نگاه

به مناسبت چاپ دوم نمایش‌نامه «نون و حلوا»

نشانه‌های ظریف از سنت نقالی

مجید پروانه‌پور

کتاب «نون و حلوا» نوشته مریم رها امسال به چاپ دوم رسید. این کتاب که در انتشارات نونوشت منتشر شده است، پیش‌تر موفق به دریافت جایزه سوم نمایش‌نامه‌نویسی از بیست‌وسومین دوره جشنواره بین‌المللی تئاتر کودک و نوجوان ایران در بخش تولیدات تازه شده بود. داستان «نون و حلوا» مخاطب را وارد جهانی می‌کند که توانمندی‌های شگرف انسانی در مرکز آن قرار دارند. رهاسرشت در مقام نویسنده‌ای که در حوزه تئاتر و بازیگری فعال بوده و سابقه همکاری با کارگردانانی مانند علی رفیعی، حمید پورآذری و حسن معجونی را دارد، با عروسک‌گردانی و دراماتورژی نیز آشناست و توانسته ساختار نمایش‌نامه را با مقتضیات نوشتن برای مخاطب نوجوان به‌خوبی سازگار کند و در این راه از پیشینه هنر نمایش در ایران نیز به نحو شایسته بهره ببرد. کتاب نون و حلوا مجموعه‌ای از دو نمایش‌نامه مستقل است که در امتداد هم پیش می‌روند: «نون و حلوا» که داستان سفر رؤیاگونه «دارا» در جست‌وجوی روزی و معاش است، و «چرخ چرخ عباسی» داستان گروهی از کودکان کار که اندکی پیش از نوروز به امید رهایی از سرگذشت شوم خود راهی برهوت کویر می‌شوند. «نون و حلوا» را می‌توان سنگ زیربنای «چرخ چرخ عباسی» قلمداد کرد. تنگاتنگی ارتباط این دوگانه نمایشی چنان است که گویی اولی گذشته نه‌چندان بعید دومی است. «سفر دارا» که دراین‌میان به هفت‌خانی کوچک، صادقانه و معصومانه می‌ماند، از همان آغاز راه در تماس با شگفتی‌های نامألوف جهان داستان قرار می‌گیرد: اشیائی سخنگو، ماهی مهربان و وقایعی جادویی. مواجهه دارا با اشیای سخنگو، مثلا هندوانه‌ای که صاحب عقاید خاص خویش است، شباهت‌های این نمایش‌نامه را به سنت نقالی در عرصه نمایش‌های سنتی ایران برجسته می‌کند. در سنت نقالی نیز راوی یا راویان، اشیا را جاندار فرض می‌کنند و به آنها جان و جهان‌بینی و شخصیت می‌دهند. رهاسرشت با بهره‌برداری از این سنت، شعر و ترانه را به‌عنوان زبان ارتباطی اشیا، گیاهان و حیوانات برگزیده تا آنها هم بتوانند در مقام استعاره و هم در مقام شخصیت نمایشی پا به جهان روایت بنهند. مثلا هندوانه صرفا سخن نمی‌گوید، بلکه حقایقی عمیق‌تر را درباره بقا، صبوری و نیز میل انسان به بدیهی‌انگاشتن دسترسی همیشگی‌اش به همه چیز را نیز برای مخاطب برملا می‌کند. از سوی دیگر، ماه حاضر در نمایش‌نامه نیز از سنت کهن ادبیات فارسی می‌آید و در این اثر به‌خوبی توانسته در زمره شخصیت‌های نمایش قرار بگیرد. ماه نقش مهمی در «سفر دارا» بازی می‌کند. و می‌تواند یادآور حضور مؤثر ماه در تعزیه‌ها نیز باشد، اما این عنصر نمادین در اثر رها یک گام به جلو برمی‌دارد و از شاهد خاموشی که تنها نظاره‌گر است، به محرم راز و یاری‌رسانی برای دارا بدل می‌شود.

