

چهارشنبه ۱ شهریور ۱۳۹۶
 ذی‌الحجه ۱۴۳۸ • ۲۲ آگوست ۲۰۱۷
 شماره ۱۲۲۸۰ • ۱۲ صفحه

مقن میناق نامه روزنامه‌نگاری در سایت روزنامه موجود است

اخبار

روایت تاریخی یک اسب ۳۰۰ ساله در «هزار شلاق»

کارگردان «هزار شلاق» با اشاره به تاریخی بودن این اثر نمایشی عنوان کرد در این نمایش تاریخ معاصر ایران از زبان اسبی به نام کرنگ روایت می‌شود. احسان ملکی کارگردان نمایش «هزار شلاق» که از ۵ شهریورماه اجرای عمومی خود را در تماشاخانه ایرانشهر آغاز می‌کند در این باره به خبرنگار مهر گفت: نمایش «هزار شلاق» نوشته ناصر حبیبیان است که پیش از این در سی و سومین جشنواره تئاتر فجر به صحنه رفته و توانست تندیس بهترین نویسندگی و موسیقی و همچنین لوح تقدیر کارگردانی را از آن خود کند. این اثر بعد از جشنواره در تماشاخانه سنگلج به صحنه رفت و با استقبال مخاطبان نیز روبرو شد.

وی درباره تغییراتی که نمایش نسبت به اجرای قبلی داشته است، بیان کرد: مسلما در اجرای جدید ایرادهای کار برطرف شده است و تغییراتی هم در گروه پشت صحنه و بازیگران داشته ایم. همچنین نویسنده نیز روی متن بازنویسی تازه ای انجام داد و برخی دیالوگ ها اضافه یا کم شد اما تغییری در مدت زمان نمایش به وجود نیامده و کار به مدت ۵۰ دقیقه به صحنه می رود.

ملکی درباره مدت زمان کم نمایش توضیح داد: این روزها زندگی انقدر مینیمال و فشرده شده که به تبع آن نیز مخاطبان دیگر حوصله دیدن نمایش های طولانی را ندارند من زمان نمایش را به صورت مینیمال و در مدت زمانی اندک به آنها ارایه می دهیم و تلاشمان این است که در کمترین زمان بیشترین حرف ها را بیان کنیم.

وی درباره داستان «هزار شلاق» توضیح داد: این اثر نمایشی زندگی اسبی سیصد ساله به نام کرنگ را روایت می‌کند که در طول تاریخ وفاداری او به صاحبانش زندگی متفاوتی را برای او رقم می زند. این اسب روایت خود را از تاریخ معاصر ایران تعریف می‌کند یعنی از دوران زندیه و لطفعلی خان زند آغاز می‌کند و در ادامه تاریخ قاجار، پهلوی اول و دوم را روایت و در انتها نمایش در لاله زار به پایان می‌رسد. البته این پایان راه کرنگ نیست و خودش می‌گوید که همچنان در تاریخ می‌تازد.

این کارگردان تئاتر درباره فضاسازی و شیوه اجرایی نمایش بیان کرد: با توجه به موضوع تاریخی نمایشنامه، در شیوه اجرایی به سمت آیین ها و نمایش های سنتی رقتیم اما در قالبی امروزی آنها را روایت می کنیم، در واقع این نمایش با نگاهی به نمایش های ایرانی در ساختاری مدرن طراحی شده است. داستان نمایش هم درباره تاریخ و هم برگرفته از تاریخ است در همین راستا نیز تلاش کردیم فضای مدرن و ساختار زندگی امروزی را با نمایش های آیینی ترکیب کنیم به عنوان نمونه در این نمایش از پرده خوانی، نقالی، تعزیه و ... به شکل جدیدی بهره گرفته شده است. روایت نمایش توسط ۵ برخوان که همگی کرنگ هستند به تصویر کشیده می‌شود که هرکدام از آنها تکمیل کننده دیگری هستند.

