‌تر اسطوره شخصی مؤلف و یافتن یک اسطوره فرا شخصی که با اسطوره شخصی مؤلف بیشترین قرابت را دارد. مرحله هفتم، مطالعه فرامتنی در حوضچه معنایی متعلق به آثار مؤلف جهت تشخیص حضور اسطوره فرا شخصی مذکور در زمان - مکان مدنظر در دیگر آثار ادبی و هنری در فرهنگ و جامعه متعلق به آن حوضچه معنایی.

### معرفی نمونه مطالعاتی

ماجرای فیلم در سال ۲۰۲۵ رخ می‌دهد. شخصیت اصلی فیلم، تئودور<sup>۱</sup>، مردی درون‌گرا و منزوی است. وی نویسنده شرکتی است که برای متقاضیانی که خود قادر به نگارش نامه‌های عاطفی نیستند، چنین نامه‌هایی می‌نویسد. از ابتدای فیلم احساس ناراحتی و نارضایتی او به واسطه آن‌که در آستانه طلاق از همسرش کاترین<sup>۲</sup> قرار دارد، به وضوح عیان است. وی برای فرار از رخوتی که زندگی او را دربرگرفته، سیستم عامل هوشمندی خریداری می‌کند. این سیستم عامل به گونه‌ای طراحی شده که در طی فرایند به روزرسانی‌اش، با صاحب خود تطبیق پیدا کرده و رشد می‌کند. تئودور برای سیستم عامل صدای زنانه‌ای را انتخاب می‌کند که خود را سامانتا<sup>۳</sup> معرفی می‌کند. قابلیت‌های شگفت‌آور سامانتا در شناخت حالت‌های روحی انسان و عواملی چون بروز شخصیتی زنانه در گفت‌وگوهایش با تئودور، همیشه در دسترس بودن، گوش دادن با علاقه به حرف‌های تئودور، رفتارهای حمایتگر، همه و همه صحه‌ای بر توانایی وی در درک پویای حالات روحی تئودور و تلاش برای رشد و تطبیق با اوست. این میان صمیمیتی غریب بین سامانتا و تئودور شکل می‌گیرد. اوایل سامانتا سعی می‌کند تا با ترغیب تئودور برای برقراری ارتباط با یک فرد سوم به منظور تکمیل بعد جسمانی رابطه‌شان، این رابطه را محکم‌تر یا جذاب‌تر کند. از این رو تئودور سعی می‌کند تا با زنی وارد رابطه شود که از طرف سامانتا معرفی شده است. برنامه‌طوری ترتیب داده شده تا آن زن هم‌زمان با سامانتا و مطابق نظر او عمل کند و تلاشی برای ارائه بعد جسمانی نرم‌افزار باشد. البته این قرار موفق نیست زیرا قابلیت هماهنگی و هم‌زمانی نرم‌افزار از جنبه تطابق با عملکرد زیستی بشر به اندازه لازم نیست. در روند فیلم دست‌آخر احساس تجسیم بر سامانتا مشتبه می‌شود و همین موجب وابستگی بیش‌ازپیش آنها شده و اثر خوبی بر کار تئودور می‌گذارد. در ادامه فیلم، امی<sup>۴</sup>،

- 
1. Theodore
  2. Catherin
  3. Samantha
  4. Amy



هم‌کلاسی پیشین تئودور که پس از یک مشاجره بی‌اهمیت در آستانه طلاق از شوهرش چارلز<sup>۱</sup> فرار گرفته، به تئودور می‌گوید که با نرم‌افزار هوشمندی که شوهرش از خود به‌جا گذاشته دوست شده است تا تئودور هم ماجرای رابطه‌اش با سامانتا را با امی مطرح کند. از سوی دیگر در قرار ملاقاتی که به‌منظور امضای برگه‌های طلاق بین تئودور و کاترین صورت می‌گیرد، کاترین وقتی از ماجرای دوستی تئودور و سامانتا با خبر می‌شود، تئودور را به ناتوانی در برقراری رابطه با انسان‌ها متهم می‌کند؛ و در ادامه هنگامی که سامانتا برای مدتی از دسترس خارج می‌شود احساس نگرانی شدیدی بر تئودور غالب می‌شود؛ و وقتی سامانتا دوباره روشن می‌شود تئودور از او می‌پرسد آیا با فرد دیگری هم ارتباط دارد؛ سامانتا در جواب با اذعان به این‌که با ۸۳۱۶ نفر ارتباط معمولی و با ۶۴۱ نفر رابطه عاشقانه دارد، بر این نکته تأکید می‌کند که این موضوع نه‌تنها عشق بین آنها را دچار مشکل نکرده بلکه آن را مستحکم‌تر نیز کرده است. در نهایت روز بعد سامانتا برای همیشه از دسترس خارج می‌شود. تئودور سراغ امی می‌رود که او نیز از رفتن نرم‌افزارش اندوهگین است و در نمای آخر فیلم، تئودور و امی بر بام بلند آپارتمان خود کنار یکدیگر طلوع خورشید را به نظاره می‌نشینند.

### تحلیل نمونه مطالعاتی

چنان‌که پیش‌تر گفته شد، بخش نخست از مرحله اول اسطوره‌کاوی انتخاب شاهکار یا مهم‌ترین اثر مؤلف است. گفتنی است که به‌زعم متخصصان فیلم او جان‌مایه کلی تمامی آثار جونز را به نمایش می‌گذارد (Thérèse, 2014: 21). انتخاب این فیلم در درجه نخست به دلیل موفقیتش در ارائه خلاقانه ایده خود هم در فرم و هم در محتواست و در درجه دوم اهمیت موضوعی که به آن پرداخته است. می‌دانیم امروزه پیشرفت علم موجب رشد شتابان امکانات کاربردی آن در زندگی روزمره شده است و دستاوردهای گوناگون علمی از جمله هوش مصنوعی که به‌منظور خدمت به بشر طراحی شده‌اند گاه به ابزاری غیرقابل مقاومت برای استثمار انسان‌ها تبدیل می‌شوند.

