

ახალი მედიები ქართულ კონტექსტში

საკვანძო სიტყვები: ახალი მედიები, საბჭოთა პარალელური კინო, ჰანს ჰააკე, კონცეფტუალური ხელოვნება, CGI, მარიამ ნატროშვილი და დეიუ ჯინჭარაძე

საბჭოთა კავშირში არსებობდა ალტერნატიული კინოს ტრადიცია, უფრო ზუსტად კი – რუსული პარალელური კინო. რუსული იმიტომ, რომ კავშირის სხვა რესპუბლიკებში ალტერნატიული კინოს პრაქტიკულად არ უარსებია.

საბჭოთა პარალელური კინო 1970-იან წლებში იატაკქვეშეთში არსებული „სამიზდატის“ (Samizdat) ტრადიციის ნაწილი იყო. დისიდენტური ლიტერატურა და პუბლიცისტიკა ოფიციალური საგამომცემლო სისტემის მიღმა ფარულად იბეჭდებოდა და არაოფიციალურად ვრცელდებოდა. ასევე საბჭოთა კავშირის საზღვრებს გარეთ არსებობდა „ტამიზდატის“ (Tamizdat) პრაქტიკაც – ლიტერატურის საზღვარგარეთ გამოცემა. ასე დაიბეჭდა ბორის პასტერნაკის რომანი „ექიმი ჟივაგო“ (Доктор Живаго, 1957) და მრავალი სხვა.

პარალელური კინო ამოიწარმოა „სამიზდატით“ გამოცემული ჟურნალიდან „სინე ფანტომი“ (Cine Fantom), რომლის გამოცემაც 1987 წელს დაიწყო და რომელმაც ეს სახელი მოსკოვში მდებარე კინოკლუბის სახელწოდებიდან მიიღო. ეს კლუბი იყო ერთ-ერთი პირველი გაერთიანება, რომელიც დამწყები და მოყვარული რეჟისორების თავშეყრის ადგილს წარმოადგენდა. მალევე დაფუძნდა ფესტივალი „Cine Fantom Fest 87“.¹

პარალელური კინო წარმოადგენდა ოფიციალური კინოს ალტერნატივას, თუმცა ამ ჯგუფის წარმომადგენლები (გლეხ და იგორ ალენიოვები, ევგენი ლუფინი, ბორის იუხანანოვი და სხვები) ცდილობდნენ არა ავანგარდული ხელოვნების, არამედ რუსეთში ეგრეთ წოდებული არტ ჰაუსის ტრადიციის განვითარებას. მას შემდეგ კი, რაც ალექსანდრე სოკუროვმა 1988 წელს, ლენინგრადში კინოსკოლა გახსნა,² რომელშიც პარალელური კინოს რეჟისორების დიდმა ნაწილმა ჩააბარა, საბოლოოდ კი კონვენციურ საავტორო კინოში დაიმკვიდრეს ადგილი.

მხატვრობაში ალტერნატიული კულტურა უფრო მასშტაბური იყო. ნონკონფორმისტთა ტალღა პოსტსტალინურ ეპოქაში დაიწყო და 1962 წლის, მანეჟის ცნობილი გამოფენის შემდეგ, რომელიც მოსკოვის მხატვართა კავშირის 30 წლის იუბილეს ეძღვნებოდა და რომელზეც ნიკიტა ხრუშჩოვმა მკაცრად გააკრიტიკა საბჭოთა ავანგარდის მეორე ტალღა, ამ მოძრაობამ იატაკქვეშეთში გადაინაცვლა. ნონკონფორმისტი მხატვრები საქართველოშიც აქტიურად მოღვაწეობდნენ და მა-

1 Yukhananov Boris, Beumers Birgit, Perestroika and Parallel Cinema, in Ruptures and Continuities in Soviet/Russian Cinema, Routledge, 2017, pp. 15-3.

2 Шавловский Константин, Александр Сокуров: Режиссура создается руками и головой, *seance.ru*, 15.04.2019. <https://t.ly/hgqNf>

გალითად, 1980-იანი წლების თაობის არტისტთა მთავარ ბიროვს სწორედ ალტერნატიული ხელოვნების წარმომადგენლები შეადგენდნენ.

სამხატვრო აკადემიის სტუდენტები მცირე დაჯგუფებებს აყალიბებდნენ და სხვადასხვა მხატვრის სახლში არაფორმალურ გამოფენებს აწყობდნენ. ერთ-ერთი ყველაზე ცნობილი არაფორმალური საგამოფენო სივრცე ზურაბ ნიჟარაძის სახელობის იყო, რომელიც პეტრე მელიქიშვილის ქუჩაზე მდებარეობდა. მხატვრობაში ამ დისიდენტურ მოძრაობას „ნონკონფორმისტი მხატვრების“ სახელითაც მოიხსენიებენ, რომელშიც შედიოდნენ: თემურ ჯაფარიძე, ნიკო ცეცხლაძე, ვლადიმერ კანდელაკი, ოლეგ ტიმჩენკო და სხვა.

საქართველოში „სამიზდატი“ აქტიურად ვრცელდებოდა. ლიტერატურა ძირითადად რუსეთიდან შემოდის და ადგილზე მრავლდებოდა. რაც შეეხება ქართულენოვან არალეგალურ გამოცემებს, ჭარბობდა პოლიტიკური ხასიათის პერიოდიკა. ქართული „სამიზდატის“ ლიდერი ზვიად გამსახურდია იყო, რომელიც 1960-იანი წლებიდან მოყოლებული გამოსცემდა ჟურნალებს: „საქართველო“, „ოქროს საწმისი“, „საქართველოს მოამბე“.

1980-იან წლებში კინოშიც შეინიშნება გარკვეული ძვრები. ახალგაზრდა რეჟისორთა თაობამ 1960-იანელთა კინოს ტრადიციის გადასინჯვა დაიწყო. წინა თაობისგან განსხვავებით, „ნონკონფორმისტი რეჟისორები“ „ნამდვილი რეალობის“ ასახვას ცდილობდნენ, არანორმატიული თემებისა და გმირების ჩვენებას, მათ შორის, აქტუალური გახდა ეროვნული და რელიგიური თემატიკა. კრიმინალური ცხოვრებისა თუ რელიგიურ-მორალური საკითხების წინ წამოწევა ნიშნავდა ოფიციალური საბჭოთა ნორმის მიღმა არსებული აკრძალული ან მიჩქმალული თემების წინ წამოწევას.

ნონკონფორმისტ რეჟისორთა ტალღაში შედიოდნენ: ალექო ცაბაძე, დიტო ცინცაძე, თემურ ბაბლუანი, ტატო კოტეტიშვილი, მიხეილ კობახიძე უმც. და სხვები. თუმცა განსხვავებით მხატვრებისგან, რეჟისორები ფილმის წარმოების სპეციფიკიდან გამომდინარე, დამოკიდებულნი იყვნენ სახელმწიფო კინოსტუდიებზე, რის გამოც ავანგარდული, ალტერნატიული კინოხელოვნება საბჭოთა საქართველოში პრაქტიკულად არ განვითარებულა.

შინაარსის ცვლილების, უფრო კი, გამრავალფეროვნების მიუხედავად, საბჭოთა კინოში ვიზუალური ექსპერიმენტების ძალიან დიდი სიმწირე იყო. სომეხი რეჟისორი და თეორეტიკოსი არტავაზდ პელუშიანი იშვიათი გამონაკლისია, რომელიც კინოს როგორც მედიუმის ახლებურ გააზრებას ცდილობდა. თუმცა ისიც კი კინოს კონვენციურ მოდუსში ავითარებდა „დისტანციური მონტაჟის“ თეორიას.

კინოს, როგორც მედიუმის, გააზრება დასავლეთში და შემდეგ უკვე მსოფლიოში, 1950-იანი წლების ბოლოს დაიწყო. ნეოავანგარდი, აბსტრაქტული ექსპრესიონიზმი, სტრუქტურული კინო, „ფლექსუსი“, იაპონური ექსპერიმენტული კინო, ციფრული ხელოვნება – ამ მოძრაობებში მთავარი საკითხი კინოს, როგორც მედიუმის გააზრება იყო, რომელშიც კომუნიკაციის ახალი ენა უნდა შექმნილიყო.

მოძრაობა მოძრავი გამოსახულების მთავარი ელემენტია, რომელიც ათწლეულების განმავლობაში, კორპორაციების – კომერციული კინოსტუდიებისა და

კაპიტალის მფლობელთა გავლენით გადაიქცა მსუბუქი გასართობი მოვლენად და დომინანტური კულტურის მწარმოებელ ფენომენად.

იდეოლოგიური რეჟიმების მიერ კინო ხელოვნების იმ დარგად იქცა, რომელშიც იდეოლოგიას უნდა ეარსება შინაარსში, მონტაჟში, ხმაში, ანტურაჟში, მსახიობთა გრიმშიც კი. კლასიკური მოდელის ფილმებში სიუჟეტი დომინანტურ ადგილს იკავებს, თუმცა ხელოვნების ეს დარგი სრულიად სხვა ამოცანების გადასაჭრელად იქმნებოდა და წესით, სრულიად სხვა სახის მედიუმად უნდა ჩამოყალიბებულიყო.

ედვარდ მაიბრიჯის ექსპერიმენტებით დაბადებულ ახალ მედიუმში ეკრანი წარმოადგენდა ტილოს, რომელზეც მოძრაობა ფიქსირდებოდა. მოძრაობის ფიქსაცია მხოლოდ ნაწილობრივ მოიცავდა ისეთ ელემენტებს, რომლებიც, განსაკუთრებით ხმის მოსვლის შემდგომ წლებში კინოში დაწინაურდა: სიუჟეტს, ამბავს, თხრობას. გამოსახულების ამოძრავების პირველ ექსპერიმენტებში ყველა ეს ელემენტი პირობით ხასიათს ატარებდა, მაიბრიჯის მცდელობა იყო მოძრაობის სუფთა სახით დაფიქსირება, მსახიობის ნაცვლად მოდელის გამოყენება. მაყურებელი უნდა გათავისუფლებულიყო თხრობის კლასიკური მოდელებისგან და სუფთა ფორმასთან შეხებით ახალი ვიზუალური ხელოვნების ენის სინტაქსი ესწავლა.

დროთა განმავლობაში მოძრაობის ფიქსაციას თავისთავად მოჰყვა შინაარსებიც, თუმცა იმავე ძეგლები ლუმიერების კინოში ნარატივი მეორეხარისხოვანი ელემენტი იყო – ეკრანზე ნაჩვენები მოძრაობის ერთგვარი თანმხლები ობერტონი. კინოში სიუჟეტის გაჩენა ალბათ გარდაუვალი იყო, თუმცა არა ბედისწერით განსაზღვრული ხვედრი. ლუმიერების ფილმებში შინაარსი ჯერ ისევ მეორეხარისხოვანია და ამბავი მიჰყვება ობიექტებს, რომლებსაც კამერა აფიქსირებს, ჟორჟ მელიესი კინოში თეატრისა და ლიტერატურის სტრუქტურას აფუძნებს და მხატვრულ სიუჟეტს კინოს ქვაკუთხედად აქცევს.

ნეოდადაისტურმა „ფლუქსუსის“ მოძრაობამ ხელოვნების კლასიკურ დარგების მედიუმად გააზრების პროცესში საკომუნიკაციო მოდელების გადასინჯვა დაიწყო, რამაც კინოში სიუჟეტის მიმართ არსებული კონსენსუსი შეარყია. მუსიკა, ლიტერატურა, ფერწერა და თეატრი, აკადემიური ტრადიციიდან გამომდინარე, წარმოადგენდნენ მოწესრიგებულ ველს, რომელსაც დომინანტური ინსტიტუტები განაგებდნენ, იმისთვის, რომ ხელოვნებას ზედნაშენის ლოგიკაში ეარსება, ანუ ეწარმოებინა ისეთი დისკურსი და ესთეტიკა, რომელიც დომინანტური მსოფლმხედველობის კვლავმწარმოებელი იქნებოდა.