وی در پاسخ صحبت هایش متذکر شد: خوشخانه ما گروه منسجمی داریم که شامل نویسنده، کارگردان، طراح صحنه و لباس و برخی از بازیگران می‌شود که همگی در کنار هم تلاش می‌کنیم تا آثاری موفق را به صحنه ببریم. بعد از اجرای این اثر نمایشی قرار است نمایش «چپیدا» را که اثری برگرفته از «دبپ شهریار» سوفوکل بوده و با باورهای بومی تلفیق شده است در تماشاخانه سنگلج به صحنه ببریم. نمایش «هزار شلاق» اثر برگزیده سی و سومین جشنواره بین المللی تئاتر فجر از ۵ شهریورماه ساعت ۲۱ در تماشاخانه ایرانشهر روی صحنه می رود. این نمایش کاری از گروه تئاتر تیتال به نویسندگی ناصر حبیبیان و کارگردانی احسان ملکی است که در سی و سومین جشنواره بین المللی تئاتر فجر در ۵ بخش نامزد دریافت جایزه بود و توانست تندیس بهترین نویسندگی و موسیقی و همچنین لوح تقدیر کارگردانی را از آن خود کند.

نسترن صائبی

دانشمندان پیش‌بینی می‌کنند که در آینده‌ای نزدیک ماشین‌هایی طراحی خواهند شد که آنچه را شما می‌خواهید، می‌دانند و قبل از این که حتی انگشتان را برای کلیک تکان بدهید، اطلاعاتی را که نیاز دارید، یک جا جلوی چشمان‌تان ظاهر می‌کنند. اما این آینده تا چه حد دور است؟ محققان سال هاست که روی رابط‌های کاربری مغز و کامپیوتر کار می‌کنند تا دیگر از طریق دست و ابزارهای فیزیکی با کامپیوترمان ارتباط برقرار نکنیم. در واقع این رابط‌های کاربری مغز- کامپیوتر این گونه طراحی خواهند شد که فقط کافی است به چیزی فکر کنیم تا اطلاعات مورد نیازمان جلوی چشمان‌مان قرار گیرند؛ یعنی دیگر همه چیز به آن موضوعی برمی‌گردد که در مغزمان در حال پردازش است.دانشمندان دهه‌هاست که روی رابط‌های کاربری مغز- کامپیوتر با BCIها کار می‌کنند اما گاهی لازم‌است که یک میلیاردر در می‌خواهد موشک‌های فضایی چندبار مصرفش را روی سطح شناور دریا فرود آورد،در مورد این فناوری صحبت کند. در این صورت است که مردم نسبت به این فناوری کنجکاو می‌شوند و آن را جدی می‌گیرند. منظور ایلان ماسک، بنیانگذار شرکت فضایی اسپیس ایکس، است که چند ماه پیش خبر داد در حال طراحی یک رابط کاربری مغز- کامپیوتر است و همین موضوع جنجالی در دنیای تکنولوژی به پا کرد.

حقیقت این است که روایای ماشین‌های ذهن‌خوان ریشه در علوم عصب‌شناسی دارد که تحقیقات آن از یک قرن پیش شروع شده است. در سال ۱۹۲۴، یک روانپزشک آلمانی به نام «هانس برگر» اولین دستگاه الکتروانسفالوگرام یا موج‌نگاری مغز را ساخت و در حین عمل یک پسر ۱۷ ساله، از آن استفاده کرد. آنچه او به عنوان موج‌های «آلفا و بتا» از آنها یاد کرد، امروزه هنوز هم به پزشکان برای یافتن اختلالات مغزی یاری می‌رساند. با چسباندن قطب‌های مغناطیسی روی سر فرد، امواج مغزی او روی کاغذ کشیده می‌شود و پزشکان می‌توانند با تحلیل این نمودار، ناهنجاری‌ها را بیابند و سطح سلامت مغز را تعیین کنند.

پیش به سوی ارتباط مستقیم مغز با کامپیوتر

در دهه ۱۹۷۰ یک مهندس برق بلژیکی به نام ژاکوب ویدال دست به ابتکار جالبی زد. او شروع به بررسی سیگنال‌های الکتریکی مغز کرد تا دریابد که آیا این سیگنال‌ها فوایدی فراتر از علم پزشکی خواهد داشت یا نه. او در این رابطه تحقیق کرد و در سال ۱۹۷۳ مقالهای در این مورد نوشت که عنوان آن «چشش به سوی ارتباط مستقیم مغز و کامپیوتر» بود.

