

הארון פארוקי - Serious Games - "משחקים רציניים"

רעיה מורג

בימים אלה מבקר בארץ הבמאי, אמן הווידאו והתאורטיקן הגרמני הארון פארוקי. אחד מסרטיו הראשונים, "אש שלא ניתן לכבותה" (1969), נפתח בהצגת התוצאות של פצצת נאפלם – אותה אש שכותרת הסרט מתייחסת אליה. כדי לתת לצופה מושג מהו נאפלם בוער, פארוקי מניח סיגריה בוערת על זרועו שלו ומצלם את התוצאה. בו זמנית נשמע קולו בקריינות האומר, כי בעוד שסיגריה בוערת בטמפרטורה של 400 מעלות לכל היותר, נאפלם בוער בטמפרטורה של 6000 מעלות. הרדיקליזם, כמו גם המחויבות החברתית העמוקה המוצגת ב"אש שלא ניתן לכבותה", מאפיינים את גוף העבודות המגוון של פארוקי, שבארבעת העשורים האחרונים מונה למעלה מ-100 יצירות, וכולל תוכניות טלוויזיה לילדים, סרטים דוקומנטריים, מסות קולנועיות ומיצבי ווידאו. התבוננות ביצירות הבולטות מוכיחה, כי בתרבות העכשווית פארוקי הוא הבמאי המציג את הרפלקציה הרדיקלית ביותר על מדיה ודימויי-זיכרון, בעיקר באמצעות בחינה בלתי פוסקת של סימביוזות אפשריות בין האדם לטכנולוגיה. בסדרה המרתקת "משחקים רציניים" (שהוצגה במוזיאון לאמנות מודרנית בניו יורק), מעלה פארוקי לדיון את המלחמה הנוכחית ודימויה.

העבודה "משחקים רציניים 1-4" (2009-2010), מורכבת מארבעה מיצבי ווידאו, שכולם חוקרים את השימוש בטכנולוגייה של משחק הווידאו ככלי מלחמה באמצעות ההקשר האמריקאי העכשווי. כפי שפארוקי מזהיר, "כיום משחקי המחשב הם המדיום המעצב את התודעה הקולקטיבית. כשהמשחקים במשחקי הווידאו של היום ימותו, בעוד 50 או 60 שנה, הם לא יזכרו מזחלת כמו ב"אזרח קיין" אלא אישה מכוסה ברעלה שעוברת על ידם בעיר וירטואלית". המיצב הראשון, "ווטסון נורה" (שני מסכי ווידאו, צבע, קול, 8 דקות, לופ) צולם בבסיס של המרינס בקליפורניה. הצופה רואה במסך אחד חיילי מרינס ישובים בחדר כיתה מול מסכי מחשב. כל קבוצה של ארבעה חיילים מייצגת צוות טנק. בעזרת המחשבים, הצוותים מניעים את הטנקים שלהם, המופיעים במסך הווידאו השני. בו בזמן, הם מתבוננים בחיילים אחרים מיחידתם הנעים במרחב של אנימציה המחשב. המרחב הסימולטיבי בו נוסעים הטנקים, המופיע במסך השני, מושתת על מאגר נתונים גיאוגרפיים של אפגניסטן. הנוף המדברי הממוחשב נראה בדיוק כמו נוף המדבר האפגני האמיתי: אותם חולות, צמחי קרקע והרים. מידי פעם, מדריך המשחק מופיע על המסך, מכניס לתוך המשחק פצצות מוסוות כפחית קוקה קולה או ככלב מת, וממקם בסצנה מורדים אפגנים. היא המלחמה הוירטואלית מתרחש כשצלף יורה בווטסון, הטנקיסט.

המיצב השני, "שלושה מתים" (ווידאו, צבע, קול, 8 דקות, לופ), מתחיל בקריאה למוסלמים להתפלל בעיר אימונים מדומה, הבנויה ממכולות ענק. אנו מצוותים לתרגיל עם כ-300 ניצבים, המייצגים את האוכלוסייה האפגנית ו/או העיראקית. בין הניצבים אין ילדים. המיצב מראה חיילי מרינס במשימת פטרול כאשר בתוך שיגרת היומיום בעיר מתפוצצת פצצה. מוזיקת המלחמה שנשמעה הופכת באחת לקולות ירי, פיצוץ וסירנת אמבולנס. לדעת פארוקי, זה נראה כאילו עיצבו מציאות על סמך אנימציה ממוחשבת. במובן זה "ווטסון נורה" ו"שלושה מתים" מעמידים בפני הצופה שתי אופציות הפוכות של יחסי האמיתי והמדומה במלחמה הנוכחית.