მოდერნიზმი აკადემიზმის პირველი მასშტაბური კონტრმოძრაობა იყო. სწორედ ამ მოძრაობის ფარგლებში გაჩნდა კინო, რომელიც მალევე კლასიკური თეორიებითა და სტრუქტურებით მოთვინიერდა. „ფლუქსუსში“ დომინანტური კულტურის თამაშის წესებს ცვლიდნენ. მაგალითად, მუსიკა განისაზღვრა არა მხოლოდ და მხოლოდ საკრავებზე შესრულებულ ჟღერადობად, არამედ ნებისმიერ ხმაურად, რომელიც მოწესრიგებული სახით არსებობდა.

„ფლუქსუსის“ ფესტივალებზე, რომლებიც ვისბადენში, 1962 წელს, იოზეფ ბოისსა და ვოლფ ფოსტელთან ერთად, ამ მოძრაობის ლიდერმა, ჯორჯ მაჩინუნასმა დააფუძნა, მუსიკა სრულდებოდა არა საკრავებით, არამედ საკრავებზე დარტყმით

ან მათი დალეწვით და სხვა. მუსიკა იქცა დემოკრატიულ მედიუმად, რომლის შესრულებაც შეეძლო ყველას და არამხოლოდ რჩეულ, აკადემიის მიერ აღიარებულ პროფესიონალებს.

თამაშის წესების ეს ცვლილება უკავშირდებოდა ხელოვნების ყველა დარგს. სწორედ ამ ფესტივალებზე დაიბადა ახალი მედიები, მათ შორის, ვიდეო არტი. ნამ ჯუნ პაიკი ცდილობდა მოძრაობის ეკრანზე დაფიქსირებას მექანიზებული კინოს მთავარი ელემენტის – გადაღების პროცესის გარეშე. მისი ნამუშევარი „ძენი კინოსთვის/ფილმისთვის“ (Zen for Film, 1963) იყო აქცია – კინოპერფორმანსი, რომელშიც კინოპროცესს ქმნიდა პროექტორიდან გამონათებული შუქი, მოპირდაპირე კედელზე არსებული ეკრანი და ოთახის შუაში მოსიარულე ადამიანები.

„ძენი კინოსთვის“ იყო ერთ-ერთი პირველი აუდიო-ვიზუალური ნამუშევარი, რომელშიც კინოს ფუნქციური ელემენტები, – როგორებიცაა: სცენარი, სიუჟეტი, გადაღება, მონტაჟი და სხვა, – ჩანაცვლებულია კინოს ონტოლოგიური ნაწილებით: შუქჩრდილითა და მოძრაობით. ამას ემატება დემოკრატიზაციის პროცესი, რომლის შედეგადაც ნამუშევრის შემქმნელი არა მხოლოდ ავტორი, არამედ მნახველთა ჯგუფიცაა. აუდიტორია ნამუშევრის შემქმნელია, რომელიც ეკრანზე ყველასგან დამოუკიდებლად ტოვებს არამხოლოდ საკუთარ ანაბეჭდს, არამედ ისტორიას, სიუჟეტს. „ფლუქსუსში“ არამხოლოდ ახალი მედიები, არამედ ახალი დრამატურგიაც გაჩნდა, რომლის გამოძახილსაც თანამედროვე ციფრულ სოციალურ ქსელებშიც ვხედავთ, სადაც ყველა ადამიანი თავად ქმნის საკუთარ ციფრული ავატარის ნარატივსა და დრამატურგიას.

ხელოვნების დარგის მედიუმად გააზრების პროცესმა დიდი ტექტონიკური ძვრები და ცვლილებები გამოიწვია, რომელთა გააზრებაც ბოლომდე დღემდე არ მომხდარა. გარდაქმნის პროცესი არათუ დასრულებული არაა, პირიქით, ტექნოლოგიების განვითარებასთან ერთად ახალი ჰორიზონტები ჩნდება. ვირტუალური რეალობა და მანქანური ინტელექტი (რომელსაც ხელოვნურ ინტელექტს უწოდებენ) იმაზე დიდ პერსპექტივებს აჩენს, ვიდრე ეს თუნდაც „ფლუქსუსის“ მოძრაობის წევრებს წარმოედგინათ.

ანტინელოგების იდეით შეპყრობილ ხელოვანებს მთავარი იერიში მიჰქონდათ აკადემიზმზე, როგორც მთავარ საცენზურო სისტემაზე. საუკუნეთა განმავლობაში დომინანტური სისტემები მრავალ ადამიანს უზღუდავდა ხელოვნების შექმნის საშუალებას (ახალ მედიებთან მიმართებით უმჯობესია ვიხმაროთ ზმნა „კეობა“). სწორედ ამ კონტექსტში მაჩიუნასი ნეოდადაისტთა მანიფესტში საუბრობს და მოუწოდებს პროფესიონალიზმის ცნების დასასრულზე.³

„ფლუქსუსის“ ჩანაფიქრებმა ტექნოლოგიურად ყველაზე სრულყოფილად ხელოვნური ინტელექტის ეპოქაში შეისხა ხორცი. ხატვის ნიჭი მრავალ ფაქტორზეა დამოკიდებული, მათ შორის ბიოლოგიურ მონაცემებზე, სხეულის მოტორიკასა და მრავალ სხვა დეტალზე. ხელოვნური ინტელექტი კი ხდება ფუნქციური იარაღი, რომელიც ტექნიკურ მხარეს საკუთარ თავზე აიღებს და ნებისმიერ ადამიანს მისცემს ჩანაფიქრისა და იდეების განხორციელების საშუალებას.

3 Maciunas George, Fluxus Manifesto, 1963. MoMA-ს კოლექცია: <https://rb.gy/3ki7c7>.

კონცეფცია თანამედროვე ხელოვნების მთავარი და რიგ შემთხვევებში ერთადერთი მნიშვნელოვანი ფუნქციური ელემენტია. ენათმეცნიერებაში, ფუნქციური გრამატიკისთვის მნიშვნელოვანია ფუნქციონირების მექანიზმი და არა ფორმა. სწორედ ამ პრინციპზეა დაშენებული მედიუმის კონცეპტი, რომელშიც ავტორიც და ხელოვნების მიმღებიც კომუნიკაციის პროცესში ცდილობენ მეტ-ნაკლებად თანაბარი პოზიციებიდან ამა თუ იმ საკითხის შესწავლას, მასზე დაკვირვებას ან პარტნიორული ურთიერთობებით ახლის შექმნას. კომუნიკაციის ამ სისტემაში ავტორი ვალდებულია გამოიყენოს მედიუმის მხოლოდ საბაზისო, უნივერსალური ელემენტები, მუსიკის შემთხვევაში – სუფთა ბგერა (კარლჰაინც შტოკჰაუზენი), მხატვრობაში სუფთა ფერი (პიტ მონდრიანი), კინოში კი შუქ-ჩრდილი და მოძრაობა (ლის როუდსი) და ა.შ.

ელემენტარული ნაწილაკებით შედგენილი ნიშანთა სისტემების ფორმა დამოკიდებულია ავტორის გემოვნებაზე, თუმცა მთავარი ფუნქციური ელემენტი კონცეფციას უკავია. კონცეფციის დეშიფრაციის პროცესისთვის ავტორმა გარკვეული ინსტრუქცია უნდა მოამზადოს. ინსტრუქციებით ხელოვნების კეთება „ფლუქსუსის“ ერთ-ერთი მთავარი ვატაცება და მიგნება იყო.

დომინანტურ კულტურაში აუდიტორია ხელოვნების მხოლოდ მომხმარებელია, ახალი მედიების ეპოქაში კი პროაქტიული რეცეფციონისტი, რომელიც იღებს ან უარყოფს ავტორის სისტემას და ავტონომიურად უძღვება პერცეფციის, ანუ ანალიზის პროცესს. თუმცა, საბოლოო ჯამში, ეს თავისუფლება ავტორისვე ჩანაფიქრის ნაწილია, ყოველ შემთხვევაში, თანამედროვე ავტორების უმრავლესობა აუდიტორიას დაჟინებით მოუწოდებს ავტონომიურობისკენ.

ახალმა მედიებმა სამყაროს შეცვლა გამოიწვიეს. „კომპიუტერული ტექნოლოგიების „სიახლის“ განცდა ყველაზე ნათელია, როდესაც ეს მოვლენა განიხილება და კონტექსტუალიზებულია, როგორც მნიშვნელოვანი სოციალური, კულტურული და მხატვრული ცვლილებების მედია. ასეთ შემთხვევაში, კომპიუტერული ტექნოლოგიები განიხილება როგორც მოდელების ჭეშმარიტი გადაფასებისა და მხატვრული და საკომუნიკაციო ტექნიკისა და პარადიგმების გადახედვის წყარო“ – წერს ახალი მედიების მკვლევარი სტივ დიქსონი.⁴

დასავლეთში ხელოვნების რევიზიონიზმის პროცესს არტისტების მხრიდან კულტურული და სოციალურ-ეკონომიკური საფუძვლების გადახედვა ედო საფუძვლად. სწორედ ახალი მედიების დაბადების დროს ხელოვნება გახდა პოლიტიკური. კონცეპტუალისტმა ხელოვანებმა ჯოზეფ კოშუტმა და ჰანს ჰააკემ პოლიტიკური ბრძოლა თანამედროვე ხელოვნების ერთ-ერთ მთავარ ფუნქციად გამოაცხადეს.

1990 წელს ბრუკლინის მუზეუმში კომუტის კურატორობით მოეწყო გამოფენა „თამაში უხსენებელთან“ (The Play of Unmentionable, 1990). მან მუზეუმის საცაფში დაცული ის ნამუშევრები გამოფინა, რომელიც ამა თუ იმ სახით მოექცა ცენზურის ქვეშ.

4 Dixon Steve, Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation, The MIT Press, 2007, p. 37.

„რადგან კომუტი ცნობილი იყო ხელოვნების ინსტიტუციონალიზაციის კრიტიკით, 1990 წლის ინსტალაციის ეს თემა დღევანდელი გადმოსახედიდან ჩანს როგორც გარდაუვალი და გადაუდებელი. ავტორი იკვლევდა ინსტიტუციონალიზაციის გავლენას შემოქმედებით თავისუფლებაზე. გამოფენა იყო ამ პრობლემის როგორც დაფიქსირება, ასევე შეიცავდა პროვოკაციას, რომელიც მნახველს თვითრეფლექსიას აიძულებდა ხელოვნების, მორალისა და ცენზურის ურთიერთობის საკითხზე“ – წერს ხელოვნების მკვლევარი დევიდ ფრიდბერგი აღნიშნულ გამოფენაზე.⁵

ფრიდბერგის წიგნი ნიუ-იორკში დაარსებულმა დამოუკიდებელმა მემარცხენე საგამომცემლო სახლმა The New Press-მა დასტამბა. მემარცხენე სენტენციების ზრდამ ხელოვნებაში თავისთავად განაპირობა პოლიტიკონომიკური დისკურსის აქტუალიზაცია. ახალი მედიების გაჩენა უკავშირდებოდა არა უბრალოდ განსხვავებული საკომუნიკაციო ენის ძიების პროცესს, არამედ დომინანტური კულტურის მიერ ცენზურირებული შინაარსების ფიქსაციასაც.