در واقع، ویدال نخستین کسی بود که به نوعی رابط کاربری مغز- کامپیوتر



رابطیک، شکلاتی را به سمت دهان خود می‌برد.

سیگنال‌های الکتریکی مغز را دریافت، آنها را تحلیل و به دستوراتی برای کامپیوتر تبدیل کرد. ویدال هم‌اکنون یک ستوان بازنشته نیروی هوایی است، نوشت: «آیا می‌توان با رصد سیگنال‌های مغزی از آنها به عنوان حامل اطلاعاتی برای ارتباط انسان با کامپیوتر استفاده کرد تا در نهایت انسان بتواند یک دستگاه خارجی یا اندام مصنوعی یا حتی سفینه فضایی را با نیروی ذهنش کنترل کند؟»وی همچنین نوشت: «با توجه به پیشرفت‌های هم‌زمان علوم کامپیوتری و فیزیولوژی اعصاب یا نوروفیزیولوژی می‌توانم به جرات بگویم که این دستگاه به زودی به منصفه حضور خواهد رسید.»

اندام مصنوعی

این آینده نزدیک البته بیشتر از آنچه ویدال انتظار داشت طول کشیده است. اما ایده‌های او در مورد نحوه کار رابط‌های مغز و کامپیوتر درست از آب درآمددر جام جهانی فیفا ۲۰۱۴ که در برزیل برگزار شد، دانشمندان با همکاری هم در قالب پروژه «دوباره راه رفتن»، نمونه‌ای از یک فناوری پیشرفته را به نمایش درآوردند. در آغاز مسابقات، یک شخص معلول جسمی در حالی که یک اسکلت خارجی به تن کرده بود، با ضربهای نمادین به توپ، جام جهانی را رسماً اعلام کرد. جالب است بدانید که این اسکلت خارجی توسط امواج مغزی شخص کنترل می‌شد. دانشمندان برای ساخت این سیستم پیشرفته از الکترودهای غیرتهاجمی استفاده کردند تا سیگنال‌های مغزی را بخواند و سپس دستورات را به این اسکلت خارجی سبک منتقل کند. در واقع، دانشمندان همواره تلاش کرده‌اند که انسان‌ها را به سوی راهکارهای تحرک بیشتر پیش ببرند تا حدی که حتی افراد معلول بتوانند تا حدودی بر محدودیت‌های حرکتی خود فائق آیند و برای این کار از دستگاه‌های ثبت امواج مغزی غیرتهاجمی به منظور بازسازی سبهدی حرکت دست و پا استفاده کرده‌اند.با این کار، افراد معلول می‌توانند اندام بی‌حس یا فلج خود را حرکت دهند. در تصویر زن معلولی را می‌بینید که با کنترل ذهن بازوی

روزنامه فرهنگی، هنری، ورزشی، اجتماعی صبح کشور
صاحب امتیاز و مدیرمسئول: **غلامحسین شعبانی**
دبیر تحریریه: **هومن جعفری**
نشانی: میدان انقلاب – خیابان جمنازه۴شمالی
پلاک ۲۶۰ واحد ۵

WWW.EMTIAZDAILY.IR

ماشین‌های ذهن‌خوان ظهور می‌کنند

عفونت را در این افراد از بین می‌برد، البته می‌توان همین رابط‌های کاربری را نیز در داخل سر کاشت تا سیگنال‌ها را به طور مستقیم از مغز دریافت کند. دانشمندان در این زمینه به دستاوردهای چشمگیری رسیده‌اند که یکی از آنها یک ایرانی به نام علی رضائی است.

دکتر علی رضائی در سمت چپ و بیمار او ایان برخارت در سال ۲۰۱۴، دکتر علی رضائی، مدیر مرکز عصب‌شناسی دانشگاه ایالت اوهایو، یک ریزتراشه چهار میلی‌متری را در سطح قشر حرکتی مغز «ایان بورخارت» ۲۶ ساله قرار داد. ایان در ۱۹ سالگی در یک حادثه غواصی، حس حرکت دادن دست‌ها و پاهای خود را از دست داده است. دکتر رضائی با ایمپلنت این تراشه، حس حرکت را در عضلات ایان شبیه‌سازی کرد و اجازه داد به جای نخاع آسیب‌دیده ایان، ذهنش بتواند دست‌ها و انگشتانش را به حرکت درآورد. رضائی در این مورد می‌گوید: «ایان نخستین کسی است که توانست با نیروی فکرش دست‌ها و انگشتانش را تکان دهد. در طول دو سال و نیم اخیر او پیشرفت زیادی داشته است و حال می‌تواند حرکات سخت‌تری مثل حرکت دادن انگشت‌ها، برداشتن یا گذاشتن لیوان، مسواک، موبایل و حتی گیتار زدن را انجام دهد.