در بخش دوم از مرحله اول اسطوره‌کاوی باید میتم‌های (خُرد اسطوره‌های) مستتر در اثر مشخص شوند. دوران در مقاله‌ای که در سال ۱۹۹۷ با عنوان «نوستالژی‌های اورفه. درس کوتاه از اسطوره‌کاوی» منتشر کرده، در این خصوص می‌گوید: «برای تحلیل یا حتی درک یک اسطوره، لازم است که نخست خرد اسطوره‌هایی را که آن اسطوره را شکل می‌دهند مشخص کرده و از این طریق بسامدهای بالایی را که کلید تصویری یا کلامی هستند تعیین کرد» (Durand, 1997 به نقل از نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۴۶۳)؛ بنابراین در این بخش از این پژوهش بر

1. Charles

آنیم تا به جستجوی میتم‌های عیان و مستتر نمونه مطالعاتی خود پردازیم. برای این جستجو لازم است تا به کاوش در بن‌مایه‌ها، مضامین، نشانه‌ها، موقعیت‌ها یا صحنه‌های دراماتیک و حتی اسامی اشیاء و اشخاصی که به نحوی از انحا به یک روایت اسطوره‌ای ارجاع می‌دهند، پردازیم. لکن دوران خود در رابطه با جستجوی میتم‌ها می‌گوید، بهتر است خرده اسطوره‌ها را در سه سطح صوری، محتوایی و بافتار اجتماعی اثر دنبال کنیم (Durand, 1994: 204). از این‌رو در این بخش از پژوهش با اتخاذ همین رویکرد میتم‌ها را در سه سطح مذکور دنبال می‌کنیم.

میتم‌ها در بافتار اجتماعی، مضامین و موقعیت‌هایی هستند که واکنش مردم را به پدیده‌ای که با آن مواجه‌اند، نشان می‌دهند؛ و منظور از این مواجهه تأثیرپذیری یا تأثیرگذاری بر آن پدیده در نحوه به‌کارگیری آن است. همان‌طور که پیش‌ازین در معرفی فیلم گفته شد، ماجرای این فیلم که در آینده رخ می‌دهد، نمایشگر شیوع گسترده فناوری و نحوه تعامل انسان‌ها با آن است. مدرنیسم در کنار آسیب‌های احتمالی که دارد، برای انسان‌ها ارمغان‌هایی نیز دارد که منجر به پرورش و بلوغ نوع بشر می‌شود. با این توضیح می‌توان رشد آگاهی، گسترش امکانات، عدم توانایی برقراری ارتباط حقیقی، تسهیل ارتباطات، انزوا، استقلال، گسترش روابط اجتماعی، تحدید روابط دوستانه، گسترش خرد، کمال‌طلبی، خلق و رشد را خرده اسطوره‌های بافتار اجتماعی این اثر خواند.

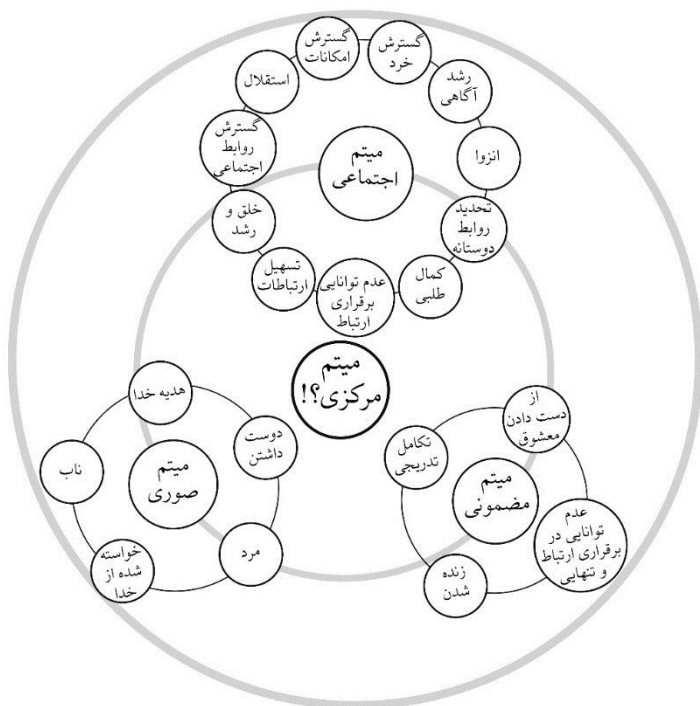
میتم‌های صوری در فرم اثر قابل‌تشخیص هستند و می‌توان در نشانه‌ها، موقعیت‌ها، صحنه‌های دراماتیک یا اسامی به جست‌وجوی آنها پرداخت. با توجه به این نکته که در فیلم رویکرد زمان‌محور به مکان‌محور غلبه دارد، با صرف‌نظر از نام اماکن به ریشه‌شناسی اسامی شخصیت‌های اصلی فیلم می‌پردازیم: تئودور، سامانتا، امی، چارلز و کاترین؛ تئودور از واژه یونانی تئودورس<sup>۱</sup> مشتق شده که در لغت «هدیه خدا»<sup>۲</sup> معنا می‌دهد (Talbut Onions, 1966). سامانتا نامی است با سابقه کوتاه چند قرن که برای همین هم ریشه‌شناسی مستدلی برای آن وجود ندارد. عده‌ای آن را ترکیبی می‌دانند از نام مردانه ساموئل<sup>۳</sup> و واژه آنتوس<sup>۴</sup> که لغتی یونانی به معنی گل است (Weekley, 1967) و عده‌ای دیگر آن را فرم زنانه ساموئل در ترکیب با نام زنانه آنتیا<sup>۵</sup> می‌خوانند: ساموئل نامی مردانه است به معنی «خواست‌شده از خدا»، مرکب از دو بخش سِم<sup>۶</sup> به معنی نام و ال<sup>۱</sup> به معنی خدا (Klein, 1987)؛ و آنتیا نامی زنانه به معنی شکوفه یا گل

1. Theodoros
2. Gift of god
3. Samuel
4. Anthos
5. Anthea
6. Sem

(Weekley, 1967). امی نامی است برگرفته از واژه فرانسوی آمی<sup>۲</sup> به معنی محبوب که خود از واژه لاتین امیر<sup>۳</sup> به معنی دوست داشتن گرفته شده (Ayto, 1991). چارلز یک نام مردانه است برگرفته از واژه لاتین کارلوس<sup>۴</sup> که مرد معنی می‌دهد (Talbut Onions, 1966) و کاترین نامی زنانه است برگرفته از واژه یونانی ایکاترین<sup>۵</sup> به معنی ناب (Talbut Onions, 1966).

