دار المنظومة
DAR ALMANDUMAH
الرواد في قواعد المعلومات العربية

العنوان:	شطرنج كمبيوتر : مبرمجو الحاسب الالى يتنافسون لهزيمة الحاسب
المصدر:	مجلة وصلة
الناشر:	الهيئة المصرية العامة للكتاب
المؤلف الرئيسي:	حرب، جمعة
المجلد/العدد:	ع9
محكمة:	لا
التاريخ الميلادي:	2014
الشهر:	مارس
الصفحات:	92 - 96
رقم MD:	883320
نوع المحتوى:	بحوث ومقالات
قواعد المعلومات:	AraBase
مواضيع:	الألعاب الالكترونية، لعبة الشطرنج، مبرمجو الحاسب الالى، الافلام السينمائية
رابط:	http://search.mandumah.com/Record/883320

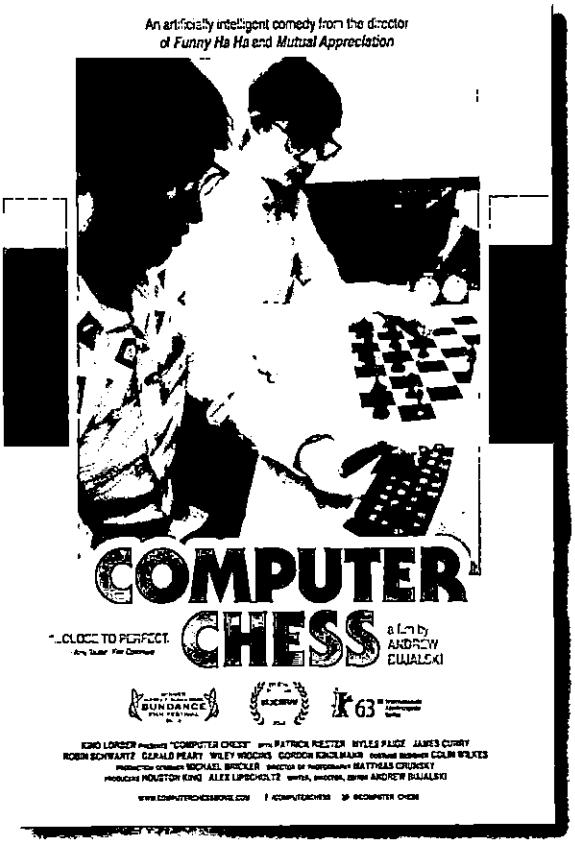
© 2021 دار المنظومة. جميع الحقوق محفوظة.
هذه المادة متاحة بناء على الإتفاق الموقع مع أصحاب حقوق النشر، علما أن جميع حقوق النشر محفوظة. يمكنك تحميل أو طباعة هذه المادة للاستخدام الشخصي فقط، ويمنع النسخ أو التحويل أو النشر عبر أي وسيلة (مثل مواقع الانترنت أو البريد الالكتروني) دون تصريح خطي من أصحاب حقوق النشر أو دار المنظومة.