او حتی به سراغ بازی‌های ویدئویی نیز می‌تواند برود.» با این حساب می‌توان به جرات گفت که رابط‌های کاربری مغز و کامپیوتر هم‌اکنون زندگی افراد معلول را به کلی دگرگون خواهد کرد و آنها را به زندگی عادی برخواهد گرداند. اما گویا ایلان ماسک چیزی فراتر از اینها را در سر می‌پروراند.

رابط کاربری مغز- کامپیوتر همه‌کاره

در سال ۲۰۰۸ بود که ابزارهای مشتری‌محور مونگار مغز راه خود را از لابراتوارها و آزمایشگاه‌ها به بازار باز کردند. هدست‌های «نورواسکای» و «ایمیتو» دو نمونه از این ابزارها به شمار می‌آید که برای بازی‌های ویدئویی طراحی شده بودند و زمانی که کاربر از آنها استفاده می‌کند، بدون نیاز به سته بازی و فقط با فکر کردن بازی ویدئویی را پیش می‌برد.

ولی این دستگاه‌ها هم‌اکنون به ابزارهای خانگی برای کنترل شرایط سلامتی مغز تبدیل شده‌اند. این ابزارها هم‌اکنون خیلی پیشرفته‌تر شده‌اند مثل سیستم iBrain که در سال ۲۰۱۲ شرکت اینتل برای استیون هاک‌کینگ، فیزیکدان بزرگ جهان ساخت تا بتواند از طریق آن کارهایش را انجام دهد، نیز یکی دیگر از این ابزارهاست که داده‌های مربوط به مغز را روی نمایشگر موبایل به نمایش می‌گذارد.

اما مشکل بزرگی که این ابزار دارند، این است که هنوز قابل رویت هستند. این همان چالشی است که ایلان ماسک در بی حل آن

پست الکترونیک:
info@emtiazdaily.ir
تلفن: ۶۶۰۹۱۸۰۹
آگهی دولتی: ۶۶۵۱۷۷۶۴ – آگهی شهرستان ها: ۶۶۶۵۰۰۹۹
لینوگرافی و چاپ: ریخان

WWW.EMTIAZDAILY.IR

است و می‌خواهد با کمک استراتاپ «نورالینک» نوعی رابط کاربری مغز- کامپیوتر بی‌سیم طراحی کند که روی مغز می‌نشیند، امواج مغز را مانیتور می‌کند و قادر است افکار و اطلاعات را آ‌پلود یا دانلود کند.

به سوی ایرانیان شدن

ایلان ماسک در مصاحبه‌ای که

در مورد همکاری‌هایش با نورالینک داشت، گفت: «هم‌اکنون دنیای ما بعد جدیدی دارد. ما کامپیوتر، موبایل یا اپلیکیشن‌های خودمان را داریم. می‌توانیم از گوگل سوال بپرسیم و در همان دم پاسخ را دریافت کنیم. می‌توانیم به هر کتاب یا آلبوم موسیقی که می‌خواهیم از طریق اینترنت دسترسی پیدا کنیم. با استفاده از نرم‌افزارها می‌توانیم محاسبات فوق پیچیده انجام دهیم. با کمک اپلیکیشن‌ها با افرادی آن سوی جهان ویدئویی صحبت کنیم. اگر چند هزار سال قبل اینها را به شما می‌گفتند، حتما می‌گفتید جادوگری است.»

وی افزود: «هم‌اکنون می‌توانید ویدئوهای یا موسیقی مورد علاقه‌تان را جایی برای خودتان ذخیره کنید و میلیون‌ها عکس بگیرید، دوستان‌تان را روی آنها تگ کنید و حتی مکانی را که در آن عکس گرفته‌اید، مشخص کنید.

