ಕಲಾಲೋಕದಲ್ಲಿ ಮೆಟಾವರ್ಸ್

ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ ಕಾನ್ಸೆಪ್ಟನ್ನು ಮೂಲವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಕಾದಂಬರಿ, ಸಿನಿಮಾಗಳು ಈಗಾಗಲೇ ಬಂದಿವೆ. ಇವನ್ನೆಲ್ಲ ಕೇವಲ ಸೈ-ಫೈ, ಥ್ರಿಲ್ಲರ್ ಸಿನಿಮಾಗಳನ್ನಾಗಿ ನೋಡದೇ, ಇವುಗಳಲ್ಲಿಯ ಕೆಲವು ಅಂಶಗಳಾದರೂ ಮುಂದೊಂದು ದಿನ ನಿಜ ಜೀವನದಲ್ಲೂ ಜರುಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡರೆ, ನಾವಿಂದು ಮಾತನಾಡುತ್ತಿರುವ 'ಮೆಟಾವರ್ಸ್'ನ ಅಪಾರ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಲ್ಲಿಯ ಕೆಲವು ತುಣುಕುಗಳು ನಮಗೆ ದೊರೆಯಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿಯ ಕಥಾನಕಗಳು ಈ ಮೊದಲು ಹೇಳಿದ 'ಮೆಟಾವರ್ಸ್'ನ ಮೂರನೇ ಹಂತದ ಶಕ್ಯತೆಗೆ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಬಹುದು.

ಅವತಾರ್ (2009)

ಸೌರಮಂಡಲದಲ್ಲಿಯುವ 'ಪಂಡೋರಾ' ಅನ್ನುವ ಅನ್ಯಗ್ರಹದ ಮೇಲೆ ಮಾನವ ದಾಳಿ ಮಾಡುವ ಕಥೆ. ತನ್ನ ಮನುಷ್ಯ ದೇಹವನ್ನು ಭೂಮಿಯ ಮೇಲೇ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು, ವರ್ಚುವಲ್ 'ಅವತಾರ'ವನ್ನು ಎತ್ತಿ ಪಂಡೋರಾ ಗ್ರಹಕ್ಕೆ ಬಂದಿಳಿಯುತ್ತಾನೆ ಈ ಚಿತ್ರದ ನಾಯಕ. ಆತನ ವರ್ಚುವಲ್ ದೇಹ ಆ ಗ್ರಹದಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತಿರುವ ಜೀವಿಗಳ ದೇಹಾಕಾರವನ್ನೇ ಹೋಲುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಆಮ್ಲಜನಕವಿಲ್ಲದೇ ಬದುಕಬಲ್ಲ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನೂ ಪಡೆದಿರುತ್ತದೆ. ನಿಜ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಅಂಗವೈಕಲ್ಯದಿಂದಾಗಿ ಗಾಲಿ ಕುರ್ಚಿಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತಿರುವ ಆತ, ತನ್ನ ಮಿಥ್ಯಾವಾಸ್ತವ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ಹಕ್ಕಿಯಂತೆ ಹಾರಬಲ್ಲ, ಚಿರತೆಯ ಬೆನ್ನಟ್ಟಿ ಓಡಲೂ ಬಲ್ಲ.

ದ ಮಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ (1999)

2190ನೇ ಇಸವಿಯ ಸುಮಾರಿಗೆ ಪೃಥ್ವಿಯ ಮೇಲೆ ಕೃತಕ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆ ಹೊಂದಿದ ಯಂತ್ರಗಳೇ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಧಿಪತ್ಯ ಸಾಧಿಸಿರುತ್ತವೆ. ಆ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಭೂಮಿಯ ಮೇಲೆ ಯಾವುದೇ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಶಕ್ತಿ ಮೂಲಗಳು ಉಳಿದಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಅಗತ್ಯ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಯಂತ್ರ ಮಾನವರು ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ಎನ್ನುವ ಕಥಾಹಂದರದ ಸಿನಿಮಾ 'ದ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್'. ಮನುಷ್ಯನ ಮೆದುಳನ್ನು ಉದ್ದೇಪಿಸಿ, ಆತನಿಗೊಂದು ಕೃತಕ ಜಗತ್ತನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಟ್ಟು, ಆತ ಅದರಲ್ಲಿ ಸುಖವಾಗಿ ಜೀವಿಸುತ್ತಿರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತವೆ ಯಂತ್ರಗಳು. ಮನುಷ್ಯ ಕುಳಿತಲ್ಲಿಯೇ ಕುಳಿತು ಆ ಭ್ರಮಾ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ವಿಹಾರ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಆತನ ದೇಹದಲ್ಲಿಯ ಶಾಖ ಹಾಗೂ ಬಯೋ ಎಲೆಕ್ಟ್ರಿಸಿಟಿಯನ್ನು ಯಂತ್ರಗಳು ಹೀರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ಕಣ್ಣಮುಂದೆ ಪ್ರಪಂಚ!

ಕಿರಿಕಿರಿ, ಜನಜಂಗುಳಿಯ ನಡುವೆ ಭೌತಿಕವಾಗಿ ಕುಳಿತು, ವರ್ಚುವಲ್ ಲೋಕದ ಅಂಡಮಾನಿನ ಸಮುದ್ರ ತೀರದಲ್ಲಿ ವಿಹರಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ನಿಜ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಿರುವ ಬಸ್ ಹಿಡಿಯುವಲ್ಲಿ ಸಫಲರಾಗುತ್ತೇವೆಯೇ ಎನ್ನುವುದು ನಿಜವಾದ ಪ್ರಶ್ನೆ. ಮೆಟಾವರ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯ ಕಳೆಯುತ್ತ, ಮಿಥ್ಯಾ ವಾಸ್ತವವನ್ನೇ ನಿಜವೆಂದುಕೊಳ್ಳುವ ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳು ವಾಸ್ತವದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಗುವ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಶಕ್ತರಾದಾರೇ? ಅಲ್ಲಿ ಬಲಭೀಮನಂತೆ ಸೆಣೆಸಬಲ್ಲ ದೇಹ, ಇಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳಗೇ ಪೊಳ್ಳಾಗಬಹುದೇ?

