

ვიდეო არტი

ტექნოლოგიური პროგრესი და ხელოვნება

სამაგისტრო ნაშრომი

ავტორი: ანა გაბელაია

ხელმძღვანელი: ხათუნა ხაბულიანი

თბილისის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემია, ხელოვნების ისტორიისა და
რესტავრაციის ფაკულტეტი / 2015

სარჩევი:

შესავალი	5	
I თავი - ტექნოლოგიური პროგრესი და ხელოვნება	6	
როგორ ამოძრავდა კადრი	6	
მარსელ დიუშანი	14	
მეორე მსოფლიო ომის შემდგომი ხელოვნება		16
პოპ არტი და ენდი უორჰოლი	18	
ვიდეო არტის დაბადება - ტელევიზიის წინააღმდეგ	21	
ფლუქსუსი	23	
სონის პორტაპაკი - ახალი იარაღი ხელოვნების ხელში	33	
ტექნიკური პროგრესი / სონის პორტაპაკის შემდეგ	35	
II თავი - ვიდეო არტი საქართველოში - სპეციფიკა, საზღვრები	39	
რატომ არ იყო საქართველო	39	
კონტრკულტურა - არაოფიციალური კულტურა	40	
X სართული	45	
„უცხო“ ტექნოლოგიები და პირველი ქართული ვიდეო არტი	49	
საზღვრების საკითხი ქართულ ვიდეო ხელოვნებაში -	52	
ვიდეო და დოკუმენტაცია	52	
კოკა ცხვედიანი - ობიექტის დაბადება		
ვიდეო და ექსპერიმენტული ფილმი	56	
თემო ჯავახიშვილი - აბრეშუმის გზა		
ვიდეო და ნიუ მედია არტი	63	
ანა ჩადუნელი - სიცარიელე		

დასკვნა	66
გამოყენებული ლიტერატურა	69
ილუსტრაციების სია	71

ნარმოდგენილი ნაშრომის მიზანი ვიდეო ხელოვნების კვლევაა. კვლევის მეთოდად არჩეულია შედარებითი ანალიზი, რომელიც ფენომენოლოგიურსა და კონტექსტუალურ გააზრებას ეყრდნობა.

მიუხედავად იმისა, რომ ვიდეო არტი ისტორიის მხოლოდ 50 წელს ითვლის, მისი მნიშვნელობა თანამედროვე ხელოვნებისათვის საკმაოდ დიდია და მრავალ ასპექტს მოიცავს.

ნაშრომი გაცოფილია ორ ძირითად თავად, რომელთაგან პირველში განხილულია მეოცე საუკუნის თანამედროვე ხელოვნების რამდენიმე ძირითადი თემა, ანუ ის კონტექსტი, რომელშიც ვიდეო ხელოვნება განვითარდა, ხოლო მეორე თავი კი ეთმობა 1980-90-იანი წლების ქართულ სახელოვნებო სივრცეს.

კვლევაში გათვალისწინებულია რამდენიმე არსებითი ასპექტი:

1. ხელოვნების, კონკრეტულად კი, მოძრავი გამოსახულების განვითარება ტექნოლოგიური პროგრესის კვალდაკვალ
2. ვიდეოს, როგორც მედიუმის, შექმნის საფუძვლები და აქტუალობა დასავლურსა და ქართულ სივრცეებში.
3. სოციალურ-პოლიტიკური მდგომარეობა, რომელიც ფონად გასდევდა მოცემულ სახელოვნებო მოვლენებს.
4. საზღვრების საკითხი ვიდეო ხელოვნებასა და მის მომიჯნავე მედიუმებს შორის.

მოცემული საკითხების კვლევა, დასავლური ხელოვნების შემთხვევაში, ეფუძნება ამავე თემებზე შექმნილ სახელოვნებო ნაშრომებსა და უშუალოდ ვიდეო ნამუშევრების ანალიზს. ტექნოლოგიური პროგრესის კვლევისას, გვერდს ვერც ისტორიას და ფაქტებს ვუვლით.

ქართული სახელოვნებო სივრცისა და, უშუალოდ, ვიდეო ხელოვნების შემთხვევაში, ლიტერატურის სიმწირის გამო, მსჯელობა ასევე ეფუძნება ხელოვანებსა და თეორეტიკოსებთან პირად საუბრებს, ნაშრომში მოყვანილია ციტატები ინტერვიუებიდან, რომლებიც კვლევის პროცესში, მათთან იქნა ჩანერგილი.

შესავალი

ფოტოგრაფიამ, მეცხრამეტე საუკუნის ბოლოს გამოჩენილმა სრულიად ახალმა მედიუმმა, თავდაყირა დააყენა მთელი მანამდე არსებული მხატვრობის „ერთადერთობის“ საკითხი, დაუპირისპირდა რა ფერწერას სამყაროს ასახვის სიზუსტეში. „ფერწერა მოკვდა“ ¹ ამბობდნენ ხელოვანები, თეორეტიკოსები, ფილოსოფოსები და მათი აზრით, ეს გამოთქმა უბრალოდ სიტყვების პათეტიკურ-პოეტური შეთანხმება კი არა, ფაქტის უბრალო კონსტატაცია იყო. ფერწერა, როგორც რეალობის ამსახველი მედიუმი, უკვე მანამდეც კრიზისულ პერიოდებს განიცდიდა და განვითარების ახალ გზებს ეძებდა, თუმცა, იმპრესიონიზმმა, რომლის შექმნაც ფოტოგრაფიის აღმოჩენამ დააჩქარა, საბოლოოდ დაუსვა წერტილი „ტრადიციულ“ ფერწერას და ჩაუყარა საფუძველი ახალ მიმდინარეობებს, რომლებიც, სულ რამდენიმე წელში, მოდერნიზმად გაერთიანდებიან.

მოდერნისტული ხელოვნება, რომელიც თვითონვე იყო ძველისგან გაქცევის, უარყოფის, დანგრევის მთავარი ინიციატორი, რამდენიმე ათწლეულში თავადვე გახდა მოძველებული, თუმცა იგივე, ან შეცვლილი ფორმებით, მაინც აგრძელებდა არსებობას.

ისტორია გამეორდა - ფოტოგრაფიის გამოგონებიდან ზუსტად ერთი საუკუნის შემდეგ, ახალი მედიუმის - ვიდეოს - შექმნამ ისეთივე აუიოტაუი გამოიწვია, როგორც კამერის მიერ რეალობის ზუსტმა აღწერამ XIX საუკუნეში. ხელოვნებათმცოდნეების ნაწილი, ახლა უკვე არათუ ფერწერის, ზოგადად, ხელოვნების სიკვდილსაც ვარაუდობდა.²

იოზეფ ბოისის მიერ ნათქვამი „ყველა ადამიანი ხელოვანია“ თავდაყირა აყენებდა მთელ სახელოვნებო სისტემას. არა იმიტომ, რომ ეს ფრაზა ზედმეტად ხმამაღალი ნათქვამი იყო, არამედ იმიტომ, რომ ის ნაწილობრივ გულისხმობდა იმ აზრსაც, რომ ახალი მედიუმების გათვალისწინებით, მართლაც ყველა ადამიანს შეეძლო მომენტალურად გამხდარიყო „ხელოვანი“.

თუმცა, ხელოვნების დასასრული არ დამდგარა. ახალ საუკუნეში, პოსტ-მოდერნიზმმა ხელოვნებამ ახალი სიცოცხლე დაიწყო, გაზარდა მედიუმების რაოდენობა, დაუშვა

¹ პოლ დელაროში (1981)

² დუგლას ქრიმპი

ყველაფერი, რაც მანამდე დაუშვებელი იქნებოდა ხელოვნებაში და წაშალა საზღვრები, მათ შორის, საზოგადოებასთანაც.

ვიდეო არტი, სულ რაღაც 50 წლის შემდეგ, ექსპერიმენტული ფორმატიდან, პოსტმოდერნისტული ხელოვნების წამყვანი მედიუმი გახდა.

ათწლეულების შემდეგ, ინფორმაციამ თანამედროვე ხელოვნების შესახებ ყოფილ საბჭოთა კავშირის ქვეყნებამდე, მათ შორის, საქართველომდეც მოაღწია.

ქართველმა არტისტებმა 30 წლის დაგვიანებით დაიწყეს პოსტმოდერნულ მედიუმებზე, მათ შორის, ვიდეო არტზე მუშაობა. სხვა დროსა და სივრცეში, ვიდეომ განსხვავებული სპეციფიკა შეიძინა.

მიუხედავად იმისა, რომ ბოლო წლების განმავლობაში ჩატარდა ორი კვლევა³ ქართული ვიდეო ხელოვნების შესახებ, შეგროვდა და დაარქივდა ქართველი ხელოვნების მიერ შექმნილი ვიდეო ნამუშევრები და მოეწყო ორი ერთმანეთისგან დამოუკიდებელი ვიდეო არტის გამოფენა⁴(სურ.1,2), ქართული ვიდეო არტის, როგორც დამოუკიდებელი ფენომენის იდენტობის კვლევა დასრულებულად ვერ ჩაითვლება, კვლავ განსასაზღვრია თუ სად დგას ის დღეს, ისტორიული კონტექსტის გათვალისწინებით.

