

## ეკატერინე ყარსელიშვილი

თბილისის აპოლონ ქუთათელაძის სახელობის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემია

„...ბაღის ბული კი დაწყებულია ბუჩის ქვეშ და ბაღის ბონი მწვანე მომონებათაგან ნელ-ნელა იცლება...“<sup>1</sup>

წელს ვენეციის 59-ე ბიენალეზე, სხვა ბიენალეებისგან განსხვავებით, წარმოდგენილია ხელოვნების ისტორიის გასული სამი წელი. ამ ყველაფრის ფონზე კიდევ უფრო საინტერესოა, თუ რას ამბობენ ქართველი ხელოვანები, როგორ ეხმებიან ისინი პროექტით „მე ვწუხვარ ბაღზე“ თანამედროვე არტისტებს საერთაშორისო ასპარეზზე, მაშინ, როდესაც მარიამ ნატროშვილმა და დეთუ ჯინჭარაძემ სათქმელის გადმოსაცემად სრულიად ახალი მედიუმი – VR ტექნოლოგია აირჩიეს. ეს ერთგვარ დამაკავშირებელ ხიდად შეიძლება ჩავთვალოთ XXI და XX საუკუნის მეორე ნახევრის ხელოვნებას შორის, როდესაც ხელოვანები თვითიდენტიფიკაციისა და ინტეგრირების პრობლემების აღმოსაფხვრელად, გამოსახვის ახალ ფორმებს ეძებდნენ და ცდილობდნენ ინდივიდუალური არტისტული საწყისებით თვითმყოფადი მხატვრული სახის შექმნას. ზოგ შემთხვევაში ეს ძიება რელიგიური და ისტორიული იდენტობის „გადმოღება-გაცოცხლება“ იყო, ზოგჯერ კი – თანადროულ დასავლურ ფორმებთან ადაპტაცია. მარიამ ნატროშვილისა და დეთუ ჯინჭარაძის არტისტული გაერთიანება სათქმელის გადმოსაცემად ირჩევს AR, VR და CGI ტექნოლოგიას. ამ მედიუმით ისინი დროისა და დაკარგული ისტორიის აღწერას ცდილობენ, რისთვისაც იყენებენ საჯარო სივრცეებს, ხშირად ეს პოსტ-საბჭოთა ადგილებია. ინდუსტრიული ინტერიერის მქონე საქართველოს პავილიონი მოცული აქვს ქარის ხმას, რაც სიცარიელისა და მარტობის პოსტაპოკალიფსურ განცდას კიდევ უფრო ამძაფრებს. პავილიონში წარმოდგენილი ნამუშევარი ორი ნაწილისგან შედგება: ერთი ავტოგენერირებადი, ჩვენთან ერთად მუდმივად ცვალებადი, „ქარის მოტანილი“ გამოსახულების დიდი ზომის ვიდეოა, მეორე კი VR ჰედსეტი, რომლის დახმარებითაც ვირტუალურ რეალობაში ვხვდებით, სიზმრისეული ხილვის, ინტუიციისა და წინასწარმეტყველების საზღვარზე, ამბივალენტურ, ლიმინარულ სამყაროში. ეს ყველაფერი კი გადმოცემულია ნეოსიურრეალისტური ვიზუალური ენის საშუალებით, რაც შესანიშნავად ეწერება წლევიანდელი ბიენალეს საერთო კონტექსტში. ინსტალაციაში ნათლად ჩანს ყოფითი პრობლემა, რომელიც თავის თავში მოიცავს კულტურულ, სოციალურ, ფილოსოფიურ, ფიზიკურ და მეტაფიზიკურ საკითხებს და ამ მრავალმხრივ პრობლემისადმი კრიტიკულ, თუმცა ოპტიმისტურ დამოკიდებულებას; ოპტიმისტურ დამოკიდებულებას, რაც ასე დამახასიათებელია ხელოვანების თაობის წარმომადგენელთათვის.

ვირტუალური რეალობა ზოგჯერ იმაზე უფრო ვირტუალურია, ვიდრე წარმოგვიდგენია და იმაზე უფრო რეალური, ვიდრე გვჯერა. რადგან პირველ შემთხვევაში ჩვენ „იძულებით“ გვიწევს არსებობა სხვის შექმნილ სამყაროში, სხვის ფანტაზიაში, რაც პლატონისეული ქმნადობის საპირისპირო მოძრაობაა; მეორე შემთხვევაში კი ამ სამყაროს საკუთარი დრო და სივრცე გააჩნია – ყოფიერება და ქმნადობა, რაც დეკარტესეულ ონტოლოგიურ დუალიზმდაც შეიძლება განვიხილოთ. თავდაპირველად სწორედ ასეთ ახალ მდგომარეობაში ვხვდებით, რაც ახალი განზომილებებითაა გამოწვეული. აქ არსადაა ჰორიზონტის ხაზი, დასაწყისი და დასასრული, თუმცა ევკლიდეს სივრცეს თავს მაინც ვერ ვაღწევთ.

იმავედროულად კი გვახსენდება, რომ იმანუელ კანტი თავის „წმინდა გონების კრიტიკაში“ გამოყოფს აფექტურ, ჩვენი გრძნობებისთვის აღქმად სივრცეს და დროს, როგორც წმინდა კოგნიციის ანუ წმინდა ვიზიის ერთ-ერთი „შესაყრების“, ინტუიციის წმინდა ფორმებს. წმინდა კოგნიციამდე მისვლა კი ინტე-

<sup>1</sup> ფ.ფაროხზადი, მე ვწუხვარ ბაღზე (გ.ლობჯანიძის თარგმანი), თანამედროვე სპარსული პოეზია, თბილისი 2015, 213-216.