ನಿಜ ಲೋಕಕ್ಕಿಂತ ಸುಂದರವೆಂದು ನಾವೆಲ್ಲ ಜೋತು ಬೀಳುವ ಆ ಜಗತ್ತು, ಅದೆಷ್ಟು ಸಮಯ ಸುಂದರವಾಗಿರಲು ಸಾಧ್ಯ? ಅಲ್ಲಿಯ ನದಿ ತೀರವೊಂದರ ಮರದಡಿಯಲ್ಲಿ ತಣ್ಣನೆಯ ಬಿಯರ್ ಹೀರುತ್ತ ಅದೆಷ್ಟು ಸಮಯ ಕುಳಿತಿರಲು ಸಾಧ್ಯ? ಉದ್ಯಾನದಿಂದ ಬಗೆಯ ಹೂವುಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿತಂದು ಚಂದದ ಮಾಲೆ ಕಟ್ಟುವ ಆಟವನ್ನು ಪುಟ್ಟ ಮಗುವೊಂದು ಆಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಷ್ಟೆ. ಅದೇ ಮಗು ತುಸು ಬೆಳೆದರೆ ಅದರ ಆಟದ ಆಯ್ಕೆಗಳೇ ಬದಲಾಗುತ್ತವೆಯಲ್ಲವೇ? ಮನುಷ್ಯನ ಸುಖವಿರುವುದು ಗೆಲ್ಲುವುದರಲ್ಲಿ. ಇತರರನ್ನು ಹಣಿಯುವುದರಲ್ಲಿ. ಬೇರೆಯವರ ಸಂಕಟ ನೋಡಿ ಅನುಕಂಪ ಪಡುವುದರಲ್ಲಿ. ಇಂತಹ ಸುಖದ ಹಪಹಪಿಯ ಮನುಷ್ಯ ಮೆಟಾವರ್ಸನ್ನು ಅನವರತದ ನೆಮ್ಮದಿಯ ತಾಣವನ್ನಾಗಿ ಇರಗೊಟ್ಟಾನೇ? ಯಾರ ಅವತಾರವನ್ನು ಯಾರೂ ಎತ್ತಬಹುದಾದ, ಯಾರು ಏನು ಬೇಕಾದರೂ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಆ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ಹಿಂಸೆ, ಕ್ರೌರ್ಯ, ಅಪರಾಧಗಳಿಗೆ ಇರುವ ಲಗಾಮಾದರೂ ಏನು? ಇವತ್ತು ಸೋಶಿಯಲ್ ಮೀಡಿಯಾಗಳಲ್ಲಿ ಆಗುವ ವ್ಯಕ್ತಿ ನಿಂದನೆ, ದ್ವೇಷ ಸಂದೇಶ, ಸುಳ್ಳು ಸುದ್ದಿ, ಸಮೂಹ ಸನ್ನಿಯಂತಹ ವಿಕೃತಿಗಳು ಯಾವುದೇ ಸ್ವಸ್ಥತೆಯ ಮಿತಿಯೊಳಗಿಲ್ಲ. ಇವೆಲ್ಲ ಮೆಟಾವರ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಯಾವ ರೂಪ ಪಡೆದು ವಿಜೃಂಭಿಸಬಹುದು? ಅಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಾಗಬಹುದಾದ ಆಘಾತಕ್ಕೆ ನಿಜ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಮನುಷ್ಯ ಹೇಗೆ ಸ್ಪಂದಿಸಿಯಾನು?

ಅದೇರೀತಿ, ದೇಶವೊಂದರ ಆಡಳಿತ ರಾಜಕಾರಣ ಹಾಗೂ ಮೆಟಾವರ್ಸಿನ ನಡುವೆ ಅನೈತಿಕ ಮೈತ್ರಿಯೊಂದು ಏರ್ಪಟ್ಟರೆ ಏನಾಗಬಹುದು? (ಇದೊಂದು ಅತಿ ಸಂಭವನೀಯ ಸಂಗತಿ). ಸಮುದಾಯಗಳ ನಡುವೆ ವಿಷ ಬೀಜ ಬಿತ್ತುತ್ತಾ ಮನಸ್ಸುಗಳನ್ನು ಒಡೆಯುತ್ತ ತಮ್ಮ ಬೇಳೆ ಬೇಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ರಾಜಕೀಯ ಕುತಂತ್ರಕ್ಕೆ ಮೆಟಾವರ್ಸಿಗಿಂತ ಒಳ್ಳೆಯ ವೇದಿಕೆ ಸಿಗಲಾರದು. ನಾವು ಕಲ್ಪಿಸಲೂ ಆಗದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ರಾಜಕೀಯ ಮಹತ್ವಾಕಾಂಕ್ಷಿಗಳಿಗೆ ಹೊಸ ಅವಕಾಶದ ಬಾಗಿಲೊಂದು ತೆರೆಯಬಹುದು. ಇನ್ನೊಂದೆಡೆ, ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಮೆಟಾವರ್ಸಿನ ಮಾಲೀಕತ್ವ ಹೊಂದಿರುವ ಕಂಪನಿಯೊಂದು ಇಡೀ ಸರಕಾರವನ್ನೇ ತನ್ನ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಸರ್ವಶಕ್ತ ಸಾರ್ವಭೌಮನಾಗಿ ಮೆರೆಯಬಹುದು.

***