یکی دیگر از عناصر شگفت «نون و حلوا» استفاده از پارچه‌های جادویی است، تکه‌پارچه‌هایی که ابتدا ابزار روایی زنانی است که جهیزیه نوعروسی را بر سر حمل می‌کنند و به رسم نمایش‌های شادی‌آور زنانه راوی طنزپرداز تقدیر تلخ و شیرین خود هستند. پس از خروج زنان، پارچه‌ها که خود راوی تقدیرهایی پنهان هستند و داستان‌های خویش را دارند، در صحنه می‌مانند. البته در اینجا نیز کیفیت دراماتورژی اثر انعکاسی است از نقش و جایگاه منسوجات در تعزیه، چراکه در تعزیه نیز پوشاک و رنگ و جنس پارچه‌ها می‌تواند گواهی بر هویت، شخصیت، عواطف و امیال و جایگاه و شأن شخصیت‌ها باشد. تحول و دگردیسی غایی دارا که طی آن او و پیرمرد داستان بدل به نور ماه می‌شوند، حامل نشانه‌هایی ظریف از سنت نقالی ایرانی‌اند که در آن، شخصیت‌ها از سطح تلاش‌های زمینی خویش تعالی می‌جویند و به نمادهایی ابدی از پشتکار و امید بدل می‌شوند.

چرخ چرخ عباسی، از دوگانه نون و حلوا

در نمایش‌نامه دوم، شاهد داستان گریز گروهی از کودکان کار به سرکردگی یکی از آنها به نام «سر راهی» هستیم. سر راهی، که رهبر گروه است و به دلیل معلولیت پا بر صندلی چرخ‌دار می‌نشیند، شخصیتی آزاده و حمایتگر دارد؛ گونه خاکی و دگردیسی‌یافته ماه در داستان دارا. حضور او گواهی است بر تعلق خاطر نویسنده به کهن‌الگوهای دراماتیک ایرانی. در اینجا نیز سر راهی، بسیار شبیه آنچه در سنت نقالی می‌یابیم، هم بخشی از داستان است و هم همانی است که داستان با تکیه بر روایت‌گری او به پیش می‌رود. رهبری او در گروه بر سلطه و زورگویی مبتنی نیست، بلکه بر مبنای اعتماد است و از نظر فرم نمایشی به‌مثابه یک رهبر ارکستر و یک نقال، عمل می‌کند. سفر این کودکان از دل بیابانی بلاخیز می‌گذرد که پر است از مار و روباه. ناگفته پیداست که این عناصر همگی جنبه‌ای نمادین دارند. نویسنده، این پرده از اثر خویش را به نحوی ساختاردهی می‌کند که می‌تواند علاوه بر عناصر هجو و بداهه‌پردازی در نمایش‌های شادی‌آور زنانه، یادآور سنت مارگیری در ایران نیز باشد. هر مواجهه و چالشی که در داستان رخ می‌نماید، فرصتی است مغتنم برای ریتم، رقص، حرکت، کار تیمی و نمایش ناب.

تصمیم سر راهی

برخلاف پایان‌بندی «دارا» که جنبه‌ای جادویی داشت، داستان «سر راهی» در انتها با تصمیمی عمیقا انسانی و این‌جهانی در پیوند است. «سر راهی» پشت سر گروه می‌ایستد و اطمینان حاصل می‌کند که همه به سلامت بگذرند. تبدیل‌شدن او به موجودی آسمانی در این مقام دیگر شکل نوعی فقدان یا از میان برخاستن به خود نمی‌گیرد، بلکه تأییدی است بر حضور همیشگی او در فراسوی محدودیت‌های انسانی.