რპრეტაციისგან დაცლითაა შესაძლებელი, რაც მარიამ ნატროშვილისა და დეთუ ჯინჭარაძის ნამუშევარში საკმაოდ რთულია; პირიქით ხელოვნები სწორედ გონების აქტიური ჩართულობისკენ მოგვიწოდებენ, მიუხედავად იმისა, რომ მრავალმრიანი ნამუშევარი საკმაოდ მარტივი, განზოგადებული, პოეტურ-მეტაფორული თანამედროვე ენითაა გადმოცემული, ვხვდებით, მოქმედების დროა, მოქმედების, რომელიც შორ მომავალზეა ორიენტირებული და პრობლემას უფრო ფართო მასშტაბით აღიქვამს.

ჰედსეტის გაკეთებისთანავე სწორედ ასეთ წმინდა კოგნიციასთან მივდივართ, არამატერიალური, გრძობადი გარემო მხოლოდ ჩვენი ემოციებისთვისაა აღქმადი, თუმცა ჩვენთვის, პოსტსაბჭოთა სივრცეში მიღებული გამოცდილებით მალევე ვპოულობთ ნაცნობ შენობებს და ინტერპეტაციებიც იჩენენ თავს. ვხვდებით, რომ ეს გარდასახვა ერთი მდგომარეობიდან მეორეში ან სულაც მათ შორის აღმოჩენა ისეთივე გაქრობადია, როგორც ჰედსეტში მიმავალი გამოსახულება, ვირტუალური რეალობის ცვალებადი, წარმოსახვითი და არარეალური ნიადაგი, რომლის ალუზიადაც ხან პლასტიკის ბოთლების მდინარე, ხან უფსკრული და ხანაც „ხრუმჩოვკის“ სადარბაზო წარმოგვიდგება. თუმცა ეს ყველაფერი მაინც ადამიანის შექმნილი გარემოა, ვირტუალური რეალობის ჰედსეტის შექმნამდე. უცნაურია, მაგრამ ახლა სწორედ იქ ვუყურებთ იმ ცხოველებს, მწერებსა და მცენარეებს, რომლებიც ჰედსეტის შექმნამდე ტექნიკურ პროგრესს ემსხვერპლა ორასი წლის წინ. ალბათ, ესეც ადამიანის არჩევანია რეალურსა და წარმოსახვითს, თუ ბუნებრივსა და ტექნიკურს შორის. თითქოს ეს მუდმივი ჭიდილია და ნამუშევრის დასასრულს კვლავ აყვავებული ხის ავეჯი ბუნების გამარჯვებაა, გამარჯვებაში კი ყოველთვის მოიპარება დამარცხებულიც; ისევე როგორც დასასრული მოიცავს დასაწყისს.

მაყურებელი ნამუშევარში მოხვედრისას გაორებულია, ის უყურებს რეალურ, ნაცნობ გარემოს, ცდილობს ამოიცნოს ის, დაუკავშიროს

მეხსიერებაში დალექილ გამოსახულებებს და მეორე მხრივ, საკუთარ სხეულს სხვა სივრცეში გრძობს, კერძოდ, Spazio Punch-ში, მრგვალ, რბილ ხალიჩაზე. ამ შემთხვევაში ძალიან დიდი მნიშვნელობა აქვს ხმას: გარედან მაყურებელს ციფრული ქარის ხმა ესმის, ჰედსეტში კი – დავით ხორბალაძის მიერ შექმნილი საოცარი, ჩუმი სიმარტოვის მუსიკა. სწორედ ეს მუსიკა აერთიანებს სხვადასხვა სცენებს; თავისი რიტმიკითა და პოეტურობით ქმნის საჭირო მომენტში სიცარიელის გრძობას (ხმას), შიშის მომგვრელ განცდას, მოძრაობის სიჩქარეს, დახურული (ოფისის სიჩუმე, სადარბაზოს ორპირი ქარი) და ღია სივრცეების (ტყის, გაშლილი ლანდშაფტის, გზაჯვარედინებზე ქარის ხმა) ეფექტს. ვფიქრობ, სხვაგვარად დამთვალეიერების ყურადღება გამახვილდებოდა ნამუშევრის ტექნიკურ მხარეზე, მეცნიერების პროგრესზე, რაც ნამუშევრის სათქმელთან ერთგვარი პარადოქსი იქნებოდა.

პლატონის თანახმად, რეალური სამყარო არსებობს იდეების და არა მატერიალური საგნების სფეროში, „საგანთა ყოველ სიმრავლეს“ მოექმნება ერთი იდეა, რომლის მიბაძვასაც, ასლსაც წარმოადგენს სხვადასხვა მატერიალური საგანი, მაგრამ არც ერთ ხელოსანს არ შეუძლია საკუთრივ იდეის შექმნა, ვინაიდან იდეების გენერატორი მხოლოდ ღმერთია; ამ იდეას ანივთებს ოსტატი<sup>2</sup>. შესაძლოა, ამიტომაც აირჩიეს არტისტებმა ეს მედიუმი თავისი სათქმელის გადმოსაცემად, რადგან VR-შიც იმიჯებია წარმოდგენილი. ვირტუალურ რეალობას კი, ალბათ, სწორედ ის ხდის ვირტუალურს, რომ ჩვენ მასში არაფრის შეცვლა არ შეგვიძლია. სავარაუდოდ, სწორედ ამ 20 წუთიანმა შესაძლებლობის მაქსიმალურად არ ქონამ უნდა „გვაიძულოს“ ჰედსეტის მოხსნისთანავე დაუყოვნებლივ მოქმედებისკენ? თუმცა რა უნდა მოვიმოქმედოთ? სამყაროსა და ადამიანის, ბუნებისა და კულტურის (რაშიც თავისთავად ტექნიკური პროგრესიც იგულისხმება) დაპირისპირება ხომ მუდმივია. ბუნების წინააღმდეგ გადადგმული პირველი ნაბიჯი ხომ მისი დამორჩილება/მორგებაა – მიწათმოქმედება.