³ აქტივი კულტურისათვის - ქართული ვიდეო ხელოვნების ონლაინ არქივი, გამოფენა *აღწერები*, კატალოგი.

კურატორების ლაბორატორია - ქართული ვიდეო ხელოვნების კვლევა, კატალოგი *ვიდეო არტ ლაბორატორია*, გამოფენა Untold Stories, ვორქშოპების სერია ვიდეო ხელოვნების შესახებ.

⁴ *Untold Stories; Descriptions* (აღწერები)

I თავი

ტექნოლოგიური პროგრესი და ხელოვნება

როგორ ამოძრავდა კადრი

დღევანდელი, 21-ე საუკუნის ტექნოლოგიური პროგრესის მიზეზების კვლევამ, შესაძლოა ადამიანის მიერ გამოგონებულ პირველ ბორბალთან მიგვიყვანოს, რადგან, როგორც წესი, აღმოჩენა იწვევს მეორე აღმოჩენას და საბოლოოდ, პროგრესის მიზეზი მისივე დასაწყისშია. თუმცა, ასე შორს წასვლა, ვიდრე ხელოვნების კვლევას ბევრად გასცდებოდა, ამიტომ, კვლევის დასაწყისად, ისტორიაში პირველი მოძრავი გამოსახულებების გამოგონების თარიღი, კერძოდ კი, 1836 წელი უნდა ავიღოთ.

1829 წელს, ბელგიელი მეცნიერი ჯოზეფ პლატო, ატარებს ცდებს ადამიანის თვალის უნარზე, შეინახოს, დაიმახსოვროს გამოსახულება. ის 25 წამის განმავლობაში დაუინებით უყურებს შუადღის მზეს და დროებით ბრმავდება. შემდეგი რამდენიმე დღის განმავლობაში, რომლის გატარებაც მას ბნელ ოთახში უწევს, ის ვერაფერს ხედავს მისი თვალის ბადურის მიერ დამახსოვრებული მზის მწველი გამოსახულების გარდა. ამის შემდეგ, ნელ-ნელა, პლატოს უბრუნდება მხედველობა და ახალი გამოცდილების შემდეგ, აგრძელებს მუშაობას თავდაპირველ კვლევაზე. 1842 წელს, ჯოზეფ პლატო, თავისი ექსპერიმენტების შედეგად, საბოლოოდ კარგავს მხედველობას, თუმცა ამ მოვლენამდე ათი წლით ადრე, ის იგონებს დანადგარს - ფენაკისტიკოს - პატარა ლაბორატორიულ მოწყობილობას, ერთი შეხედვით სათამაშოს, რომელიც შემდგომში მთელი კინემატოგრაფიის საფუძველი ხდება.

პლატოს კვლევები ეფუძნებოდა იმ ფაქტს, რომ ადამიანის შეგრძნების ორგანოებს აქვთ თვისება აღიქვან საგნები იმაზე დიდ ხანს, ვიდრე ხედავენ ან ეხებიან მათ. ჩვენი თვალი ინახავს სინათლის გამოსახულებას მას შემდეგაც, რაც უკვე ვეღარ ხედავს მას და თითო აღიქვამს საგანს შეხებიდან რამდენიმე წამის მერეც. ე.წ. პერსისტენცია, ანუ ჩვენი თვალის ბადურის შესაძლებლობა შეინახოს გამოსახულება, საშუალებას გვაძლევს დავინახოთ

ცეცხლოვანი წრე მაშინ, როცა ბავშვები წრიულად ამოძრავებენ ცეცხლმოკიდებულ ჯოხს.

ყოველთვის, როდესაც ჩვენ ვუყურებთ სწრაფად მოძრავ საგნებს, ჩვენი მხედველობა ცვლის მათ.⁵

„მოძრავ დისკოზე დატანილ ლაქას, ჩვენ აღვიქვამთ, როგორც წრეს. წვიმისა და სეტყვის ვარდნას, ვხედავთ, როგორც პარალელურ ხაზებს და არა როგორც ცალკეულ წვეთებს. ყოველთვის, როდესაც ჩვენ ვხედავთ სწრაფად მოძრავ საგანს, ჩვენი თვალი ცვლის მათ გარეგნულ სახეს“ - ამბობდა პლატო.⁶

ფენაკისტიკოპი წარმოადგენდა სახელურზე დამაგრებულ მუყაოს დისკოს გრძივი ჭრილებით, რომელიც ერთ მხარეს მონოქრომული იყო, მეორე მხარეს კი დატანილი იყო გამოსახულებები მოძრაობის (ცეკვა, ჯირითი და ა.შ.) სხვადასხვა დროს. სარკის წინ დისკოს დატრიალების და ჭრილებში გახედვის შემთხვევაში, ცალკეული გამოსახულებების ნაცვლად, სარკეში შესაძლებელი იყო ამ იმიჯების მიერ შექმნილი პატარა ანიმაციის დანახვა. (სურ.3)

ჯოზეფ პლატო, ფენაკისტიკოპის მუშაობას ასე ხსნიდა: „თუკი რამდენიმე სურათს, რომლებიც სულ იცვლიან ფორმასა და პოზიციას, მოკლე დროის განმავლობაში ერთმანეთის მიყოლებით დავინახავთ, მაშინ მათი გამოსახულება ჩვენი თვალის ბადურაზე ერწყმის ერთმანეთს და ჩვენ გვეჩვენება, რომ ვხედავთ არა სხვადასხვა სურათებს, არამედ ერთი სურათის მოძრაობას“.⁷

აღსანიშნავია, რომ საგნების მოძრაობის ამ თვისებებზე ჯერ კიდევ ჩვენს წელთაღრიცხვამდე წერდნენ ბერძენი ფილოსოფოსები. „ჩვენ გვეჩვენება, რომ საგნები მოძრაობენ იმ შემთხვევაში, თუ მათი შეცვლილი გამოსახულებები ერთი მეორეს მიყოლებით ქრება ჩვენს თვალწინ - წერდა ლუკრეციუსი.⁸ ბევრი საუკუნის შემდეგ, ეს

⁵ см. «Стробоскопические явления. Сборник основных работ». Спб, 1911, стр. 44–48 и 57–86.

⁶ Жорж Садуль / ВСЕОБЩАЯ ИСТОРИЯ КИНО Том 1 ИЗОБРЕТЕНИЕ КИНО 1832–1897; ПИОНЕРЫ КИНО (от Мельеса до Патэ) 1897–1909, стр. 5; www.coollib.net

⁷ Жорж Садуль / ВСЕОБЩАЯ ИСТОРИЯ КИНО Том 1 ИЗОБРЕТЕНИЕ КИНО 1832–1897; ПИОНЕРЫ КИНО (от Мельеса до Патэ) 1897–1909, стр. 6; www.coollib.net

მივიწყებული თეორია, თავისი „ფერების დისკის“ გამოგონებისას, ისააკ ნიუტონმაც გამოიყენა, თუმცა, ყველა ამ დაკვირვებასა თუ კვლევას, საბოლოო სახე სწორედ ფენატისტისკოპში მიეცა.

მას შემდეგ, რაც პლატომ თავისი გამოგონება გაასაჯაროვა, მან მიიპყრო არა მარტო მეცნიერების, არამედ სრულიად საზოგადოების ყურადღება. ამოძრავებელი სტატიური სურათები, მალევე იქცა სათამაშოდ და სუვენირად მომხმარებლების ხელში. დაიწყო სხვადასხვანაირი ფენატისტისკოპების შექმნა, რამაც, მალევე, მისი გაუმჯობესებული ვერსიის გამოგონებაც გამოიწვია.

1834 წელს, ინგლისელი მათემატიკოსი უილიამ ჯონ ჰორნერი, აწყობს ფენატისტისკოპის გაუმჯობესებულ ვერსიას - ზოეტროპს. ეს არის ცილინდრის ფორმის ხის დანადგარი, ღია თავითა და ჭრილებით, ამჯერად, არა დისკოზე, არამედ ცილინდრის გვერდებზე. მუყაოზე დატანილი გამოსახულებების ლენტი, რომელიც, კინოფირის ერთგვარ წინაპრად შეიძლება მოვიხაზოთ, ცილინდრში იდება და იცვლება კიდეც. ცილინდრის ტრიალისას, ჭრილებიდან ადამიანი ხედავს გამოსახულებების ანიმაციას, და რაც უფრო ჩქარა ტრიალებს ცილინდრი, მით უფრო სწრაფია მოძრაობაც. (სურ.4)

