

از مجاز تا واقعیت

فلوریان روتسر

با واقعیت مجازی،
دنیای سه‌بعدی در
دست‌های ماست

به دست آوردیم تا بر صفحه جادویی هر تصویری را ظاهر و تقریباً هر چیزی را در فضای مجازی بازسازی کنیم، ارزش اخلاقی دادن به واقعیت را آغاز کردیم. همان واقعیتی که وقتی به شدت با آن برخورد می‌کنیم در عین حال از ما می‌گریزد. در دنیایی که تصاویر تشکیل شده تا سرحد نابودی تحلیل می‌شوند، ما طعم خطر کردن را می‌چشیم. بسیاری تصور می‌کنند رایانه ماشینی است که انسان را از جسمیت‌اش جدا می‌سازد، درحالی که واقعیت عکس این است. همه جسم تبدیل به یک مرکز فرماندهی می‌شود که به فضای رایانه‌ای کشیده می‌شود و به شبکه‌های بی‌شمار دستوری و حسی مجهز شده است.

دروازه‌ای به دنیایی دیگر

هشدارهای سنتی درمورد خطر درهم‌آمیختگی تصویر و واقعیت اکنون بی‌مورد است. ما دیگر به توانایی عکس‌ها ایمان نداریم، زیرا بیش از حد مصنوعی و ناپایدارند و انتظاراتی ما را برآورده نمی‌کنند. حتی وقتی از دیدنشان به هیجان می‌آیم همچون تماشاچیان هستیم که خون‌سردانه درهم شکستن کشتی را در توفان می‌نگرد. وقتی تصویر متحرک به میدان آمد، اولین

در کهکشان تصاویر مجازی سه‌بعدی که واردشان شده‌ایم، نقاشیها و پیکره‌هایی که هنوز به شیوه سنتی ساخته می‌شوند، از این پس پدیده‌ای حاشیه‌ای خواهند شد. هنر به سوی فتح دنیای سه‌بعدی پیش می‌رود. دنیایی که در آن می‌توان آزادانه به گشت و گذار پرداخت.

هنر قاب محدودیتها را در هم می‌شکند تا خود را به بیرون از موزه‌ها پرتاب کند. واقعیت دیگر آن چیزی نیست که ظاهر می‌شود، بلکه به‌طور فزاینده‌ای ساختگی و نمایشی می‌گردد.

برخی از هنرمندان — مانند مارسل دوشان — با جایگزین ساختن اشیای «حاضر و آماده» به جای نقاشی و پیکره‌های کلاسیک، ضمن ارائه واقعیت محض در فضای هنر، از محدوده تصویر عکاسی پا فراتر نهادند. تصویری که بین تجسم شیئی و حضور مادی آن قرار می‌گیرد. با کمک میکروفون و فنون ضبط صدا در موسیقی نیز همین اتفاق افتاد. جان کیج در آهنگهای خود با استفاده از صداهای ساده یا غیر معمولی، اصواتی را ایجاد کرد که معادل حاضر و آماده‌های مارسل دوشان است.

هنرمندان رابطه جدیدی با واقعیت را ارائه کردند. ما امروز رویارویی با واقعیت مجازی، مادیت ملموس را ارج می‌نهیم. از آن زمان که این قدرت را



واقعیت مجازی مجموعه‌ای از فنون رایانه‌ای است که انسانها را قادر می‌سازد به شیوه تأثیر متقابل در جهان تصاویر آفریده شده رایانه‌ها زندگی کنند. این مرد با کلاه و دستکش مخصوص، تجسم فکری میز را که تصویرش همزمان روی صفحه‌ای غول‌پیکر رسم می‌شود، لمس می‌کند.

تماشاچیان فیلم کوتاه ورود ترنی به ایستگاه سی‌یوتا (۱۸۹۵)، ساخته برادران لومی‌یر، به شدت وحشت کرده بودند زیرا به نظر می‌رسید هم‌اکنون قطار از پرده خارج و به سالن سینما وارد خواهد شد. امروز دیگر با دیدن چنین صحنه‌هایی از جا نمی‌جهیم، ولی بعضی‌ها آرزو می‌کنند کاش هنوز هم چنان احساسی به ما دست می‌داد. واقعیت مجازی این اشتیاق را در انسان ایجاد می‌کند تا با استفاده از ابزار و فنون شبیه‌سازی از مجاز بگذرد و حالت روحی شخصی را پیدا کند که چنان در ماجرای نمایش غرق شده که آماده است برای نجات قهرمان با یک جهش به صحنه بپرد. امروز هنوز ماییم که با کمک دسته بازی یا ماوس، روی صفحه رایانه آفریده‌ها و تصاویر انتخابی خود را ظاهر می‌کنیم، ولی روزی فرا می‌رسد که هیولاها و بمب‌افکنها قادر خواهند بود در بازیهای الکترونیکی هستی مجازی ما را به جهان مجازی خود منتقل کنند.