فيلم «ابيض واسود» يقدم كوميديا وجودية عبثية

«شطرنج كمبيوتر».. مبرمجو الحاسب الآلى يتنافسون لهزيمة الإنسان

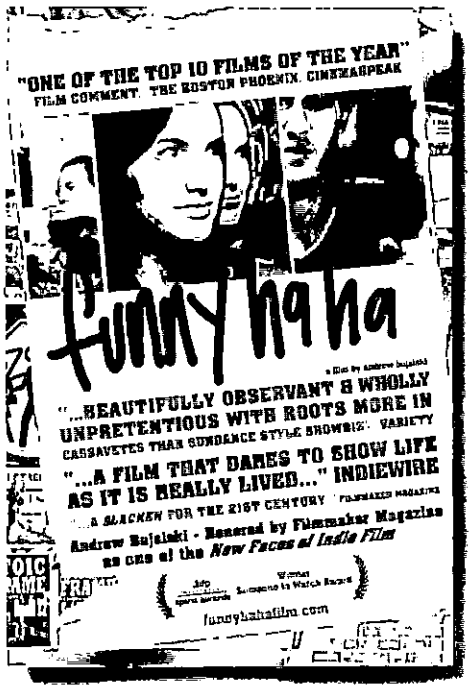
ترجمة : جمعة حرب

مترجم مصرى



- مؤلف ومخرج الفيلم: كثيرٌ من ممثلى الفيلم اختصاصيو حاسب آلى بالفعل.
- عندما يتشاهد المرء مشاهد هذا الفيلم يوقن بأنه فيلم قديم يعود إلى ثلاثين عاما مضت.
- كل ما أقدمه يمثل نوعا من الكوميديا ولا أتخيل نفسى أعرض رؤية تخلو من الحس الهزلى.
- عالم الحاسوب بات يتطلع إلى منافسة الإنسان كما يتطلع الإنسان إلى تسلق قمة إفرست.

تشهد مهرجان «صندانس السينمائى» (Sundance Film Festival) العرض الأول لفيلم «شطرنج كمبيوتر» (Computer Chess) لمخرجه ومؤلفه أندرو بوجاليسكى Andrew Bujalski، ويعد الفيلم واحدًا من أغرب الأفلام التى تتناول إحدى الألعاب الرياضية، وتم تصويره بكاميرا تصوير أبيض وأسود، ذات عدسة قطرها ١٦ مم؛ ليرصد فترة الثمانينيات من القرن العشرين.



المنافسة

يلقى «شطرنج كمبيوتر»- بحسب الموضوع المنشور فى مجلة «ويرد» (Wired)- الضوء على مجموعة من مبرمجي الكمبيوتر، يتنافسون فى دورة شطرنج كمبيوتر على وضع أفضل برنامج حاسب آلى يهزم الإنسان فى لعبة الشطرنج.

اجتمع الفريق فى قاعة اجتماعات لا تُميزها أى معالم، وتأهبوا لخوض منافسة شرسة، فانطلقوا فى الإجابة عن عدة تساؤلات ذات طابع شخصى وأخرى لها طابع وجودى، ومنها: برنامج من منهم سيحتل المرتبة الأولى فى هذه المنافسة؟ وما سيقدمونه لنا من جديد فى مجال الذكاء الاصطناعى؟ وما مدى تطور العلاقة بين التكنولوجيا والذات البشرية؟ وغيرها من الأسئلة.

أخذ الفيلم طريقه إلى المهرجان بفضل ما يقدمه من كوميديا ساخرة للغاية، تحمل من حين إلى آخر طابعا عبثيا وجوديا، وذلك على عكس الطبيعة الغريبة لأعمال بوجاليسكى السابقة، مثل فيلم «أحقًا خفة ظل» (Funny Ha Ha) الذى نقبت جامعة «هارفارد» فى أرشيفها الخاص بالأفلام وعرضته مؤخرًا، وفيلم «إعجاب متبادل» (Mutual Appreciation)، الذى احتل عدة مراتب فى عشرين قائمة معنية بتناول أهم عشرة أفلام تعرض سنويا، فضلًا عن فيلم «شمع العسل» (Beeswax).

وانفردت مجلة «ويرد Wired» بلقاء مع بوجاليسكى قُبيل العرض الأول للفيلم فى المهرجان، جاء فيه ما يلى:

الملاذ الخيالى

من أين أتتك فكرة هذا الفيلم التاريخى الذى يخص مبرمجى الكمبيوتر؟

بوجاليسكى: كان من الضرورى أن أقرأ عن هؤلاء الرواد من المبرمجين، وشرعت أحلم بهم فى ثنايا عقلى الباطن فى صورة فيلم قديم، وشغلت الفكرة عقلى الباطن سنوات حتى ظهرت إلى النور، فاجتهدت فى اتخاذ مهنة جديرة بالاحترام نوعًا ما، إذ ذهبت إلى هوليوود لأروّج لأفكار تجارية، وهنا يعد التفكير بعقلية تجارية عملية غاية فى الإحباط، فلم أكتسب طريقة التفكير هذه بالفطرة، بل اجتهدت مرارًا، وقليلًا ما نجحت وكثيرًا ما فشلت. وكانت فكرة الفيلم ملاذى الخيالى، وكلما ضربت رأسى فى عرض الحائط محاولًا أن أتخيل نفسى فى هوليوود حدثت نفسى قائلًا: «دعينى أهدأ، وأحلم بشىء بعيد كل البعد عن الطابع التجارى»، فلم أجد إلا مشروع «شطرنج كمبيوتر».

