



واقعیت مجازی به دوره جدیدی وارد شده است. نمونه‌های عملی به بازار آمدند و برای آن محتوا عرضه شد. به‌ویژه امسال در گردهمایی‌ها و همایش‌های مختلف ردی از واقعیت مجازی می‌توان یافت؛ از جشنواره‌هایی نظیر جشنواره فیلم ساندنس گرفته - از بین چهارده پروژه‌ای که امسال در قالب بخش New Frontier این جشنواره ارائه شد، یازده پروژه مبتنی بر فناوری واقعیت مجازی بود - تا نمایشگاه‌های تجهیزات مصرفی الکترونیک، تخصصی بازی و سرگرمی‌های دیجیتال و حتی کنگره جهانی موبایل. همان‌طور که در این مقاله خواهید دید، پیوندی که بین سینما و بازی‌های کامپیوتری سال‌ها از آن صحبت می‌شد، اکنون در حال شکل گرفتن است. نوعی در هم آمیختن مفهوم بازی و فیلم که مدت‌ها است درباره آن بحث شده و انتظار به‌وقوع پیوستن آن می‌رفته، اکنون نمونه عینی یافته است. چیزی که امسال یک اصطلاح ویژه درباره آن به کار رفت: «سینمای واقعیت مجازی». دنیایی که در آن بیننده فقط یک تماشاگر نیست، بلکه به‌طور فعال در جریان داستان دخالت دارد، خود را درون محیط فیلم می‌بیند و می‌تواند با اجزای داستان تعامل داشته باشد.

این مطلب یکی از مقالات پرونده ویژه «**واقعیت مجازی**» است. برای دانلود کل این پرونده ویژه [اینجا](#) کلیک کنید.

وقتی صحبت از کاربردهای واقعیت مجازی به میان می‌آید، به حوزه‌هایی نظیر بازی‌های کامپیوتری، فنی و مهندسی و حتی پزشکی و گردشگری فکر می‌کنیم. در حال حاضر، واقعیت مجازی یک جریان بسیار مهم به‌راه انداخته است: «استفاده از این فناوری در حوزه سینما». تا پیش از این وقتی صحبت از دیدن فیلم در قالب واقعیت مجازی می‌شد، بیشتر بر این موضوع تأکید بود که بیننده با استفاده از ابزاری نظیر Gear VR، عملاً یک پرده بسیار بزرگ را جلو چشمان خود خواهد دید و فیلم دیدن با چنین وسیله‌ای در خانه عملاً مانند این است که فیلم را بر یک پرده بسیار بزرگ ببینید. این قابلیتی است که سیستم‌های پخش خانگی فعلی از انجام آن ناتوان هستند و حتی با استفاده از پروژکتور برای نمایش یک فیلم در خانه باز هم ابعاد پرده محدود است. اما آنچه اکنون به‌عنوان سینمای واقعیت مجازی معرفی می‌شود، چیزی فراتر از فراهم آوردن امکان تماشای ویدیوهای آنلاین در قالب یک پرده مجازی بسیار بزرگ است. اکنون صحبت از نوع خاصی از سینما است که در آن بیننده برخلاف گذشته که روی صندلی می‌نشسته و نظاره‌گر فیلم بوده است، خود به بخشی از ماجرا تبدیل می‌شود و نوع دیدن فیلم و رفتارش حتی می‌تواند داستان فیلم را تغییر دهد و پایان‌بندی آن را دستخوش تحول کند.



تعداد: 1 «واقعیت مجازی» Story Studio در سال 2014 میلادی ساخته شد.