مریم رها موفق به خلق نمایشی برای نوجوانان شده است که اجرای آن بر روی صحنه را هم می‌توان از طریق نوجوانان و برای مخاطب بزرگ‌سال متصور شد و هم از طرف بازیگران بزرگ‌سال برای هر دو گروه سنی. متن نمایش‌نامه که عمیقا غنایی است، با ترکیب لحن‌های محاوره‌ای و آنات موزیکالِ ترانه‌وار توانسته است این عناصر را در فضایی روایی به نحوی خلاقانه با یکدیگر ترکیب کند. ریتم دیالوگ‌ها صرفا در خدمت شنوایی نیستند، بلکه داستان را نیز به پیش می‌رانند. نویسنده با به خدمت گرفتن عناصر تعزیه، چارچوب‌های روایی نقالی و شادی و مطایبت حاضر در نمایش‌های شادی‌آور زنانه، اثر خود را به اثری مهم در حوزه نمایش‌نامه‌نویسی برای نوجوانان بدل کرده است. در کنار همه اینها، حضور پررنگ اما غیرتحمیلی موسیقی، باعث می‌شود کار او به‌راستی قابلیت طرح در تئاتر کودک و نوجوان در سطح بین‌المللی را نیز داشته باشد.

نون و حلوا
مریم رها
نشر تا، نونوشت

آیا هوش مصنوعی می‌تواند اثر هنری خلق کند؟

آینده هنر در عصر هوش مصنوعی

نسترن شاهنده

پرتره ادموند دِ بلامی

آیا یک ماشین می‌تواند هنر خلق کند؟

حراج کریستیز در نمایشگاهی با عنوان «هوش افزوده»، تلاش دارد درک ما از خلاقیت را به چالش بکشد و نقش فناوری در هنر را مورد پرسش قرار دهد. این رویداد فرصتی است برای تأمل بر این موضوع که آیا هوش مصنوعی واقعا هنر را دگرگون می‌کند یا صرفا به ابزاری برای بازار و سرمایه‌گذاری تبدیل شده است؟ موضوعی که همیشه جذاب و قابل تأمل بوده است.

تکامل هنر هوش مصنوعی: از آزمایش‌های اولیه تا شاهکارهای مدرن

سفر هنر هوش مصنوعی در دهه ۱۹۶۰ آغاز شد؛ زمانی که پیشگامانی مانند هارولد کوهن، AARON را توسعه دادند؛ یکی از اولین برنامه‌های کامپیوتری که قادر به تولید هنر بود. کار کوهن پایه‌های هنر هوش مصنوعی امروزی را بنا نهاد؛ جایی که ابزارهایی مانند شبکه‌های مولد تخاصمی می‌توانند آثار خیره‌کننده و اصیلی خلق کنند. در سال ۲۰۱۸، کریستیز با فروش «پرتره ادموند دِ بلامی»، ساخته گروه آبویوس (Obvious)، به قیمت ۴۳۲هزارو ۵۰۰ دلار تاریخ‌ساز شد. این حراج نقطه عطفی بود که ثابت کرد هنر تولیدشده توسط هوش مصنوعی می‌تواند هم از نظر زیبایی‌شناسی و هم از نظر مالی ارزشمند باشد. امروزه، هنرمندانی مانند رفیک آنادول و ماریو کلینگمان مرزهای آنچه را هوش مصنوعی می‌تواند انجام دهد، گسترش می‌دهند و با خلق آثار تفکربرانگیز، درک ما از خلاقیت را به چالش می‌کشند.

چشم‌انداز تاریخی: هنر و فناوری

بحث درباره اینکه آیا ماشین‌ها می‌توانند هنر خلق کنند، جدید نیست. هنگامی که عکاسی در قرن نوزدهم معرفی شد، بسیاری شک داشتند که آیا می‌توان آن را هنر دانست. منتقدان استدلال می‌کردند که عکاسی فاقد «لمس انسانی» نقاشی و مجسمه‌سازی است. با این حال، با گذشت زمان، عکاسی نه‌تنها به‌عنوان هنر پذیرفته شد، بلکه نحوه دیدن و تفسیر ما از جهان را نیز متحول کرد. در قرن بیستم، جنبش‌هایی مانند دادائیسم و سوررئالیسم از شانس و اتوماسیون در فرایند خلاقانه استقبال کردند. هنرمندانی مانند مارسل دوشان و آندره برتون با آثار «ready-made» این ایده را بررسی کردند که هنر می‌تواند از فرایندهایی فراتر از کنترل مستقیم هنرمند زاده شود. هنر هوش مصنوعی از بسیاری جهات، ادامه این سنت است؛ این بار با استفاده از الگوریتم‌ها و داده‌ها به‌عنوان ابزار برای تولید نتایج غیرمنتظره و تفکربرانگیز.