როგორც კონცეპტუალური ხელოვნებისა და ახალი მედიების ასევე ერთ-ერთი ფუძემდებელი ჰანს ჰააკე ამბობდა, ხელოვნება „პოლიტიკურად ჩართული“ უნდა ყოფილიყო. იგი გერმანიაში, ქალაქ კელნში 1936 წელს დაიბადა. სწავლობდა კასელში. იყო ავანგარდული დაჯგუფება Zero-ს წევრი. „ზერო“ ახალგაზრდა გერმანელ არტისტებს აერთიანებდა, რომლებიც ნანგრევების ლიტერატურისა და კინოს კვალდაკვალ, ომისშემდგომ გერმანიაში ცდილობდნენ სახელოვნებო პროცესების „განულებას“.

ჰააკემ შემოქმედებითი გზა, როგორც კონცეპტუალისტმა არტისტმა დაიწყო, თუმცა მალევე, 1970-იან წლებში ახლად წარმოქმნილ მოძრაობაში გადაინაცვლა – „ინსტიტუციურ კრიტიკაში“. როგორც ზემოთ გამოვყავით, ეს მიმართულება მინიმალიზმისა და კონცეპტუალური ხელოვნების პოლიტიკურად ანგაჟირებულ სახელოვნებო მოვლენას წარმოადგენდა.

ჰააკე ცდილობდა ხელოვნების როგორც პოლიტიკურად აქტიური მედიუმის გააზრებას. მისთვის ხელოვნება პოლიტიკურია, თუმცა არა მხოლოდ თეორიულ დონეზე, არამედ პრაქსისის კრილშიც.

ხელოვნების კომერციალიზაცია არამხოლოდ კინოსა თუ მუსიკას, არამედ სახვით ხელოვნებასაც შეეხო. საგალერეო და სამუზეუმო სისტემების სახით კონტროლის ქვეშ მოქცეული თანამედროვე ხელოვნება მსგავს ან რაღაც კუთხით უფრო ძლიერ წნეხს განიცდის, როგორიც ეს ტოტალიტარულ რეჟიმებშია. „ინსტიტუციური ცენზურა“ ფარულია და მხილების შემთხვევაში მასზე პასუხისმგებელი დაწესებულების რამდენიმე ადამიანი შეიძლება იყოს. ამის გამო, ინსტიტუციური ცენზურა ცენზურის ყველაზე ვერაგი ვერსიაა. სწორედ მასთან ბრძოლა გააჩაღა ჰააკემ.

1972 წელს ნამუშევარში „რაინის წყლის გამწმენდი ქარხანა“ (Rhine Water Purification Plant, 1972), რომელიც კრეფელდში იყო გამოფენილი, ჰააკემ მუზეუმის

5 Freedberg David, Joseph Kosuth: The Play of the Unmentionable, New York: The New Press, 1991, p. 37.

სივრცეში წყლის გაწმენდის ციკლის ინსტალაცია შექმნა. ნამუშევარში გერმანელებისთვის მითოლოგიური მდინარე რაინის დაბინძურებული წყლის წმენდის ციკლი იყო წარმოდგენილი. აღსანიშნავია, რომ მუზეუმში წყალი ადგილობრივი ქარხნის ტერიტორიიდან მიედინებოდა, რომელიც კანონით იყო ვალდებული წყლის წმენდაზე ეწრუნა, მაგრამ ამას არ აკეთებდა, რის უფლებასაც მფლობელს ადგილობრივი ხელისუფლება აძლევდა.



ჰანს ჰააკე - რაინის წყლის გაწმენდი ქარხანა (1972).

ჰააკემ საკუთარ შემოქმედებას „სისტემური ხელოვნება“ უწოდა, რაც ასევე შეგვიძლია ვთარგმნოთ როგორც „სისტემის ხელოვნება“.⁶ სისტემაში მოიწოდება ინსტალაციის ყველა დეტალი, მათ შორის, აუდიტორია. ნამუშევარში „სიახლეები“ (News, 1969) პრინტერი შეუჩერებლად ბეჭდავდა ერთ-ერთი გერმანული საინფორმაციო სააგენტოს სიახლეებს. ინფორმაცია დროის უმოკლეს დროში ძველდებოდა, მნახველის თვალწინ. უსარგებლო ინფორმაცია რამდენიმე სიმბოლურ შრეს შეიცავს. მაყურებელი აგვირდებოდა დროს და, რაც მთავარია, დროის კავშირს ინფორმაციასთან. თუმცა ამ ნამუშევარს ჰქონდა მესამე განზომილება – ინფორმაციის კრიტიკული ანალიზი.

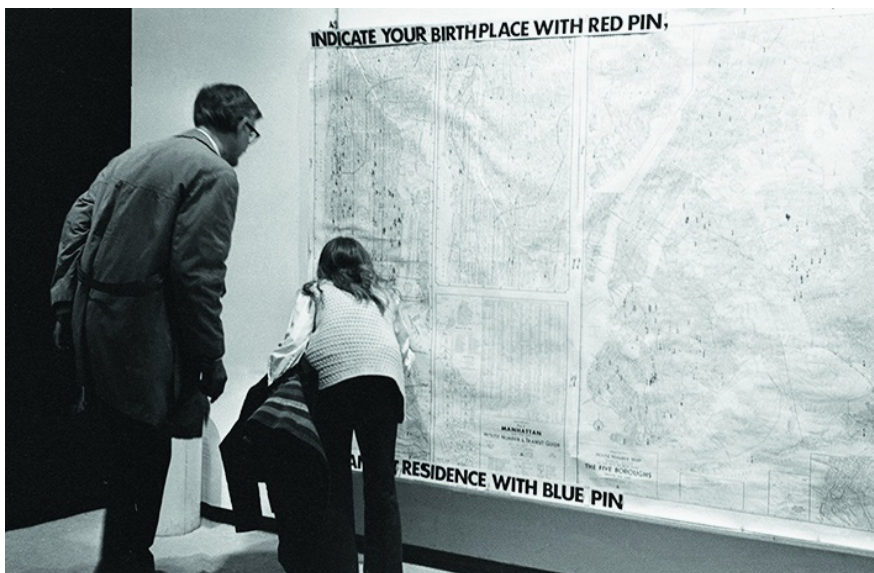
ტრადიციული მედიების კომერციალიზაციამ და დიდი კორპორაციების კონგლომერაციების პოლიტიკამ ინფორმაცია კაპიტალისტური წარმოების პროდუქტად აქცია, რომლის ღირებულებაც ისეთი სპეკულაციურია, როგორიც ბაზარზე არსებული პროდუქტების უმრავლესობა. კლასიკური მედიები ემსახურებიან კაპიტალის/ძალაუფლების ცენტრებს, მათი საქმიანობა კი მეტწილად ფუჭია.

6 Skrebowski L., All Systems Go: Recovering Hans Haacke's Systems Art, Grey Room 30, Winter 2008, pp. 54-83.



ჰანს ჰააკე - სიახლეები (1969).

ჰააკემ, საგამოფენო სივრცის შესწავლის პარალელურად, მწახველის შესწავლაც დაიწყო. ის ერთ-ერთი პირველი იყო, რომელმაც აუდიტორიის სოციოლოგიური კვლევა წამოიწყო.



ჰანს ჰააკე - ხელოვნების მოყვარულთა დაბადების ადგილი და პროფილი (1969).

1970 წელს მისი ყველაზე ცნობილი პროექტი „მომას გამოკითხვა“ (MoMA Poll) შეიქმნა. მუზეუმის მხანველებს სთავაზობდნენ კითხვას, მისცემდნენ თუ არა შტატის გუბერნატორ ნელსონ როკფელერს არჩევნებში ხმას. ამ უკანასკნელს არ ჰქონდა დაფიქსირებული პოზიცია ნიქსონის პოლიტიკაზე ვიეტნამსა და ინდონეზიის რეგიონში. შევსებული ბიულეტენები ორ გამჭვირვალე ყუთში იყრებოდა, რომელთაგან ერთი დადებითი პასუხებისთვის იყო განკუთვნილი, მეორე კი უარყოფითისთვის. ამასთან, როკფელერი მომას სამეთვალყურეო საბჭოს თავმჯდომარეც იყო, რაც გამოკითხვას დამატებით მნიშვნელობას სძენდა.⁷



ჰანს ჰააკე - MoMA Poll (1970).

1971 წლიდან ჰააკეს შემოქმედებაში ახალი მიმართულება ჩნდება – „საგამოძიებო ხელოვნება“. ხელოვანი გუგენჰაიმის მუზეუმში ცდილობდა პროექტის „სოციალური სისტემა რეალურ დროში“ წარდგენას, თუმცა მუზეუმმა ცენზურას მიმართა და ნამუშევრის გამოფენაზე უარი თქვა. საქმე ეხებოდა ნიუ-იორკში არსებულ უძრავი ქონების სააგენტოს, რომელსაც ფინანსურ თაღლითობებში ედებოდა ბრალი. ჰააკემ ჟურნალისტური სიზუსტით გამოიკვლია სააგენტოს ხელმძღვანელის - შაპოლსკის საქმიანობით დაზარალებული ადამიანების შემთხვევები. თუმცა ამ უკანასკნელს დიდი გავლენები ჰქონდა, მეგობრობდა გუგენჰაიმის სამეთვალყურეო საბჭოს წევრებთან, რის გამოც მუზეუმმა, როგორც აღვნიშნე, უარი თქვა ნამუშევრის გამოფენაზე.

⁷ Griffin Tim, Historical Survey: An Interview With Hans Haacke, ARTFORUM, September 2004, pp. 224-5, 296.



ჰანს ჰააკე - შაპოლსკისა და მანჰეტენის უძრავი ქონების სხვა სააგენტოები, სოციალური სისტემა რეალურ დროში, 1971 წლის 1 მაისისთვის (1971).

1974 წელს ჰააკე მშობლიურ ქალაქ კელნში უოლრაფ-რიჩარტის მუზეუმში (Wallraf-Richartz-Museum) მიიწვიეს. ჰააკემ შეიტყო, რომ 1968 წელს ამ მუზეუმს გერმანიის ფედერაციული რესპუბლიკის პირველი კანცლერ, კონრად ადენაუერის პატივსაცემად საჩუქრად გადაეცა ედუარდ მანეს ტილო „სატაცურის კონა“ (Une botte d'asperges, 1880). შემომწირველი იყო ამავე დაწესებულებით სამეთვალყურეო საბჭოს თავმჯდომარე ჰერმან იოზეფ აბსი. როგორც ჰაასის კვლევით დადგინდა, აბსი ნაცისტურ გერმანიაში ბანკირი იყო, განათლების ეკონომისტი და დიდ როლს თამაშობდა იმდროინდელი ეკონომიკის გაძლიერებაში.⁸ ირგვვევა რომ ტილო ეკუთვნოდა მდიდარ ებრაელებს, შემდეგ მოხდა მისი კონფისკაცია, საბოლოოდ კი აბსის მეშვეობით მუზეუმის კოლექციაში აღმოჩნდა.

მუზეუმის ადმინისტრაციამ ჰააკე მოხსნა გამოფენიდან, რომელშიც სხვა არტისტებიც იღებდნენ მონაწილეობას. ფრანგმა მინიმალისტმა დანიელ ბიურენმა სოლიდარობის ნიშნად საკუთარ ინსტალაციაში მოათავსა ფურცელზე ამობეჭდილი ჰააკეს ნამუშევარი. გამოფენიდან ბიურენიც მოხსნეს.