ما دیگر نمی‌خواهیم دنیا را از پشت پنجره نظاره کنیم. می‌خواهیم قدم به دروازه گشوده‌ای گذاریم و از آن به دنیایی دیگر رفت و آمد کنیم. در آرزوی حقیقتیم و خواهان تصاویری که نه فقط بر ما، بلکه به شیوه‌ای غیرقابل پیش‌بینی بر شرایط زندگی ما نیز تأثیر گذارند. وقتی کشش واقعیت، حتی به عنوان وسیله‌ای ساده برای تفریح و سرگرمی، بیشتر شود، تمایل به توهمها و آرمانشهرها کمتر می‌شود. ما می‌خواهیم هر چه بیشتر به واقعیت نزدیک شویم و حتی آن را لمس کنیم.

هنر تأثیر متقابل

پیشوند تله در اول کلماتی چون تلفن، تلویزیون و تله کنفرانس فقط تقارن دو واقعه دور از هم را نشان نمی‌دهند، بلکه موضوع و فنی را معرفی می‌کنند که به قصد ایجاد نزدیکی درصدد از میان برداشتن فاصله‌هاست. فنون ارتباط راه دور نه فقط پنجره، بلکه درها را نیز می‌گشایند. به زودی تغییر کانال فقط تلاشی ساده برای به دست آوردن هیجان بیشتر یا اطلاعاتی کم و بیش جالب نخواهد بود، بلکه این عمل به ما امکان دستیابی به دنیایی را می‌دهد که جسماً و روحاً ما را از هویت، فضای زندگی و از زمان و مکان حال، که همچون زندانی ما را احاطه کرده است، جدا می‌کند.

واقعیت را نمی‌توان به یک تصویر که نمودی دیداری است و فقط یکی دو حس ما را برمی‌انگیزد و بقیه را به دست تخیل رها می‌کند، محدود کرد.

صفحه مقابل، شهر خوانا
(روایت کارلسروهه، ۱۹۹۱)
تأسیسات ارتباطی ساخته
هنرمند استرالیایی، جفری شاول، و
با همکاری دیرک گرونولد و گیدون می.
بیننده که بر دوچرخه‌ای ثابت
سوار است، در یک شبیه‌سازی رایانه‌ای
از خیابانهای کارلسروهه عبور می‌کند
که در آن حروف گول‌پیکر جایگزین
ساختمانها شده است. این حروف
نوشته‌ای به قلم دیرک گرونولد را
تشکیل می‌دهند که دوچرخه‌سوار
همانطور که پیش می‌رود آن را
می‌خواند. از شهر خوانا دو روایت دیگر
نیز وجود دارد: منهن (۱۹۸۹) و
آمستردام (۱۹۹۰).

واقعیت شامل همه احساسات، هیجانات و رفتارهای ماست. با واقعیت مجازی — که نه فقط تصویر، بلکه محیط احساسی را به ما ارائه می‌کند که در آن امکان کشف و بررسی فضای سه‌بعدی را داریم — گذار از مشاهده تصویر عکاسی به ورود در دنیای آن تصویر از نظر فنی امکانپذیر می‌گردد.

بدین ترتیب آفرینش آثار نوین هنر ارتباطی (کنش متقابل) را از نزدیک لمس می‌کنیم. هنری که برای عموم آزادی قابل ملاحظه‌ای به ارمغان آورده است. بیننده فضای رایانه‌ای می‌تواند به روش خود در دنیای مجازی سیر و سیاحت کند زیرا این سفر به دریافت تصویری که از طریق چشم از یک هدف عکاسی به انسان می‌رسد، شباهتی ندارد. بلکه شبیه به تأثرات حسی قابل قیاس با دریافت‌های ما از محیط اطراف است. این کثرت چشم‌اندازهای احساسی، شبکه‌کاملی از امکانات ارتباطی به وجود می‌آورد که از چشم‌انداز یک بعدی نتیجه می‌شود. یکی از جذابیت‌های این دنیای مجازی این است که هر کس بدان دسترسی یابد کاشفان دیگر را در آنجا ملاقات می‌کند. بنابراین فضایی پیش‌رو داریم که از لحاظ نظری محیطی است گسترده و بی‌نهایت قابل انعطاف. اکنون سؤال این است: در این دنیا چه چیزهایی را می‌توانیم، یا می‌خواهیم، بیازماییم و انجام دهیم؟

برای هنرمند تلاش جهت دانستن نتایج مهیجی که می‌تواند از این امکانات به دست آورد نوعی مبارزه طلبی شورانگیز است. این نتیجه بستگی به عملکرد انجام‌دهنده آن دارد. کسی که به روش خود از کار هنری به عنوان یک وسیله استفاده می‌کند، وسیله‌ای که نتیجه کاربردش بستگی به چگونگی بهره‌برداری از آن دارد.

این مرد با لباس مخصوص و کلاه
تجسم فکری بر سر، در وسط یک
خیابان واقعی، سفری مجازی را
دنبال می‌کند.