لمَ اخترت أن تصوّر الفيلم بكاميرا تصوير طراز Sony AVC-٣٢٦، مع أنها كاميرا كانت تستخدم فى الستينيات من القرن العشرين؟ وهل واجهتك تحديات تقنية؟

بوجاليسكى: دوما كان عندى يقين بأن قالب الصورة يرتبط ارتباطًا وثيقًا بطريقة سرد قصة الفيلم، فإذا أردت أن تصور فيلما بكاميرا تصوير أبيض وأسود ذات عدسة قطرها ١٦ مم فعليك أن تسرد قصة تناسب هذه الكاميرا. وشرعت أتخيل شكل هذا

الفيلم، وأتخيل أنسب قصة لهذه الكاميرا. وبصريح القول، هناك أسباب وجيهة لعزوف المختصين عن هذه الفكرة.. إذ اضطررنا إلى اختراع شىء يصدر إشارة ثنائية من الكاميرا عبر محوّل رقمى، ثم تخزينه على قرص صلب. وتتميز الكاميرا بصغر الحجم وخفة الوزن، ولكنها تذكرنى بجو المستشفيات إذ يتحتم على المرء أن يتنقل بأنبوب القسطرة وحامله.

وهل نقلتنا صورة الفيلم بالفعل إلى عبق التاريخ؟

بوجاليسكى: كانت تغمرنا النشوة والبهجة كل يوم نشرع فيه فى التصوير؛ حيث اتسم الفيلم بطابع تاريخى فريد. ولم يكن لدينا موازنة ضخمة، ودائما ما تصورت أن تتحمل الكاميرا العبء الأكبر فى إنجاز هذا العمل. فعندما يشاهد المرء مشاهد هذا الفيلم يوقن بأنه فيلم قديم يعود إلى ثلاثين عاما مضت، ولكنه بلا ريب يوقظ فيه شجون الماضي من حيث الزمان والمكان والحالة الشعورية.

يمتلئ الفيلم بالكثير من العبارات والألفاظ الخاصة بلغة المبرمجين، مثل «دعنا نسجل الوضع التجريبى رقم ٦٢».. فهل قمت بصياغة هذه اللغة؟

بوجاليسكى: عبارات مثل «دعنا نسجل، دعنا نسجل...»، فى أى سطر كانت؟ لاحظ أننى لا أستطيع حتى أن أنطق بها لأننى لجأت إلى اختصاصيى حاسب آلى فأخذت عنهم هذه اللغة، ولم ألجأ إلى قراءة الكثير من الكتب ذات الصلة. وكان كثير من ممثلى الفيلم اختصاصيى حاسب آلى بالفعل، فنجد أن جوردن كيندلمان Gordon Kindlmann يعمل أستاذًا فى علوم الحاسب الآلى بجامعة «تشيكاغو». وهناك الخبير ويلى ويجينز Wiley Wiggins الذى يعرفه الجميع من فيلم «مذهول ومضطرب» Dazed and Confused، وهو خبير فى مجال الحاسب الآلى أكثر من كونه ممثلًا. وذلك أقل ما يقال فى هذا الصدد عن لغة التقنيين وخبايا لغة البرمجة- فعقلى لا يستوعب هذه اللغة- وأقل ما يقال أيضا عن الكثير من المفاهيم الثقافية والفلسفية. ويعد هؤلاء المبرمجون فلاسفة عظام فى عالم الذكاء الاصطناعى، إذ يولون أهمية كبرى لما يفعلون.

أحببت مشاهدة شخصيات الفيلم وهم يأخذون المنافسة على محل الجد، أتوافقنى الرأى؟

بوجاليسكى: كان الفرد يبذل جهودًا مضنية ليصبح مبرمجا متميزًا فى مجال الحاسب الآلى فى السبعينيات وأوائل الثمانينيات من القرن العشرين، وذلك مقارنة بسهولة الأمر الآن. وأرى أن هؤلاء الرواد من المبرمجين لا يختلفون كثيرًا عن الرهبان الذين وهبوا حياتهم لعملهم، ولا يختلفون عن صانع أفلام مستقل يقدم فيلما عبثيا، وهنا أستشعر الهوس الذى يدفعه لتحقيق هدفه، وأنظر إليه بإعجاب.