ჰააკე ცენზურამ, რა თქმა უნდა, არ დააფრთხო და უფრო მეტი ენერგიით გააგრძელა მუზეუმების მეცენატების მზილება. ეს კი გულისხმობდა მუზეუმის როგორც პოლიტიკური სისტემის ნაწილის კვლევას. მისი შემდეგი პროექტი გერმანელ მეცენატ პიტერ ლუდვიგს უკავშირდებოდა – შოკოლადის მაგნატსა და ერთ-ერთ უმსხვილეს კოლექციონერს, რომლის სახელსაც კიოლნის თანამედროვე ხელოვნების მუზეუმი ატარებს.

„ლუდვიგის მუზეუმი“ სახელმწიფო მუზეუმი, თუმცა პიტერ ლუდვიგს მუზეუმის მართვაზე დიდი გავლენა ჰქონდა, აქტიურად ერეოდა საკადრო და სახელოვნებო პოლიტიკაში. ჰააკემ 1982 წელს დაასრულა „შოკოლადის მეფეზე“ (The

8 <http://ewaneumann.com/websites/haacke/project74.html>.



ჰანს ჰააკე - მანე-პროექტი 74 (1974).



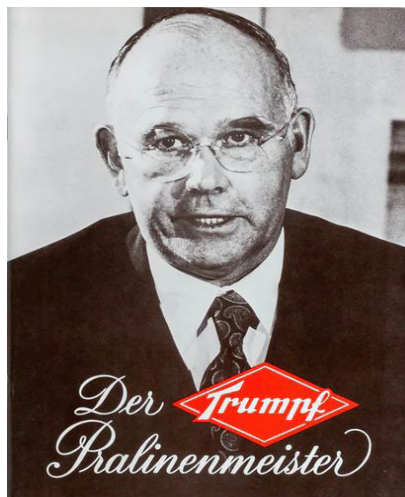
დანიელ ბიურენი - პროექტი 74, ხელოვნება რჩება ხელოვნებად (1974).

Chocolate Master) მუშაობა, რომელშიც წარმოდგენილი იყო მეცენატის პირად კოლექციაში დაცული ტილოების ფასით მანიპულაციის შემთხვევები. ლუდვიგმა ამ ნამუშევრის შეძენა მოისურვა, თუმცა ჰააკემ უარით გაისტუმრა.

1976 წელს ჰააკემ ამერიკული ბანკის „ჩეიზი“ (Chase Bank) დირექტორის გამო-ნათქვამის მიხედვით, რომ ხელოვნებაში ფულის დაბანდება სარფიანია, ნამუშევარი შექმნა. არტისტმა ამ ადამიანის პორტრეტი, რომელიც ვიქტორ ვაზარელის ტილოს ფონზეა გადაღებული, ბანკის ლოგოში მოათავსა და ბანკისვე სლოგანი დაურთო (რომელიც ნამუშევრის სათაურიცაა) – ჩეიზის უპირატესობა“.

ჰააკე ასევე ამხელდა კომპანიებს „ფილიპსსა“ და „კარტიეს“, რომლებიც სამხრეთ აფრიკის რესპუბლიკაში აპართეიდთან თანამშრომლობდნენ, ასევე ძვირფასი ლითონების უკანონო მოპოვებაში მონაწილეობდნენ.

1980-იან წლებში ჰააკეს ყურადღების ცენტრში პოლიტიკოსებიც მოექცნენ. ამ სერიიდან მისი ყველაზე ცნობილი ნამუშევარია რონალდ რეიგანის პორტრეტი, რომელიც ბელგიელ არტისტ მარსელ ბროტარს მიუძღვნა. ინსტალაციაში რეიგანი უყურებდა ევროპაში მიმდინარე დემონსტრაციებს.



ჰანს ჰააკე - შოკოლადის მეფე, 1982.



ჰანს ჰააკე, ჩეიზის უპირატესობა (1976).

რაციების ფოტოს, რომელზეც კონტინენტზე ამერიკული შეიარაღების განთავსებას აპროტესტებდნენ.



ჰანს ჰააკე - მარსელ ბროტერსის პატივსაცემად (1982).



ჰანს ჰააკე - შედეგების შეჯამება (1983-4).

1990-იან წლებშიც ჰააკე განაგრძობდა პოლიტიკოსებზე ინსტალაციების შექმნას. მისი ნამუშევარი Helmsboro Country (unfolded) წარმოადგენს „მარლბოროს“ უზარმაზარ ყუთს, რომელსაც აწერია კონსერვატორი სენატორის, ჯესი ჰელმსის სახელისა და „მარლბოროსგან“ წარმოებული სიტყვათა თამაში. ჰელმსი პარლამენტში „ფილიპ მორისის“ ლობისტი იყო, რომელიც, თავის მხრივ, მრავალ გამოფენასა და არტისტს ფინანსურად უჭერდა მხარს.



ჰანს ჰააკე (Hans Haacke) - Helmsboro Country, (1990).

და ბოლოს, ჰააკე 2009 წელს ადამ სმიტის ცნობილი ფრაზის „ბაზრის უხილავი ხელი“ ინტერპრეტაცია შექმნა. ამ ნამუშევრით არტისტმა შეკრა ძიების გზა, რომელიც პირველ ნამუშევრებში დაიწყო. სამყაროს მთავარი მტერი კაპიტალიზმია, რომელსაც ის ფრაგმენტულად, ცალკეულ შემთხვევათა ანალიზის საფუძველზე ამხელდა.



ჰანს ჰააკე - ბაზრის უხილავი ხელი (2009).

ახალი მედიები დაიბადა როგორც ტრადიციული პარადიგმის ალტერნატივა, რომელიც დომინანტური სისტემების კრიტიკას მოიცავდა. თუმცა ახალი მედიები

არ უნდა გავიგოთ როგორც აქტივისტური ხელოვნება, რომელსაც დღეს „ვოუქ კულტურასაც“ უწოდებენ. თანამედროვე ხელოვნებაში დაწყებული პროცესის სუროგატია ყველა ის პოპულარული მიმდინარეობა, რომელშიც თითქოს პროტესტი არსებობს, მაგრამ რომელთა მიზანიც არა წესრიგის შეცვლა, არამედ მცირედი გაუმჯობესებებია.

ამ კონტექსტში უნდა განვიხილოთ ზომბი ხელოვნების ფენომენიც,⁹ რომელიც ერთი შეხედვით არა მასობრივ ხელოვნებას წარმოადგენს, მაგრამ რომელიც მხოლოდ ფორმით ცდილობს ნამდვილი ხელოვნების მიბაძვას, თუმცა მისი შექმნის მიზანს ცალსახად კომერციული ინტერესები განაპირობებს. უკანასკნელი წლების საქართველოში ხელოვნების სწორედ ამ ორ ტიპს ვხვდებით, რაც ახალი მედიების განვითარებას აფერხებს.

ალტერნატიული ხელოვნების მხარდაჭერა იმდენად სუსტია, რომ დამოუკიდებლობის მოპოვებიდან დღემდე შემოქმედებით სამყაროში, ცალკეული გამონაკლისების გარდა, მნიშვნელოვანი პროცესებს ადგილი ჯერ არ ჰქონიათ. დანარჩენ სამყაროს ჩვენ დაახლოებით ნახევარი საუკუნით მაინც ჩამოვრჩებით. ქართულ თანამედროვე ხელოვნებაში ვხედავთ უფრო მეტად ზომბი ხელოვნებისა და „ვოუქ კულტურის“ ნიშნებს, ვიდრე ბუნებრივ და ცოცხალ პროცესს.

საბჭოთა კავშირის ნგრევის შემდეგ კულტურაში განსაკუთრებით გაძლიერდა ცივი ომის ნარატივი და, ლიბერალიზმის გავრცელებასთან ერთად, დამკვიდრდა „კულტურული ომების“ ტრადიცია.

ზომბი ხელოვნება საქართველოში მკვდარ ხელოვნებად იქცა. მიზეზი გაყალბებულის გაყალბებაა. მხატვრობა, კინო, თეატრი, ლიტერატურა – ყველა ეს დარგი ჩინშია შესული. უკანასკნელი წლების განმავლობაში ქართულ კულტურაში მხოლოდ რამდენიმე საინტერესო ნამუშევრის დასახელებაა შესაძლებელი. ქართული სახელოვნებო გარემო ტოქსიკურია იმ თვალსაზრისით, რომ მასში ავთენტურმა, ცოცხალი პროცესის დაბადება შეუძლებელია. გამორჩეულმა ავტორები, როგორებიცაა არიან თეა ჯორჯაძე, თეა გვეტაძე, სოფიო ტაბატაძე და სხვები, თავის დროზე ქვეყანა დატოვეს. ის, ვინც არ დარჩა, ან პროფესია გამოიცვალა, ან ძალიან მცირე აუდიტორიისთვის დაიწყო საქმიანობა.

უპირველეს ყოვლისა, ამას სახელმწიფო პოლიტიკის არარსებობა განაპირობებს, რომელმაც საბჭოთა პატერნალური სისტემის შემდეგ ხელოვნება ბაზრის პირისპირ დატოვა. კერძო გალერეებმა, კინოში კი პატარ-პატარა კინოსტუდიებმა პროცესის მართვა საკუთარ თავზე აიღეს და საბოლოოდ შეიქმნეს გავლენის ჯგუფები, რომლებიც პროცესს განაგებენ.

ასეთი კონგლომერატების მიზანი, გავლენასთან ერთად, მოგების მიღებაა. ბაზარმა შოკური თერაპიის მეთოდით დაამკვიდრა ლიბერალური და ნეოლიბერალუ-

9 2014 წელს ამერიკელი არტისტი და კრიტიკოსი ვალტერ რობინსონი (Walter Robinson) სტატი-
აში „ზომბი ფორმალისმის ფლიპინგი და აღზევა“ (Flipping and the Rise of Zombie Formalism)
იგონებს ტერმინს „ზომბი ფორმალისმი“, რომელიც სათავეს ჯექსონ პოლოვის აბსტრაქტული
ექსპრესიონიზმიდან იღებს, თუმცა მიემართა ამ მიმდინარეობის გამყალბებელ ხელოვნებას. იხ.
Robinson Walter, Flipping and the Rise of Zombie Formalism, Artspace, April 3, 2014. t.ly/lmPHD.

რი წესრიგი, დამოუკიდებლობის შემდგომი ხელოვნება იმაზე დაბალი ხარისხისაა, ვიდრე საბჭოთა ცენზურის პერიოდში იყო. კულტურაში არსებული მდგომარეობა ზედმიწევნით ჯდება 1992 წლის სამხედრო პუტჩის შემდეგ არსებულ პოლიტიკურ და ეკონომიკურ მოდელში.

ქართულ სახვით და აუდიო-ვიზუალურ ხელოვნებაში სიახლის დანერგვის დაბალი ინტენსივობა სწორედ ბაზრის დომინირებით აიხსნება, რომელიც პროგრესის ნაცვლად გასულ წლებში და ახლაც ხელოვნების პროცესის გაყალბებით ქმნიდა პროდუქტებს კერძო კოლექციონერებისთვის. ნიშანდობლივია, რომ თანამედროვე ქართული ხელოვნების ყველაზე დიდ ფონდებს სწორედ სამხედრო პუტჩთან დაკავშირებული პირები და ოჯახები ფლობენ: შევარდნაძეები, გიორგი რამიშვილი, თემურ უგულავა, მამუკა ხაზარაძე¹⁰ და სხვ.

ქართული თანამედროვე აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების მკვლევრები გამოყოფენ ცალკეულ ავტორებს, რომლებიც ვიდეო არტისა და ინსტალაციის მიმართულებით მუშაობენ, თუმცა რაიმე მნიშვნელოვან მოძრაობაზე არაგინ საუბრობს.