המיצב השלישי, "הטמעה" (שני מסכי ווידאו, צבע, קול, 20 דקות, לופ), מתאר את הטכנולוגיה של משחק הווידאו כאמצעי לריפוי חיילים הסובלים מתסמונת פוסט-טראומטית. 18 שנים מאז פרוץ מלחמת המפרץ הראשונה, טכנולוגיית זו אינה משמשת רק בשדה הקרב אלא גם לשם טיפול בפוסט-טראומה, שהצבא האמריקאי מכנה בשם "תיראפיית החשיפה למציאות וירטואלית". "הטמעה" מציג לא רק את משחק הווידאו אלא גם את משחק התפקידים כמרכיב מהותי של עולם המלחמה העכשווי, ושל התיראפיה הנגזרת ממנו. במסך אחד, אנהנו רואים את החייל חובש משקפיים שבאמצעותם הוא רואה באופן וירטואלי את החוויה הטראומטית שעברה עליו כששירת באפגניסטן או בעיראק. המתכנן, הנראה מעת לעת במסך השני, יוצר את הסצנה שהחייל מתאר על ידי מאגר דימויי "אפגניסטן" או "עיראק" הקיימים במשחק. ככל שהחייל רואה יותר חלקים וירטואליים מהסצנה הטראומטית שהוא זוכר, הוא נתון יותר ויותר לסערת רגשות. הצופה, שעניו נעות בין המסכים המשתנים בהתמדה, מרותק לסיפור המילולי ההולך ומצטבר, ליצירה-מחדש הדיגיטלית של הסיפור, ולעוצמת הרגשות של החייל בהווה, בזמן השיחזור. אך בעוד הצופה מאמין בשעת תחילת הצפייה במיצב, שהמשחק המופיע על המסך הוא חייל אמיתי בסיטואציית שיחזור של הטראומה,

לקראת סוף הצפייה מתברר לו שזהו פסיכולוג המשחק את הסיטואציה. הפסיכולוג משחק שחקן שמשחק חייל וכך פארוקי הופך את צופיו מודעים לעולם הנוכחי שבו, לפי תפיסתו, הוירטואלי והמלאכותי הם תחנות ביניים רגשיות שהאדם חייב לעבור לפני שהוא חווה חוייה אמיתית.

מאז שיצר את "הטמעה", רואה פארוקי את טכנולוגיית משחקי הווידאו כמדיום המתאים ביותר לניהול המלחמה העכשווית. לדעתו, תעמולת המלחמה האמריקאית אינה זקוקה, כבעבר, לסיפור נראטיבי המבוסס על דימויים הרוויים. משחק המחשב כבש את התפקיד שמילא הקולנוע בארה"ב בזמן מלחמת העולם השנייה, את זה שמילאה הטלוויזיה בזמן מלחמת ויטנאם, את התפקיד שמילא הווידאו בזמן מלחמת המפרץ הראשונה, ואת זה שמילא האינטרנט בזמן מלחמת המפרץ השנייה. היות ולמציאות המדומה של ניצחון במשחק יש, לדבריו, ערך תיראפויטי, הוא טוען כי ייתכן שלארה"ב אין צורך יותר בניצחון בעולם הממשי, בעיראק או באפגניסטן. המיזב הרביעי בעבודה זו, "שמש ללא צל" (שני מסכי ווידאו, צבע, קול, 8 דקות, לופ), מחזיר את הצופה, בכל זאת, לעולם החוץ-וירטואלי. כפי שאומרת הכותרת המופיעה בפתיחה, "שמש ללא צל" עוסק באור של החווייה הטראומטית. פארוקי מראה לנו, כי הצל של הטנק נקבע על ידי שמש דימונית בדומה לשמש האמיתית באפגניסטן. המחשב, כאמור, מייצר פרטים אמיתיים הלקוחים ממאגר הנתונים הקרטוגרפי. אך, בזמן שיחזור הטראומה, לטנק הנוסע במדבר האפגני בזמן השקיעה אין צל. בדימויים של לאחר-המלחמה, אומר פארוקי, הצללים חסרים. "האם יש צללים בחלומות?"