XIX საუკუნის სწორედ ამ მონაკვეთში, ნისიფორ ნიეპსი და ლუი დაგერი, ერთად მუშაობენ კამერა ობსკურას პრინციპის მიხედვით ახალი დანადგარის შექმნაზე. 1833 წელს, იქმნება დაგეროტიპი, პირველი კამერა, რომლის მეშვეობითაც, გამოსახულების შენახვა ხდება შესაძლებელი. დაგეროტიპის მეთოდის საშუალებით ფოტოსურათი შემდეგნაირად მიიღებოდა: თავდაპირველად ვერცხლის ფირფიტას გულდასმით ასუფთავებდნენ, შემდეგ ათავსებდნენ სპეციალურ ყუთში, რომლის ძირში იოლის ფხვნილი იყო დაყრილი. აორთქლებისას იოლი ილექებოდა ფირფიტის ზედაპირზე და ვერცხლთან მოქმედების შედეგად იძლეოდა ვერცხლის იოლიდს - ნივთიერებას, რომელსაც გააჩნდა შუქზე მგრძნობელობა. ამის შემდეგ სიბნელებში ფირფიტას ათავსებდნენ კამერა-ობსკურაში და მასზე ახდენდნენ კაშკაშა განათებული საგნების ექსპონირებას რამდენიმე წუთიანი დაყოვნებით. შუქის მოქმედების შემდეგ ფირფიტაზე მიიღებოდა სუსტი გამოსახულება. მას ამჟღავნებდნენ ვერცხლისწყლის ორთქლის საშუალებით, რომელიც ილექებოდა შუქის მოქმედების ადგილებში. (სურ.5)

⁸ ლუკრეციუსი / საგანთა ბუნებისათვის; / Жорж Садюль / ВСЕОБЩАЯ ИСТОРИЯ КИНО Том 1 ИЗОБРЕТЕНИЕ КИНО 1832–1897; ПИОНЕРЫ КИНО (от Мельеса до Патэ) 1897–1909, стр. 6; www.coollib.net

„ამბობენ, რომ დაგერმა იპოვა საშუალება, კამერა ობსკურის მიერ წარმოქმნილი პეიზაჟი, პორტრეტი თუ ნებისმიერი სხვა გამოსახულება, მის მიერ სინასწარ მომზადებულ ფირფიტაზე აღბეჭდოს და შეინახოს. შესაბამისად, შექმნას ყველაზე სრულყოფილი ნახატი. აღბეჭდილი გამოსახულება, განუსაზღვრელი დროით რჩება ფირფიტაზე. ფიზიკას, ალბათ ჯერ არ გაუკეთებია ასეთი შესანიშნავი რამ“⁹

ფართო საზოგადოებას დაგერის მეთოდი, რომელიც დაგეროტიპიის სახელწოდებით გახდა ცნობილი, 1839 წელს წარუდგინეს. ამ ახალ აღმოჩენას, რა თქმა უნდა, დიდი გამოხმაურება მოჰყვა. მეცნიერი ჰელმუტ გერნსჰეიმი თავის წიგნში „ფოტოგრაფიის ისტორია“ წერს: „ალბათ, არც ერთ სხვა გამოგონებას არ მიუპყრია საზოგადოების ყურადღება ისე ძლიერ და არ მოუპოვებია აღიარება ისე სწრაფად, როგორც ეს დაგეროტიპიის შემთხვევაში იყო. ერთი საათის შემდეგ ოპტიკის ყველა მაღაზია ხალხით იყო სავსე; თუმცა საკმარისი ხელსაწყოები არ აღმოჩნდა დაგეროტიპიის გამოყენების ყველა მსურველის დასაკმაყოფილებლად. რამდენიმე დღის შემდეგ პარიზის პარკებსა და მოედნებზე დაინახავდით ეკლესიებისა და სასახლეებისკენ მიმართულ სამფეხა შავ ყუთებს. დედაქალაქის ფიზიკოსები, ქიმიკოსები და სწავლულები მოვერცხლილი ფირფიტების გაპრიალებით იყვნენ დაკავებული. საუკეთესო ვაჭრებიც კი ვერ უძლებდნენ ცდუნებას და არ იშურებდნენ ფულს იოდისა და ვერცხლისწყლის საყიდლად“.¹⁰ პარიზის პრესამ მალევე შემოიღო ახალი ტერმინი — „დაგეროტიპომანია.“

კიდევ ერთი აღმოჩენა, რომელმაც, მოგვიანებით, მნიშვნელოვანი როლი ითამაშა მოძრავი გამოსახულების განვითარებაში, იყო 1849 წელს, სერ დევიდ ბრიუსტერის მიერ გამოგონილი სტერეოსკოპი. ეს იყო ბინოკლის პრინციპზე აგებული ხელსაწყო, რომლის მეორე ბოლოში ორი ფოტოსურათი თავსდება. ფოტოებზე სხვადასხვა რაკურსით გადაღებული ერთი და იგივე სცენა იყო ასახული. კუთხეებს შორის მინიმალური დაშორების გამო, სურათები თითქმის ერთნაირი იყო, თუმცა სწორედ კუთხის ცვლილება თამაშობდა გადამწყვეტ როლს სტერეოსკოპის მუშაობისას. ფოტოები ისე იყო განლაგებული, რომ მოწყობილობის თვალებთან მიტანისას, ერთი თვალი მხოლოდ ერთ ფოტოს ხედავდა, მეორე კი - მეორეს. საბოლოო ჯამში,

⁹ Hubert, ou l'honneur de Daguerre Paul-Louis Roubert p. 41-49 / <http://etudesphotographiques.revues.org/717>

¹⁰ The Origins of Photography / *Volume 1 of History of photography*, Helmut Gernsheim / *History of photography* (3rd rev. ed.) v. 1, Thames and Hudson, 1982

მაყურებელი, ორი ორგანომილებიანი გამოსახულების ერთობლიობას სამ განზომილებაში აღიქვამდა. (სურ.6)

მოგვიანებით, ამ გამოგონებაზე კინოს ისტორიის ერთ-ერთი მკვლევარი, პოტონიე წერდა: კინოს გამომგონებლებს თვალი არა ფოტოგრაფიის, არამედ სტერეოსკოპის გამოგონებამ აუხილა. სტატიკური ფიგურების სამ განზომილებაში დანახვამ, ფოტოგრაფები მიახვედრა, რომ იმისათვის, რომ გახდნენ ცხოვრების ანარეკლნი, ბუნების ნამდვილი ასლები, მათ სწორედ მოძრაობა აკლიათ .“¹¹

ფოტოგრაფიისა და მოძრავი გამოსახულების გზები, პირველად 1841 წელს გადაიკვეთა, როცა ფრანგმა ოპტიკოსმა კლოდემ, დაგეროტიპის გაუმჯობესებაზე მუშაობისას, გამოიგონა ახალი ფირფიტები, რომლებზეც გამოსახულების გადასატანად, კამერის დაყოვნება მხოლოდ ერთი წუთითაც საკმარისი იყო. ამან გააადვილა პორტრეტების შექმნა და თეორიულად შესაძლებელი გახდა ფენაკისტიკოპში დაგეროტიპით გადაღებული ფოტოების გამოყენება. ამგვარი მოძრავი ფოტოგრაფიის პირველი ექსპერიმენტები, 1851 წელს იწყება. მაშინ, როცა ჩნდება პირველი ნეგატივები, რომელთა გამჟღავნება და გამრავლება მოკლე დროში, მარტივად და შესაძლებელი.

ბიოსკოპი, რომელიც ფრანგმა ოპტიკოსმა დიუბოსკმა 1851 წელს გამოიგონა, ბოეტროპის მსგავსი დანადგარი იყო, რომელიც წარმოადგენდა ორ მბრუნავ ფოტოებიან ცილინდრს სტერეოსკოპის ლინზებით, რაც გამოსახულებას ერთდროულად ქმნიდა მოძრავსაც და მოცულობითსაც. შეიძლება ითქვას, რომ ბიოსკოპი იყო პირველი პროექტორი, რომლითაც პირველად გახდა შესაძლებელი გამოსახულების არა ფირზე ან პატარა ყუთში, არამედ სხვა სივრცეში გადატანა. ამგვარად, მოხდა რა პირველი პროექცირება, გამოსახულება პირველად გამოვიდა ყუთიდან სივრცეში.

სწორედ ამგვარ პროექციებზე, მოგვიანებით, ვალტერ ბენიამინი წერს: „სანამ კინო დაიწყებდა მაყურებლის თავმოყრას, ეგრეთ წოდებულ, კაიზერის პანორამებში, სურათები (უკვე ამოძრავებულები) მაყურებელთა თავყრილობების მიერ აღიქმებოდა. მაყურებლები ფარდის წინ იდგნენ, რომლის უკანაც მოთავსებული იყო სტერეოსკოპები, თითოეულ დამსწრეზე თითო ცალი. ამ სტერეოსკოპთა წინ ავტომატურად ჩნდებოდა სურათები, ცოტა ხნით ჩერდებოდა და შემდეგ სხვებით იცვლებოდა. მსგავსი საშუალებები გამოიყენა მოგვიანებით ედისონმა, როდესაც პირველი კინოფირი (სანამ

¹¹ Жорж Садуль / ВСЕОБЩАЯ ИСТОРИЯ КИНО Том 1 ИЗОБРЕТЕНИЕ КИНО 1832–1897; ПИОНЕРЫ КИНО (от Мельеса до Патэ) 1897–1909 ; www.coollib.net

კინოეკრანსა და პროექციის ხერხს გამოიგონებდნენ) მცირერიცხოვანი მაყურებლის წინაშე აჩვენა. მაყურებელი აპარატში იყურებოდა და გამოსახულებების თანმიმდევრობას უთვალთვალებდა. სხვათა შორის, კაიზერის პანორამის მოწყობილობაში განსაკუთრებით ნათლად ჩანს განვითარების დიალექტიკა. სულ ცოტა ხნით ადრე, ვიდრე ფილმი სურათებს კოლექტიური თვალთვალის საგნად აქცევდა, ამ სწრაფად მოძველებულ დაწესებულებებში, სტერეოსკოპებით გამოსახულების ინდივიდუალურად ჭვრეტა, კიდევ ერთხელ პოულობდა ისეთსავე რეალიზაციას, როგორც ეს ოდესღაც მღვდლის მიერ სენაკში ღმერთის სახის ჭვრეტისას ხდებოდა.¹²

1851 წლიდან 1880 წლამდე ფოტოგრაფიის ისტორიაში არ მომხდარა ტექნოლოგიური რევოლუცია, თუმცა უკვე არსებული გამოგონებების დახვეწის პროცესი არ შემწყდარა. კადრის დაფიქსირებისთვის საჭირო კამერის დაყოვნების დრო ნელ-ნელა უფრო და უფრო შემცირდა და საბოლოოდ, წამებამდე დავიდა. უკვე შესაძლებელი იყო საგნის თუ მოვლენის მოძრაობის დროს აღბეჭდვა. ფოტოგრაფია ნელ-ნელა გამოვიდა ლაბორატორიებიდან და ხელოვნების საქმედ იქცა.