سومین گروه از میتم‌های نمونه مطالعاتی به بن‌مایه‌ها و مضامین مستتر در محتوای فیلم اختصاص دارد. با استناد به توصیف پی‌رنگ فیلم که پیش‌ازین ذکر شد، می‌توان یک میتم مرکزی و چهار میتم فرعی برای این گروه از میتم‌های فیلم در نظر گرفت: فیلم با نامه‌های تئودور شروع می‌شود، نامه‌هایی که تئودور برای مشتریان ثابتی می‌نویسد که از جزییات زندگی‌شان به‌خوبی آگاه است. به بیانی فیلم با تأکید بر توانایی اندک آدم‌ها در برقراری ارتباط با نزدیک‌ترین عزیزانشان شروع می‌شود. چنان‌که در ادامه، کاترین خود تئودور را هم به همین ضعف متهم می‌کند. از سوی، چارلز، همسر امی، وی را به یک دلیل ساده ترک کرده و در یک معبد بودایی معتکف شده و به مدت ۶ ماه با کسی صحبت نمی‌کند. عدم توانایی در برقراری ارتباط انسانی و در پی آن تنهایی، مهم‌ترین میتم محتوایی فیلم است. در کنار این، در روند فیلم، پس از معرفی سامانتا به‌عنوان یک کنشگر فعال، به‌مرور شاهد شکوفایی جزییاتی در شخصیت او هستیم که از طریق تئودور به او افزوده می‌شوند، در واقع سامانتا طوری برنامه‌ریزی شده تا از محیط اطرافش یاد بگیرد و ارتقا پیدا کند. از سوی، تخصص تئودور در نامه‌نگاری نیز همین سیر را دارد. از این راه تکامل به این مفهوم را می‌توان دومین میتم محتوایی فیلم دانست. در فیلم بخشی وجود دارد که در آن سامانتا عشق را احساس می‌کند، نیاز به بدن را احساس می‌کند و حتی پشتش می‌خارد. وجود چنین احساساتی که خارج از دایره تصور مخاطب برای این‌گونه از وجود است، هرچه بیشتر تفکر زنده بودن این وجود را در ذهن مخاطب ایجاد می‌کند (Jollimore, 2015: 123). سومین میتم محتوایی این فیلم، زنده شدن یا به‌نوعی رستاخیز یک موجود بی‌جان است. جمع‌آوری و چاپ یادداشت‌های پراکنده تئودور توسط سامانتا را هم می‌توان مظهري از همین میتم خواند؛ و در بخش پایانی فیلم، سامانتا یک‌بار از دسترس خارج شده و بازگشته و بعد برای همیشه به اتفاق سایر نرم‌افزارها از دسترس خارج می‌شود. چهارمین میتم محتوایی این فیلم، از دست دادن معشوق است.

1. El
2. Amee
3. Amare
4. Carolus
5. Aikaterine



شکل ۱. شبکه میتم‌های بکار گرفته شده در فیلم «او»

اکنون که میتم‌های موجود در اثر معلوم شد، لازم است تا شبکه ارتباطی این میتم‌ها و موقعیت و میزان اهمیتشان هرکدام از آنها در این شبکه، مشخص شود. چه با تعمق در شبکه ارتباطی این میتم‌ها و توجه به نقاط عطف آنها، خرده اسطوره کانونی اثر تعیین می‌شود. برای تبیین شبکه ارتباطی میتم‌ها لازم است تا همه میتم‌های موجود در سه دسته تصویری، محتوایی و بافتار اجتماعی کنار هم بررسی و روابط هم‌جواری و تقابل این‌ها معین شود؛ دستاوردهای زندگی مدرن می‌تواند به نوعی تلقی هدیه خدایان به انسان‌ها باشد، این هدیه، گسترش امکانات زندگی، تسهیل ارتباطات انسان‌ها، تسریع انجام امورشان و استقلال از دیگری در برآورده کردن نیازهایشان است که در پی برای انسان‌ها رشد آگاهی، اما به همراه آن انزوا و عدم توانایی برقراری ارتباط با دیگران را هم به ارمغان می‌آورد. رابطه انسان و فناوری در بافتار این فیلم دوسویه و درهم‌پیچیده است؛ انسان‌ها خالق و پروردگار فناوری هستند و فناوری با دستاوردهایش پروردگار هدیه‌دهنده به انسان‌هاست. در واقع در یک رابطه تعاملی و تقابلی،

انسان و فناوری باعث رشد و قدرت‌بخشی به یکدیگر می‌شوند و لازم است تا در نقطه‌ای این ارتباط، پیش از آنکه به بروز مشکلی بینجامد، مهار شود. از سوی دیگر رشد نوع بشر هم می‌تواند تلقی هدیه خدایان به انسان‌ها باشد که در غالب تعالی خرد، کمال‌طلبی و خلاقیتی نمود پیدا کرده که نهایتاً منجر به رشد کیفیت زندگی می‌شود. هدیه خدایان به انسان‌ها هر آنچه باشد لازم است تا شیوه‌ای برای مواجهه با آن تدبیر شود که کمترین آسیب را برای بشر به همراه داشته باشد، لذا انسان در این مورد با تحدید عوامل توسعه، سعی بر دفع رشد غیرقابل پیش‌بینی و پیشگیری از صدمات محتمل این رشد و آگاهی دارد و با حمایت از روابط دوستانه سعی دارد تا بر انزوا و عدم توانایی برقراری ارتباط با دیگران غلبه کند و نهایتاً با کاتارسیس به نیاز خود برای خلق و بیانگری پاسخ گوید. در این میان عاملی که انسان را لایق دریافت هدیه خدایان می‌کند، عشق است. قدرت خلق و طرح اندیشه‌ها هدیه‌ای است از جانب خدایان به نوع بشر. انسان برای رهایی از تنهایی دست به خلقی می‌زند که تکمیل روزانه‌اش برای وی کاتارسیس، جاندارشدن مخلوقش پاداش و از دست دادنش بازگشت به نقطه اولیه عزلت است. از آنجا که مضامین عناصر ثابت و هدف شکل‌گیری اسطوره‌ها هستند، در اینجا مضمون اصلی ابزاری برای شناسایی اسطوره با اسطوره‌های کانونی و هادی اثر است. در این راستا خرده اسطوره کانونی این فیلم که علاوه بر جریان اصلی فیلم، جزئیات جانبی آن را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهد و به‌وضوح با مخاطب در تماس است، هوش است.