<sup>2</sup> პლატონი, *სახელმწიფო*, თბილისი 2013, 357.

ნამუშევარს სწორედ ის ხდის საინტერესოს, რომ VR-ის დასაწყისშიც ადამიანი უკვე დამარცხებული და გამქრალი ჩანს; ჩვენ მხოლოდ საკუთარი ხელების შავ, გამჭირვალე ლაქად დანახვა შეგვიძლია, ეს გაუჩინარებული სხეულის მდგომარეობაა. ან იქნებ არტისტები ბუნებასა და ადამიანს არც განიხილავენ ერთმანეთისგან დამოუკიდებლად და სწორედ ამიტომ ვერ ვხედავთ ჰედსეტში ჩვენს სხეულს სრულად, იქნებ ამიტომაც არ ჩანს ჰორიზონტის ხაზი, ვინაიდან ამ დიქტომიურ წყვილს არ აქვს საზღვრები, ის მუდმივია დროსა და სივრცეში და მატერიაც არ განიხილება მათ გარეშე. აქ არსადაა ადამიანი, თუმცა ვხედავთ მის ნამოქმედარს.

პირველი სცენა სწორი ქუჩაა რამდენიმე გზაჯვარედინით. შენობებზე აბრები და ბილბორდებია, რომელთა წარწერებიც წამლილია. ფანჯრის მიწებზე ნაცრისფერი ცის ანარეკლია, რაც გამოსახულებას უფრო რეალურს ხდის. ქუჩის ბოლოს შეწყვეტილი მშენებლობის კონსტრუქციებია, ეს მიგვანიშნებს, რომ ჩვენ პოსტაპოკალიფსურ გარემოში ვართ. დაცარიელებული ქუჩის, პლასტმასის ბოთლების მდინარის გავლის შემდეგ, ოფისში შევდივართ, ეს თითქოს თანამედროვეობაა, რომელსაც ბზარები უჩნდება. უკან მოხედვისას კი შემოსასვლელი კარი გამქრალია; გზა მოჭრილია. ჩამონგრეული კედლებიდან ღია სივრცეში გავდივართ, ოფისიდან ვაწყდებით საგუშაგოს კედლებს, რომელსაც ძაღლის ჩრდილი და სათვალთვალ ვიდეო კამერა იცავს. სულ მალე ეს კედელიც დაინგრევა. კედლის ნაწილს შეადგენს ამკრძალავი წინადადებები: DO NOT SPEAK TO ANYONE. DO NOT DRINK WATER NOR EAT. DO NOT LOOK ANYONE IN THE EYES. DO NOT TALK TO ANYONE. HURRY UP. DO NOT SAY A WORD. STAY SILENT. DO NOT LOOK BACK. WHATEVER HAPPENS, DO NOT LOOK BACK. რის შემდეგაც, ცხადია, უკან ვიხედებით, მარილის სვეტად არ გადავიქცევით, რადგან სხეული ისედაც არ გვაქვს. ჩვენ უკან გეცხლია. ალეგორიული სიტყვები და თითქმის აფორიზმებად ქცეული ფრაზები თავზე გვემხობა. შემდეგ გავდივართ სიტყვების ქარიშხალს: no home, no city, no moon, no sun, nothing...

მათ უკან ინდუსტრიული თბილისის ერთ-ერთ შენობას ვხედავთ, მიშენებებით. თითქოს საბჭოთა კავშირის დაშლისა და რკინის ფარდის დანგრევის შემდეგ, ხალხი ყველანაირად ცდილობდა გაერღვია დადგენილი საზღვრები და გაჭრილიყო სივრცეში, ჰაერში. ეს ნამდვილად უტოპიური სანახავია, როდესაც გამომყენებულ ადამიანს აღარ აკმაყოფილებს სივრცე. მარიამ ნატროშვილი და დეთუ ჯინჭარაძე, შესაძლოა, როგორც პოსტსოვიეტ საზოგადოების წევრები სწორედ ასეთ ახალ სივრცეს გვთავაზობენ და ამიტომაც ირჩევენ VR ტექნოლოგიას. პოსტსაბჭოთა არაფორმალური არქიტექტურის თემის განმეორებით და ამ ინფრასტრუქტურული მემკვიდრეობით დატვირთულ გარემოში თვითგამორკვევის პრობლემის ასახვით ეს პროექტი უკავშირდება ვენეციის წინა ბიენალეებზე საქართველოს სახელით წარმოდგენილ ნამუშევრებს, უპირველესად, მაინც „კამიკაძე ლოჯიას“; ამ ინსტალაციასზეც მნიშვნელოვან როლს ასრულებს ქართული შრიფტი. თვითნებური მშენებლობების პრობლემა წარმოდგენილი იყო 2005 წელს ნინო ჭოლოშვილის კურატორობით გამოფენილ სოფო ტაბატაძის ნამუშევარზე „Humancon Undercorn“ (მასთან ერთად საქართველოს პავილიონში ვხვდებოდით ეთერ ჭკადუასა და თამარ კვესიტაძის ნამუშევრებს). ასევე 2017 წელს ვენეციის 57-ე ბიენალეზე წარმოდგენილი იყო ვაჟიკო ჩაჩხიანის ნამუშევარი „ცოცხალი ძაღლი მკვდარი ლომების გარემოცვაში“ – მიტოვებული ოდა, რომელზეც/რომელშიც კარგად ჩანს პოლიტიკური და სოციალური მოვლენები. ერთი შეხედვით, ჩვენთვის ეს პრობლემა მუდმივად აქტუალურია და ის უფრო და უფრო პოპულარული ხდება, ამ თვალსაზრისით თუ განვიხილავთ ნამუშევარს, მაშინ VR მედიუმითა და ბუნების პრობლემებით ხელოვანებს რაღაც სიახლეც შემოაქვთ. იმავდროულად უნდა აღინიშნოს საინტერესო კავშირი მოდერნისტულ და პოსტმოდერნისტულ თეორიებს შორის. მოდერნიზმი და გასული საუკუნის დასაწყისში მიმდინარე მხატვრული ტენდენციები წლევანდელი ბიენალეს ერთ-ერთი მთავარი თემაა, შეიძლება ასე განვიხილოთ ვირტუალური რეალობა, მეორე მხრივ, კი რო-