1880-იან წლებში, ინგლისელი ფოტოგრაფი, ედუარდ მეიბრიჯი, კალიფორნიაში, ცხენების მოძრაობის ზუსტი ასახვის მიზნით, ქმნის პირველ ფოტოსერიას. საჭიროთო ბილიკზე თანმიმდევრულად განლაგებული 12 კაბინა, შიგნით მოთავსებული 12 კამერითა და 12 მობილიზებული ფოტოგრაფით, თვეების განმავლობაში მუშაობს თანმიმდევრული კადრების გადაღებაზე, სადაც ნაჩვენებია იქნება ცხენის მოძრაობა მისი ჭირითისას. ექსპერიმენტი წარმატებულად მთავრდება და საფუძველს უყრის ფოტოგრაფიის ახალ მიზანს - დინამიკის ასახვას. (სურ.7)

თითო ექსპოზიციას, მაშინ, შეიძლება წუთები დასჭირვებოდა, მაგრამ მეიბრიჯის მიერ დაყენებულმა კამერებმა, თორმეტივე კადრის გადაღება ნახევარ წამზე ნაკლებ დროში მოახერხა. ოცი წუთის განმავლობაში, მეიბრიჯმა გაამჟღავნა ფირფიტები და დამთვალიერებლებს რეზულტატი აჩვენა. ეს იყო ფოტოგრაფიულ გამოსახულებათა რიგი, ფოტოსერია, რომელიც ასახავდა იმ ეფემერულ დეტალებს, რომელსაც სიჩქარის გამო, ჩვენი თვალი ვერ აღიქვამდა. როგორიც არის, მაგალითად, ფეხების პოზიცია და კუდის მოძრაობა. ეს იყო გარღვევა. ეს იყო არაჩვეულებრივი წარმატება.¹³

¹² ვალტერ ბენიამინი, ხელოვნების ნიმუში მისი ტექნიკური რეპროდუქციებადობის ეპოქაში, საგა, არაკომერციული საგამომცემლო საქმიანობა, გვ. 78

¹³ The Man Who Stopped Time / Mitchell Leslie / Stanford University Journal / may 2001

ამ გამოწვევას იღებენ სხვა ფოტოგრაფებიც და მოგვიანებით, ჩნდება ადამიანებისა თუ ცხოველების მოძრაობის ამსახავი ფოტოსერიები, რომელთა გაცოცხლებაც, 1888 წელს, მოძრავი სურათების პროექციის პირველი დანადგარის, პრაკსინოსკოპის საშუალებითაა შესაძლებელი. თანამედროვე კინოფირის პირველი, პრიმიტიული წინაპრის საშუალებით, ედუარდ მუიბრიჯის ცხენებისა და ეტიენ მარეს ჩიტების ფოტოები „ამოძრავდნენ“ და საზოგადოებას პირველად მიეცა საშუალება ეკრანზე ნამდვილი მოძრავი გამოსახულება ენახა.

1980-იანი წლების ბოლოს, თომას ედისონი, აგრძელებს საპროექციო აპარატების დახვეწაზე მუშაობას და ახალი დანადგარის, კინეტოგრაფის საშუალებით, აღწევს ხმისა და გამოსახულების შეერთებას. მოგვიანებით, ის იგონებს კინესკოპს, აპარატს, რომელმაც დააჩქარა კინემატოგრაფიის განვითარება.

1894 წელს, თომას ედისონის პარიზული გამოფენიდან დაბრუნებული ლიონელი ფოტოგრაფი, ვინმე კლოდ ლუმიერი თავის შთაბეჭდილებებს უზიარებდა ასევე გამომგონებელ მის ორ ვაჟიშვილს, ოგიუსტს და ლუისს. საუბარი, ძირითადად, „სურათების გამაცოცხლებელ ყუთს“, იგივე კინესკოპს შეეხებოდა და თან შვილების შესაძლებლობებში დარწმუნებული მამა მისი მონათხრობით ისედაც აღფრთოვანებულ ახალგაზრდებს ეპოქალური მნიშვნელობის იდეას სთავაზობდა: „თქვენ უკეთესის - ყუთის გარეთ გამოსახულების მიღება შეგიძლიათ“.

ზუსტად ერთ წელიწადში, ძმებმა ლუმიერებმა მამის იმედები სრულად გაამართლეს და 1895 წლის 28 დეკემბერს, პარიზის კაპუცინების ბულვარის „გრანდ კაფეში“ პირველი ეკრანული კინოჩვენება მოაწყვეს.¹⁴

სწორედ აქედან, კინემატოგრაფიისა და ვიდეო ხელოვნების გზები იყოფა, კინო აგრძელებს თავის განვითარებას და ქმნის თავის 60-წლიან ისტორიას მანამდე, სანამ ვიდეო ხელოვნება მისი მედიუმად ქცევის ხელსაწყოს, პორტატული კამერის გამოგონებას ელოდება.

მართალია, კინემატოგრაფს ყველაზე პესიმისტური შეფასება მისივე ერთ-ერთმა გამომგონებელმა, ოგიუსტ ლუმიერმა დასაწყისშივე მისცა, როდესაც განაცხადა, რომ „სინემა არის გამოგონება, რომელსაც მომავალი არ აქვს“, მაგრამ მას შემდეგ, როგორც იტყვიან, „ბევრმა წყალმა ჩაიარა“ და კინოს არსებობის ასზე მეტი წლის განმავლობაში, „მოძრავი გამოსახულების“ ისტორიამ განვითარების სხვადასხვა პერსპექტივა აჩვენა. მეოცე საუკუნის მანძილზე, გაჩნდა ე.წ. ექსპერიმენტული კინო, ანდერგრაუნდ სინემა, სატელევიზიო პროდუქცია და ვიდეო-არტი. ამ უკანასკნელი მოვლენის მთავარი

¹⁴ აქტივი კულტურისათვის / ედიშერი

განმსაზღვრელი ნიშანი სწორედ „მოძრავი სურათების“ განსხვავებული აუდიო-ვიზუალური სპეციფიკით წარმოჩენა გახლდათ და თანამედროვე ხელოვნებაში 1960-იანი წლებიდან ტექნოლოგიური საშუალებების დამკვიდრების უშუალო შედეგი იყო.¹⁵

აქ, ცოტა ხნით შევწყვიტოთ საუბარი ტექნოლოგიურ პროგრესზე და სანამ მოძრავი გამოსახულების ისტორიისთვის მნიშვნელოვან შემდეგ აღმოჩენაზე გადავიდოდეთ, განვიხილოთ მეოცე საუკუნის პირველ ნახევარში მიმდინარე სახელოვნებო პროცესების ნაწილი და ხელოვნები, რომლებმაც, დღევანდელი გადასახედიდან, მნიშვნელოვანი როლი ითამაშეს ახალი მედიუმისთვის ნიადაგის მომზადებაში.

მარსელ დიუშანი

მეოცე საუკუნის ხელოვნებისათვის ერთ-ერთ ყველაზე გავლენიან ფიგურად დიუშანი ითვლება, რადგან მკვლევათა აზრით, მან ხელოვნების შექმნის განსხვავებული პროცედურა შემოიტანა და კონცეპტუალურ ხელოვნებას ჩაუყარა საფუძველი. დიუშანის

¹⁵ აქტივი კულტურისათვის / ედიშერ ბერაძე

„შადრევანი“ - ჩინური პისუარი, ხელმოწერილი რ. მუთის მიერ (მარსელ დიუშანის მეტსახელი) - ატარებს საკულტო სტატუსს, რომელიც ერთხელ უკვე დაჯავშნილი იყო მიქელანჯელოს სიქსტის კაპელასათვის.¹⁶

იმ მიმდინარეობათა, სტილთა, არტისტთა ქაოსში, რომელიც მეოცე საუკუნის დასაწყისში ხდებოდა, დიუშანი იყო ხელოვანი, რომელმაც იცოდა რა უნდოდა, იცოდა რას აკეთებდა და რისთვის. სწორედ მან, უარყო რა ტექნე - τέχνη (ხელობა – ხელოსნობა) და „თვალის სიამოვნება“, როგორც თვითონ ამბობდა, და დააყენა კონცეფცია თავისი არტის სათავეში და ერთგვარად დაასრულა საუკუნეების მანძილზე ევოლუციურად განვითარებული ხელოვნების ისტორიის ერთი დიდი ეტაპი.