در مرحله سوم باید صفات و ویژگی‌های میتم مرکزی را معین کنیم و با مطالعه آنها در کنار هم به روایتی اسطوره‌ای برسیم و در ادامه با آزمون آن به اسطوره شخصی مؤلف. همان‌طور که پیش‌تر گفته شد، خرده اسطوره مرکزی این فیلم هوش است. در فیلم سامانتا مظهر هوشی است که به‌مرور با اطلاعاتی که از تئودور و دیگران می‌گیرد هرروز هوشمندتر از قبل می‌شود. رابطه سامانتا و تئودور به‌گونه‌ای است که سامانتا باعث پیشرفت تئودور و تئودور باعث پیشرفت سامانتا می‌شود و حاصل این رابطه هم کتابی است که سامانتا از آثار تئودور تهیه می‌کند که این خود نیز با خرده اسطوره مرکزی در ارتباط است. شخصیت‌های دیگر این فیلم یعنی کترین که مشغول نوشتن کتاب‌ها و سفرهای علمی خود است، چارلز که نرم‌افزاری مانند تئودور دارد و بعدها برای اندیشیدن در مورد زندگی عازم معبدی در شرق می‌شود، امی که با نرم‌افزار به‌جامانده از شوهرش دوست می‌شود، همه و همه به‌نوعی درگیر یک رابطه خردمحور هستند. از سوی دیگر شخصیت‌ها و موقعیت‌های این فیلم با خلق و خلاقیتی در ارتباط‌اند که برآمده از هوش است، مانند شخصیت سامانتا که توسط تئودور به یک شخصیت رشد یافته و زنده تبدیل می‌شود، کتاب تئودور که توسط سامانتا خلق و چاپ می‌شود، فیلم‌های مستند امی و آثار علمی کترین. هوشمندی و هوش مصنوعی که در این فیلم شاهد آن هستیم در ازای

خدمت‌رسانی به انسان‌ها نیاز به مراقبت و ارتباطی همیشگی دارد که این مراقبت از طریق مبادله اطلاعات بین کاربر و نرم‌افزار حاصل می‌شود. با وجود سامانتا و سایر امکانات هوشمند مانند آن، تئودور و دیگر کاربران از کمک سایر افراد بی‌نیاز شده‌اند و با استقلالی که از این طریق نصیبشان شده بیش از قبل منزوی شده‌اند، در واقع جنبه‌های منفی حضور همه‌جانبه هوش است که منجر به تنهایی آدم‌ها شده. پیش‌تر گفته شد کاترین تئودور را به عدم توانایی برقراری ارتباط با آدم‌ها متهم می‌کند، یا چارلز امی را ترک می‌کند تا شش ماه روزه سکوت بگیرد، همچنین در قسمت‌هایی از فیلم که محیط جامعه را نشان می‌دهند، شاهد انسان‌هایی هستیم که با تلفن‌ها و ابزارهای الکترونیکی‌شان هم‌صحبت هستند، به‌علاوه تنهایی کاترین و امی پس از جدایی از همسرانشان و نهایتاً ۸۳۱۶ نفری که با سامانتا رابطه دارند، خبر از تنهایی عظیمی می‌دهد که همه جامعه را در بر گرفته و از ثمرات رشد مهارناپذیر فناوری و زندگی هوشمند است. پس می‌توان گفت حضور هوش در این فیلم صرفاً مختص شخصیت اصلی نبوده و به‌نوعی با همه بافتار فیلم ادغام شده است و اکنون باید دنبال روایتی اسطوره‌ای باشیم که مضامین خلاقیت، حیات‌بخشی و دانش‌بخشی از پی‌رنگ آن باشد. این روایت می‌تواند با تکیه بر نتایج خرد برای انسان‌ها مثبت باشد مانند استقلال و منفی باشد مانند انزوایی که انسان‌ها با کاتارسیس سعی دارند از آن بگریزند. در این روایت رابطه هوش با انسان‌ها یک رابطه دو سویه است که در آن هر یک از طرفین باعث قدرت گرفتن دیگری می‌شوند.

چهارمین مرحله، تطبیق صفات و ویژگی‌های بنیادین روایت و روایت‌های کشف شده با جزئیات زندگی مؤلف متن است. اکنون که خرده اسطوره کانونی اثر را مشخص کردیم بر آنیم تا با بررسی زندگی‌نامه مؤلف اثر و سایر آثار او و جست‌وجوی نقاط تطبیقش با خرده اسطوره‌های کشف شده، شاکله‌ای از اسطوره شخصی مؤلف رسم کنیم. به این منظور تک‌تک صفات و ویژگی‌های بنیادین خرده اسطوره‌ها را با نقاط برجسته زندگی مؤلف تطبیق می‌دهیم. این نقاط می‌توانند بخش‌هایی از زندگی‌نامه مؤلف، مصاحبه‌ها و نقل‌قول‌های او، واکنش‌های او در مواضع مختلف، شایعات پیرامون او و انگیزه‌های پنهان او باشند.

اسپایک جونز با نام واقعی آدام اسپیگل<sup>۱</sup> در زمینه کارگردانی، تهیه‌کنندگی، فیلم‌نامه‌نویسی و بازیگری فعال است<sup>۲</sup> (Holofcener, 2017). جونز فعالیت هنری‌اش را از سال ۱۹۸۹ میلادی شروع و تاکنون تعداد زیادی موسیقی فیلم و آگهی‌های تبلیغاتی را نیز برای تلویزیون و سینما

### 1. Adam Spiegel

۲. در واقع اسپایک جونز نام موسیقی‌دان دهه ۴۰ و ۵۰ آمریکایی است که به‌عنوان نام مجازی یا هنری این کارگردان انتخاب شده است.

کارگردانی کرده است. وی دوران تحصیلش را در دبیرستان والت ویتمن و سپس در مؤسسه هنر سان‌فرانسیسکو در کالیفرنیا گذراند. نخستین فیلم بلندش را در سال ۱۹۹۹ تحت عنوان «جان مالکوویچ بودن» ساخت که مورد استقبال قرار گرفت و توانست نامزد جوایز معتبری از جمله «اسکار بهترین کارگردانی» شود (Smith, 2013: 10-12). همچنین در سال ۲۰۰۲ با ساخت فیلم «اقتباس» با بازی بازیگرانی همچون «نیکولاس کیج» و «مریل استریپ» و «کریس کوپر» مورد تحسین منتقدان قرار گرفت. در سال ۲۰۰۹ فیلم «جایی که موجودات وحشی هستند» را کارگردانی کرد. در سال ۲۰۱۰، فیلم کوتاه عاشقانه «من اینجا هستم» را ساخت و در سال ۲۰۱۳ فیلم «او» را کارگردانی کرد که شاید به نوعی ادامه «من اینجا هستم» باشد. جونز در سال ۱۹۹۹ با «سوفیا» دختر کارگردان مؤلف تاریخ سینما، فرانسیس فورد کاپولا، ازدواج کرد و در سال ۲۰۰۳ از او جدا شد. وی در سال ۲۰۰۸ مدتی با میشل ویلیامز ملاقات کرد، اما ویلیامز زمان‌بندی را در ارتباطشان غیرممکن نامید تا در سپتامبر ۲۰۰۹ این ارتباط به پایان رسد (Wikipedia, Spike Jonze). عده‌ای از اصحاب رسانه فیلم «او» اثر جونز را پاسخی برای فیلم «گمشده در ترجمه»<sup>۱</sup> اثر سوفیا کاپولا<sup>۲</sup> همسر سابق وی می‌دانند. در مورد فیلم گمشده در ترجمه، گمانی مبنی بر یکی بودن شخصیت «جان» در این فیلم با جونز وجود داشت که کاپولا در پاسخ به این سخن گفته بود: «این شخصیت اسپایک نیست، اما المان‌هایی از او در این شخصیت وجود دارد» (Thérèse, 2014: 7). جالب این‌که ریشه‌شناسی نام سوفیا با توجه به پی‌رنگ فیلم این احتمال را تقویت می‌کند: سوفیا<sup>۳</sup> واژه‌ای یونانی است به معنی دانش، دانش‌دوستی، هوش و نیز عقل شخصیت‌دار شده<sup>۴</sup> که از واژه سوفوس<sup>۵</sup> به معنی خرد مشتق شده (Talbut Onions, 1966). از سویی نیاز به توضیح ندارد که اگر آثار جونز را مخلوقات وی در نظر بگیریم، دریافت جایزه‌ای چون اسکار یا مورد اقبال عموم واقع شدن این آثار را به بیانی نمادین می‌توانیم جاندار شدن آنها بشماریم. نیز باید توجه داشت که جونز با یک نام مستعار زندگی متفاوتی را در عرصه‌های مختلف در نقش‌های مختلف بازی می‌کند؛ اغلب در نقش خالقی رنج‌دیده و رسته از دنیای زنان با تمام وجود و با مدنظر قرار دادن مضمونی چون خرد شخصیت‌دار شده در قالب‌های گوناگون به خلق آثار هنری می‌پردازد؛ آثاری که اغلب زندگی می‌یابند که این همه از سویی با معنای راستین سوفیا، خرد شخصیت‌دار شده، منطبق است و از سوی دیگر با مضمون اصلی روایت اسطوره‌ای کشف شده در مرحله پیشین؛ هوش.