فرایند خلاقیت: انسان در مقابل ماشین

هنر، در هسته خود، بیان تجربه، احساسات یا ایده‌های انسانی از طریق یک فرایند خلاقانه است. هنر هوش مصنوعی با این حال عمل خلاقانه را به برنامه‌نویسی، انتخاب و مفهوم‌پردازی متمرکز می‌کند. هنرمند به معمار الگوریتم تبدیل می‌شود و هوش مصنوعی این دیدگاه را به واقعیت تبدیل می‌کند. به گفته نیکول سیلز گایلز، معاون رئیس و مدیر هنر دیجیتال در کریستیز، «هنر هوش مصنوعی درباره یک فرایند هنری جدید و مشارکتی با فناوری است. این فقط درباره محصول نهایی نیست، بلکه درباره فرایند خلق اثر است». هوش مصنوعی کدام است؟ یک ابزار، یک همکار یا یک هنرمند مستقل؟

علم خلاقیت: چگونه هوش مصنوعی مغز انسان را تقلید می‌کند؟

از دیدگاه علمی، هنر هوش مصنوعی جنبه‌هایی از خلاقیت انسان را تقلید می‌کند. شبکه‌های مولد تخاصمی (Network Adversarial Generative) از ساختار مغز انسان الهام گرفته‌اند. آنها الگوها را از مجموعه‌های عظیم داده‌ها یاد می‌گیرند و بر اساس آن الگوها، خروجی‌های جدیدی تولید می‌کنند؛ فرایندی که شباهت زیادی به نحوه الهام‌گیری انسان‌ها از تجربیات و محیط اطرافشان دارد. با این حال، یک تفاوت کلیدی وجود دارد؛ هوش مصنوعی فاقد آگاهی و عمق احساسی است، درحالی‌که می‌تواند سبک‌ها و تکنیک‌ها را تقلید کند، اما مانند هنرمندان انسانی احساس یا قصد ندارد. این موضوع سؤالاتی را مطرح می‌کند: آیا هنر می‌تواند بدون احساس وجود داشته باشد؟ آیا خلاقیت ذاتا انسانی است یا می‌تواند توسط ماشین‌ها تقلید شود؟

بحث‌های اخلاقی: مالک هنر هوش مصنوعی کیست؟

ظهور هنر هوش مصنوعی بحث‌های اخلاقی درخور توجهی را برانگیخته است. منتقدان استدلال می‌کنند که بسیاری از مدل‌های هوش مصنوعی با استفاده از آثار دارای حق چاپ و بدون اجازه آموزش داده شده‌اند که این موضوع سؤالاتی درباره مالکیت فکری و حقوق هنرمندان انسانی مطرح می‌کند. یک دادخواست آنلاین برای لغو حراج «هوش افزوده» بیش از شش‌هزارو ۳۰۰ امضا جمع‌آوری کرد و کریستیز را به مشارکت در «سرقت گسترده آثار هنرمندان انسانی» متهم کرد. علاوه بر این، هنر هوش مصنوعی مفاهیم سنتی نویسندگی و مالکیت را به چالش می‌کشد. اگر یک الگوریتم اثری هنری خلق کند، مالک آن کیست؟ برنامه‌نویس، کاربر یا خود هوش مصنوعی؟ این سؤالات هنوز بی‌پاسخ مانده‌اند و نیاز به چارچوب‌های جدیدی برای رسیدگی به پیامدهای اخلاقی هوش مصنوعی در هنر را برجسته می‌کنند.