გორც პოსტმოდერნისტული ეპოქის ნამუშევარი და დამთავალიერებელიც იქ უამრავ ალუზიას დაინახავს. ამ ეპოქის ნიშანი უნდა იყოს მუდმივი მოლოდინი უკეთესზე, ახალ დასაწყისზე. ალბათ, არტისტებმა უკვე კარგად იციან, რომ დასასრული თავის თავში მოაზრებს დასაწყისსაც. წინასწარმეტყველება დასასრულზე კი ყოველთვის დასაწყისის წინასწარმეტყველებაა. ნამუშევრის ცენტრალური სცენა გადაშენებული მცენარეების ტყეა, სადაც თავს ძალიან პატარად ვგრძნობთ, თუ ეს საერთოდ შესაძლებელია უფორმოებაში, ამბივალენტურ სხეულში. ერთ-ერთ გადაშენებულ ხეს წინადადება აქვს გამოსხმული: I forget something I don't remember what. სწორედ ისე როგორც ეს მცენარეები დავივიწყეთ (oblivion) ყველამ, თითქოს არც არსებულან. აქ კიდევ ერთხელ იკვთება კავშირი ნამუშევრის სათაურთან, ფორუყ ფაროზხადის ლექსში აღწერილ ამბავთან, სადაც წუხილი არსებობის მთავარ ნიშნადაა ქვეული. შემდეგ უფსკრულის წინაშე ვხვდებით. Silence. ეს სიჩუმე თითქოს სწორედ ამ ვაკუუმს უდროო და უსივრცო ადგილს შეეფერება (სწორედ ამიტომაცაა სიჩუმე). იქნებ ეს სიჩუმე შეესაბამება ჩვენს უმოქმედობას მომავლავ ბუნებასთან მიმართებით? და იწყება ახალი დასაწყისი, ახალი იმედი ადამიანის მიერ გამოყენებული, გადამუშავებული, დამორჩილებული ხეების კვლავ აყვავებითა და გათავისუფლებით.

საინტერესოა მოძრაობა დროში; ხელოვანები გთავაზობენ ერთგვარ დროის სტრატეგიას. ბაუჰაუსისა და რუსული კონსტრუქტივიზმისმაგვარ არქიტექტურასა და ე.წ. ხრუმჩოვკების ინტერიერში, დაცარიელებულ მაღაზიებში ვხედავთ ორასი წლის წინ არსებულ მცენარეებსა და ობობებს... ამ ყველაფერს კი უფსკრულამდე მივყავართ, უფსკრული რა დროა? აწმყო თუ მომავალი? უფსკრული აწმყოა, ესაა ჭიათურის ერთ-ერთი სოფელი რგანი, სადაც ეკოლოგიური კატასტროფა მოხდა. ეს სცენა კატასტროფის წინაშე პირდაპირ გვაყენებს და გვაიძულებს იქ მისვლას. უფსკრული თითქოს ერთგვარი განსაწმენდელია, რასაც პლატონი ქორას უწოდებს. ესაა ადგილი ორ მდინარეს

შორის, წარსულსა და მომავალს შორის, დასაწყისსა და დასასრულს შორის, რეალობის მესამე ფორმა: „რა არის მარადიული და დაუბადებელი არსი და რა არის ის, რაც მარადის იბადება და არასდროს არსებობს“. ჰაიდეგერისთვის კი ქორა ადგილია, სადაც განწმენდა ხდება (და აქ ხომ დრო სივრცედ იქცევა და სივრცე დროდ?) – Dasein. ისაა ფორმის წინაპირობა – ინტერვალის თითქოს ასეთ ინტერვალად გვესახება სახლის წინ მდებარე შავი ხვრელისმაგვარი უფსკრული, რომლის გამოსახულებაც ზიარი ჭურჭლის პრინციპის ასოციაციასაც იწვევს. ვფიქრობ, ესაა კრისტევას სივრცე-დრო-გამოსახულებამდელი სტადია, რაც არაცნობიერის „უტყვი ენის“ სივრცეა. ქორა იძლევა ახალი სივრცის შექმნის შესაძლებლობას. ისაა შემოსაზღვრულობა, ერთგვარი კონტეინერი, ფორმის წინაპირობა მისი ინვერსია/ინვენტირება; უფსკრულის გამოსახულება განუსაზღვრელი და დაუდგენელია, თუმცა სწორედ მისი გადავლის შემდეგ იწყება ახალი, იმედიანი მომავალი. ჯონ კაპუტოსა და იულია კრისტევასთან ვკითხულობთ, რომ ქორას არალოგიკური, არადეტერმინირებული, არაიმიჯირებული საწყისი აქვს, სწორედ ისე, როგორც ნამუშევარშია გადმოცემული – არაფერია და მაინც ყველაფერს იღებს/ისრუტავს, თუმცა არაფერი რჩება, რადგანაც ის არის შორისი სივრცე. ოდესეაში ამ ტერმინით აღიწერება დამუშავებული მიწა, შავი მიწა, რომელიც ნაყოფიერი პოლისი იყო ანტიკურ საბერძნეთში. პროექციაში კი სწორედ ასეთი გამოსახულებაა შექმნილი- შავი მიწა არალოგიკურად მასზე არსებულ საგნებს კვლავ ბუნების წიაღში აბრუნებს, თუმცა საინტერესოა, ამ ახალ სამყაროში სადაა ადამიანის ადგილი? აღსანიშნავია, რომ ქორა დაკავშირებულია ქალურ საწყისთანაც. სწორედ ამ საკითხებზეა კონცენტრირებული ვენეციის 59-ე ბიენალე, რომელიც სამი ძირითადი თემით ხელმძღვანელობს: კავშირი სხეულსა და დედამიწას შორის, ურთიერთობა ინდივიდსა და ტექნოლოგიას შორის, სხეულის რეპრეზენტაცია და მისი მეტამორფოზები. ამ თემებზე სასაუბრისას კი ჩნდება ან კიდევ ერთხელ მეორდება კითხვები ადამიანის, მისი პასუხისმგებლობის, სიცოცხლის, არსისა