واقعیت مجازی: رسانه‌ای جدید

بیش از صد سال است فیلم‌ها در سینما و تلویزیون به شیوه‌ای مشابه عرضه می‌شوند؛ نمایش محتوا بر یک صفحه محدود و در فاصله‌ای معین از چشم‌ها. با این‌که در طی سال‌ها، در زمینه ساخت، تولید و نمایش فیلم‌ها پیشرفت‌های زیادی صورت گرفته، اما تجربه فیلم دیدن همچنان مشابه سال‌های قبل است. واقعیت مجازی ممکن است تحول جدیدی در این زمینه ایجاد کند. بیننده عینک مخصوص را می‌زند و نمایشی 360 درجه از فیلم وی را احاطه می‌کند. او می‌تواند به هر جهت که خواست، نگاه کند و حتی در فضای فیلم حرکت کند. فیلم‌ها به سمت نزدیک شدن به ویژگی‌های بازی‌های کامپیوتری پیش می‌روند. رسانه‌ای که می‌توانید به‌عنوان بیننده در روند داستان تغییراتی ایجاد کنید. چنین ایده‌ای پیش از این هم وجود داشته، اما اکنون چند عامل باعث شده است تا بستر مناسب برای به واقعیت پیوستن این ایده‌ها فراهم شود. پیشرفت در زمینه موبایل ترکیب موبایل با واقعیت مجازی، ظهور گروه‌های خلاق در حوزه سینما (و به‌طور کلی هنر) از یک سو و شرکت‌های سازنده تجهیزات دیجیتال از سوی دیگر و آماده شدن بازار مصرف برای در آغوش کشیدن واقعیت مجازی در قالب محصولات عملی از جمله عواملی هستند که زمینه را برای عرضه این نوع جدید از رسانه فراهم کرده است.

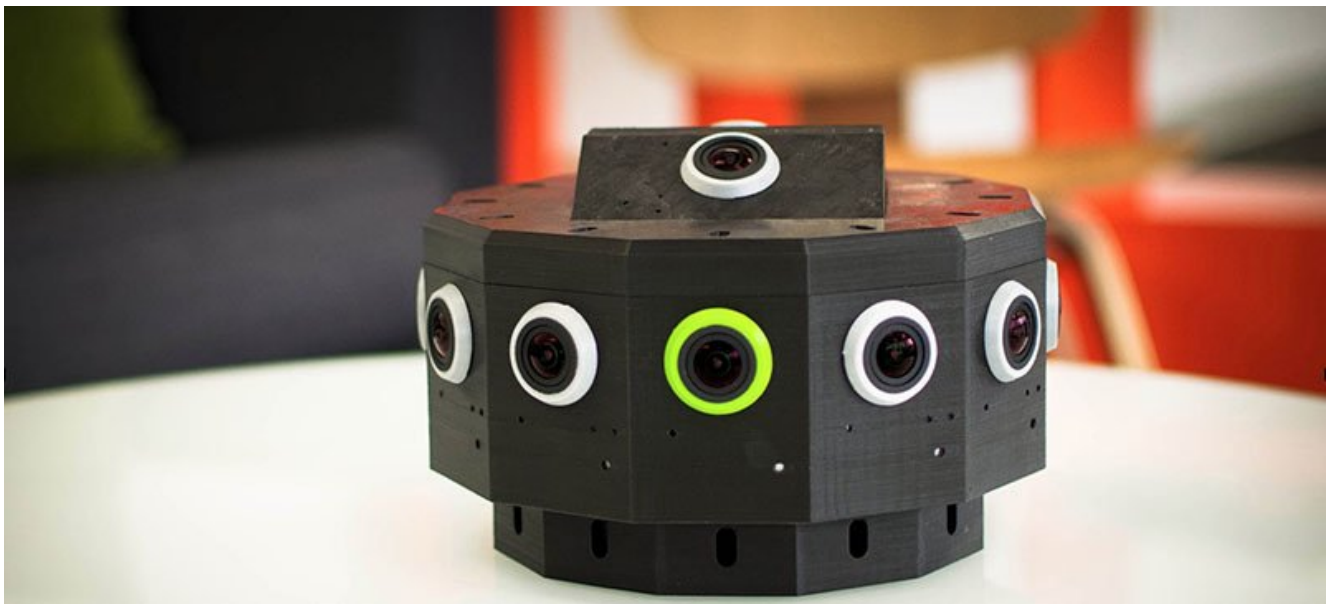
واقعیت مجازی در سال 2016 میلادی به‌طور رسمی به بازار آمد. این فناوری در ابتدا به‌عنوان یک ابزار برای آموزش و تبلیغات استفاده می‌شد. اما در سال 2017 میلادی، شرکت Oculus با عرضه VR Box، اولین دستگاه واقعیت مجازی ارزان قیمت را به بازار عرضه کرد. این دستگاه به‌طوری‌که می‌تواند به‌راحتی در جیب قرار گیرد و به‌عنوان یک دستگاه قابل حمل استفاده شود. این دستگاه به‌طوری‌که می‌تواند به‌راحتی در جیب قرار گیرد و به‌عنوان یک دستگاه قابل حمل استفاده شود.