ახალი მედიებს ხელოვნებაში, ძირითადად, ტექნოლოგიური პროგრესის შედეგად გაჩენილ საკომუნიკაციო არხებს თვლიან, თუმცა ეს მოსაზრება ზუსტი არაა. ჰააკეს ნამუშევარი „რაინის წყლის გამწმენდი ქარხანაში“ ისეთივე საკომუნიკაციო ენაა, როგორც ვიდეო არტში, ვირტუალურ რეალობაში, ვიდეო ინსტალაციასა თუ კომპიუტერულ გრაფიკაშია – მხატვრული შინაარსი ნამუშევარს რეალურ დროში ენიჭება, მაყურებელს კი აქვს პროცესზე დაგვირგებისა და მასში მონაწილეობის საშუალება.

ახალი მედიები ამოძრავებელი მხატვრობაა. ტექნოლოგიების აუცილებლობას სწორედ სტატიურობის დაძლევის მიზანი განაპირობებს. კინო, როგორც დამოუკიდებელი სახელოვნებო არხი, ვერ ირგებს ნეიტრალური მედიუმის ფუნქციას. ამის გამო, ვიზუალური არტისტების მიერ ამოძრავებელი გამოსახულება ყველაფერია, გარდა კონვენციური კინოსი.

სწორედ ამ გარემოების არცოდნას, ან გააზრების ნაკლებობას ვხედავთ ქართულ ახალ მედიებში, ძირითადად ვიდეო არტში, რომელიც 1990-იანი წლებიდან ყველაზე პოპულარული იყო პოსტსაბჭოთა ქვეყანაში. 2014 წელს თბილისის სამხატვრო აკადემიაში რამდენიმე სტუდენტმა დააარსა არაფორმალური კვლევითი გაერთიანება „კურატორთა ლაბორატორია“, რომელმაც ამავე წელს გამოუშვა ქართული ვიდეო არტის კვლევის პირველი და ჯერჯერობით ერთადერთი მო-

10 2028 წელს ედუარდ შევარდნაძის შვილმა და მისმა მეუღლემ ვია ჯოხთაბერიძემ თბილისში რუსთაველის გამზირზე გახნეს ქართული სახვითი ხელოვნების მუზეუმი, რომელშიც ოჯახის პირადი კოლექცია განთავსდა. ბიზნესმენ გიორგი რამიშვილის კოლექციაში ძირითადად სხვადასხვა აუქციონზე გატანილი ქართველი მხატვრების ტილოებია დაცული, თემურ უგულავა კი წლების განმავლობაში აფინანსებდა თანამედროვე ხელოვნების ცენტრებს, მუზეუმებსა და ფესტივალებს. უგულავა ფლობს ყველაზე მნიშვნელოვანი თანამედროვე ქართველი არტისტების ნამუშევრებსაც, რომელთა ნაწილიც წარმოდგენილი იყო 2022 წელს დიმიტრი შევარდნაძის სახელობის ეროვნულ გალერეაში მოწყობილ გამოფენაზე „ქართული ხელოვნება XX საუკუნიდან დღემდე: ნამუშევრები კერძო კოლექციებიდან“ (კურატორი ლიკა ქეკელიძე). ბანკირი მამუკა ხაზარაძე კი იყო ერთ-ერთი პირველი, რომელმაც თბილისში კერძო გალერეა გახსნა.

ნოვრაფია „ვიდეო არტ ლაბორატორია“. ამ პუბლიკაციას მალევე მოჰყვა ამავე უნივერსიტეტში ქართულ ვიდეო არტზე დაცული პირველი სამაგისტრო ნაშრომი, რომლის ავტორიც ანა გაბელაია იყო – ზემოხსენებული გაერთიანების წევრი.

„ვიდეო არტ ლაბორატორიის“ შესავალ ტექსტებსა და ამავე წიგნში მოცემულ არტისტებსა თუ ხელოვნებათმცოდნეებთან ინტერვიუებში ირუგვება, რომ ქართული ვიდეო არტი მსოფლიო კონტექსტს მოწყვეტილი იყო, რასაც წინ უძღოდა ჩაკეტილ საზღვრებში დაბადებული ალტერნატიული ხელოვნების იზოლაციური ტრადიცია.¹¹

რაც შეეხება პირველ ნაბიჯებს, როგორც ტექსტის დასაწყისში აღვნიშნე, ქართული კულტურა მჭიდროდ იყო დაკავშირებული რუსეთთან. სწორედ რუსეთის გავლით ეცნობოდნენ დასავლურ და მსოფლიო ხელოვნებას იმპერიის რეგიონებში მცხოვრები არტისტები. ვიდეო არტის პირველი გამოფენა-აქციაც თბილისში რუს არტისტებთან კოლაბორაციით შედგა.

ანა გაბელიას საკუთარ სამაგისტრო კვლევაში მოჰყავს ხელოვნებათმცოდნე მარინა ხატიაშვილის სტატიიდან ამონარიდი, რომელშიც ამ გამოფენის შესახებ ცნობებია მოყვანილი: „წერს 1988 წელს ქარვასლაში საბჭოთა კავშირის მასშტაბით ჩატარებულ პირველ ვიდეო/აქციაზე, სახელწოდებით „ბიტავოი შშიონაუ“. მოსკოვიდან ჩამოსულ ჯგუფთან „მედგერმენეტიკასთან“ ერთად აქციაში მონაწილეობდა მარჯანიშვილის სახელოსნოს ჯგუფიც. ეს იყო „მოსკოვური კონცეპტუალიზმის“ ახალი თაობის ჯგუფი, რომელიც ნებისმიერ ობიექტს, აქციას თუ პერფორმანსს კომენტირებას უკეთებდა ტექსტებით“.¹²

საქართველოში ახალი მედიების დამკვიდრებასა და გავრცელებაში მთავარი ხელისშემშლელი ფაქტორი თანამედროვე ხელოვნებაში არსებული ის ეტაპები იყო, რომლებიც დასავლეთმა მედიუმების გააზრების პროცესში გაიარა, საქართველომ კი გამოტოვა. მედიის მკვლევარი მარშალ მაკლუენი იყო ერთ-ერთი პირველი თეორეტიკოსი, რომელმაც მედიუმის კონცეფცია შექმნა. მისი ცნობილი აზრი, რომ „მედიუმი მესიჯია“, წარმოადგენს მედიუმის ისეთ საკომუნიკაციო არხად გააზრებას, რომელშიც ამ მოვლენის ბუნება თავად კომუნიკაციის პროცესში არსებობს და არა მის შინაარსში. სხვა სიტყვებით, ტელევიზია ნივთიერი ობიექტია (ტელევიზორი) და არა ის შინაარსი, რომელიც ამ საკომუნიკაციო არხით გადაიცემა.¹³

¹¹ ვატო წერეთელი იგონებს, რომ ვიდეოსთან პირველი შეხება საქართველოში ადამიანთა ძალიან მცირე ჯგუფს 1980-იან წლებში ჰქონდათ, თუმცა, ძირითადად, ეს პრაქტიკა გასული წლების კლასიკური ფილმების ვიდეო ჩანაწერების ნახვას უკავშირდებოდა. მედია ხელოვნებას ის 1990-იან წლებში ანტეგრეპენში სწავლის დროს გაეცნო. იხ. გაბელაია ანა, ლორია მარიამი, ნადირაშვილი ნიკოლოზ, ვიდეო არტ ლაბორატორია, თბილისი: თბილისის აპოლონ ქუთათელაძის სახელობის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემია, 2014, გვ. 60.

¹² გაბელაია ანა, ვიდეო არტი: ტექნოლოგიური პროგრესი და ხელოვნება, სამაგისტრო ნაშრომი, თბილისი: თბილისის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემია, 2015, გვ. 46.

¹³ McLuhan Marshall, Understanding Media: The Extensions of Man, London and New York: MIT press, 1994, p 9.

ახალი მედიებით რეალობის ათვისება შედარებით გვიან დაიწყო. პირველ ეტაპზე ყველა მეცნიერი თუ არტისტი მუშაობდა ახალი ტექნოლოგიების ენის შექმნაზე, ვიდრე სამყაროს ასახვაზე. ამავ დროს, სწორედ ახალი მედიების ეპოქის არტისტებმა თქვეს, რომ რეალობის ასახვა ისედაც აზრს მოგლებულია, რადგან ყველა არსებულ მოდელს დომინანტური კულტურა განაგებდა. საჭირო იყო ამ მოდელების რღვევა, იმისთვის რომ კულტურაში რეალობასთან ურთიერთობის ახალი მოდელები ჩამოყალიბებულიყო. ამიტომ, ახალი მედიების ხელოვნება დღემდე ენის ძიების პროცესშია.

ადრეულ ქართულ ვიდეო არტში უმეტესად კლასიკური საკომუნიკაციო ენაა მოცემული, რომელიც ახალი ტექნოლოგიების გამოყენებით იქმნება. შეგვიძლია გავიხსენოთ ალექსანდრე (სანდრო) ვახტანგოვის ნამუშევრები. მაგალითად, გორის ქალთა გუნდთან ერთად გაკეთებული ვიდეო „ეგზერსისი“ გადაღებულია უფლისციხეში ახალი კლასიკური მუსიკის კომპოზიტორ იოსებ კეჭაყმაძის კომპოზიციაზე. მუსიკალური ნაწარმოები ომის შემდგომი აკადემიური მუსიკის საუკეთესო ტრადიციებშია შექმნილი და განიცდის კარლჰაინც შტოკჰაუზენის გავლენას. არსებობდა ყველა წინაპირობა, რომ ვახტანგოვის ნამუშევარი ყოფილიყო ერთგვარი გარღვევა ქართულ აუდიო-ვიზუალურ ხელოვნებაში და არა ჩვეული ვიდეო კლიპი, რომელშიც კომპიუტერული ეფექტებით სამყაროს შექმნის ალგორითმი ნატეხია მოცემული.

ახალი მედიების განვითარების ადრეულ სტადიაზე არსებობდნენ გამონაკლისებიც. მაგალითად, მუსიკოსმა ნიკა მაჩაიძემ, რომელიც პოსტსაბჭოთა საქართველოს ერთ-ერთი პირველი სახელოვნებო გაერთიანება „გოსლაბის“ წევრი იყო,¹⁴ 2001 წელს შექმნა კლიპი „საქართველოს მომავალი“ – პრეზიდენტ ედუარდ შევარდნაძისა და ჟურნალისტ ინგა ვრიგოლიას ინტერვიუს რემონტაჟი იყო. კლიპი „პირველი არხის“ გადაცემა „კომუნიკატორში“ აჩვენეს, რასაც გარკვეული აჟიოტაჟი მოჰყვა.

ნამუშევრის სტრუქტურა უჩვეულო იყო, პოლიტიკური კონტექსტიდან გამომდინარე კი – სკანდალის მიზეზიც გახდა. ნიკა მაჩაიძე, იგივე ნიკაკოი ერთ-ერთ ინტერვიუში ამბობდა, რომ ვერ ხსნიდა აურზაურის მიზეზს, რადგან ასეთი ხელოვნება დასავლეთში დიდი ხნის წინ გახდა პოპულარული და აღარ იწვევდა ვნებათაღელვას. ინტერვიუში ჩანს თაობის პროფილიც, რომელიც საქართველოში ახალ ხელოვნებას ამკვიდრებდა. ეს ხელოვანები 1990-იან წლებში საქართველოდან, ძირითადად, ევროპაში სასწავლებლად წასული ახალგაზრდები იყვნენ, რომლებიც ევროპულ გამოცდილებას სამშობლოში დაბრუნების შემდეგ ამკვიდრებდნენ.