על ידי שימוש בשני מסכים, המוצבים זה כנגד זה, ובמסך חצוי, פארוקי מעמת את הצופה עם שאלות של מציאות אמיתית ווירטואלית, עם מאגר הנתונים הממוחשב של המלחמה האמריקאית הנוכחית, ועם המש'גה מחדש של קטגוריות כגון מלחמה, טראומה בקרב, מטפל/מטופל, ריפוי וניצחון. העימות מבוסס על כך, שהמסך החצוי יוצר באופן מיידי מטפורה. למעשה, הן הקולנוע, בו התחיל פארוקי את דרכו, והן אמנות המיזב, אליה פנה מאז שנות ה-90 של המאה הקודמת, מושתתים על שני עקרונות: הרצף (סיקוונס) והסימולטניות. כשהצופה מביט במיזב הוא מבין בהדרגה כי עקרונות אלה, המייצרים זיקות מטפוריות, הם קונפליקטואליים. פארוקי מכנה את השתתפות הצופה הנוצרת בעזרת המסכים המפוצלים והחצויים, בשם "מונטאז' רך". כלומר, מעין פעולת עריכה שהצופים מממשים בזמן התבוננותם בהקרנת הווידאו על ידי כך שהם נעים הלוך ושוב בין שני המסכים. בכך, מיצבי הווידאו הללו, כמו סרטיו, מקדמים ארגומנטציה במקום ליצור נרטיב בדימוני או לתעד תהליכים בעולם המציאות. התבוננות ביצירתו של פארוקי חושפת אותו כאחד מהבמאים הספורים הפועלים כיום, שביכולתו להציג את הלוגיקה החדשה הזו של זמן-מרחב, על מגבלותיה, מחד, ועל הברק הפוטנציאלי הטמון בדימוייה, מאידך. המיזבים מאפשרים עימות של מדיום הקולנוע עם עצמו ועם ההיסטוריה הדימויית שלו, אך הם גם מאפשרים חשיבה מחדש על החלל המוזיאלי. בזמן בו הוצגה הסידרה "משחקים מסוכנים" ב"מומה", המבקר גילה ביציאה מהתערוכה כי במסדרון מוקרנת על כל הקיר עבודת ווידאו שנוצרה על ידי 11 אמנים קנדיים. למעשה, זהו משחק ווידאו המציג עולם תת-ימי, שנועד להיות מופעל על ידי האיפון או האיפד של המבקר. להיזהר על המסך הפרטי מאפשרת לצופה המצטרף למשחק לצוד מיקרואורגניזמים בתחתית האוקיינוס, ולהחליט האם ישתף בכך את המבקרים האחרים, שהצטרפו בינתיים למשחק. העבודה הקנדית מבשרת על עידן חדש של השתתפות במוזיאון, שבו, מעבר למונטאז' הרך של פארוקי, הפעלת המוצר האמנותי היא גם הפעלה של החלל המוזיאלי. אין זו חוויית מגע מהסוג המוצע, למשל, במוזיאון לאמנות שבטית קה ברנלי בפריז. שם, כידוע, יצר האדריכל ז'אן נובל את האופציה לפיה, בניגוד להוראות המקובלות במוזיאונים, הצופה מוזמן לגעת בחלק מהתצוגה, לממש אותה. במקרה של "מומה", כאמור, המבקר מוזמן להפעיל את היצירה ולשחק עם מבקרים אחרים.

האם משחק המלחמה "רציני" יותר ממשחק הווידאו התת-ימי? באחת המסות התיאורטיות שכתב, פארוקי שואל האם הדימויים, שחומריותם הא-חומרית היא ייחודית, מהווים מציאות בפני עצמה; משמע, סדר קיום אחר, שעלינו להוסיפו לסדרים הקיימים של "חי, צומח, דומם." כלומר, משהו כמו סדר "דימויי" או אפילו "פיקסריאלי." המשמעות החברתית-פוליטית העמוקה של עבודתו, בניגוד לשעשוע הקנדי, מכריחה אותנו לחשוב על השאלה ברצינות גמורה.