اکنون نمونه‌های عملی از سیستم‌های واقعیت مجازی در قالب محصولات نظیر ریفیت شرکت Oculus یا Vive شرکت اچ‌تی‌سی در اختیار است. حتی افراد می‌توانند در خانه با ایده Cardboard شرکت گوگل و استفاده از مقوا و چند قطعه ساده و نصب اسمارت‌فون یک عینک واقعیت مجازی بسازند. مدت‌ها است متخصصان و علاقه‌مندان

حوزه واقعیت مجازی در انتظار چنین دورانی بوده‌اند. هرچند هنوز به‌جز هدست‌هایی که برای استفاده با موبایل طراحی شده‌اند، هدست واقعیت مجازی مهمی در بازار وجود ندارد؛ با این حال، بسیاری از کارشناسان معتقدند که تا زمان همه‌گیر شدن واقعیت مجازی فاصله زیادی نداریم. همین هم باعث شده است که شرکت‌ها و متخصصان بیش از پیش به تولید محتوا برای واقعیت مجازی و یافتن راه‌هایی برای ارائه این محتوا به مخاطب فکر کنند. تلاش‌های صورت گرفته بسیار ابتدایی است، اما به همان اندازه هم امیدبخش هستند. واقعیت مجازی و استفاده از آن در فیلم‌سازی به میدانی تبدیل شده است که از یک سو هنرمندان از حوزه هنر به آن نزدیک می‌شوند و قصد تجربه آن را دارند و از سوی دیگر، متخصصان نرم‌افزار، سخت‌افزار و سازندگان تجهیزات دیجیتال از حوزه فناوری به آن روی آورده‌اند. هرچند این دو گروه از دو حوزه متفاوت به سمت واقعیت مجازی حرکت کرده‌اند، اما هر دو در یک نقطه مشترک به هم رسیده‌اند. اکنون سینماگرانی داریم که شرکت‌های واقعیت مجازی تأسیس کرده و نیز در حوزه واقعیت مجازی با شرکت‌هایی مواجه هستیم که بخش‌های تولید فیلم و محتوا را درون خود ایجاد کرده‌اند.

تلاقی هنر و فناوری

بسیاری از هنرمندان ایده‌هایی دارند که نمی‌توانند در قالب رسانه‌ها و ابزارهای فعلی بازگو کنند، اما واقعیت مجازی امکانی به آن‌ها می‌دهد تا برخی از این ایده‌ها را عملی کنند. تاکنون تلاش‌های زیادی از سوی شماری از کارگردان‌ها و هنرمندان برای آزمودن روش واقعیت مجازی و استفاده از آن در اشکال مختلف هنری از جمله فیلم‌سازی صورت گرفته و این تلاش‌ها در حال گسترش است. فیلم‌سازی نظیر مارک رومانک که یکی از متخصصان واقعیت مجازی است و رابرت اشترومرگ که به همراه کریس ادواردز متخصص جلوه‌های ویژه شرکتی در زمینه واقعیت مجازی تأسیس کرده‌اند، جاستین لین کارگردان «سفرهای ستاره‌ای 3» که روی یک پروژه واقعیت مجازی کار می‌کند و مگان الیسون سرمایه‌گذار که یک بخش واقعیت مجازی راه‌اندازی کرده است، از جمله این افراد هستند. همچنین، مستندسازی که واقعیت مجازی را یک امکان بسیار خوب برای درگیر کردن بیننده با موضوع یافته و دنیس که نامزد جایزه اسکار است. در ابتدا، وی به‌عنوان عکاس خبری به مناطق جنگی می‌رفته است، اما احساس کرد با عکس نمی‌توان صحنه‌ها را شرح داد. او به تصویربرداری روی آورد که آن هم برای نمایش آن‌چه می‌خواست، کفایت نمی‌کرد. دنیس که دریافت با استفاده از فناوری‌ها و مدیوم موجود نمی‌تواند به هدف خود برسد، همواره به این موضوع فکر می‌کرد که چطور می‌تواند بیننده را در مرکز وقایع قرار دهد. وی برای دستیابی به آن‌چه می‌خواست، شرکت Condition One را تأسیس کرد و گروهی از مهندسان را گرد هم آورد تا به دنبال راهی باشند که بیننده را درون تصاویری قرار دهد که می‌بیند. آن‌ها در ابتدا به استفاده از پلتفرم موبایل و به‌طور خاص آی‌فون و آی‌پد روی آوردند و برای این کار سعی کردند از حس‌گرهای تعبیه شده در این ابزارهای همراه نظیر شتاب‌سنج و ژيروسکوپ استفاده کنند تا این‌که ریفت به میدان آمد و تمام آن‌چه نیاز بود فراهم شد.



