

# زندگی و مرگ

و در زمانی کوتاه، آن چه را در کارگاه خیال پرورده‌ایم، در عالم مجاز تماشاگر باشیم. هزینه‌های خیال‌اندیشی‌های ما در عالم مجاز بسیار کاهش می‌یابد، در عین این که مصرف آن می‌تواند انبوه باشد.

● اگر بی‌ذیریم که اثر هنری در بستر تعاملات اجتماعی به ظهور می‌رسد و توجه تماشاگران عرصه هنر به بازیگران آن، اثر هنری را به اثری ماندگار بدل می‌کند و از خلوت گالری هنرمند به بیرون می‌آورد، عالم مجازی در این میان نقشی دو چندان ایفا می‌کند، عالم مجاز با عرصه اثر هنری در گستره‌ای وسیع: چشم‌ها را به تماشا می‌خواند و در ماندگار شدن اثر، نقشی مهم دارد.

برای آنان که از منظر آموزش به هنر می‌نگرند، نیز، استفاده از ابزارهای رایانه‌ای می‌تواند فرصت‌های بی‌بدیلی برای شاگردان فراهم کند تا حاصل تمرین‌های خود را در زمانی کوتاه ببینند و در سایه آن، کار خود را پیراسته کنند. رایانه در واقع قدرت و توان هنرمند را بسط می‌دهد و دست‌های او را قوت و توان می‌بخشد، و گرنه در عصر جدید همه به ابزارهای رایانه‌ای دسترسی دارند و همگی با تلفن همراه، دوربین دیجیتال و نرم‌افزار حرفه‌ای در حال گرفتن تصویر، طراحی نقوش، ساخت موسیقی و امثال این‌ها هستند. می‌بینیم که مصرف انبوه این همه ابزار موجب تولید آثار هنری ماندگار نشده است، چرا که آن چه هنر را هنر می‌کند، وجود آدمی و تعالی معنوی اوست. به قول مولوی:

**باده از ما مست شد نی ما از او**

**قالب از ما هست شد نی ما از او**

در ذهن عامه مردم، آن‌گاه که بحث هنر و رایانه پیش می‌آید، گویی با مرگ خلاقیت مواجه می‌شویم. تا پیش از ظهور اینترنت، این تصور بیشتر حکم فرما بود. گویی که رایانه ابزاری است که با محاسبه و ریاضیات و در نهایت با نوشتن سر و کار دارد و ابزاری نیست که مانند قلم نقاش، خلاقیت و خیال‌اندیشی هنرمند را به صحنه هستی بیاورد. با وجود این از نخستین سال‌های ظهور رایانه، پاره‌ای به کاربرد رایانه در قلمرو هنر علاقه‌مند بودند.

در سال ۱۹۶۳، اولین گراف‌های رایانه‌ای به عنوان آثار هنری ارائه شد. ولی از همان آغاز و پس از آن، همواره تقابل میان ماشین و هنر وجود داشته است؛ گویی که عرصه هنر با ورود ماشین از اصالت و ابداع تهی می‌شود. هنوز در بسیاری از مراکز هنری ما، با وجود آن که رایانه امکان تمرین را در اشکال متفاوت به هنرمندان می‌دهد، ولی استادان دوست دارند که شاگردانشان دست‌ورزی کنند و در صورت مهارت و تسلط در دست‌ورزی، و از باب ضرورت، از رایانه استفاده کنند. گاه نیز استادان معتقدند آثاری که جنبه مصرفی و تبلیغاتی دارد، بهتر است با رایانه کار شود که از لوازم زندگی مدرن است. یعنی مصرف کالا که وجه ممیز دنیای مدرن است، با رایانه که خصلت ماشینی بودن جهان جدید را نشان می‌دهد، تناسب دارد.

به هر روی، دو ویژگی در رایانه وجود دارد که عدم بهره‌گیری از آن، ما را از بسیاری از فرصت‌ها محروم می‌کند.

● نخست امکان تجسم بسیاری از ایده‌ها در زمان اندک است. اگر در عالم واقع هنرمند بخواهد خیال‌اندیشی‌های خود را محقق سازد و به تماشای آن بنشیند، زمانی بس دراز را باید به انتظار بنشیند و هزینه فراوان بپردازد. عالم مجازی به ما امکان می‌دهد با هزینه‌ای اندک