می‌توانید از طریق شبکه‌های اجتماعی

موبایل و حتی گیتار زدن را انجام دهد.

او حتی به سراغ بازی‌های ویدئویی نیز

می‌تواند برود.» با این حساب می‌توان به

جرات گفت که رابط‌های کاربری مغز و

کامپیوتر هم‌اکنون زندگی افراد معلول

را به کلی دگرگون خواهد کرد و آنها

را به زندگی عادی برخواهد گرداند. اما

گویا ایلان ماسک چیزی فراتر از اینها را

در سر می‌پروراند.

رابط کاربری مغز- کامپیوتر همه‌کاره

در سال ۲۰۰۸ بود که ابزارهای

مشتری‌محور مونگار مغز راه خود

را از لابراتوارها و آزمایشگاه‌ها به بازار

باز کردند. هدست‌های «نورواسکای» و

«ایمیتو» دو نمونه از این ابزارها

به شمار می‌آید که برای بازی‌های

ویدئویی طراحی شده بودند و زمانی که

کاربر از آنها استفاده می‌کند، بدون نیاز

به سته بازی و فقط با فکر کردن بازی

ویدئویی را پیش می‌برد.

ولی این دستگاه‌ها هم‌اکنون به

ابزارهای خانگی برای کنترل شرایط

سلامتی مغز تبدیل شده‌اند. این ابزارها

هم‌اکنون خیلی پیشرفته‌تر شده‌اند مثل

سیستم iBrain که در سال ۲۰۱۲

شرکت اینتل برای استیون هاک‌کینگ،

فیزیکدان بزرگ جهان ساخت تا بتواند

از طریق آن کارهایش را انجام دهد،

نیز یکی دیگر از این ابزارهاست که

داده‌های مربوط به مغز را روی نمایشگر

موبایل به نمایش می‌گذارد.

اما مشکل بزرگی که این ابزار

دارند، این است که هنوز قابل رویت

هستند. این همان چالشی است

که ایلان ماسک در بی حل آن

می‌کند.

ایلان ماسک در مصاحبه‌ای که

در مورد همکاری‌هایش با نورالینک

داشت، گفت: «هم‌اکنون دنیای ما

بعد جدیدی دارد. ما کامپیوتر، موبایل

یا اپلیکیشن‌های خودمان را داریم.

می‌توانیم از گوگل سوال بپرسیم و

در همان دم پاسخ را دریافت کنیم.

می‌توانیم به هر کتاب یا آلبوم موسیقی

که می‌خواهیم از طریق اینترنت

دسترسی پیدا کنیم. با استفاده

از نرم‌افزارها می‌توانیم محاسبات

فوق پیچیده انجام دهیم. با کمک

اپلیکیشن‌ها با افرادی آن سوی جهان

ویدئویی صحبت کنیم. اگر چند هزار

سال قبل اینها را به شما می‌گفتند،

حتما می‌گفتید جادوگری است.»

وی افزود: «هم‌اکنون می‌توانید

ویدئوهای یا موسیقی مورد علاقه‌تان

را جایی برای خودتان ذخیره کنید و

میلیون‌ها عکس بگیرید، دوستان‌تان را

روی آنها تگ کنید و حتی مکانی را که

در آن عکس گرفته‌اید، مشخص کنید.

می‌توانید از طریق شبکه‌های اجتماعی

موبایل و حتی گیتار زدن را انجام دهد.

او حتی به سراغ بازی‌های ویدئویی نیز

می‌تواند برود.» با این حساب می‌توان به

جرات گفت که رابط‌های کاربری مغز و

کامپیوتر هم‌اکنون زندگی افراد معلول

را به کلی دگرگون خواهد کرد و آنها

را به زندگی عادی برخواهد گرداند. اما

گویا ایلان ماسک چیزی فراتر از اینها را

در سر می‌پروراند.

رابط کاربری مغز- کامپیوتر همه‌کاره

در سال ۲۰۰۸ بود که ابزارهای

مشتری‌محور مونگار مغز راه خود

را از لابراتوارها و آزمایشگاه‌ها به بازار

باز کردند. هدست‌های «نورواسکای» و

«ایمیتو» دو نمونه از این ابزارها

به شمار می‌آید که برای بازی‌های

ویدئویی طراحی شده بودند و زمانی که

کاربر از آنها استفاده می‌کند، بدون نیاز

به سته بازی و فقط با فکر کردن بازی

ویدئویی را پیش می‌برد.