قصد ایجاد چنین بخشی را داشته است، اما به عقیده لرایب این خرید باعث شد استخدام چنین افرادی تسریع شود. او در مصاحبه‌ای با سایت تک‌کراچ بیان می‌کند خرید شرکت اوکیولس توسط فیس‌بوک سبب شد تا حرکت اوکیولس به سمت فیلم‌سازی سرعت بگیرد؛ زیرا پس از این خرید امکان استخدام گروهی متشکل از افرادی نظیر ساچکا انسلد و ماکس پلانک که سابقه کار در پیکسار داشتند، فراهم شد.

اوکیولس امیدوار است این بخش برای سایر انیماتورها و فیلم‌سازان محرکی باشد تا ساخت فیلم‌های واقعیت مجازی را آغاز کنند. وی می‌گوید: «در حال حاضر، تمرکز ما پشتیبانی و ایده دادن به جامعه فیلم‌سازان (در این باره) و به اشتراک گذاشتن فعالیت‌هایی است که در حال انجام آن هستیم.» با این‌که برندان لرایب بیان کرده است که اوکیولس بر بازی متمرکز خواهد بود، اما ایجاد این بخش جدید را عاملی برای تعامل با هنرمندان حوزه سینما می‌داند: «وقتی ما Rift را به افرادی در هالیوود نشان دادیم، پرسش آن‌ها این بود که چطور می‌توانند کار با چنین چیزی را شروع کنند؟ و من به آن‌ها می‌گفتم شما از ابزارهای ساخت بازی نظیر Unity یا Unreal استفاده و ساخت آن‌چه می‌خواهید را آغاز می‌کنید. با این حال، چنین روشی برای هنرمندان حوزه سینما ساده نیست.» لرایب در نهایت می‌گوید: «آیا این امکان وجود دارد که بتوان یک تجربه جذاب و غنی سینمایی ایجاد کرد؟ یکی از اهداف گروه Story Studio محک زدن این موضوع است.» لرایب می‌گوید: «برای بازی‌ها می‌دانستیم از کجا شروع کنیم، اما نمی‌دانستیم برای کار با فیلم، هالیوود و سینما چطور شروع کنیم.» انتظار می‌رود Story Studio امسال چهار فیلم دیگر در قالب سینمای واقعیت مجازی عرضه کند.

از جمله فیلم‌های دیگری که می‌توان در حوزه سینمای واقعیت مجازی به آن اشاره کرد، فیلم کوتاه تجربی «وحشی» نخستین عنوان رسمی عرضه شده از سوی Fox Innovation Lab است. مرکزی که به‌عنوان بخشی از استودیوی فاکس قرن بیستم دست به تجربیاتی جدید در حوزه رسانه و سرگرمی می‌زند. این فیلم که برای نمایش روی Gear VR سامسونگ طراحی شده است، برخلاف آن‌چه ممکن است از فیلم‌های مبتنی بر واقعیت مجازی انتظار داشته باشیم، فیلمی آرام و قصه‌گو است. بسته به این‌که بیننده به کجا نگاه کند، ممکن است برخی صحنه‌های فیلم را ببیند یا نبیند. مثلاً اگر در لحظه‌ای خاص سرش را برگرداند، یکی از شخصیت‌ها را می‌بیند، اما اگر این کار را نکند، شاید اصلاً در طی فیلم آن را نبیند. این فیلم یک نمونه اولیه از چیزی است که قرار است در آینده بیش‌تر روی آن کار شود. تد شیلوویتز از فاکس و یکی از مؤسسان شرکتی که دوربین‌های معروف RED را عرضه کرده است، می‌گوید: «اکنون علاقه بیش‌تری پیدا کرده‌ایم که این طرح اولیه را گسترش دهیم. تعدادی از مدیران رده‌بالای فاکس که ما این فیلم را به آن‌ها نشان دادیم هم با این نظر موافق هستند که ما باید از چنین فناوری در همه تولیدات سینمایی و تلویزیونی استفاده کنیم.»