მოძრაობა დიუშანის ადრეული ნამუშევრების ერთ-ერთი ძირითადი თემაა. ჯერ კიდევ მის კუბისტურ პერიოდში, დიუშანს აინტერესებდა გამოესახა ადამიანის მოძრაობა, რის გამოც, ხშირად ხდებოდა კუბისტების კრიტიკის საგანი.

მიუხედავად იმისა, რომ XX საუკუნის დასაწყისში გაჩენილი ახალი მიმდინარეობის, ფუტურიზმის ძირითადი მიზანი სწორედ მოძრაობის გამოსახვა იყო, დიუშანი შეიძლება ჩაითვალოს პირველ ხელოვანად, რომელმაც გამოიყენა ფოტოგრაფების მიერ მოძრავი საგნის თანმიმდევრულად გადაღებული კადრები თავისი ფერწერის ინსპირაციად.

დიუშანის კუბისტურმა ფერწერამ, რომელიც მის რედიმეიდებთან შედარებით, ნაკლებად ცნობილია საზოგადოებისთვის, დიდი როლი ითამაშა მისი, როგორც არტისტის განვითარებაში. მისი ერთ-ერთ ნამუშევარში „სეველიანი ახალგაზრდა კაცი მატარებელში“, კარგად ჩანს დიუშანის კუბიზმისადმი ანალიტიკური მიდგომა. აქ, მხატვრის მთავარი იდეა დინამიკის შეგრძნების გამოსახვაა და არა ახალგაზრდა კაცის, მისი ხასიათის ან მდებარეობის. სათაურში მოცემული ყველა ინფორმაცია, მათ შორის სქესი და ასაკიც, უმნიშვნელოა, მეორეხარისხოვანია.

მისი ეს ნამუშევარი, მნიშვნელოვანი ერთის მხრივ მისი კუბიზმთან კავშირის, მეორეს მხრივ კი მის მიერ „ელემენტარული პარალელოგრების“ აღქმის გამო. „ელემენტარული პარალელოგრება“ ნამუშევრების ის ნაკრებია, რომელიც ამ ნამუშევრის შექმნიდან სულ ცოტა ხანში, არმორი შოუზე ნიო იორკში, დიუშანს პირველ წარმატებას მოუტანს. მოგვიანებით, დიუშანი თვითონვე ამბობს, რომ ნამუშევრების ამ სერიის შექმნაში, მასზე

¹⁶ <http://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-features/9842887/Marcel-Duchamp-His-influence-is-still-everywhere-in-contemporary-art.html>

დიდი გავლენა მოახდინეს ეტიენ მერეს და ედვარდ მეიბრიჯის ფოტოებმა, სადაც ადამიანების მოძრაობა, ჩიტების ფრენა თუ ცხენების ჯირითი იყო გამოსახული.¹⁷

დიუშანის მეორე ნამუშევარმა, „შიშველი ქალი, რომელიც კიბეზე ჩადის N2“ (სურ.8) არმორი შოუზე „დაპირისპირებების ქარიშხალი“¹⁸ გამოიწვია. ეს იყო ედვარდ მეიბრიჯის მიერ გადაღებული ფოტოების კუბისტური რეფერენსი, სადაც გამოსახული იყო შიშველი ქალი, რომელიც კიბეზე ჩადიოდა. თუმცა, ამ შემთხვევაშიც, დიუშანსთვის მთავარი ამოცანა მოძრაობის არსის ჩვენება იყო და, შესაბამისად, ტილოზე, შიშველი ქალის ფიგურის ნაცვლად, მოძრაობისგან გამომწვეული ბუნდოვანი ლაქები ჩანდა. არტ კრიტიკოსების უმრავლესობის მიერ, სურათი შეფასდა, როგორც „უკიდურესად გაუგებარი“ და მალევე გახდა დაცინვებისა და კარიკატურების ინსპირაცია. „American Art News“ 10 დოლარს სთავაზობდა იმ მკითხველს, რომელიც პირველი იპოვიდა შიშველ ქალს ტილოზე, კარიკატურები სათაურდებოდა „უხეში ადამიანი, რომელიც პიკის საათის დროს მეტროს კიბეზე ჩადის“ და სხვა მსგავსი სათაურებით. როდესაც დიუშანმა ამ სკანდალის შესახებ შეიტყო, როგორც მოგვიანებით, თვითონ ამბობდა, ფრიად ნასიამოვნები დარჩა და სწორედ მაშინ გადაწყვიტა პარიზიდან ნიუ იორკში გადასვლა.

1920-1926 წლებში დიუშანი და მისი თანამოაზრე ფოტოგრაფი მან რეი იყენებენ XIX საუკუნის განმავლობაში ოპტიკასა და მოძრავ გამოსახულებაში დაგროვილ ცოდნას და ატარებენ ექსპერიმენტებს ორგანზომილებიანი გეომეტრიული ფიგურების მქონე ფირფიტებსა და დისკებზე, რომელთა ტრიალის საშუალებით სამგანზომილებიანის ეფექტის მიღებაა შესაძლებელი.

ასეთ ნამუშევრებს შორის იყო „შუშის მბრუნავი ფირფიტა“ (1920), მბრუნავი ნახევარსფერო (1925) და ექსპერიმენტები სტერეოსკოპულ კინოში.

დიუშანის ფილმი „Anemic Cinema“, რომელიც მან მან რეისა და მარკ ალევგრეს დახმარებით გააკეთა, შეიძლება ოპტიკური და ვერბალური მრავალგანზომილებიანობის ძიებად ჩაითვალოს.

მოძრავი დისკები, რომელზეც სპირალებია გამოსახული ნელ რიტმში იცვლება დისკებით, რომელზეც სიტყვები წრიულადაა ისეა განლაგებული, რომ კალამბური იქმნება. სპირალებისებურ წრეებიანი დისკების ტრიალი ოპტიკურ ილუზიას გვიქმნის და

¹⁷ The Duchamp Book, Tate publishing, 2008, p.22

¹⁸ <http://www.philamuseum.org/collections/permanent/51449.html>

გვიჩნდება შთაბეჭდილება, რომ შევდივართ სიღრმეში, რომ გარდა ორისა, რომელსაც ვხედავთ, არის მესამე განზომილება. სამგანზომილებიანობის ეფექტი იკარგება სიტყვებიანი დისკების გამოჩენისას. მათი ტრიალისას ჩვენი ყურადღება ძალაუვნებურად გადადის სიტყვების თამაშზე. მერე ისევ სპირალებზე, რომლებიც ყოველ ჯერზე სხვადასხვანაირად ბრუნავს.(სურ.9)

ამგვარად, ძრავას, რომელიც დისკებს ატრიალებს, გადავყავართ სტაბილურობიდან არასტაბილურობაში, რეალობიდან ილუზიაში, ერთგვარი სივრცობრივი თამაშის მდგომარეობაში.

ეს ფილმი პირობითი სამყაროს ერთგვარი ილუსტრაციაა, სადაც უტყუარი ფაქტი არ არსებობს და არც ის სინამდვილე, რომელიც ყოველთვის სინამდვილეა. (ამ თემაზე დიუშანი ხშირად მუშაობდა).

„Anemic Cinema”, ვერ ჩაითვლება ვიდეო ხელოვნების ნიმუშად, თუმცა ეს ნამუშევარი, კარგი მაგალითია იმისა, რომ მაშინაც კი, როცა კინო უკვე წარმატებული მედიუმი იყო, ხელოვნები, ატარებდნენ რა ექსპერიმენტებს მოძრავ გამოსახულებაზე, იკვლევდნენ მის იმ თვისებებს, რომლებიც კინო კამერის მიღმა რჩებოდა.

მეორე მსოფლიო ომის შემდგომი ხელოვნება

XX საუკუნის შუა ხანებში, მაშინ, როცა კინემატოგრაფია თავისი განვითარების ზენიტშია და ტელევიზია, ჯერ კიდევ ახალგაზრდა მედიუმი, ძალაუფლებას იხვეჭს, ალტერნატიული მოძრავი გამოსახულების კვლევა აღარ არის აქტუალური, თუმცა, მეორე მსოფლიო ომის შემდეგ, მოძრაობა თვითონვე ხდება ხელოვნების მთავარი

ამოცანა.

აბსტრაქტული ექსპრესიონიზმი, რომელიც 1940-იანი წლებიდან იწყებს განვითარებას, ხელოვნების ის ახალი მიმდინარეობაა, რომლისთვისაც პრიორიტეტს, შედეგის, დასრულებული ნამუშევრის ნაცვლად, მისი შექმნის პროცესი წარმოადგენს. „Action Painting“ ერთგვარი რიტუალია, პერფორმანსი, ნამუშევრის შესრულების პროცესი, სადაც „ხატვა“, საღებავსა და ტილოსთან ურთიერთობა - ერთგვარი მედიტაციაა.