და მნიშვნელობის შესახებ და ამ ყველაფერთან მიმართებით რა როლს ასრულებს მეცნიერება და ტექნიკური განვითარება. ვცხოვრობთ კი ჩვენ ჯერ კიდევ COGITO ERGO SUM-ის ეპოქაში? ხელოვანები ამ კადრით კიდევ ერთხელ გვახსენებენ, რომ ჩვენ მართლაც უფსკრულის წინაშე ვართ, ეს შემზარავი რეალობაა და მხოლოდ ჩვენ ისევ და ისევ ჩვენ შეგვიძლია ამის შეცვლა. ეს საკმაოდ ორაზროვნად შეიძლება მივიჩნიოთ, რადგან თავდაპირველად გვგონია, რომ ჩვენც „ალალი ცოდვილები“ ვართ და გარემო თვითონ მიგვათრევს უფსკრულისკენ და სხვაგვარად წარმოუდგენელია... თუმცა სოფელი რგანის ეკოლოგიური კატასტროფაც ჩვენი შემოქმედებაა, რომელიც შესაძლოა იქცეს მაგალითად, ახალ ხანად, განსაწმენდელად, ფიქრის საბაბად.

ინსტალაციის მეორე ნაწილი ავტოგენერირებადი ვიდეოა. ის არაა ჩაწერილი და ეკრანზე მუდმივად ახალ, სპონტანურ და თვითგენერირებად (კანტის კონცეპტი), „ქარის მოტანილ“ გამოსახულებას ქმნის. ინდუსტრიული ინტერიერი მოცული აქვს ქარის ხმას, რაც სიცარიელისა და მარტობის პოსტაპოკალიფსურ განცდას კიდევ უფრო ამძაფრებს. საერთო ჯამში კი ის საინტერესოდ ეხმიანება VR-ის ჩაწერილ ხმას და ორივე ერთად რეალურ, დია, გაშლილი სივრცის აკუსტიკას ქმნის. ქარს ეკრანის წითელ (პლანეტა მარსის წითელი) ფონზე მოაქვს ინერტული შენობები, კედლები, ხისა და ბუჩქის ტოტები, ყვავილები, ფოთლები, სიტყვები: oblivion, სიჩუმე, მათ ინერციულ („ალალი ცოდვილი“) მოძრაობას არც დასაწყისი აქვს და არც დასასრული, თითქოს არც მოძრაობის ტრაექტორია, მარჯვნიდან მონაბერი ციფრული ქარი ყველაფერს ჰაერში ატრიალებს. საგნები ზოგჯერ ჩვენს წინ ჩერდება და შეგვიძლია შევიხედოთ შენობის დაცარიელებულ ინტერიერში, შევისწავლოთ 200 წლის წინ დაკარგული მცენარე... შემდეგ კი ყველაფერი ისევ ქრება:

„ღმერთმა დასწყევლოს, რაც ქვეყანაზე თევზი და ჩიტია,

როცა მოკვდები, რაღა აზრი აქვს, ბაღი და წალკოტი იქნება თუ არა?“<sup>3</sup>

<sup>3</sup> ფ.ფაროხზადი, *მე ვწუხვარ ბაღზე*, 213-216.