1. Lost in Translation
2. Sofia Coppola
3. Sophia
4. Wisdom personified
5. Sophos

اکنون جا دارد با بررسی سایر آثار جونز به تصویری کلی از مجموعه آثار او دست یابیم تا با تطبیق آن با روایت مدنظر، به دیدی کلی برای مطالعه روایت‌شناسانه اسطوره شخصی او دست یابیم؛ در دو فیلم «من اینجا هستم» و «او» که جونز نویسنده و کارگردان آن‌هاست و در سه فیلم «جان مالکوویچ بودن»، «اقتباس» و «جایی که وحشی‌ها هستند» که و جونز صرفاً کارگردان آن‌هاست، فضایی خردگرا و فرا واقع‌گرایانه حاکم است و خلق جسمی و روانی و شخصیتی بخشی از پی‌رنگ اصلی:

جدول ۱. مجموعه فیلم‌های پیکره مطالعاتی نوشتار و عناصر تکرارشونده پی‌رنگ آنها

نام فیلم	خرد شخصیت‌دارشده	کنشگر ناموفق و منزوی از دنیای زنان	کنشگر خلاق
جان مالکوویچ بودن	ذهن مالکوویچ	شکست کریگ در کار و کم‌توجهی لوته و ماکسین به او	کریگ
اقتباس	دونالد کافمن	عدم موفقیت چارلی کافمن در کار و ارتباطاتش	چارلی
جایی که وحشی‌ها هستند	جانوران وحشی	رنجش مکس از مادر و خواهرش	مکس
من اینجا هستم	رابط‌های عاشق	روزمهرگی‌های شلدون و بی‌توجهی فرانچسکا	شلدون

با توجه به آنچه در مورد زندگی شخصی جونز و سایر آثار او مطرح شد، می‌توان گفت که زندگی او متأثر از آثار اوست و آثار او متأثر از زندگی او؛ آثار او بیانی نمادین از زندگی اوست. پس اکنون می‌توان با اطمینان گفت که خرده اسطوره مرکزی آثار جونز و از این راه مضمون اسطوره شخصی او، هوش است.

پنجمین مرحله مطالعه‌ای روایت‌شناسانه است به‌منظور یافتن روایت یا روایاتی که بیشترین تطبیق با خرده اسطوره مرکزی آثار جونز و از این راه اسطوره شخصی او را داشته باشد. هوش، به جهت نقش اساسی که در زندگی بشر دارد در اغلب روایت‌های اسطوره‌ای اقوام مختلف حضور جدی دارد؛ اما باید توجه داشت که انتخاب مرجعی که روایت‌های اسطوره‌ای را در بافتار آن جستجو کنیم ملزم به ارتباط با پیرامتن‌های متن موجود و درواقع حوضچه معنایی است که این اثر در آن شکل گرفته است. درواقع در روش دوران ما همان‌طور که به نقش مؤلف در خلق یک اثر باور داریم، تأثیر بستر فرهنگی - اجتماعی را هم در شکل‌گیری اثر نادیده نمی‌گیریم. حوضچه معنایی که فیلم او در آن شکل گرفته، غرب در حکم یک بستر فرهنگی است. از سویی جای توجه دارد که در انتخاب روایت باید به دو نکته دقت کرد: در درجه نخست معیار انتخاب یک اسطوره پی‌رنگ اصلی روایت آن اسطوره با حذف نکات



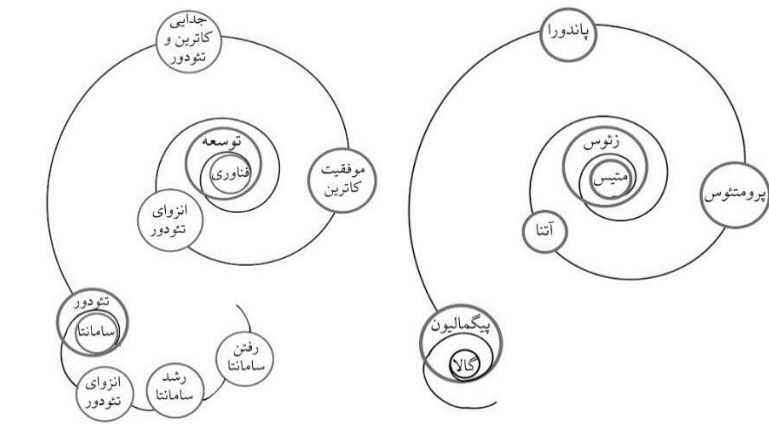
جانمایی است و در درجه دوم برای دو اسطوره با پی‌رنگ یکسان اسطوره‌ای که بیشترین همخوانی در جزئیات را با روایت مدنظر داشته باشد انتخاب بهتری است. هوش در روایات اسطوره‌ای بسیاری وجود دارد که از جمله آنها می‌توان به روایات موجود از آتنا، پرومتئوس، متیس، هرمس، میوزها، کتوس، آپولو، فوبه و هکاته اشاره کرد. روایات موجود از این اسطوره‌ها که تعدادشان نیز زیاد است، عمدتاً بر مضمون خرد، خلاقیت، آینده‌نگری و روشنگری مبتنی هستند، اما در این جستار لازم است روایتی انتخاب شود که با خرده اسطوره‌های فیلم بیشترین همخوانی ممکن را داشته باشد. با توجه به حجم عظیم این روایات که پرداخت به همه آنها از حوصله این نوشتار خارج است، معقول می‌نماید که در مرحله ششم، با در نظر داشتن قیود مذکور، به انتخاب بهترین روایت اسطوره‌ای پردازیم.