„გარდა იმისა, რომ დისკები უნდა ჩავწერო გერმანიაში, ვაპირებ გავაგრძელო კლიპებისა და შორტების გადაღება. საერთოდ, ერთი კლიპის გადაღებას სამი დღე ვანდომებ. მასალას კამერით ვიღებ და მერე ვამონტაჟებ. „საქართველოს მომავალი“ ჩემი პირველი ექსპერიმენტი იყო, რომელიც ტელევიზორიდან ჩაწე-

¹⁴ <https://archive.propaganda.network/ka/process/8/text/goslabi>

რილი მასალით გავაკეთე, თუმცა ამის ტრადიცია დასავლეთში კარგა ხანია, არსებობს“¹⁵ – ამბობს მაჩაიძე.

ქართულ აუდიო-ვიზუალურ ხელოვნებაში გარდამავალი პერიოდი 1990-იანი წლებიდან იწყება და პრაქტიკულად კვლავ მიმდინარეობს. „სოვლავის“ თაობა იყო პირველი, რომელმაც ქართული თანამედროვე ხელოვნება ევროპულ ტრადიციას დაუკავშირა. სახელმწიფო მხარდაჭერის არარსებობის გამო ეს პროცესი შეფერხებითა და ჩავარდნებით მიმდინარეობდა, ჰქონდა და აქვს უფრო მეტად საღონური ხასიათი და აკლია საფუძვლიანობა – თუმცა, საბოლოო ჯამში, მაინც გაჩნდა მეტ-ნაკლებად ორგანული ხელოვნება, რომელიც სწორი სახელმწიფო პოლიტიკის არსებობის პირობებში მნიშვნელოვანი პროცესის საწინდარი გახდებოდა.

რაც უფრო ვმორდებათ დამოუკიდებლობის წლებს, მით მეტად ჩნდებიან ახალგაზრდა არტისტები, რომლებსაც შედარებით ნაკლები კავშირი აქვთ რუსულ კულტურასა და ტრადიციასთან, რის გამოც შედარებით უფრო მარტივად უღებენ ალღოს დასავლურ ხელოვნებაში არსებულ პროცესებს. ხელოვნების როგორც მედიუმის გააზრებაც ქართულ კონტექსტში დღეს მოქმედ არტისტებს უკავშირდებათ.

ანდრო ერაძე თეატრისა და კინოს უნივერსიტეტში სწავლობდა, თუმცა მან ტრადიციულ კინოში არ გააგრძელა მუშაობა. მისი შემოქმედება მოიცავს ფოტოგრაფიას, ინსტალაციას და ექსპერიმენტულ კინოს. ქართული ექსპერიმენტული კინო პრაქტიკულად არ არსებობს და ის ახლა იქმნება მულტიმედიური ხელოვნების მეშვეობით – სწორედ ისე, როგორც ეს დასავლეთში მოხდა.

ანდრო ერადის 2019 წლის ნამუშევარი „ყველას ხელი მარხავს მკვდარს“ (All Hands Bury The Dead) წარმოადგენს ფილმს, რომელშიც არა ამბავი, არამედ პროცესია დაფიქსირებული. ერთი მხრივ, ეს პროცესი ბუნებაზე დაკვირვებას გულისხმობს და მის კავშირს არქიტექტურასთან – მინდორში განმარტოებით მდგარ სახლს. ასევე წარმოდგენილია ცეცხლზე დაკვირვების პროცესიც. ცეცხლი რომელიც კულტურის საწყისი წერტილია და სწორედ ბუნების გადამუშავებას მოიცავს.

„ყველას ხელი მარხავს მკვდარს“ რეჟისორი კვალის დაფიქსირებას ცდილობს, რომელსაც ადამიანი ბუნებაში ტოვებს. ნამუშევრის მეორე ნაწილში ბუნება ჯანყდება. ბუჩქები ამოძრავდებიან და მიიწევენ კამერისკენ, კადრს ისე ავსებენ, რომ შენობას ფარავენ. როგორც ერაძე ამბობს, ამ სცენის ინსპირაცია შექსპირის „მაკბეტიდან“ მიიღო.

„მაკბეტს უწინასწარმეტყველებენ, რომ როდესაც მის წინააღმდეგ ამხედრდება ტყე, მაშინ ის დამარცხდება. მაკბეტი მოძალადე ხელისუფალია, არ სჯერა ბუნების ძალის, როცა მოისმენს წინასწარმეტყველებას არაფრად ჩათვლის. ერთხელაც სასახლის წინ ამხედრებული ჯარისკაცები შეიკრიბებიან, მოჭრიან ტყეს და იმ მიზნით, რომ მაკბეტმა მათი რაოდენობა ვერ დაითვალოს, ხეებს ამოფარებული სასახლეს უახლოვდებიან. მაკბეტზე ისე იმოქმედებს ამის დანახვა, რომ სანამ მოკლავენ უკვე დამარცხებულია. ეს მომეჩვენა საინტერესოდ. ჩვენც ხშირად საკუ-

¹⁵ გაბუნია ლაშა, სკანდალი: „საქართველოს მომავალი“ ფაფუ! ნიკა მაჩაიძისა და შეგარდნაძის გირტუალური ურთიერთობა, ახალი გერსია, #48, 06.10, 2002. <https://rb.gy/yq54sx>

თარ წარმოდგენებში ბუნების ძალას არ ვითვალისწინებთ“ – განმარტავს ერაძე.¹⁶

ფილმში სტატიკური კამერით გადაღებული კადრები წარმოადგენენ ფოტოსურათებს, რომლებშიც მოძრაობა მიმდინარეობს. სწორედ ეს განაპირობებს კინოს როგორც მედიუმის გააზრების წინაპირობას, რაც ქართულ ვიზუალურ ხელოვნებაში დიდი ხნის განმავლობაში არ ხდებოდა. ნამუშევარში გამოსახულების იდენტური დატვირთვა აქვს ხმას. ხმაური და ელექტრო-აკუსტიკური მუსიკა ვიზუალურ იმიჯებს აუდიო-ვიზუალურ იმიჯებად გარდაქმნიან.

„ყველას ხელი მარხავს მკვდარს“ ნამუშევარია, რომელშიც ნარატივის არარსებობის გამო მხოლოდ პროცესისთვის თვალმიდევნებაა მნიშვნელოვანი. სწორედ ეს განაპირობებს მაყურებელში მედიუმის საკომუნიკაციო ენის შესწავლის სურვილს. ამ მდგომარეობას ანდრო ერაძე ფილმსა და აუდიტორიას შორის დისტანციის გაჩენით ქმნის: „მგონია, რომ ნამუშევრებს, განსაკუთრებით ექსპერიმენტულ ფილმს, აქვს უნარი დატოვოს ინტერპრეტაციის საზღვარი, გარკვეული სიცარიელე მაყურებელსა და ნამუშევარს შორის. რაღაც მონაგვეთები ღიაა და ექვემდებარება გადაზრებას. ეს ვიდეოც ბევრისთვის სხვანაირად იყო აღქმული“.¹⁷

ვენეციის ბიენალეზე ანდრო ერაძემ 2022 წელს ასევე ექსპერიმენტული ფილმი „მტვერში გაზრდილი“ წარადგინა. ამ ნამუშევარშიც ბუნებისა და ადამიანის დიალექტიკური კავშირის კვლევა მიმდინარეობს. ველურ ცხოველებს (მათ ფიტულებს) ღამით ტყეში ანათებს ადამიანთა მიერ გასროლილი ფეიერვერკი. გვესმის ადამიანთა ხმა, მაგრამ მათ ვერ ვხედავთ. ველურ ბუნებას მხოლოდ ხელოვნური, აფეთქების შედეგად მიღებული სინათლე ანათებს. ამავე დროს, ფეიერვერკის სხვადასხვა ფერით განათებული კადრები გვაგონებენ ცხოველთა ხედვას, თუ როგორ შეიძლება ხედავდნენ სამყაროსა და მოცემულ ლანდშაფტს ესა თუ ის არსება.

ამ ნამუშევრის ინსპირაცია ვაჟა-ფშაველას „გველის-მჭამელია“.¹⁸ პოემის მთავარი პერსონაჟი მითური მინდია ქაჯების საკვების გასინჯვის შემდეგ ბუნების ენის შეცნობის ჯადოსნურ უნარს იძენს. ტექნოლოგიები, ანუ ახალი მედიები, ადამიანის სხეულის გაუმჯობესებას (გაგრძელებას, გაფართოებას) წარმოადგენენ¹⁹ და ინდივიდს სამყაროს შეცნობაში, ფარული ენის აღმოჩენაში ეხმარებიან.

ტექნოლოგიების ენასთან მუშაობს მულტიმედია არტისტი ქეუ მეფარიშვილი, რომელიც ძირითადად ობიექტებსა და ინსტალაციებს ქმნის, თუმცა 2021 წელს ნინა კინწურაშვილის კურატორობით შექმნილ გამოფენაზე „ციფრული მკვიდრები“ წარმოადგინა ვიდეო ინსტალაცია „ქალიშვილობის ინსტიტუტი“.

ვიდეო ინსტალაცია წარმოადგენდა იატაკზე განთავსებულ სატელევიზიო ეკრანს, რომელშიც CG-ით შექმნილი აუდიო-ვიზუალური ნამუშევარი მეორდებოდა. „კვლევა, რომელიც ხელოვანმა ნამუშევრის შექმნამდე ჩაატარა, Facebook-ის დახურული ჯგუფების ანონიმურ შეტყობინებებს მოიცავს, სადაც ქალები თავიანთ

¹⁶ ინტერვიუ ანდრო ერაძესთან, ინდიგო, 30.04.2020. <https://t.ly/9pvba>

¹⁷ იქვე.

¹⁸ <https://www.labiennale.org/en/art/2022/milk-dreams/andro-eradze>

¹⁹ McLuhan Marshall, Understanding Media: The Extensions of Man, London and New York: MIT press, 1994, p. 7.

კონფიდენციალურ ამბებს სხვა ქალებს უზიარებენ. ქეუ მეფარიშვილის ნამუშევრის გმირი ქალების კოლექტიური გამოცდილების ავტარია, რომელიც იმ საკითხებს ილუსტრირებს, რომლებიც ქალიშვილობის ინსტიტუტთან დაკავშირებულ თანამედროვე მითებს ეხება“ – ვკითხულობთ ნამუშევარზე შექმნილ ერთ-ერთ რეცენზიაში.²⁰

ციფრულ ვიდეოში ჩანს ქალისა და ამ ქალის სიმაღლის ბავშვის ფიგურები. ელექტრო-აკუსტიკური ხმაურის ფონზე კი ციფრული ტექნოლოგიით შექმნილი ხმა საუბრობს ქალის სექსუალურ გამოცდილებაზე და ამ საკითხთან დაკავშირებულ პრობლემებზე. როგორც აღინიშნა, ეს ნამუშევარი ეყრდნობა რეალურ ისტორიებს, რომლების სოციალური ქსელის დახურულ ჯგუფებში იწერებოდა.

ქალისა და ბავშვის ფიგურებს შორის მოთავსებულია ობიექტი – ადამიანის სახის ნილაბი, რომლის ერთი თვალიდანაც წითელი სითხე მოედინება. ამ სახეს უახლოვდება ხოჭო და მის უკან იმალება. შემდეგ ეკრანზე ქალის ფიგურა ჩნდება და მწერი, რომელიც ფიგურიდან გამოდის. გამოსახულების პარალელურად ციფრულად გენერირებული ხმა კითხულობს 3 ქალის ისტორიას ქალიშვილობის დაკარგვასა და სექსუალური ცხოვრების დაწყების შემდეგ არსებულ პრობლემებზე.