مطالعات موردی: هنر هوش مصنوعی در کانون توجه

پرتره «ادموند دِ بلامی» ساخته گروه Obvious با استفاده از GAN، اثر اولین هنر تولیدشده توسط هوش مصنوعی بود که در یک خانه حراج بزرگ به فروش رسید. فروش آن نقطه عطفی در پذیرش هنر هوش مصنوعی در دنیای هنر سنتی بود. توهمات ماشینی اثر رفیک آنادول، این مجموعه از آثار هنری داده‌محور، تقاطع هوش مصنوعی، معماری و ادراک انسانی را بررسی می‌کند. آنادول از هوش مصنوعی برای تبدیل مجموعه‌های عظیم داده به تجربیات بصری مسحورکننده استفاده می‌کند و مرز بین هنر و فناوری را محو می‌کند. خاطرات گذرندگان (Memories of Passersby) اثر ماریو کلینگمان، چیدمان هوش مصنوعی پرتره‌های بی‌پایانی را در زمان واقعی ایجاد می‌کند و درک ما از اصالت و خلاقیت را به چالش می‌کشد.

هنر به‌عنوان تولید انبوه: آغاز عصر جدیدی از خلاقیت یا افول اصالت؟

در عصر حاضر، هنر با سرعتی بی‌سابقه در حال تکثیر و تولید انبوه است. ظهور پلتفرم‌های دیجیتال و پیشرفت‌های هوش مصنوعی، دسترسی به ابزارهای خلق اثر هنری را برای همگان فراهم کرده است. اکنون هر فرد، بدون نیاز به سال‌ها آموزش، می‌تواند در چند ثانیه تصویری خلق کند که در گذشته حاصل ساعت‌ها تلاش و مهارت بود. اما این تحول بنیادین، سؤالاتی مهم را مطرح می‌کند: آیا هنر در این دوران، ارزش و هویت خود را از دست می‌دهد؟ چگونه می‌توان هنر اصیل را در میان حجم انبوه تولیدات دیجیتال تشخیص داد؟ آیا هنر باید نادر و منحصربه‌فرد باشد، یا همگانی شدن آن یک پیشرفت است؟

هنر در عصر وفور: سقوط یا دگرگونی؟

هنر همواره بازتابی از جامعه بوده است. در گذشته، مهارت‌های هنری تنها در اختیار گروه‌های خاصی از افراد قرار داشت که سال‌ها برای تسلط بر تکنیک‌ها و سبک‌ها تلاش می‌کردند. اما امروزه، هر فردی با دسترسی به نرم‌افزارها و هوش مصنوعی می‌تواند به خلق اثر بپردازد. تکثیر و همگانی شدن هنر باعث شده تولید اثر از حیطه نخبگان خارج شود و به بخش جدایی‌ناپذیری از زندگی روزمره مردم تبدیل شود. اما از سوی دیگر، همین فراوانی ممکن است یافتن هنر اصیل را دشوار کند و ارزش دست‌سازها را کاهش دهد.

چالش‌های هنر در دوران تولید انبوه

در دنیایی که هزاران تصویر و نقاشی دیجیتال با کمک هوش مصنوعی و تکنولوژی‌های دیگر تولید می‌شوند، آثار خلاقانه و پرزحمت کمتر مورد توجه قرار می‌گیرند. این روند نه‌تنها به سطحی شدن محتوا منجر می‌شود، بلکه روح و هویت آثار هنری را نیز تهدید می‌کند. هوش مصنوعی، با تکیه بر داده‌های گذشته، قادر به بازآفرینی نبوغ و احساسات انسانی نیست و نتیجه آن، اشباع بازار از تصاویری زیبا اما فاقد عمق است. در این میان، هنرمندان مستقلی که سال‌ها برای یادگیری و خلق آثار اصیل تلاش کرده‌اند، با چالش اقتصادی بزرگی روبه‌رو هستند. وقتی خریداران می‌توانند با هزینه‌ای کمتر یک تصویر دیجیتال یا چاپ ماشینی تهیه کنند، حمایت از هنرهای سنتی دشوارتر می‌شود.