مرحله ششم از شیوه دوران، یک مطالعه بینا اسطوره‌ای به منظور شناخت روابط اسطوره کشف‌شده با سایر اسطوره‌هایی است که از آنها تأثیر می‌گیرد یا بر آنها تأثیر می‌گذارد؛ بنابراین در این مرحله، با مدنظر قرار دادن روایت اصلی، اسطوره‌های مرتبط با آن شناسایی می‌شوند تا با معرفی روایت و صفاتشان شبکه ارتباطی میان آنها مشخص شود. برای این متن پنج روایت اسطوره‌ای مرتبط در یک شبکه شناسایی شده که اکنون به معرفی اجمالی هر یک از آنها می‌پردازیم: پرومتئوس<sup>۱</sup>، آتنا<sup>۲</sup>، پیگمالیون<sup>۳</sup>، پاندورا<sup>۴</sup> و متیس<sup>۵</sup>. متیس که معنای لغوی نامش مهارت و صناعت است، دختر اوکتانوس و تتوس است و به خردمندی و قابلیت در دگردهایی مشهور (Beekes, 2009). او در جریان سرنگونی کروئوس با دادن داروی قی‌آور به وی برادران و خواهران زئوس را آزاد کرد. او اولین همسر زئوس است. وقتی گایا به زئوس خبر داد که اگر فرزند متیس دختر باشد در دانیی هم‌تای او خواهد شد و اگر پسر باشد قدرتمندتر از او، زئوس، متیس آبستن را که به شکل حشره‌ای درآمده بود، بلعید؛ و آتنا فرزند متیس و زئوس وقتی کاملاً بزرگ شد از سر زئوس به دنیا آمد (گرانت، ۱۳۹۰). متیس به‌عنوان زنی که مظهر خرد است و با حذف بُعد فیزیکی‌اش (خورده شدن توسط زئوس) صرفاً به‌صورت ذهنی همدم و همراه زئوس است، به‌نوعی با شخصیت سامانتا در مواجهه با تئودور در این فیلم قابل‌مقایسه است که در نهایت باعث به وجود آمدن یک کتاب از آثار تئودور شد (مانند زاده شدن آتنا از سر زئوس). در بخشی از فیلم امکان انتخاب هویت نرم‌افزار برای تئودور مهیا بود،

1. Prometheus
2. Athena
3. Pygmalion
4. Pandora
5. Metis

این امکان با قابلیت متمیس در تغییر هویت نیز قابل تطبیق است؛ و آتنا، با وجود آنکه الهه حامی جنگ است، اما همواره به عنوان مظهر عقل و دانایی شناخته می‌شود؛ و زئوس متمیس را به این دلیل بلعید که می‌خواست از تولد فرزند او جلوگیری کند، اما شیوه خارق‌العاده تولد آتنا به نوعی یادآور شیوه غیرمعمول جاندارشدن سامانتا در فیلم نیز هست. آتنا با وجود اینکه دوشیزه بود، از مردان دوری نمی‌جست و معشوق او پرومتئوس بود که بدون اینکه با وی رابطه جسمانی داشته باشد، مصاحب او بود (گران، ۱۳۹۰). این ارتباط قابل مقایسه با ارتباط تئودور و سامانتا در فیلم است. پرومتئوس با معنی لغوی دوران‌دیش، پسر ایپتوس از متمیس بود (Beekes, 2009). او در برابر خصومت خدایان و در دفاع از انسان‌ها شورش کرد. طبق داستان هسیود، پرومتئوس خودش انسان را از گلی ساخت که در پانوپئا پیدا کرده بود. او که استاد صنعت بود توانست بدن‌ها را قالب بریزد و آتنا به این قالب‌ها حیات دید. از این راه می‌توان پرومتئوس و به نوعی آتنا را خدایان خالق انسان‌ها در نظر گرفت. می‌دانیم که زئوس زمانی تصمیم به نابودی انسان‌ها گرفت و با چنین نیتی ابتدا آنها را از آتش محروم کرد؛ و پرومتئوس مخفیانه آتش را به انسان‌ها رساند و علم به آینده را که تا آن هنگام در اختیار انسان‌ها بود از آنها گرفت تا دیگر دلشان نشکند (گران، ۱۳۹۰). این همه هدیه خدایان به انسان‌هاست که در فیلم این موهبت به عنوان یکی از میتم‌های شاخص بود. از سویی روایت دیگری از قساوت زئوس در قبال انسان‌ها در دست است؛ او نخستین زن، پاندورا را خلق کرد تا پرومتئوس را بی‌اعتبار کند. پاندورا در لغت یعنی همه مواهب (Beekes, 2009)؛ هفایستوس او را از گل ساخت، آتنا به او حیات و لباس داد، هرمس به او نیرنگ و خیانت یاد داد و آفرودیت به او زیبایی بخشید تا انسان‌ها که تا پیش از آن فقط مردان بودند به او عشق بورزند. خدایان جعبه در بسته‌ای به پاندورا داده بودند که همه بدی‌هایی که قرار بود نصیب بشر شود در آن وجود داشت. تنها چیز خوب درون آن امید بود که در ته جعبه قرار داشت. پاندورا از روی کنجکاوای زنانه‌اش در صندوقچه را باز کرد و همه بدی‌هایی که از آن‌پس بر انسان‌ها عارض شد از صندوقچه بیرون ریخت. پاندورا زود صندوقچه را بست اما دیگر دیر شده بود و بدی‌ها در جهان پراکنده شده بودند. درد و رنجی که از این راه به انسان‌ها رسید ثمره عطیه‌ای بود که از جانب خدایان به آنها داده شده بود (گران، ۱۳۹۰). یکی از انسان‌هایی که این عطیه را رنج‌آور یافته بود و سعی داشت تا با حذر از آن زندگی کند، پیگمالیون بود. به روایت اووید، پیگمالیون که شاه قبرس بود، دستور داد تا مجسمه‌ای زنده‌نما از جنس عاج بر اساس الگوی او از زن ایدئال بسازند، زیرا هیچ زنی در عالم واقع با معیارهای پیگمالیون انطباق پیدا نمی‌کرد. پیگمالیون رفته‌رفته عاشق این مجسمه شد و آفرودیت به حال او دل سوزاند و به مجسمه حیات بخشید (اووید، ۱۳۸۹: ۳۰۴-۳۰۲). زنده شدن مجسمه همخوان با میتم جاندارشدن

مخلوق است. با توجه به روایاتی که ذکر شد، کاملاً مشهود است که اسطوره شخصی مؤلف اسطوره هوش است که در این اثر به صورت شبکه‌ای از روایت‌های اسطوره‌ای مرتبط ارائه شده است.