ვიზუალური არქექტიპული თხრობა და ხმოვანი ინფორმაციის სინქრონიზაცია ნამუშევრის რამდენიმეჯერ ნახვის შემდეგ ხდება შესაძლებელი. მოკლე ისტორიებისა და სიზმრისეული გამოსახულების გამოვლენა კონკრეტულის განზოგადების პროცესს იწვევს.

სიზმრისეულია მარიამ ნატროშვილისა და დეთო ჯინჭარაძის CGI ვიდეო „სიზმრების ახსნა“ (2023). მათი ნამუშევარი „სიზმრის ახსნა“ (2023) წარმოადგენს CGI ვიდეოს, რომელშიც ავტორები სიზმრის ახსნის ფენომენს იგვლევენ რეალობაზე რეფლექსიის კუთხით. რეალობა, რომელშიც ვცხოვრობთ, სიმულაციურია და შეიცავს სიზმრისთვის დამახასიათებელ ნიშნებს, შინაარსებსა და ხატებს.

ფროიდისთვის სიზმარი ფსიქიკური აქტია, რომელსაც შინაარსი აქვს და რისი ახსნაც შეიძლება.²¹ რეალობას ქმნის მრავალი დისკურსი, მათი შემჩნევა და დაფიქსირება ხშირად ინდივიდის ხელიდან უსხლტება, ავიწყდება და რჩება ამოუხსნელ ფენომენად. სიზმარიც ასეთივე ნიშნების ერთობლიობაა, რომელთა განმარტების ტრადიციაც ყველა კულტურაში გვხვდება.

სიზმრის ახსნა წარმოადგენს ნანახი ხატების დაფარული შინაარსის ამოცნობას. ეს პრაქტიკა მოგვაგონებს კრიტიკულ თეორიას, რომელიც ყველასთვის ნაცნობი ფენომენების დაფარული შინაარსისა და მნიშვნელობის წაკითხვას გულისხმობს.

ნატროშვილისა და ჯინჭარაძის ნამუშევარი იწყება ტექსტით, რომელშიც მოთხრობილია, რომ „ერთ ღამეს ყველამ ერთი სიზმარი ნახა. დილით გაიღვიძეს და სიზმარი ერთმანეთს უამბეს“. ტექსტს ცვლის შენობებისა და ქუჩების გრაფიკული გამოსახულება, რომელთა შორისაც სიტყვებია მოთავსებული.

20 „ციფრული მკვიდრები“: თანამედროვე ხელოვნების გამოფენა თიბისი კონცეპტის სივრცეში, hammockmagazine.ge, 10 ნოემბერი, 2021. <https://tinyurl.com/3rtznsw2>.

21 Freud S., The Interpretation of Dreams, New York: Macmillan, 1913, p. 47.

მარცხნიდან მარჯვნივ მოძრავი გამოსახულებაში არქიტექტურა, სიტყვები და მათი მნიშვნელობები, ქმნიან კომპიუტერულ სიზმარს რეალობაზე. სიზმარში ვხედავთ 12 სხვადასხვა სიზმარს, ოცნებას კაზინოში მოგების შესახებ, საქართველოს პარლამენტის შენობას, რომელიც სიტყვებისგან შედგება, სუპერმარკეტს, როგორც აუხდენელი ოცნებების ადგილსა და სხვ.

ავტორების მიერ შექმნილი სიზმრები წარმოადგენენ თანამედროვე საქართველოს სოციალური და პოლიტიკური ცხოვრების ხატებს, რომლებსაც ყოველდღიურ ცხოვრებაში ყოფითი შინაარსები აქვთ, თუმცა მათი პოლიტ-ეკონომიკური კრიტიკული ლინზით წაკითხვა ხსნის არსებული სოციალური უთანასწორობისა და სიღარიბის საფუძვლებს.

დუეტი კომპიუტერული გრაფიკის, ვიდეო თამაშებისა და ვირტუალური რეალობის მედიუმში მუშაობს. მათი ნამუშევარი „მე ვწუხვარ ბაღზე“ (2022) გენეციის ბიენალეზე ქართულ პავილიონს წარმოადგენდა. ვირტუალურ რეალობაში შექმნილი ეს ეპიკური ნაწარმოები ეხებოდა პოსტჰუმანიზმისა და პოსტკაპიტალიზმის საკითხებს.

ციფრული ეკოლოგია ავტორებმა კრიტიკული თეორიის გასავითარებლად გამოიყენეს. „მე ვწუხვარ ბაღზე“ წარმოადგენს ადამიანისგან დაცლილ ციფრულ სივრცეს, რომელში გადაადგილებაც მნახველს დიგიტალურ ტაქტილურ შეგრძნებებს უვითარებს, საბოლოოდ კი კრიტიკულ ოპტიკას. მნახველი ასეთ გარემოში ისე გადაადგილდება, როგორც ეს ინსტალაციებსა თუ პერფორმანსებში ხდება.

ვირტუალური რეალობა არტისტებს მასშტაბური ინსტალაციებისა და აქციების შექმნას უმარტივებს, რადგან გაცილებით ნაკლებ რესურსს მოითხოვს, ასევე წარმოუდგენლად მეტი ფუნქციური, შინაარსობრივი, მხატვრული და ესთეტიკური გადაწყვეტის საშუალებას სთავაზობს.

„მე ვწუხვარ ბაღზე“ ნაწარმოებია, რომელშიც „ჩავარდნილი“ მაყურებელი ავტორთან ერთად იკვლევს კატასტროფის შემდგომ სივრცეს. კაცობრიობის ნარჩენების – მაღაზიები, ოფისები, საცხოვრებელი კორპუსები – კვლევის მიზანი ამ სივრცის მიწის მიწვევაა.

კაპიტალიზმის შედეგად ექვსასზე მეტი მცენარეა გამქრალი – ეს ინფორმაცია გამოაქვთ ავტორებს ნამუშევრის სინოფისში. კაპიტალიზმი უმოწყალოდ აქრობს არამხოლოდ სხვა ცოცხალ ორგანიზმებს, არამედ ის თვითდესტრუქციულია ადამიანებთან მიმართებითაც.

ნამუშევარში წამოწეულია კოლონიალიზმის პრობლემა. ერთ-ერთ ეპიზოდში მნახველი ხვდება მიწაში გაკეთებული ნაპრალის თავზე. კვლავ ავტორთა სინოფისიდან ირკვევა, რომ ეს ადგილი ჭიათურის კარიერია, რომელშიც რუსულ-ქართული კერძო კომპანიები იშვიათ და ძვირფას მანგანუმს მოიპოვებენ, რომლის ექსპორტზე გატანიდან მიღებული შემოსავალი არ ხმარდება ადგილობრივ მოსახლეობას. რესურსების მიტაცების ფონზე ქართველ მოსახლეობას უწევს სიღარიბეში, უთანასწორობასა და მუდმივ ეკოლოგიურ კატასტროფაში ცხოვრება. სიდუხჭირის ამ ჩაკეტილი წრიდან თავის დაღწევა ემიგრაციაა, ძირითადად, დასავლეთში არაკვალიფიციურ მუშახელად წასვლა და მშობლიური ადგილების დაცარიელება. „მე

ვწუხვარ ბაღზე“, ზოგადი პოსტჰუმანიზმის კონტექსტის გარდა, ატარებს საქართ-ველოში არსებული სოციალურ-ეკონომიკური მდგომარეობის პირდაპირ ანარეკლსა და მასზე რეფლექსიას.

ახალი მედიების გამოყენებით, მარიამ ნატროშვილმა და დეთუ ჯინჭარაძემ პოსტკაპიტალისტური კატასტროფის გააზრების მძაფრი საშუალება შექმნეს, იმა-ზე ნაკლები რესურსებით, ვიდრე ამას ფიზიკურ სამყაროში ინსტალაციითა თუ აქციით შეძლებდნენ.

ახალი მედიები ყველაზე მარტივად იძლევა აკადემიზმისა და ინსტიტუციური კონტროლის დაძლევის საშუალებას. სწორედ ტექნოლოგიებია კერძო სექტორში არსებული ცენზურისგან თავის დაღწევის გზაც, იმის მიუხედავად, რომ ციფრულ ეკოლოგიაში ტექნოფეოდალიზმის ეპოქა დგება,²² ალგორითმული კონტროლისა და რესურსებზე დაწესებული შეზღუდვების სისტემით ხელში.

გარდამავალ პერიოდში მყოფი ქართული ექსპერიმენტული ხელოვნება ყველა სექტორში განიცდის კონიუნქტურის გავლენას. ალტერნატიული გზების მოძებნა კი მათ სწორედ იმ მდგომარეობაში აყენებს, რომელშიც „ფლექსუსის“ არტისტები იყვნენ და რომლებიც ალტერნატიული საგალერეო და საფესტივალო სისტემების დაფუძნებას ცდილობდნენ.

როგორც დასაწყისში აღვნიშნე, „ფლექსუსის“ აქციების შემდეგ ჰანს ჰააკემ თანამედროვე ხელოვნებაში საფუძველი ჩაუყარა ინსტიტუციური კრიტიკის მიმ-დინარეობას. მისი მრავალი პროექტი ეძღვნებოდა სახელოვნებო ინსტიტუციების სისტემების კვლევასა და მხილვას.

ქართულ ხელოვნებაში მსგავსი ეტაპის დაწყება გულისხმობს სახელმწიფო დაწესებულებებისა და ფონდების, მაგრამ ასევე კერძო სექტორის კრიტიკასაც,²³ რომელიც უკანასკნელი 30 წელია ასევე არ ავითარებს კრიტიკულ ხელოვნებას, მხარდაჭერას არ უცხადებს თანამედროვე ტექნოლოგიების დანერგვასა და გან-ვითარებას – იმას, რაც არტისტების ავტონომიურობისა და დამოუკიდებლობის ყველაზე უნივერსალური გარანტიაა.