بلند مناسب نیست و بر همین اساس بیشتر تمرکز بر فیلم‌های کوتاه است. به‌عنوان مثال، فیلم «گمشده» حدوداً چهار دقیقه است.

Story Studio استودیو فیلم‌سازی آنلاین است که به شما امکان می‌دهد تا فیلم‌های مجازی خود را بسازید. این پلتفرم به شما کمک می‌کند تا داستان‌های خود را به صورت مجازی روایت کنید و به شما اجازه می‌دهد تا با استفاده از ابزارهای مختلف، فیلم‌های خود را به صورت حرفه‌ای بسازید. برای اطلاعات بیشتر، به وبسایت ما مراجعه کنید.

موضوع مهم این است که طبیعت تعاملی واقعیت مجازی ممکن است سبب شود مدت این فیلم برای بیننده‌های مختلف متفاوت باشد. این ویژگی مهم بسیاری از فیلم‌های واقعیت مجازی خواهد بود. به عقیده لرایب: «این سینمایی است که در یک موتور بازی و بی‌درنگ اجرا می‌شود.» فیلم‌سازان واقعیت مجازی از قابلیت یاد می‌کنند که می‌توان آن را «تعامل نامرئی» نامید. به این معنا که خط روایی فیلم بر اساس عادت‌ها و رفتار بیننده تغییر می‌کند. این نوع از فیلم دیدن نوعی تجربه شخصی و بسیار درگیرکننده محسوب می‌شود.

افرادی نظیر دیوید گرین‌بام از Fox Searchlight عقیده دارند داستان‌گویی در یک فیلم مبتنی بر واقعیت مجازی تفاوت چندانی با داستان‌گویی به‌طور سنتی ندارد: «واقعیت مجازی به شما اجازه می‌دهد نسبت به اشکال سنتی دیگر داستان پیچیده‌تری بیان کنید.» با این حال، عده‌ای هم با این نظر مخالف هستند و هشدار می‌دهند داستان‌گویی در واقعیت مجازی باید با روش متفاوتی از روش‌های سنتی صورت گیرد. دنیس عقیده دارد: «قرن‌ها داستان‌گویی مثل این بوده است که افراد دور آتش بنشینند و برای شما از شکار بوفالو بگویند. با واقعیت مجازی شما خود در صحنه شکار بوفالو حضور دارید.» انسلد نیز اعتقاد دارد: «برخلاف سینما، واقعیت مجازی کنترل را به بیننده داده است و به‌طور بنیادین مفهوم داستان‌گویی را تغییر می‌دهد.» کریما الحسن و کری استراسبورگ دو برنامه‌نویس/فیلم‌ساز از شرکت Kite & Lightning واقعیت مجازی را نوع جدیدی از هنر می‌دانند. الحسن می‌گوید: «نظیر هر رسانه نوظهور دیگر همیشه سعی می‌کنیم آن‌چه را با فناوری‌های پیشین انجام می‌دادیم، اکنون با فناوری جدید انجام دهیم. به‌زودی داستان‌هایی خواهیم داشت که تنها می‌توان آن‌ها را از طریق واقعیت مجازی بازگو کرد. قابلیت تعامل و واکنش ویژگی‌های بسیار ارزشمند این مدیوم جدید هستند.» نانی دو لا پنا که یکی از پیشگامان حوزه واقعیت مجازی محسوب می‌شود و برای پروژه‌های واقعیت مجازی با چند فیلم‌ساز مذاکره کرده است، عقیده دارد هدست واقعیت مجازی نخستین انتخاب برای سرگرمی خواهد بود.