وهى شخصيات تتمتع بحس فُكاهى أيضا.. أليس كذلك؟

بوجاليسكى: دائما ما نجدُ كوميديا فى الشىء الزائد عن الحد، وهناك دعابات ونوادر تخص العلماء، إذ نجد عباقرة تدهشك عقليتهم وموهبتهم الفذة وقدرتهم على حل أصعب المشكلات، ولكنهم لا يستطيعون أن يتناولوا وجبة من الحبوب دون أن يلطخوا ثيابهم.

فتح العالم أعينه على حسك الفُكاهى الجاد عندما قدمت فيلمك «أحقًا خفة ظل» منذ عشرة أعوام مضت، فما أوجه الاختلاف بينه وبين ما تقدمه هوليوود من أفلام كوميدية غير واقعية؟

بوجاليسكى: كل ما أقدمه يمثل نوعا من الكوميديا إلى حد ما، فلا أتخيل نفسى أعرض رؤية تخلو من الحس الهزلى، وللسبب نفسه لا أسعى إلى تقديم أعمال فنية تدور فى فلك الكوميديا التقليدية التى تعلمت منها الكثير، ولكنى أجد متعة أكثر فى تحريف الفكاهة وإعادة تشكيلها، طالما تخدم تواصلى مع الجمهور وتزيد متعتهم. وثمة أمر يزعجنى إزعاجا شديدًا، إنه الوضع الراهن للكوميديا المعاصرة التى تسعى لإشباع رغبات الجمهور ولو بسبل رخيصة، ولذلك أسعى إلى تغيير هذا الوضع الذى يعد مثاليا ومربحا لأى صانع فيلم أو فنان. وأرى أن التواصل مع الجمهور وإمتاعه هدف أسمى، ولكن قد يحدث ذلك بطرق رخيصة، ومع ذلك، لا مانع من قبيل الفكاهة أن ألجأ إلى هذه الطرق وأتفنن فيها طالما أنها ذات عائد مربح للغاية وتصب فى صالح مهنتى.

صف لنا مدينة «أوستن» التى تعد من أروع مواقع التصوير فى ولاية تكساس؟

بوجاليسكى: إننى أعشقها، لم أعرف قط مدينة مثلها تساعد الفنان على الإبداع، ولولاها لما خرج الفيلم إلى النور. فنجد صناع الأفلام فى نيويورك يشجع بعضهم البعض، ولكنهم فى أوستن يتركون ما بأيديهم ويقفون بجانبك.

الجمهور يعلم كيف انتهت القصة حتى هذه اللحظة، إذ فاز البرنامج المعروف باسم Deep Blue، الذى صممته شركة IBM، على اللاعب الشهير جارى كاسبروف Kasporov فى منافسة شرسة. ويحمل الناس فى جيوبهم الآن أجهزة حاسب آلى تعمل ببطاريات كهربائية قابلة للشحن، فهل تلمست معالم ثورة التكنولوجيا خلال الثلاثين عاما الماضية من خلال استرجاعك للحظة تصوير الفيلم؟

بوجاليسكى: لقد ساعدتنى أكثر على التعايش معها فى سلام، فقد وضعت رؤيتى للفيلم وكلى شك فى إمكانية نجاحها، وتمثلت هذه الرؤية فى مشروع الذكاء الاصطناعى، وتلاشى هذا الشك بمجرد فوز كاسباروف، وحدث ذلك منذ أكثر من خمسة عشر عاما، ويعاصر الحاسب الآلى من حينها ثورة بعد أخرى. ويصعب على الجمهور فهم آلية خوض هذه الحواسب الآلية لمنافسات لعبة الشطرنج، ويقودنا هذا إلى سيناريوهات أفلام الإنسان الآلى Terminators، ولكنى أتصور من خلال تعايشى مع عالم الحاسوب أنه بات منافسا للإنسان، إنه عالم يتطلع إلى ذلك كما يتطلع الإنسان إلى تسلق قمة جبل إفرست، وفى هذا الإطار سعيت إلى تقديم هذا الفيلم.