22 Varoufakis Y., Technofeudalism: What Killed Capitalism, New York: Melville House, 2024.

23 ნატროშვილი მარიამ, კულტურა და კონტროლი, ინდიგო, 02.08.2023. <https://t.ly/4z6ru>

გამოყენებული ლიტერატურა:

1. გაბელაია ა., ლორია მ., ნადირაშვილი ნ., ვიდეო არტ ლაბორატორია, თბილისი, 2014.
2. გაბელაია ა., ვიდეო არტი: ტექნოლოგიური პროგრესი და ხელოვნება, სამაგისტრო ნაშრომი, თბილისი, 2015.
3. გაბუნია ლ., სკანდალი: „საქართველოს მომავალი“ ფაფუ! ნიკა მაჩაიძისა და შევარდნაძის ვირტუალური ურთიერთობა, ახალი ვერსია, #48, 2002.
4. ინტერვიუ ანდრო ერაძესთან, ინდიგო, 2020, ელექტრონული ჟურნალი <https://t.ly/9pvba>
5. ნატროშვილი მარიამ, კულტურა და კონტროლი, ინდიგო, 2023, ელექტრონული ჟურნალი <https://t.ly/4z6ru>
6. „ციფრული მკვიდრები“, თანამედროვე ხელოვნების გამოფენა თიბისი კონცეპტის სივრცეში, hammockmagazine.ge, 2021, ელექტრონული ჟურნალი <https://tinyurl.com/3rtznsw2>
7. Freud S., The Interpretation of Dreams, New York, 1913.
8. Griffin T., Historical Survey: An Interview With Hans Haacke, ARTFORUM, 2004.
9. Maciunas G., Fluxus Manifesto, 1963. MoMA-ს კოლექცია: <https://rb.gy/3ki7c7>
10. McLuhan M., Understanding Media: The Extensions of Man, London and New York, 1994.
11. Skrebowski L., All Systems Go: Recovering Hans Haacke's Systems Art, Grey Room 30, 2008.
12. Robinson W., Flipping and the Rise of Zombie Formalism, Artspace, 2014, t.ly/lmPHD
13. Varoufakis Y., Technofeudalism: What Killed Capitalism, New York, 2024.
14. Yukhananov B., Beumers Birgit, Perestroika and Parallel Cinema, in Ruptures and Continuities in Soviet/Russian Cinema, London, 2017.
15. Шавловский К., Александр Сокуров: Режиссура создается руками и головой, seance.ru, 2019, <https://t.ly/hgqNf>

NEW MEDIA IN GEORGIA

Summary

The development of new media in Georgia lagged behind the West and the rest of the world by at least half a century. The Soviet centralized system practically excluded alternative art. However, for example, if there was a certain means of individual creativity in painting and literature, technologies in audio-visual art belonged only to the official system and, therefore, this sphere was subject to relatively greater control. The development of technologies led to the emergence of new media in the Fluxus movement. Nam Jun Paik created a new direction in art – video art – using the famous Sony video camera. The Korean artist's experiments also laid the foundation for video installations and, later, the emergence of computer-generated images. Partially removing the problem of technological limitations caused tectonic shifts in visual art and radically transformed art. Communication channels changed, as did form and attitude to form. It was during this period that conceptual art emerged, in which the message/content took precedence over all other elements of communication. The message determined the form, and not vice versa, as was the case even in modernist art. Although the video system was a rather expensive technology in those years and was available to a limited number of people, it was Nam June Paik who tried to create a new digital language, conduct experiments, and form the alphabet of this language.

Computer graphics were even rarer, but thanks to active experiments in the “Bell Laboratories”, digital systems gradually became available over time. Technology for the neo-Dadaists, or the Fluxus movement, was a prerequisite for the destruction of the order of academicism. The status of a “professional” was used by institutions to control the artistic process. Control was necessary for the production of a dominant discourse. Conventional art served and still serves political and financial power, maintaining and producing models of the world acceptable to the dominant forces. The neo-avant-garde and, most radically, the neo-Dadaists shifted the main springboard for this disruption of order from the intellectual to the practical field. Making art (when talking about new media, it is appropriate to use this verb. In English-language literature, the verb making is used instead of creation) became democratic and accessible to everyone. Fluxus believed that the centers of power would lose their primacy of legitimacy by losing control over the artistic process. This democratization was followed by the emergence of alternative channels that violated the mechanisms, form, content, and constitution of dominant culture. The emergence of new media in Georgia began relatively late, in the 1990s. There was

almost no parallel cinema tradition in the country, which to some extent led to the delay in the adoption of new media. Added to this was the lack of knowledge, the absence of contacts, Economic hardship, which became a permanent state of affairs in Georgia after the military coup, and many other factors.

The lack of funding has distanced Georgia from the modern world. If before the Soviet system was an obstacle, today the source of this distance is the lack of an artistic policy. In the West, the development of new media is supported by state and private funds. Nam Jun Paik purchased a Sony video camera with the help of the Rockefeller Foundation, and today all important artistic processes are supported mainly by state funds. In Georgia, the state and the so-called art market commercially ignore “anti-art” (as the members of Fluxus called it) and are only engaged in commercial projects, which we can freely call “zombie art” – art that only outwardly imitates the artistic process. The development of new media was limited, but still ongoing in Georgia. In visual art, video artists have emerged, who have been creating certain experiments since the 1990s, although their proximity to “art house” (a term used mainly in Russia to refer to intellectual cinema) indicates the shortcomings of this movement. New media are not a continuation of conventional cinema or other fields, but an alternative to them. We see the problem of understanding this in Georgian video art of the 2000s. In a relatively recent period, young artists have appeared who are independently involved in the world artistic process and are also independently trying to develop new media in Georgia. Andro Eradze is a multimedia artist who works in experimental cinema and is trying to establish a completely new language and tradition. Kew Meparishvili’s video installations open up interesting perspectives for the search for a visual language. The duo of Mariam Natroshvili and Detu Jincharadze is working in the direction of CGI and, most importantly, virtual reality. However, their proximity to “art house” (a term used mainly in Russia to refer to intellectual cinema) indicates a shortcoming of this movement. New media is not a continuation of conventional cinema or other fields, but an alternative to them. We see the problem of understanding this in Georgian video art of the 2000s.

In a relatively recent period, young artists have appeared who are independently involved in the world art process and are also independently trying to develop new media in Georgia. Andro Eradze is a multimedia artist who works in experimental cinema and is trying to establish a completely new language and tradition. Kew Meparishvili’s video installations open up interesting perspectives for the search for a visual language. The duo of Mariam Natroshvili and Detu Jincharadze is working in the direction of CGI and, most importantly, virtual reality. However, their proximity to “art house” (a term used mainly in Russia to refer to intellectual cinema) indicates a shortcoming of this movement. New media is not a continuation of conventional cinema or other fields, but an alternative to them. We see the problem

of understanding this in Georgian video art of the 2000s. In a relatively recent period, young artists have appeared who are independently involved in the world art process and are also independently trying to develop new media in Georgia. Andro Eradze is a multimedia artist who works in experimental cinema and is trying to establish a completely new language and tradition. Kew Meparishvili's video installations open up interesting perspectives for the search for a visual language. The duo of Mariam Natroshvili and Detu Jincharadze is working in the direction of CGI and, most importantly, virtual reality.

DIE NEUEN MEDIEN IN GEORGIEN

Zusammenfassung

Die Entwicklung der neuen Medien in Georgien hinkte dem Westen und dem Rest der Welt um mindestens ein halbes Jahrhundert hinterher. Das zentralisierte sowjetische System schloss alternative Kunst praktisch aus. Während es zum Beispiel in der Malerei und der Literatur gewisse Möglichkeiten der individuellen Kreativität gab, gehörten die Technologien in der audiovisuellen Kunst nur dem offiziellen System, so dass dieser Bereich einer relativ starken Kontrolle unterlag. Die Entwicklung der Technologien führte zur Entstehung der neuen Medien in der Fluxus-Bewegung. Nam Jun Paik schuf eine neue Kunstrichtung - die Videokunst - mit der berühmten Sony-Videokamera. Die Experimente des koreanischen Künstlers legten auch den Grundstein für Videoinstallationen und später für das Aufkommen computergenerierter Bilder. Die teilweise Beseitigung des Problems der technologischen Beschränkungen führte zu tektonischen Verschiebungen in der bildenden Kunst und veränderte diese radikal. Die Kommunikationskanäle änderten sich ebenso wie die Form und die Einstellung zur Form. In dieser Zeit entstand die Konzeptkunst, in der die Botschaft/der Inhalt Vorrang vor allen anderen Elementen der Kommunikation hatte. Die Botschaft bestimmte die Form und nicht umgekehrt, wie es noch in der Kunst der Moderne der Fall war. Obwohl das Videosystem in jenen Jahren eine ziemlich teure Technologie war und nur einer begrenzten Anzahl von Menschen zur Verfügung stand, war es Nam June Paik, der versuchte, eine neue digitale Sprache zu schaffen, Experimente durchzuführen und das Alphabet dieser Sprache zu bilden.

Die Computergrafik war noch seltener, aber dank aktiver Experimente in den „Bell Laboratories“ wurden mit der Zeit digitale Systeme verfügbar. Für die Neo-Dadaisten bzw. die Fluxus-Bewegung war die Technologie eine Voraussetzung für die Zerstörung der akademischen Ordnung. Der Status eines „Profis“ wurde von den Institutionen zur Kontrolle des künstlerischen Prozesses genutzt. Die Kontrolle war notwendig für die Produktion eines dominanten Diskurses. Die konventionelle Kunst diente und dient immer noch der politischen und finanziellen Macht, indem sie Modelle der Welt aufrechterhält und produziert, die für die herrschenden Kräfte akzeptabel sind. Die Neo-Avantgarde und - am radikalsten - die Neo-Dadaisten verlagerten den Hauptansatzpunkt für diese Störung der Ordnung vom intellektuellen in den praktischen Bereich. Kunst machen (wenn man von neuen Medien spricht, ist es angebracht, dieses Verb zu verwenden. In der englischsprachigen Literatur

wird das Verb machen anstelle von schaffen verwendet) wurde demokratisch und für jeden zugänglich. Fluxus glaubte, dass die Machtzentren ihre Vormachtstellung verlieren würden, wenn sie die Kontrolle über den künstlerischen Prozess aufgäben. Auf diese Demokratisierung folgte das Aufkommen alternativer Kanäle, die die Mechanismen, die Form, den Inhalt und die Verfassung der herrschenden Kultur verletzten. Das Aufkommen der neuen Medien in Georgien begann relativ spät, in den 1990er Jahren. Es gab in dem Land fast keine parallele Kinotradition, was bis zu einem gewissen Grad zu einer Verzögerung bei der Übernahme neuer Medien führte.

Hinzu kamen der Mangel an Wissen, das Fehlen von Kontakten, die wirtschaftliche Not, die nach dem Militärputsch zu einem Dauerzustand in Georgien wurde, und viele andere Faktoren. Der Mangel an Finanzmitteln hat Georgien von der modernen Welt entfernt. War früher das Sowjetsystem ein Hindernis, so ist heute das Fehlen einer Kunstpolitik die Ursache für diese Distanz. Im Westen wird die Entwicklung der neuen Medien durch staatliche und private Mittel unterstützt. Nam Jun Paik kaufte mit Hilfe der Rockefeller Foundation eine Sony-Videokamera, und heute werden alle wichtigen künstlerischen Prozesse hauptsächlich mit staatlichen Mitteln gefördert. In Georgien ignorieren der Staat und der so genannte Kunstmarkt kommerziell die „Anti-Kunst“ (wie die Mitglieder von Fluxus sie nannten) und engagieren sich nur für kommerzielle Projekte, die wir frei als „Zombie-Kunst“ bezeichnen können - Kunst, die den künstlerischen Prozess nur äußerlich imitiert. Die Entwicklung der neuen Medien war in Georgien zwar begrenzt, aber dennoch im Gange. In der bildenden Kunst haben sich Videokünstler herausgebildet, die seit den 1990er Jahren bestimmte Experimente durchführen, obwohl ihre Nähe zum „Arthouse“ (ein Begriff, der vor allem in Russland für das intellektuelle Kino verwendet wird) auf die Unzulänglichkeiten dieser Bewegung hinweist. Die neuen Medien sind keine Fortsetzung des konventionellen Kinos oder anderer Bereiche, sondern eine Alternative zu ihnen. Das Problem, dies zu verstehen, zeigt sich in der georgischen Videokunst der 2000er Jahre.

In jüngster Zeit sind junge Künstler in Erscheinung getreten, die sich unabhängig am weltweiten Kunstgeschehen beteiligen und auch unabhängig versuchen, neue Medien in Georgien zu entwickeln. Andro Eradze ist ein Multimedia-Künstler, der im Bereich des experimentellen Kinos arbeitet und versucht, eine völlig neue Sprache und Tradition zu etablieren. Die Videoinstallationen von Kew Meparishvili eröffnen interessante Perspektiven für die Suche nach einer visuellen Sprache. Das Duo Mariam Natroshvili und Detu Jincharadze arbeitet in Richtung CGI und vor allem in Richtung virtuelle Realität.