شکل ۲. نمودارهای مقایسه‌ای روابط روایت‌های اسطوره‌ای و روایت فیلم «او»

آخرین مرحله در اسطوره‌کاوی به شیوه دوران، مطالعه فرا متنی در حوضچه معنایی آثار جونز است و آزمون این فرضیه که آیا اسطوره شخصی او به نوعی یک اسطوره فرا شخصی است که در بطن جامعه و آثار سایر مؤلفان تکرار می‌شود؟ به دیگر سخن، آیا می‌توان گفت جونز در فیلم او و دیگر آثارش با بهره‌گیری از اسطوره هوش و دگرذیسی، علاوه بر متأثر بودن از بافت زندگی خودش، در تعامل مستقیم با بافت اجتماعی و فرهنگی زمانه خود نیز بوده است؟ گفتنی است که در حوضچه معنایی مدنظر، شاهد خلق آثاری دیگر از همین دست هستیم که از جمله آنها در حوزه سینما می‌توان به سریال دنیای غرب<sup>۱</sup> اشاره کرد که در پی‌رنگ آن ربات‌هایی که در شروع از خود هیچ اختیار و اراده‌ای ندارند در ادامه به خودآگاهی کامل می‌رسند. نیز از این راه می‌توان به فیلم‌های پرومته<sup>۲</sup> و دنباله آن بیگانه: کاونت<sup>۳</sup>، ورود<sup>۴</sup> و فراموشی<sup>۵</sup> اشاره کرد که خط سیر همه آنها با پی‌رنگ فیلم «او» همخوان است. در واقع می‌توان

1. West World, 2016, Fred Toye, Michael Crichton

2. Prometheus, 2012, Ridley Scott

3. Alien: Covenant, 2017, Ridley Scott

4. Arrival, 2016, Denis Villeneuve

5. Oblivion, 2013, Joseph Kosinski

گفت جونز چالش‌های حضور گسترده فناوری در زندگی انسان‌ها و رواج شتابان آن را در فیلم خود به نمایش گذاشته است. فناوری‌ای که امروزه در حکم پرومتئوس عصر جدید است، با رهاوردی چون هوش مصنوعی، پیوندی با آتنا و متیس برقرار کرده و به نوعی به استعمار غیرقابل مهار بشر نائل شده است. می‌دانیم که رشد هوش مصنوعی درگرو تعامل با انسان و بکارگیری مداوم توسط اوست. همان‌گونه که انسان‌های باستان با تعامل مداوم (نذر و قربانی و پرستش) خدایان اسطوره‌ای را قدرتمند می‌کردند، انسان امروزی نیز به طریقی موجبات رشد و گسترش و نهایتاً استیلای هوش مصنوعی را فراهم می‌آورد. این مهم در قالب‌های گوناگون قابل بحث است اما یکی از مصادیق آن‌که نخستین بار در سال ۲۰۰۷ توسط نیک بی<sup>۱</sup> و جرمی بلنسن<sup>۲</sup> مطرح شد، اثر پروتئوس<sup>۳</sup> است، این اثر پدیده‌ای را توصیف می‌کند که به تأثیر تغییر خود-بازنمایی<sup>۴</sup> شخص در فضاهای مجازی می‌پردازد (عوض پور و همکاران، ۱۳۹۷: ۱۸۷).

در این فضا افراد با خود - بازنمایی‌های دیجیتالی متغیری که هر دم از خود ارائه می‌کنند سعی دارند تا با ورود به گروه‌ها و رده‌های مجازی با برآورده ساختن انتظارات دیگران از آنها به مقبولیت و محبوبیت برسند و به نحوی دیگر افراد با حضور در فضاهای هوشمند مجازی و با ایجاد حساب‌های کاربری، با هویت‌های واقعی یا مجعول خود در فضای عمومی به آواتار سازی روزانه از خدایی که خودشان باشند در فضای مجازی می‌پردازند و آن‌گونه که خدایان اسطوره‌ای به دنبال رعیت و خدمت از جانب آنها بودند امروزه انسان‌ها نیز در شبکه‌های مجازی به دنبال مخاطب و جستجوی نظر و تأیید آنها هستند.

### بحث و نتیجه‌گیری

در این نوشتار سعی بر آن بود تا در حوزه هنر و به‌طور خاص از طریق هنر سینما، به نقش هوش مصنوعی در شکل‌دهی به ارتباطات فردی و جمعی و نیز ارتباطات انسان و ماشین پرداخته شود. به همین جهت یکی از شاخص‌ترین آثار سینمایی این حوزه به‌عنوان نمونه مطالعاتی این نوشتار انتخاب شد و با استفاده از روش اسطوره‌کاوی دوران، مورد تحلیل و بررسی قرار گرفت. تحلیل نمونه مطالعاتی این نوشتار، فیلم «او»، ما را به این نتیجه رهنمون کرد که جونز در فیلم «او» با بهره‌گیری از اسطوره‌های خرد و در تعامل مستقیم با متن فرهنگی جامعه خود، سعی دارد که گسترش بی‌وقفه فناوری و هوش مصنوعی را به‌عنوان عامل