აღნიშნულ განზომილებებში დიდი მნიშვნელობა აქვს სიტყვებს. ამ შემთხვევაში ვფიქრობ, უნდა გავითვალისწინოთ ლაკანის თეორიაც, რომლის მიხედვითაც, არსებობს რეალური, წარმოსახვითი (ადგილი, სადაც ჩვენი „მე“ მყოფობს. „მე“ ვერასდროს დაიკავებს არაცნობიერის ადგილს და ვერც მის მართვას შეძლებს, რადგან „მე“ ილუზია და არაცნობიერის (ყველაფრის საფუძვლის) წარმოსახვის ნაყოფია. ეს მდგომარეობა ძალიან გავს VR ვიდეოს) და სიმბოლური (სიმბოლური კი კულტურის სფეროა. მისი გამოვლინებაა ენა, რომელიც გვაყალიბებს: ადამიანს სჭირდება სიმბოლოები, როგორც ორიენტირები, რათა იყოს პიროვნება. ნათელია, რომ გამოსახულება სიმბოლოებითაა დატვირთული, საინტერესოა, როგორ აღიქვავენ სხვადასხვა კულტურის, სხვადასხვა ესთეტიკურ სივრცეში მყოფი ადამიანები მას. პიროვნების პრობლემას ნამუშევართ არტისტები სხვადასხვაგვარად აყენებენ, მოქმედი, მონაწილე, მთავარი გმირი და თამაშს გარეთ დარჩენილი ადამიანი. რაც შეეხება ენისა და პიროვნების საკითხის ერთ ჭრილში განხილვას, ამ შემთხვევაში გასათვალისწინებელია, რომ ერთმანეთის გვერდით გვხვდება ინგლისური და ქართული სიტყვები; ეს თითქოს საზღვრებს შლის) განზომილებები. ნამუშევარი ასეთი სიმბოლოებითაა დატვირთული და თითქოს ლაკანის თეორიის პრინციპებსაც კი აერთიანებს; ვხვდებით, რომ ჰედესტში გადმოცემული რეალობა სულაც არაა ვირტუალური ან წარმოსახვითი. ყოველი დეტალი (სახლი, ცხოველი, მცენარე) სიმბოლურია და თავად ნამუშევარაც მთლიანობაში. ამ სიმბოლოების განცდას ამძაფრებს ეს თითქოს პრიმიტიული, მინიმალისტური, მკაფიო მხატვრულ-პოეტური ხელწერა. ნამუშევარში შექმნილია მინიმალისტური სივრცე. ძალიან საინტერესოა ნამუშევრის განხილვა მინიმალიზმისა და კონცეპტუალიზმის ზღვარზე, რადგან ხელით შექმნილი ხელოვნების ობიექტების უარყოფის გზაზე, მინიმალიზმის ლოგიკური გაგრძელება კონცეპტუალური ხელოვნება იყო. მინიმალიზმი მეტყველებს სივრცით, მუშაობს სივრცეში, სადაც განთავსებულია არა ობიექტი ან ქანდაკება, არამედ ინსტალაცია, რომელიც სივრცის სტრუქტურირებას ახდენს. ქართველი არტისტების

ნამუშევარშიც ვხედავთ, რომ აქ გამომხატულია არა მხოლოდ არტისტის ემოციები და გრძნობები, არამედ ესაა მკაცრად გათვლილი ხელოვნების ნიმუში, არის მხოლოდ ის, რასაც ვხედავთ (ფ.სტელა). აქ ფორმა არ ექვემდებარება ფუნქციას, როგორც ეს მანამდე იყო, არამედ ფორმა განსაზღვრავს ფუნქციას („Form follows function“ – ლ.სალივანი). სხვაგვარად ვირტუალური რეალობის ჰედსეტში აღქმულ ხელოვნების ნიმუშზე მსჯელობა წარმოუდგენელია (რადგან ის მნიშვნელოვანწილად მოიცავს მეცნიერებასაც). ჩვენი ეპოქის უშუალოდ წინამორბედ და განმსაზღვრელ „დროში“ განვითარებულ ხელოვნების მიმდინარეობას ამერიკელმა ხელოვანმა ჰენრი ფლინტმა „კონცეპტუალური“ უწოდა, რადგან ნამუშევრის „ჩანასახის“ წვდომა მხოლოდ ხელოვანით შეუძლებელია; ამისათვის საჭიროა იდეა/აზრი/გონი, რომელიც ლუდვიგ ვიტგენშთაინის აზრით, განსაზღვრავს ფუნქციას... სწორედ ისე როგორც ეს ნამუშევარშია გადმოცემული. აქ იდეებს უკვე აქვთ ფორმა, რადგან ფორმაა ნებისმიერი არსის სახე. ამ ლიმინარულ სამყაროშიც აზრები ფორმებად ისახება და ასე აღიბეჭდება ჩვენს ცნობიერსა და არაცნობიერზე. ჯერ კიდევ არისტოტელე ამბობდა, რომ ადამიანი საგნებით ფიქრობს, როდესაც ის ლაპარაკობს და სიტყვებს ამბობს; მაშინ, როდესაც კონცეპტუალური ხელოვნების წარმომადგენლები ამტკიცებდნენ, რომ „იდეა“ და „ფორმა“ განცალკევებულად არსებობს ხელოვნებაში და ხელოვნების ნიმუშის კონცეპტუალური გამომხატულება, დაწერილი ან წარმოთქმული მითითებების საუკეთესო გადმოცემის საშუალება ცვალებადი ფორმაა (ნამუშევრის „მე ვწუხვარ ბაღზე“ ყველაზე თვალსაჩინო მახასიათებელი). ამან ხელოვნების ობიექტის „დემატერიალიზაცია“ და გატრანსცენდენტულება (ი.კანტი) გამოიწვია, არქეტექნიკური სახე მიანიჭა ან გაგვასხენა. ახალი მედიუმით არტისტებმა თითქოს საპირისპირო იდეების ერთ ონტოლოგიურ სივრცეში მოხვედრა მოახერხეს, ვინაიდან მათ მხოლოდ საზიარო, მათთვის მისაღები დეტალები აირჩიეს და ამ ენით გვესაუბრებიან.