ტილო მოლბერტიდან იატაკზე ინაცვლებს, საჭირო აღარაა პალიტრა, მხატვარი ოთხივე მხრიდან უვლის ნამუშევარს და დაუგეგმავად, შედეგის წარმოდგენის გარეშე, ხატავს. აქ მთავარი მისი სხეულის და ხელების მოძრაობაა, სპონტანური გადანწყვეტილება, რომელსაც პროცესშივე იღებს და მხოლოდ ამ ყველაფრის შემდეგ, დგება შედეგი.

ხელოვნების მკვლევარი და აბსტრაქტული ექსპრესიონიზმის განსაკუთრებული გულშემატკივარი, კლემენტ გრინბერგი, თვლიდა, რომ ეს იყო მოდერნისტული ხელოვნების ისტორიაში მთავარი მიმდინარეობა, რომელიც ფერწერას ძველ მნიშვნელობას და დიდებას დაუბრუნებდა, ჯექსონ პოლოკს, აბსტრაქტული ექსპრესიონიზმის თანადამარსებელს და ერთ-ერთ ყველაზე მნიშვნელოვან ფიგურას, ღიად უწოდებდა „მეოცე საუკუნის საუკეთესო ხელოვანს“, თუმცა სულ რაღაც ათწლეულის შემდეგ, თავის ესეში „აბსტრაქტული ექსპრესიონიზმის შემდეგ“, ის ამბობს, რომ მიმდინარეობამ ამოწურა თავისი თავი, დამთავრდა. გრინბერგისთვის, აბსტრაქტული ექსპრესიონიზმის ხანის დასრულებისას დასრულდა ხელოვნების ისტორიაც, რადგანაც შემდგომში, მას არ უღიარებია არცერთი სხვა მიმდინარეობა.

თუმცა, მომავლის გადმოსახედიდან, აბსტრაქტული ექსპრესიონიზმის დასასრულს, სხვანაირად აღწერს არტურ დანტო: „ჩანდა, რომ აბსტრაქცია იყო მტერი, რომელიც უნდა დაემარცხებინათ ან ჩამოეშორებინათ მაინც, და მხატვრის მთელი მომავალი, - მართლაც მთავარი საკითხი მათთვის, ვინც აპირებდა მომავალი ჰქონოდა როგორც მხატვარს - დამოკიდებული იყო იმაზე, თუ რას გააკეთებდა ის ახლა და აქ....“

„ისინი (რეალისტები და აბსტრაქტული ექსპრესიონისტები) ხელოვნების მომავალს ფერწერის მომავალთან აიგივებდნენ, ხოლო მომავალმა კი, როგორც ხშირად ხდება ხოლმე, მთელი ფერწერა ერთიანად იმ მდგომარეობაში ჩააყენა, როგორშიც აბსტრაქცია აღმოჩნდა მოდერნიზმის ადრეულ წლებში, და რომელიც მას მოდერნული ხელოვნების მუზეუმმა განუსაზღვრა: ის არტისტული შესაძლებლობების უზარმაზარი რაოდენობიდან მხოლოდ ერთ-ერთი და არა ერთადერთი აღმოჩნდა. რაც არ უნდა რთული ყოფილიყო ამის აღქმა ადრეულ სამოციანებში, როცა ფერწერა და ხელოვნება

ჯერ კიდევ სინონიმებს წარმოადგენდა, ფაქტია, რომ ხელოვნების ისტორიის მთელმა მოხაზულობამ ცვლილება განიცადა. საოცარი კი ისაა, რომ ვერც აბსტრაქტული ექსპრესიონიზმის დამცველებმა, მსგავსად გრინბერგისა, და ვერც მათმა ოპონენტებმა, ვერ შეძლეს საკუთარი ისტორიული აწმყოს აღქმა, რამდენადაც თითოეულის მიერ მომავლის ხედვამ დაამტკიცა ამ ხედვის შეუსაბამობა მოვლენების რეალურ განვითარებასთან.¹⁹

მოვლენების ის რეალური განვითარება კი, რაზეც დანტო საუბრობს, 1960-იან წლებში გამოჩენილი სრულიად ახალი მედიუმები, მიმდინარეობები და ისეთი ხელმისაწვდომი ხელოვნებაა, რომელსაც შეუძლია ყველა ადამიანი ხელოვანად აქციოს.

პოპ არტი და ენდი უორჰოლი

დანტოს თქმით, ხელოვანთა მომდევნო თაობა ესწრაფოდა ხელოვნების რეალობასთან, სიცოცხლესთან კონტაქტის აღდგენას. ამის ყველაზე ადვილ გზად კი ხელოვნების იმ ყოველდღიურობასთან დაახლოება აღმოჩნდა, რომელშიც ადამიანები ცხოვრობდნენ. თუ აბსტრაქტულმა ექსპრესიონიზმმა მოახერხა საგნის ბოლომდე გაქრობა და სრულ აბსტრაქციად ქცევა, მომდევნო „მიმდინარეობამ“ ადამიანები და საგნები მაქსიმალურად დააკონკრეტა და გახადა ფართო საზოგადოებისთვის

¹⁹ არტურ კ. დანტო, ხელოვნების დასასრულის შემდეგ, თსსა, სტამბა გაზეთი საქართველოს მაცნე, გვ.113

„გასაგები“. ესენი იყვნენ პოპ არტისტები, რომლებსაც დანტო მოიხსენიებს, როგორც ვიზუალური ხელოვნების ახალი კურსის შემქნელებს.²⁰

ყველანაირი ხელოვნება, საბოლოოდ იმ კულტურის ამსახველი ხდება, რომელშიც თვითონაა შექმნილი, თუმცა პოპ არტმა, ამერიკული მასკულტურული ფონი, ხელოვნების წინა პლანზე გადმოიტანა და მის მთავარ ობიექტად აქცია.

ენდი უორჰოლი, ხელოვანი, რომელმაც, თავისი ექსპერიმენტული ფილმებით, დიდი როლი ითამაშა მოგვიანებით ვიდეო ხელოვნების განვითარებაში, დღეს პოპ არტის ერთ-ერთ დამფუძნებლად და მნიშვნელოვან წარმომადგენლად მოიაზრება.

ფართო საზოგადოებაში, უორჰოლი ცნობილია თავისი „ქემფებელ სუპით“, „ბრილო ბოქსით“, მერლინ მონროსა და ელვის პრესლის პორტრეტებით და სხვა ფერწერული ნამუშევრებით, თუმცა, გარდა ამისა, მას შექმნილი აქვს 650-მდე ფილმი, საიდანაც 500-ს სამწუთიანი პორტრეტები წარმოადგენს, რომელშიც არტისტის მეგობრები, ნაცნობები და ამერიკული სახელოვნებო სამყაროს წარმომადგენლები მონაწილეობენ და რომლებსაც, მოგვიანებით, ხელოვანი „საცდელ ტესტებს“ უწოდებს. გარდა ამისა, უორჰოლს შექმნილი აქვს 150-მდე ვიდეო ექსპერიმენტული ფილმისა და ვიდეო არტის ფორმატში. ამ ფილმების უმეტესობა, 1963-დან 1968 წლამდეა შექმნილი, ანუ, იმ პერიოდში, როცა ვიდეო გადამღები საშუალებები უკვე ყველასათვის ხელმისაწვდომი იყო, თუმცა ამ შემთხვევაში, როცა ვიკვლევეთ მოძრავ გამოსახულებას უშუალოდ ვიდეოს, როგორც მედიუმის, შექმნამდე, ჩვენი ინტერესის საგანია მისი შექმოქმედება პირველი ვიდეო გადამღების გამოშვებამდე.

უორჰოლმა, ფილმების გადაღება, 1963 წელს, 16 მილიმეტრიანი ფირის კამერით დაიწყო. მისი პირველი ფილმები „ტარზანის და ჯეინის დაბრუნება“, „ასე ვთქვათ, ვარცხნილობა (N.1)“, და „ძილი“ - არტისტის მედიუმთან ექსპერიმენტირების პირველი მცდელობებია.

„ვარცხნილობა N.1“ 27 წუთიანი ვიდეოა, რომელიც შეიცავს სხვადასხვა რაკურსიდან გადაღებულ სტატიური კადრების სერიას, სადაც ჰომოსექსუალი მამაკაცების თმის შეჭრის სცენებია გამოსახული. „ვარცხნილობა N.1“ აღსანიშნავია მისი მაღალი კონტრასტული, ექსპესიონისტული განათებითა და საკითხის (კინოს) სიღრმეების ესთეტიური კვლევის გამო.²¹

²⁰ არტურ კ. დანტო, ხელოვნების დასასრულის შემდეგ, თსსა, სტამბა გაზეთი საქართველოს მაცნე, გვ.98

²¹ Roy Grundmann, Andy Warhol's Blow Job, Temple University Press Philadelphia, 2003 / p.6

“ძილი“ თითქმის 5 საათნახევრიანი მინიმალისტური ფილმია, სადაც პოეტის, ჯონ ჯორნოს ძილია ასახული. აღსანიშნავია, რომ იმდროინდელ კამერას, გადამბეჭდად მხოლოდ 4 წუთის გადაღება შეეძლო, შემდეგ კი საჭირო ხდებოდა კამერის ხელახლა ჩართვა. შესაბამისად, 5 საათნახევრიანი უწყვეტი ვიდეოს გადაღება, უორჰოლის მიერ, კამერის შესაძლებლობების გაფართოების მცდელობაცაა. გარდა ამისა, ფილმი დამონტაჟებულია ისე, რომ შავ-თეთრი, უხმო კადრების ხშირი ბმები არ არის შესამჩნევი და მიუხედავად იმისა, რომ ნაჩვენებია ერთი სცენა ბევრი სხვადასხვა რაკურსით, ფილმის ხანგრძლივობის, მისი შენელებული ეფექტისა და განმეორებადი კადრების გამო, ჩნდება არასწორი შთაბეჭდილება, თითქოს ფილმი, მძინარე ჯორნოს მხოლოდ ერთი სტატიური კადრია.²²

შენელებული, თითქმის უმოძრაობამდე მიყვანილი ეფექტი არის სწორედ ის, რაზეც უორჰოლი შემდეგ წლებში მუშაობს.