مسیرهای گوناگون در هنر: از تأمل تا سرعت

در دنیای امروز، هنر در مسیرهای متنوعی جریان دارد. برای برخی، هنر ابزاری است برای بیان احساسات، بازتاب گذشته و فرهنگ، روایت تجربه‌های انسانی، نقد اجتماعی و حتی شکلی از درمان، آموزش یا اعتراض. این نوع هنر اغلب نیازمند تأمل، مهارت و درک عمیق است، ابزارهای دیجیتال و هوش مصنوعی می‌توانند به این فرایند کمک کنند، اما جوهره انسانی آن همچنان غیرقابل جایگزین باقی می‌ماند. در مقابل، برخی دیگر از تولیدات هنری بیشتر بر سرعت و کاربرد متمرکز هستند. طراحی‌های تبلیغاتی، محتوای بصری شبکه‌های اجتماعی و حتی برخی از آثار دیجیتالی که با هوش مصنوعی تولید می‌شوند، نمونه‌هایی از این رویکرد هستند. در این فضا، هنر بیش از آنکه ابزاری برای بیان احساسات باشد، به‌عنوان وسیله‌ای برای ارتباط سریع، بازاریابی و جذب مخاطب عمل می‌کند. در این فضا کیفیت و عمق، اغلب جای خود را به کمیت و تولید انبوه می‌دهند و هنر، بیشتر ابزاری تجاری می‌شود تا یک بیان عمیق احساسی. هوش مصنوعی می‌تواند به‌عنوان یک ابزار مفید در سرعت بخشیدن به فرایند خلق اثر عمل کند. این دو مسیر به‌طور هم‌زمان در دنیای امروز گسترش یافته‌اند و هرکدام بسته به نیاز و هدف، جایگاه خاص خود را دارند.

بازار هنر: خلاقیت یا ابزار سرمایه‌گذاری؟

امروزه، بسیاری از آثار هنری نه بر اساس اصالت و خلاقیت، بلکه به دلیل بازی‌های اقتصادی و سیاسی به معاملات می‌پردازند. حراجی‌های بزرگ مانند کریستیز و ساتبیز به مکانی برای سرمایه‌گذاری میلیاردرها تبدیل شده‌اند؛ جایی که ارزش هنری برخی آثار در سایه تبلیغات و سرمایه‌گذاری‌های کلان از اهمیت اصلی خود فاصله می‌گیرد. این پدیده شباهت زیادی به صنعت موسیقی پاپ دارد؛ جایی که برخی ستاره‌ها به‌جای اینکه به دلیل استعدادشان شناخته شوند، از راه تبلیغات و سرمایه‌گذاری‌های عظیم به شهرت می‌رسند. در این بازار، برخی مجموعه‌داران و سیاست‌مداران از آثار هنری به‌عنوان ابزاری برای افزایش اعتبار اجتماعی، پول‌شویی یا انتقال دارایی‌ها استفاده می‌کنند. به همین دلیل، بسیاری از آثار هنری با قیمت‌های نجومی فروخته می‌شوند، اما نه به دلیل ارزش زیبایی‌شناختی‌شان، بلکه به‌عنوان بخش‌های مهمی از یک بازی اقتصادی پیچیده.