ძალიან საინტერესოა ნამუშევრის სათაური; ხელოვანებმა ამისათვის ირანელი პოეტი ქალის, ფორუყ ფაროხზადის ლექსის სათაური გამოიყე-

ნეს, რაც ნამუშევარს კიდევ უფრო მრავალმრიანს ხდის და პრობლემატური საკითხების ფართო არეალს შლის. ფაროხზადი ჯერ კიდევ იმ დროს მოღვაწეოდა, როდესაც ირანი თავის თავს იცნობს, საკუთარ სიღრმეში პოულობს ურთიერთმოწინააღმდეგე, ურთიერთგამომრიცხავ ძალებს, რომელთა არსებობაც ერთად, ერთმანეთის გვერდზე თანადროულად წარმოუდგენელია. მათ ერთი ზოგადი მიზანი აქვთ, თუმცა ამ მიზანს და იქამდე მისასვლელ გზას თითოეული განსხვავებულად სახავს. ფაქტია, ორივე მხარე ასეთი რადიკალიზმით გაოცებულია, ეს ძალადობრივი ბორბალია, რომელსაც ვერავინ ეთიშება. რადიკალიზმი თანამედროვე ეპოქაშიც ძალიან აქტუალურია, ის კიდევ უფრო თვალსაჩინო პანდემიის ხანამ გახადა და წლევანდელ ბიენალეზეც ეს ნათლად გამოიკვეთა, მიუხედავად იმისა, რომ კურატორს ეს არ ჰქონდა მიზნად დასახული. ამ ძალადობას ცხოვრების ყველა ეტაპზე ვაწყდებით, ასე იყო ფორუყის ოჯახშიც, მას შემდეგ, რაც ის მცირეწლოვანი გათხოვდა და მალევე დაშორდა ქმარს, იძულებული იყო შვილი ყოფილ მეუღლესთან დაეტოვებინა. ცხადია, ამ ყველაფერმა დიდი გავლენა მოახდინა მის მხატვრულ ხედვაზე; ამ ლექსშიც ნათლადაა წარმოჩენილი ქალისა და ბუნების პრობლემატიკა, მათი არქეტექნიკური კავშირი (ქორა). შესაძლოა, გარკვეულ ნაწილში ისინი ერთიანადაც განვიხილოთ, რადგან პოეტი, არტისტებიცა და დამთავლიერებლებიც ბაღივით ვართ მიტოვებული, არავინ ფიქრობს ჩვენზე და ყველა ერთად ვწუხვართ ბაღზე:

„მე იმ დღიდან, რაც ჩემმა გულმა თავი დაკარგა, მეშინია...

მეშინია

ამდენი ხელის ამაოებისა,

მეშინია ამდენი სახის უცხოობის წარმოდგენისა.

მე იმ მოწაფესავით მარტო ვარ,

რომელსაც გიჟივით უყვარს თავისი გეომეტრიის გაკვეთილი.

და მგონია, რომ შეიძლება ბაღის საავადმყოფოში წაყვანა...

მგონია...

მგონია...

მგონია...“<sup>4</sup>

<sup>4</sup> იქვე.

ინტერპრეტაციად აღებულ ლექსში კიდევ ჩნდება დედა – „ალალი ცოდვილიც“. მისი სახე ორგვარად შეიძლება გავიგოთ; ნამუშევარში „ალალი ცოდვილის“ ცნება ვერ აღიქმება, რადგან მაყურებელი ნამუშევარში თავად დადის, მაშასადამე ის თავადაა მონაწილე, ყველაფერი მის გარშემო ხდება. მიუხედავად იმისა, რომ ის არ ირჩევს მოძრაობის მიმართულებას და მისი ინტერაქციაც მინიმალურია, ჰელსეტში მიმდინარე გამოსახულება სრულად მოიცავს ხედვისა და ფიქრის არეალს. რაც შეეხება ამ ცნების ზოგადად ბიენალეს კონტექსტში განხილვას, ის მართლაც შეიძლება წამოვიდგინოთ თეთრ-კანიანი მამაკაცის მსხვერპლად.

ამ ყველაფრის გათვალისწინებით, ნამუშევარი „მე ვწუხვარ ბაღზე“ შეიძლება განვიხილოთ როგორც Gesamtkunstwerk და ვფიქრობ, საინტერესო უნდა იყოს მისი არა მხოლოდ თანამედროვე ქართულ, არამედ მსოფლიო ხელოვნების ისტორიის კონტექსტში განხილვა.

EKATERINE KARSELISHVILI

Apollon Kutateladze Tbilisi State Academy of Art

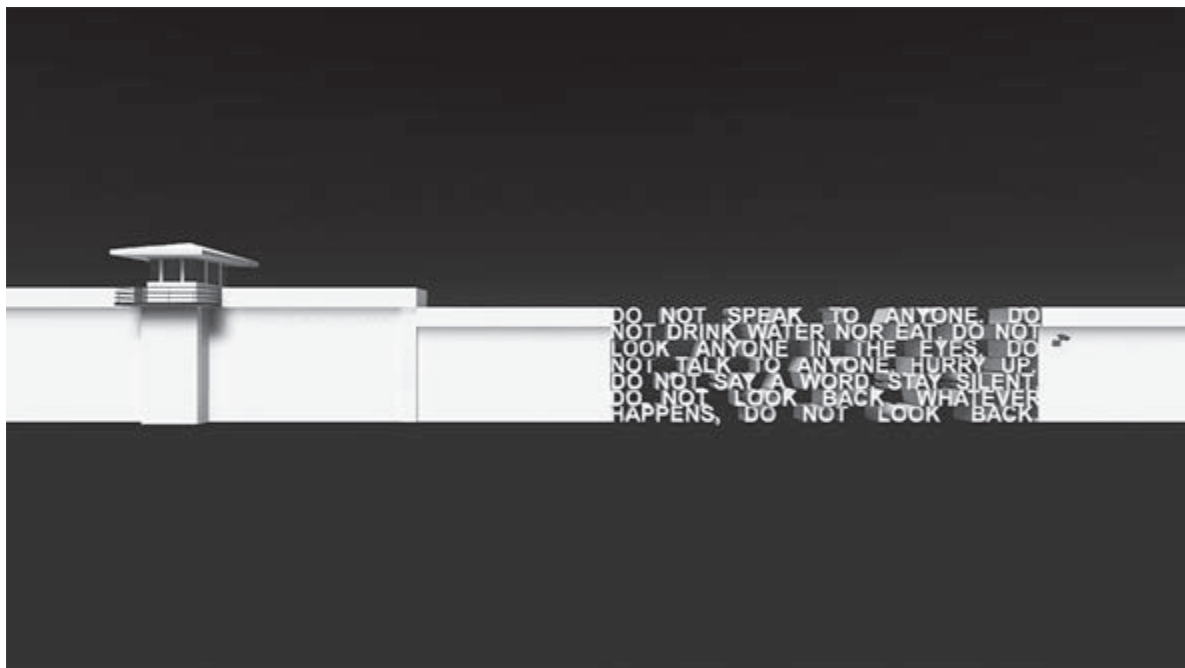
„...AND THE GARDEN’S HEART HAS SWOLLEN IN THE HEAT OF THIS SUN, ITS MIND SLOWLY DRAINS OF ITS LUSH MEMORIES...“