1964 წელს, უორჰოლმა გადაიღო შავ-თეთრი ფილმი „Empire“. ფილმის ხანგრძლივობის 8 საათისა და 5 წუთის განმავლობაში, მაყურებელი ხედავს „Empire State Building“ შენობის ხედს ერთი ადგილიდან, კერძოდ, „Time & Life Building“-ის 41-ე სართულიდან.

ფილმის გადაღება, უორჰოლმა, საღამოს 8 საათზე, მზის ჩასვლისას დაიწყო. გადაღება ექვსი საათის შემდეგ დასრულდა. მიუხედავად იმისა, რომ ხელოვანი 24 კადრს იღებდა წამში, მონტაჟისას მან წამში კადრების რაოდენობა 16-მდე შეამცირა, რითიც გაახანგრძლივა ის. ფილმში არ არის არანაირი მოქმედება, არანაირი ნარატივი. რვა საათის განმავლობაში, მაყურებელი უყურებს შენობის უცვლელ ხედს, სადაც, ერთადერთი მოძრაობა მის ფანჯრებზე არეკლილი პროექტორების ციმციმია.

როდესაც უორჰოლს კითხეს, თუ რატომ გადაიღო ფილმი, რომელსაც მაშინ კრიტიკოსები აფასებდნენ როგორც „საშინელს“ და „ვერ ყურებად“, არტისტმა მშვიდად უპასუხა: „რომ მენახა როგორ გადის დრო“.

„Empire“-ს გადაღების შემდეგ, მალევე, ბაზარზე შემოდის სონის ვიდეო გადამღები საშუალება და უორჰოლს უკვე ხელში აქვს კამერა, რომელსაც არ ჭირდება 4 წუთში ერთხელ განახლება და სულ სხვა გამოწვევებს სთავაზობს არტისტებს.

თუმცა, უორჰოლის ვიდეო არტამდელი ფილმები, განსაკუთრებით კი ეფექტები, რომლებსაც ის თავისი ნამუშევრების მთავარ კომპონენტად აქცევს, მოგვიანებით

²² Roy Grundmann, Andy Warhol's Blow Job, Temple University Press Philadelphia, 2003 / p.10

გავლენას ახდენს არა მხოლოდ თავისივე, არამედ სხვა ხელოვანების ვიდეო შემოქმედებაზეც. დროის ნელა გასვლის, შენელების ეფექტს, დღემდე მიმართავენ ისეთი ცნობილი ვიდეო არტისტებიც, როგორიც, მაგალითად, ბილ ვიოლაა.²³

ვიდეო არტის დაბადება - ტელევიზიის წინააღმდეგ

21-ე საუკუნეში, ინფორმაციის გავრცელების უამრავი ახალი გზა გაჩნდა. პირველ რიგში ინტერნეტი - ინტერნეტ გაზეთები, ონლაინ საინფორმაციო სააგენტოები, წვდომა სხვა ქვეყნების ტელევიზიებსა თუ გაზეთებზე, სოციალური ქსელები, სადაც შესაძლებელია პირველი წყაროდანაც გაიგო ამბავი, ან ნახო ვიდეო მასალა, რომელსაც არ გადმოსცემენ ტელევიზიები. თუმცა, მიუხედავად ამისა, მსოფლიოს მოსახლეობის საკმაოდ დიდი ნაწილი, ობიექტური სიმართლის გასაგებად, მაინც ტელევიზიას ეყრდნობა.²⁴

თუმცა დღეს, ადამიანს აქვს არჩევანი, დაუჯეროს რომელიმე მაუწყებლობის ახალ ამბებს, ან გადაამოწმოს ის ზემოთ ჩამოთვლილი საშუალებებით. ათეულობით წლის წინ კი, მაშინ, როცა ამერიკელი მოსახლეობის 85 %-ს უკვე შეძენილი ჰქონდა იმ დროისათვის არც ისე ხელმისაწვდომი ტელევიზორი, ტელევიზია თვითონ იყო ახალი

²³ Bill Viola, Ocean without a shore

²⁴ ამერიკელი სტატისტიკის სამსახურის კვლევა აჩვენებს, რომ მიუხედავად მედიების მრავალფეროვნებისა, ამერიკელი მოსახლეობის უმრავლესობა, კერძოდ 36 %, სხვა მედია საშუალებების გამოყენებას, ტელევიზიას ამჯობინებს. (2014 წლის მონაცემები). იმავე სამსახურის სხვა კვლევა, იმის შესახებ, თუ რამდენ დროს ატარებენ მოქალაქეები ტელევიზორთან, აჩვენებს, რომ საშუალოდ, ერთი ამერიკელი მოქალაქე, დღეში 5 საათს ტელევიზორის ყურებაში ატარებს. რაც, ჯამში, საშუალოდ, ერთი ადამიანის ცხოვრების 9 წელს შეადგენს.

<https://www.statista.com/chart/2168/share-of-time-spent-per-day-with-major-media/>

შექმნილი და თავისი ძალაუფლებაც ახალი გაცნობიერებული ქონდა, დიდი გავლენა ჰქონდა საზოგადოებრივი აზრის ფორმირებაზე.

ქალები, მიუხედავად იმისა, რომ განკარგავდნენ დიდი რაოდენობით თანხას საოჯახო მეურნეობისთვის, წარმოდგენილნი იყვნენ, როგორც ტელევიზიის მიერ მანიპულირებადი და კონტროლირებადი ადამიანები. ფერადკანიანები და ის ადამიანები, რომლებსაც რეკლამის დამკვეთები არ თვლიდნენ ბაზრისთვის მნიშვნელოვანს, საერთოდ ამოღებულნი იყვნენ ტელევიზიის ნებისმიერი პროგრამიდან. ხალხი ასევე აპროტესტებდა ახალ ამბებს ვიეტნამის ომის შესახებ, რადგანაც მათი აზრით, ტელევიზია იყო მიკერძოებული.²⁵

ამერიკული ტელევიზიები, ABC, CBS და NBS, დღესაც ერთ-ერთი ყველაზე გავლენიანი მაუწყებლობებია არა მარტო შეერთებულ შტატებში, არამედ მთელ მსოფლიოში, თუმცა, რა თქმა უნდა, მათ აღარ აქვთ ისეთი ძალა, როგორიც ჰქონდათ, მაგალითად, 60-იან წლებში. მაშინ, როცა ვიეტნამის ომის, კენედის მკვლელობის, შავკანიანების სამოქალაქო უფლებებისთვის მოძრაობის, კარიბის კრიზისის და ბევრი სხვა მნიშვნელოვანი მსოფლიო მოვლენების გაშუქება მხოლოდ მათ შეეძლოთ და ისინიც, ერთსულოვნად ამბობდნენ იმას, რაც თვითონ უნდოდათ და რაც, ხშირ შემთხვევაში, „შელამაზებული“ ან „ზედმეტად შელამაზებული“ სიმართლე იყო.²⁶

რა თქმა უნდა, ტელევიზორის მეორე მხარეს, არსებობდნენ ადამიანები, რომლებიც ხვდებოდნენ, რომ მათ ატყუებდნენ. ეს იყვნენ ადამიანები, რომლებიც ხვდებოდნენ რომ მათი უფლებები ირღვეოდა და, ხშირ შემთხვევაში, პროტესტსაც გამოთქვამდნენ: შავკანიანები, ქალთა უფლებების დამცველები, ჰომოსექსუალები, ადამიანები, რომლებსაც აღარ უნდოდათ ომი, რადგანაც თვითონ იმკიდნენ ამ ომის შედეგებს, და, რა თქმა უნდა, ხელოვანები, რომლებიც, პროტესტის გრძნობის პარალელურად, ტელევიზიასთან დაპირისპირების და მისი ალტერნატივის შექმნის გზებსაც ეძებდნენ.