ولی این دستگاه‌ها هم‌اکنون به

ابزارهای خانگی برای کنترل شرایط

سلامتی مغز تبدیل شده‌اند. این ابزارها

هم‌اکنون خیلی پیشرفته‌تر شده‌اند مثل

سیستم iBrain که در سال ۲۰۱۲

شرکت اینتل برای استیون هاک‌کینگ،

فیزیکدان بزرگ جهان ساخت تا بتواند

از طریق آن کارهایش را انجام دهد،

نیز یکی دیگر از این ابزارهاست که

داده‌های مربوط به مغز را روی نمایشگر

موبایل به نمایش می‌گذارد.

اما مشکل بزرگی که این ابزار

دارند، این است که هنوز قابل رویت

هستند. این همان چالشی است

که ایلان ماسک در بی حل آن

می‌کند.

ایلان ماسک در مصاحبه‌ای که

در مورد همکاری‌هایش با نورالینک

داشت، گفت: «هم‌اکنون دنیای ما

بعد جدیدی دارد. ما کامپیوتر، موبایل

یا اپلیکیشن‌های خودمان را داریم.

می‌توانیم از گوگل سوال بپرسیم و

در همان دم پاسخ را دریافت کنیم.

می‌توانیم به هر کتاب یا آلبوم موسیقی

که می‌خواهیم از طریق اینترنت

دسترسی پیدا کنیم. با استفاده

از نرم‌افزارها می‌توانیم محاسبات

فوق پیچیده انجام دهیم. با کمک

اپلیکیشن‌ها با افرادی آن سوی جهان

ویدئویی صحبت کنیم. اگر چند هزار

سال قبل اینها را به شما می‌گفتند،

حتما می‌گفتید جادوگری است.»

وی افزود: «هم‌اکنون می‌توانید

ویدئوهای یا موسیقی مورد علاقه‌تان

را جایی برای خودتان ذخیره کنید و

میلیون‌ها عکس بگیرید، دوستان‌تان را

روی آنها تگ کنید و حتی مکانی را که

در آن عکس گرفته‌اید، مشخص کنید.

می‌توانید از طریق شبکه‌های اجتماعی

موبایل و حتی گیتار زدن را انجام دهد.

او حتی به سراغ بازی‌های ویدئویی نیز

می‌تواند برود.» با این حساب می‌توان به

جرات گفت که رابط‌های کاربری مغز و

کامپیوتر هم‌اکنون زندگی افراد معلول

را به کلی دگرگون خواهد کرد و آنها

را به زندگی عادی برخواهد گرداند. اما

گویا ایلان ماسک چیزی فراتر از اینها را

در سر می‌پروراند.

رابط کاربری مغز- کامپیوتر همه‌کاره

در سال ۲۰۰۸ بود که ابزارهای

مشتری‌محور مونگار مغز راه خود

را از لابراتوارها و آزمایشگاه‌ها به بازار

باز کردند. هدست‌های «نورواسکای» و

«ایمیتو» دو نمونه از این ابزارها

به شمار می‌آید که برای بازی‌های

ویدئویی طراحی شده بودند و زمانی که

کاربر از آنها استفاده می‌کند، بدون نیاز

به سته بازی و فقط با فکر کردن بازی

ویدئویی را پیش می‌برد.

ولی این دستگاه‌ها هم‌اکنون به

ابزارهای خانگی برای کنترل شرایط

سلامتی مغز تبدیل شده‌اند. این ابزارها

هم‌اکنون خیلی پیشرفته‌تر شده‌اند مثل

سیستم iBrain که در سال ۲۰۱۲

شرکت اینتل برای استیون هاک‌کینگ،

فیزیکدان بزرگ جهان ساخت تا بتواند

از طریق آن کارهایش را انجام دهد،

نیز یکی دیگر از این ابزارهاست که

داده‌های مربوط به مغز را روی نمایشگر

موبایل به نمایش می‌گذارد.

اما مشکل بزرگی که این ابزار

دارند، این است که هنوز قابل رویت

هستند. این همان چالشی است

که ایلان ماسک در بی حل آن