This year, the 59<sup>th</sup> International Art Exhibition „La Biennale di Venezia“ unlike any other biennales, offers us a three-year summary of art history. At the Biennale, Georgian artists Mariam Natroshvili, and Detu Jincharadze displayed their work „I Pity the Garden“. The Tbilisi-based artist-duo presented a HiTech Installation: a self-generating video and surreal, immersive, simultaneous work presented through VR. How is this artwork influencing modern art, and what role does it play in the overall context?

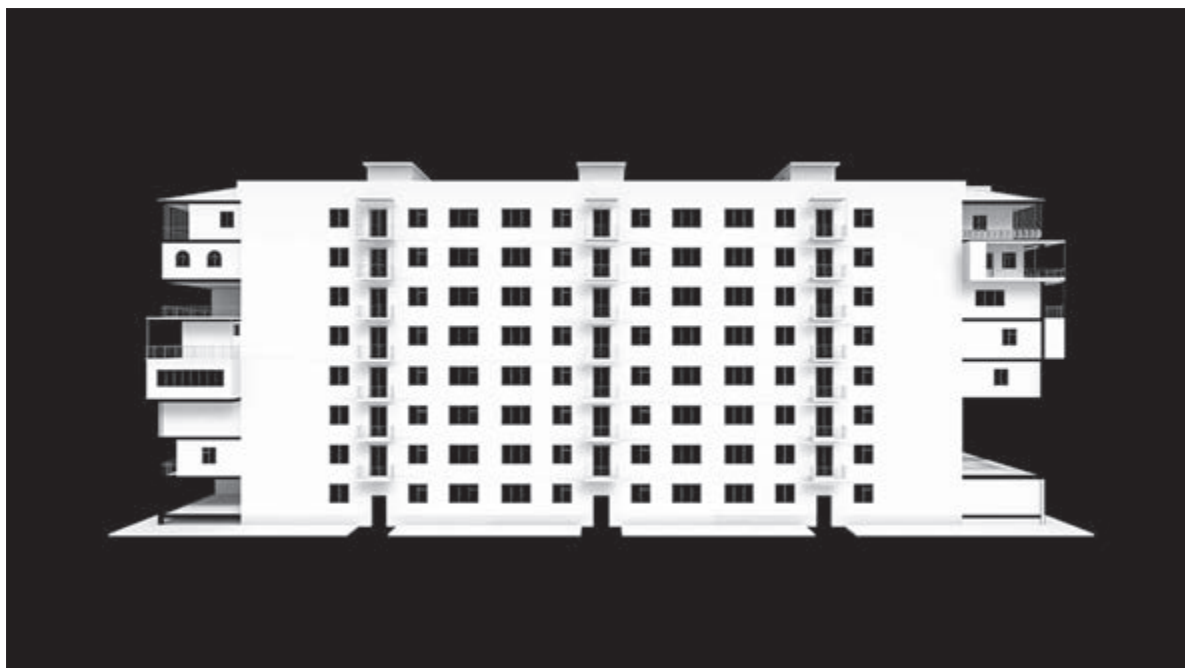
At the 59<sup>th</sup> Biennale, the Georgian pavilion has an industrial interior, where digital wind sounds are playing. It is the sound of emptiness, loneliness, and the post-apocalyptic state.

Sometimes virtual reality is more real than real/our reality because we are in a world created by someone else. This world has its own space and time; however, there is no horizon line, beginning, or end.

With this new medium, artists presented a time capsule, time stratigraphy; we are in our past, present, and future all at the same time. This makes the expected changes in the cultural landscape even more intense.



1. საქართველოს ეროვნული პავილიონი ვენეციის 59-ე ბიენალეზე, ფოტოს მფლობელია მაგდა გურული  
Georgian National Pavilion at the 59<sup>th</sup> Venice Biennale. Photo owner – Magda Guruli



2. კადრი ავტოგენერირებადი ვიდეოდან, ფოტოს მფლობელია მაგდა გურული  
Frame from auto-generated video. Photo owner – Magda Guruli



3. კადრი VR ვიდეოდან, საწყისი ქუჩა, ფოტოს მფლობელია მაგდა გურული  
Frame from VR video, Main Street. Photo owner – Magda Guruli



4. კადრი VR ვიდეოდან, სიტყვების კედელი, ფოტოს მფლობელია მაგდა გურული  
Frame from VR video, Wall of Words. Photo owner – Magda Guruli



5. კადრი VR ვიდეოდან, პოსტსაბჭოთა არქიტექტურა, ფოტოს მფლობელია მაგდა გურული  
Frame from VR video, Post-soviet architecture. Photo owner – Magda Guruli



6. კადრი VR ვიდეოდან, ეკოლოგიური კატასტროფა სოფელ რგანში silence, ფოტოს მფლობელია მაგდა გურული  
Frame from VR video, Environmental Disaster in the Village of Rgani, Silence. Photo owner – Magda Guruli