ابداع گونه جدید فیلم‌سازی

فیلم‌سازان در زمینه ساخت فیلم‌های مبتنی بر واقعیت مجازی با چالش‌هایی مواجه هستند و همواره با چنین پرسش‌هایی روبه‌رو می‌شوند: «چطور از آن‌چه در فیلم‌سازی آموخته‌ام در واقعیت مجازی استفاده کنم؟ چطور در واقعیت مجازی فیلم را تدوین کنم؟» برخلاف فیلم‌سازی سنتی که در آن کارگردان مشخص می‌کند بیننده از چه قابی چه نمایی را ببیند، در فیلم‌های واقعیت مجازی این بیننده است که تصمیم می‌گیرد در فضای فیلم به کجا نگاه کند. وقتی بیننده چنین آزادی عملی در اختیار دارد، چطور می‌توان داستان را روایت کرد؟ چنین آزادی عملی سبب خواهد شد بیان داستان در فیلم‌های واقعیت مجازی چالش‌هایی برای کارگردان ایجاد کند. کارگردان می‌تواند با تمهیداتی توجه بیننده را به سمتی که می‌خواهد جلب کند و او را به آن سمت بکشد. به گفته انسلد، در فیلم «گمشده» برخی اجزای داستان صبر می‌کنند تا شما به آن‌ها نگاه کنید و بعد نقش خود را ایفا می‌کنند. چنین روشی به این معنا است که ممکن است فیلم در سه دقیقه پایان یابد یا در صورتی که بیننده وقت زیادی را صرف جست‌وجو در دنیای فیلم کند، زمان فیلم به ده دقیقه هم برسد.

استودیو Story Studio به شما امکان می‌دهد تا فیلم‌های مجازی خود را بسازید. این پلتفرم به شما کمک می‌کند تا داستان‌های خود را به صورت مجازی روایت کنید و به شما اجازه می‌دهد تا با استفاده از ابزارهای مختلف، فیلم‌های خود را به صورت حرفه‌ای بسازید. برای اطلاعات بیشتر، به وبسایت ما مراجعه کنید.

البته کارشناسان حوزه واقعیت مجازی عقیده دارند چنین چالش‌هایی فرصت خلاقیت بیشتری را در اختیار فیلم‌سازان

قرار می‌دهد. دنیس می‌گوید: «آنچه اکنون می‌دانیم این است که هیچ‌یک از قوانین فیلم‌سازی سنتی برای این کار مناسب نیست و باید روش این نوع فیلم‌سازی را ابداع کنیم. این رسانه جدید است و باید قواعد آن را ایجاد کرد. اکنون در مرحله ابتدایی قرار داریم، این‌که یک سری فناوری ابتدایی در اختیار ما است و باید دریابیم چطور می‌توانیم از این ابزارها برای بیان داستان استفاده کنیم.» اوکیولس در فیلم «گمشده» بسیار محتاطانه عمل می‌کند و جزئیات را پایین نگه داشته است؛ زیرا در هر صورت از نظر سخت‌افزار و نرم‌افزار امکان نمایش صحنه‌های کامپیوتری پیچیده‌تر و واقعی‌تر وجود ندارد. از طرفی، هنوز این امکان وجود ندارد که داستان‌های طولانی‌تری بیان شود. در فیلم‌سازی واقعیت مجازی حتی باید روش‌های مورد استفاده در ساده‌ترین بخش‌های تولید یک فیلم هم مورد بازنگری قرار گیرد. به‌عنوان مثال، برای تصویربرداری 360 درجه یک صحنه افراد پشت صحنه در تصویر دیده خواهند شد. شاید بتوان برخی عوامل صحنه و تجهیزات را در نقاط کور دورین قرار داد، اما در هر حال شیوه تولید و ابزارهای مورد استفاده در پشت صحنه برای یک فیلم واقعیت مجازی متفاوت از فیلم‌سازی سنتی است. کارگردان فیلم کوتاه «خشم کایجو» معتقد است: «هنوز روش مشخصی برای ساخت چنین فیلم‌هایی وجود ندارد؛ بنابراین، فعلاً فقط تجربه می‌کنیم. این‌که آیا از صدا استفاده کنیم یا باید در بخش‌هایی تصویر را قطع و تدوین کنیم.»