هنر هوش مصنوعی: خلاقیت یا سرمایه‌گذاری؟

با ظهور ابزارهای هوش مصنوعی مانند Midjourney، DALL•E و Diffusion Stable، تولید آثار هنری دیجیتال به‌مراتب ساده‌تر از گذشته شده است. این تحول به‌ویژه در دنیای هنرهای دیجیتال یک سؤال مهم را پیش می‌آورد: آیا این آثار بر اساس ارزش زیبایی‌شناختی خود ارزیابی می‌شوند یا صرفا به کالایی برای تجارت و سرمایه‌گذاری تبدیل شده‌اند؟ در سال‌های اخیر، برخی آثار هنری تولیدشده توسط هوش مصنوعی در حراجی‌های معتبر مانند کریستیز و ساتبیز به فروش رفته‌اند؛ جایی که برخی از این آثار با قیمت‌های میلیون‌دلاری به فروش رسیده‌اند. اما آیا این خریدها واقعا نشان‌دهنده ارزش هنری این آثار هستند یا بیشتر بخشی از تلاش‌های سرمایه‌گذاران برای افزایش قیمت‌ها و جلب توجه رسانه‌ها به این حوزه‌اند؟ ظهورNFTها نیز به این چرخه دامن زده است. بسیاری از آثار NFT که برخی از آنها توسط هوش مصنوعی تولید شده‌اند، به‌جای آنکه به دلیل نوآوری هنری خود برجسته شوند، به ابزارهایی برای سرمایه‌گذاری و حتی پول‌شویی تبدیل شده‌اند. این همان پدیده‌ای است که در صنعت هنر و موسیقی پاپ دیده می‌شود؛ جایی که سرمایه‌گذاران و مجموعه‌داران برای گردش سرمایه و افزایش ارزش دارایی‌هایشان روی این آثار سرمایه‌گذاری می‌کنند. در نهایت، این سؤال باقی می‌ماند که آیا هنر در دنیای هوش مصنوعی همچنان اصالت و خلاقیت دارد یا صرفا به ابزار مالی تبدیل شده است؟

آینده هنر در عصر هوش مصنوعی

ظهور هنر هوش مصنوعی، اگرچه مرزهای خلاقیت و تکنولوژی را گسترش داده است، پرسش‌های عمیقی را در مورد ارزش، اصالت و هدف هنر مطرح می‌کند. آنچه مسلم است، هنر انسانی هیچ‌گاه جایگاه خود را از دست نخواهد داد. تاریخ نشان داده است که تکنولوژی‌ها، از عکاسی گرفته تا دیجیتال‌آرت، هرگز باعث نابودی هنر نشده‌اند، بلکه مسیرهای جدیدی برای بیان آن گشوده‌اند. اما چالش امروز، یافتن تعادلی میان بهره‌گیری از ابزارهای نوین و حفظ هویت و روح هنر است. در آینده، هنر نه صرفا در دست ماشین‌ها خواهد بود و نه محدود به روش‌های سنتی است، بلکه می‌توان چشم‌اندازی را تصور کرد که در آن تکنولوژی به‌عنوان ابزاری برای گسترش خلاقیت انسانی به کار گرفته شود، نه جایگزینی برای آن. این دوران فرصتی برای بازتعریف هنر، خلق روش‌های نوین بیان و یافتن راه‌هایی برای حمایت از هنرمندان مستقل است. در نهایت، پرسش اساسی این نیست که آیا هنر هوش مصنوعی می‌تواند جایگزین هنر انسانی شود، بلکه این است که چگونه می‌توان از آن برای تقویت، گسترش و حفظ اصالت هنری استفاده کرد. آینده هنر در تلفیق سنت و تکنولوژی رقم خواهد خورد؛ جایی که ماشین‌ها می‌آموزند، اما این انسان‌ها هستند که تصمیم می‌گیرند چگونه با هنر ارتباط برقرار کنند.

عطف

رقصی اثیری بر فراز دوزخ

شرق: نمایش‌نامه «هلن»، نوشته اوریپید، از آن دست آثار کلاسیک است که نمی‌توان آن را به راحتی در یک گونه قرار داد. اوریپید در نوشتن این نمایش‌نامه از عناصر و نیز فرمی استفاده کرده که هم به وجوه اهمیت این اثر افزوده و هم تأثیر مهمی از خود برجا گذاشته است.