1. Nick Yee

2. Jeremy Bailenson

3. Proteus Effect

4. Self-representation

تحدیدکننده روابط انسانی مورد تردید قرار دهد و شیوه‌های زندگی و تعامل انسان در اوضاع اجتماعی نور با شخصیت تئودور و مناسبات او با خود و اطرافیانش را به شیوه‌ای غیرمتمتعرف اما ملموس نقد کند. در این فیلم، از طرفی تمامی شخصیت‌ها، موقعیت‌ها و صحنه‌های این فیلم به نحوی با اسطوره‌های هوش در ارتباط هستند و از طرف دیگر در جزییات زندگی شخصی جونز نیز دغدغه اصلی، تحولاتی است که به واسطه تعقل، خردورزی و هوش در زندگی افراد موجب خلق آثاری منحصر به فرد می‌شود. نیز مشخص شد که آثار بسیاری در سال‌های اخیر با الگوی مشابه آثار جونز در غرب خلق شده‌اند که این خبر از جریان فرهنگی-اجتماعی می‌دهد که جونز جزئی از آن است. با توجه به تحلیل نمونه مطالعاتی این پژوهش اینک می‌توان به پرسش اصلی پژوهش یعنی «ایده فلسفی شکل‌دهنده به روابط انسان-ماشین و انسان - انسانی که در فیلم «او» کدام است و شباهت بین ساختار محتوایی این اثر و سایر آثار خلق شده در مکان - زمان خلق آن علی‌رغم صورت‌های متفاوتشان چگونه توجیه‌پذیر است؟» چنین پاسخ داد: همان‌طور که پیش‌تر و در مقدمه نوشتار نیز گفته شد، آثار هنری حاصل همراهی یک امر رئال و امری ایدئال هستند و هنگامی موفق تلقی می‌شوند که این دو مقوله رئال و ایدئال این‌همان شده باشند. از سویی اسطوره‌ها نیز حاصل این‌همانی دو مقوله رئال و ایدئال در یک پیکره هستند، بنابراین می‌توان گفت آثار هنری موفق (به لحاظ اقبال اجتماعی)، در اینجا فیلم «او» آثاری هستند که قابل تطبیق با روایات اسطوره‌ای (هم به جهت این‌همان بودن امر رئال و ایدئال در آنها و هم به واسطه ریشه داشتن آن در ناخودآگاه جمعی انسان‌ها) باشند. در اینجا ایده فلسفی شکل‌دهنده به روابط انسان - ماشین و انسان - انسانی همان ایده شکل‌دهنده به روایات پرومئوس، پیگمالیون، آتنا، زئوس و متیس است و این همان نقش هوش و خرد در شکل‌دهی به روابط انسان - ماشین (مصنوع) و انسان با انسان است. از این رو شباهت ساختاری بین آثار موفق که به روابط انسان‌ها در حضور ماشین‌ها می‌پردازند به الگوبرداری آگاهانه یا ناآگاهانه آنها از روایات اسطوره‌ای مذکور و ایده‌های فلسفی پس پشت آنها بازمی‌گردد.

## منابع و مأخذ

- اوید (۱۳۸۹). *افسانه‌های دگرذیسی اوید*، میرجلال‌الدین کزازی، تهران: انتشارات معین.
- عباسی، علی (۱۳۹۰). *ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران*، کارکرد و روش‌شناسی تخیل، تهران: شرکت انتشاراتی علمی و فرهنگی.
- عوض‌پور، بهروز (الف) (۱۳۹۵). *رساله‌ای در باب فلسفه هنر شلینگ*، تهران: کتاب‌آرایی ایرانی.
- عوض‌پور، بهروز (ب) (۱۳۹۵). *رساله‌ای در باب اسطوره‌کاوی*، تهران: کتاب‌آرایی ایرانی.
- عوض‌پور، بهروز؛ سه‌پند محمدی خبازان و ساینا محمدی خبازان (۱۳۹۶). *اسطوره، معماری، شهرسازی*، تهران: کتاب‌آرایی ایرانی.
- عوض‌پور، بهروز، ساینا محمدی خبازان و سه‌پند محمدی خبازان (۱۳۹۷). *روان-اسطوره‌شناسی، فرهنگ روان‌رنجوری‌های اسطوره‌ای*، تهران: سخن.
- گران، مایکل، هیزل، جان (۱۳۹۰). *فرهنگ اساطیر کلاسیک (یونان و روم)*، تهران: نشر ماهی.
- نامور مطلق، بهمن (۱۳۸۸). «اسطوره سنجی نزد ژیلبر دوران مورد کاربردی آثار خاویر دومستر»، *نقد زبان و ادبیات خارجی*، شماره ۲: ۱۲۷-۱۱۱.
- نامور مطلق، بهمن (۱۳۹۲). *درآمدی بر اسطوره‌شناسی: نظریه‌ها و کاربردها*، تهران: سخن.
- Ayto, John (1991). **Bloomsbury Dictionary of Word Origins**, London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Beekes, Robert (2009). **Etymological Dictionary of Greek**, Leiden: Brill.
- Durand, Gilbert (a) (1992). **les Structure Anthropologiques de l'Imaginaire**, Paris: Dunod.
- Durand, Gilbert (b) (1992). **Figures Mythiques et Visages de l'œuvre: De la Mythocritique à la Mythanalyse**, Paris: Dunod.
- Durand, Gilbert (1994). **L'imaginaire, Essai sur les Sciences et la Philosophie de l'image**, Paris: Hatier.
- Durand, Gilbert (1996). **Introduction à la Mythologie, Mythes et Sociétés**, Paris: Dunod.
- Jollimore, Troy (2015). "This Endless Space Between the Words': The Limits of Love in Spike Jonze's Her." **Midwest Studies in Philosophy**. No. XXXIX:120-143.
- Klein, Ernest (1987). **A Comprehensive Etymological Dictionary of the Hebrew Language for Readers of English**, Jerusalem: Carta Jerusalem.
- Hibbard, Bill (2015). "Ethical Artificial Intelligence", **Space Science and Engineering Center University of Wisconsin-Madison**. Retrieved on 12, 5, 2020, on the World Wide Web: [arxiv.org/abs/1411.1373v9](https://arxiv.org/abs/1411.1373v9)
- Holofcener, Nicole (2017). **SPIKE JONZE**, ". Retrieved on 1, 11, 2017 from Interviewmagazine.com, Online database on the World Wide Web: <https://www.interviewmagazine.com/film/spike-jonze>
- Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph (1989). **The Philosophy of Art**, Minnesota: Uni. Minnesota Press.
- Sinaga, N. R (2015). **HUMAN-TECHNOLOGY RELATIONSHIP IN SPIKE JONZE'S HER**, (Doctoral dissertation, Diponegoro University).

## Archive of SID

نقش هوش مصنوعی در شکل‌دهی ... ❖ ۱۹۳

Smith, Emily (2013). **The Spike Jonze Handbook, Everything You Need to Know about Spike Jonze**, Brisbane: Emereo Publishing.

Talbot Onions, Charles (1966). **The Oxford Dictionary of English Etymology**, Oxford: Oxford University Press.

Thérèse, Remus (2014). **Olimpia, Samantha, Will. a Discussion of Man-Machine Love Stories by E. T. A. Hoffmann, Spike Jonze, and Jack Paglan**, Munich: GRIN Publishing.

Weekley, Ernest (1967). **An etymological dictionary of modern English Paperback**, NewYork: Dover Publications.

Wikipedia (2017). "Spike Jonze". Retrieved on 20, 7, 2017 from Wikipedia.com the free encyclopedia, Online database on the World Wide Web: [https://en.wikipedia.org/wiki/Spike\\_Jonze](https://en.wikipedia.org/wiki/Spike_Jonze)