«هلن» ترکیبی از عناصر تراژدی و کمدی است؛ یعنی در حالی که از یک سو مسئله سرنوشت انسان و رنج بشری از مهم‌ترین مضامین آن است، اما موقعیت‌هایی کمیک هم در اثر دیده می‌شود. «هلن» به دلیل ترکیب عناصر تراژدی و کمدی جایگاهی مهم در نمایش‌نامه‌نویسی یونان و حتی نمایش‌نامه‌نویسی مدرن دارد. پیتر برین در پی‌گفتار کتاب نیز به این موضوع اشاره کرده و می‌گوید دست‌کم از یک نظر، این نمایش‌نامه نمی‌تواند چیزی جز یک تراژدی باشد. نمایش‌نامه «هلن» پس از آنکه یک گروه همسرایان به‌عنوان بخشی از مسابقه تراژیک، به گروه اجرای آن اعطا شد، در جشنواره دیونیزوس و در تئاتر دیونیزوس بر صحنه رفت. پیتر برین اما به این نکته هم اشاره می‌کند که این نمایش‌نامه در سبکی که اغلب رمانتیک یا ملودراماتیک خوانده می‌شود، نوشته شده است. او با طرح این پرسش که آیا «هلن» یک تراژدی است، نوشته: «هلن در هر خوانشی لجوج، بازیگوش، به طرزی آگاهانه تئاتری و سرشار از نیروی روشنفکرانه است. بخش‌هایی از آن قطعا سرگرم‌کننده است؛ برخی از لحظات به‌یادماندنی‌اش به اعتراف همگان کم‌وبیش خنده‌دار است. به‌علاوه، شیوه کمیک و محتوای تراژیک اغلب با هم آمیخته می‌شوند یا کنار هم قرار می‌گیرند». او معتقد است در هر برداشتی از «هلن» بی‌شک همه این ویژگی‌ها باید در نظر گرفته شود. در پی‌گفتار کتاب همچنین به این موضوع اشاره شده که «هلن» آمیزه‌ای از احساسات و عواطف است که تصمیم‌گیری را در این مورد که آیا یک تراژدی است یا چیزی دیگر، بدل به کاری دشوار می‌کند. این نمایش‌نامه‌ای است که به این دوپارگی‌ها و خلاف‌آمدها زنده است و این کار را نه با فیصله‌دادن به آنها بلکه با تبدیل این تضادها و ابهام‌ها به بخشی اساسی از تجربه انجام می‌دهد. پیتر برین نوشته است: «اگر هلن نمایش‌نامه‌ای درباره چیزی باشد، درباره پیامدهای امکان‌دادن به ظاهر و نمود است برای غلبه بر واقعیت و بود، و نیز خوشی‌ها و لذت‌های ناشی از وهم. جهان این نمایش‌نامه، جهانی است تراژیک که غرق در سفاهت‌ها و ددمنشی‌های ستیز بی‌معنا، رنج‌بردن‌های غیرضروری و کشتار ظالمانه است. درون آن چیزی شبیه کمدی دخیل است که حکایت از تجدید حیات و زایش دوباره امید دارد. به تعبیر بی‌نظیر زونتز، که بسیار هم آن را نقل‌قول کرده‌اند، هلن رقصی اثیری بر فراز دوزخ است». اوریپید در این نمایش‌نامه برخلاف روایت‌های سنتی از داستان هلن، رویکردی متفاوت و غیرمنتظره به این شخصیت اسطوره‌ای دارد و این یکی دیگر از ویژگی‌های مهم این اثر است. اوریپید که به لحاظ زمانی پس از آیسخولوس و سوفوکل قرار دارد، در یکی از سال‌های دهه ۴۸۰ پیش از میلاد در بخش شرقی آتن متولد شد. از میان آثار اوریپید اینک تنها نوزده اثر باقی مانده اما گفته می‌شود او بیش از نود نمایش‌نامه نوشته است. دوران اوریپید دوران بحران و جنگ بود. در طول زندگی او یونان درگیر جنگ‌های خارجی و داخلی بود. اوریپید در مقایسه با آیسخولوس و سوفوکل نمایش‌نامه‌نویس متفاوتی به شمار می‌رود؛ چراکه او بیش از دیگر نویسندگان ادبیات کلاسیک یونان به مسائل زندگی روزمره توجه کرده است و همچنین به زندگی بردگان و مردم عادی هم توجه نشان داده است.

هلن
اوریپید
ترجمه غلامرضا شهبازی
نشر بیدگل