თუმცა მანამდე, სანამ სონიმ პირველი პორტატული კამერა გამოუშვა და ინფორმაციის „მაყურებლის“ ვერსიის გავრცელების პირველი გზაც გამოჩნდა, ხელოვანების ნაწილმა უკვე დაიწყო მოძრაობა ტელევიზიის წინააღმდეგ და ამ ბრძოლაში, მთავარ იარაღად, მათაც ტელევიზორი აირჩიეს. მანამდე, სანამ უშუალოდ ტელევიზორის არტ ობიექტად ქცევის ისტორიაზე გადავალთ, აუცილებლად უნდა ვთქვათ რამდენიმე სიტყვა „ფლუქსუსზე“, რადგან, ტელევიზიისა და ტექნოლოგიების თემა ხელოვნებაში

²⁵ Kate Horsfield - Busting the Tube; A Brief History of Video Art, / School of the ArtInstitute of Chicago p.2

²⁶ Kate Horsfield - Busting the Tube; A Brief History of Video Art, / School of the ArtInstitute of Chicago p. 3

პირველად სწორედ მაშინ შეიჭრა, როცა მოძრაობა „ფლუქსუსის“ ზოგიერთმა ავტორმა და მონაწილემ, გალერეებში ტელევიზორების მოდიფიცირებული ინსტალაციები შეიტანა.

ფლუქსუსი

არტ კრიტიკოსის ჰაროლდ როზენბერგის მიხედვით, 1940 და 1950 წლების მოქმედების ხელოვნებამ, ხელოვნებას მოქმედების თავისუფლება მიანიჭა - ტილო, როგორც "მოქმედების ასპარეზი". აბსტრაქტული ექსპრესიონიზმი და მოქმედების ხელოვნება თუ ტილოზე თავისუფლებას გულისხმობდა, ეს თავისუფლება სხვა მასშტაბით გაფართოვდა მის შემდგომ გამოჩენილ მიმდინარეობებში, როგორიც იყო მოძრაობა ფლუქსუს თავისი ჰეპენინგებითა და პერფორმანსებით.

1960-იან წლებში, გერმანიაში დაიწყო მოძრაობა ფლუქსუსი(ფლუქს (ლათ) - დინება). ეს იყო ხელოვანთა ინტერნაციონალური გაერთიანება, რომელიც ლიტველმა ჯორჯ მაციუნასმა დააარსა. ფლუქსუსის მიზანი იყო თავისი შემოქმედებით გაეზრდოლა ტრადიციული ხელოვნების ხელოვნურობაზე.

1964 წელს, ფლუქსუსის გაზეთში, ჯორჯ ბრეხტი წერდა: „გაუგებრობა მაშინ ხდება, როცა ფლუქსუსს ადარებენ სხვა ჯგუფებსა თუ მიმდინარეობებს, რომლებსაც საერთო პრინციპები ან წინასწარ შეთანხმებული პროგრამა აქვთ.“

ფლუქსუსში არასდროს ყოფილა მცდელობა, რომ შევთანხმებულიყავით მიზნებსა თუ მეთოდებზე. ინდივიდებმა, რომელთან რაღაც (უსახელო) ჰქონდათ საერთო, უბრალოდ, ბუნებრივად, გადაწყვიტეს ერთად გაეკეთებინათ და გამოეყვანებინათ თავიანთი ნამუშევრები. შეიძლება ეს საერთო „რაღაც“ არის ის შეგრძნება, რომ

ხელოვნების საზღვრები იმაზე ფართოა, ვიდრე ჩვეულებრივ ჩანს, ან, შესაძლოა ის, რომ დიდი ხნის წინ დაწესებული საზღვრები უკვე აღარ არის გამოსადეგი.²⁷

რადგანაც, ფლუქსუსის არტისტები წინასწარ არასდროს არაფერზე თანხმდებოდნენ, ფლუქსუსი, მისი ერთ-ერთი არტისტის სიტყვებით, „a pain in arts' ass“²⁸ გახდა. ვერც სტილი, ვერც არსი და ვერც მნიშვნელობა იმისა, რასაც ისინი აკეთებდნენ, ვერ ახერხებდა არტისტებს შორის კონსენსუსის მიღწევას. მათი პროდუქცია, მოიცავდა როგორც მინიმალისტურ პერფორმანსებს, რომლებსაც ივენთებს უწოდებენ, ასევე სრულმაშტაბიან ოპერებს, გრაფიკას, ფლუქსკიტებსა და ნახატებს ტილოზე. სხვადასხვა ეთნიკის წარმომადგენელ ხელოვანებს ხშირად არ მოსწონდათ კიდევ ერთმანეთი. თუმცა ფლუქსუსის სწორი განმარტებისთვის, საჭიროა ვიფიქროთ ხელოვნებაზე იმ გზით, რომელიც წინ უსწრებს სტილის, მედიუმის, პოლიტიკური მგრძნობელობის თუ სხვათა უკვე განსაზღვრულ, დადგენილ დეფინიციებს. როგორც ისტორიკოსი ოუენ სმიტი ამბობს: ყველას, ვისაც უნდა გამოიკვლიოს.. ფლუქსუსის ისტორიული ბუნება და მისი კონცეპტუალური ჩარჩოები, ელის ძალიან მარტივი და სახალისო იმედგაცრუება.“²⁹

თავდაპირველად, მაციუნასი ფლუქსუსს მოიაზრებდა როგორც ახალ დადას და ამ მიმდინარეობას ნეო-დადაიზმს უწოდებდა. ის ხშირად წერდა წერილებს ავსტრიელ დადაისტს რაულ ჰაუსმანს, რომელმაც, ერთ-ერთ ასეთ წერილზე უპასუხა: „მე შევნიშნე როგორ ლაპარაკობ გერმანელ ნეო-დადაისტებზე და ძალიან მესიამოვნა ეს, თუმცა ვფიქრობ, ამერიკელებმაც კი არ უნდა გამოიყენონ ტერმინი ნეოდადაიზმი. იმიტომ, რომ „ნეო“ არაფერს ნიშნავს, -იზმი კი უკვე მოძველებულია. იქნებ უბრალოდ „ფლუქსუსი“ გამოიყენო, ვფიქრობ, ასე უკეთესია. იმიტომ, რომ ეს არის ახალი, დადა კი უკვე ისტორიაა.“³⁰

ამის შემდეგ, 1962 წელს მაციუნასის მიერ მოწყობილ ფესტივალზე „ქეიჯის შემდეგ. ზაფხულის პატარა ფესტივალი“, მან წაიკითხა ლექცია, სადაც საუბრობდა ნეოდადაიზმზე და სადაც პირველად გამოიყენა ტერმინი *ფლუქსუსი*, როგორც მიმდინარეობა, რომელიც ანტი-არტის საშუალებით ეწინააღმდეგება ზღვარს

²⁷ Hanna Higgins, Fluxus Experience, 2002 by the Regents of The University of California p.5

²⁸ Ben Vautier

²⁹ Hanna Higgins, Fluxus Experience, 2002 by the Regents of The University of California, p 69

³⁰ Raoul Hausmann, quoted in *Mr. Fluxus*, Williams and Noel, p40. Letter dated 4 November 1962, according to *The Dream Of Fluxus*, n.47, p65

ხელოვნებასა და ყოველდღიურობას შორის. ეს ლექცია მაცუენასმა დაასრულა სიტყვებით: “ანტი-არტი, ეს არის ცხოვრება, ბუნება, სინამდვილე - ეს არის ყველაფერი.”

შეიძლება ითქვას, ეს ფლუქსუსის, როგორც მიმდინარეობის, პირველი პრეზენტაცია იყო.

გარდა მაცუენასისა, ფლუქსუსის დაარსებაში მონაწილეობას იღებდნენ კორეელი ნამ ჯუნ პაიკი და ავსტრიელი ვოლფ ფოსტელიც. მოგვიანებით, ფლუქსუსს შეერთდა მუსიკოსი ჯონ ქეიჯი, რომელსაც უკვე განთქმული ჰქონდა სახელი თავისი პერფორმანსით 4'33, სადაც პიანისტი 4 წუთისა და 33 წამის განმავლობაში ჩუმად ზის ფორტეპიანოსთან. ფლუქსუსის წევრები გახდნენ ალან კაპროვი, ვიტო აკონჩი, კრის ბურდენი, კეროლ შნემანი, იოკო ონო და სხვ. ფლუქსუსს შეერთდა იმ დროისათვის უკვე თავისი შემოქმედებით ცნობილი იოზეფ ბოისიც.

მიუხედავად იმისა, რომ ფლუქსუსთან შეერთების შემდეგ, ის ძირითადად პერფორმანსებს აკეთებდა, ბოისი, პაიკთან ერთად, ვიდეოზეც მუშაობდა. ვიდეო, ისევე, როგორც პერფორმანსი, სკულპტურა, ინსტალაცია და ა.შ. მისთვის გამოხატვის ერთ-ერთი საშუალება იყო.

1962 წელს ჯგუფმა მოაწყო ფლუქსუსესტი, რომლის ფარგლებშიც, პირველიდან ოცდასამ დეკემბრამდე ისინი ატარებდნენ 14 პერფორმანსს დასავლეთ ევროპის სხვადასხვა ქალაქებში. ამ პერფორმანსებიდან ერთ-ერთმა, ფილიპ კორნერის „piano activities“, თავისი უცნაური, შეიძლება ითქვას, აგრესიული ხასიათითაც კი, დიდი პოპულარულობა მოიპოვა.

პერფორმანსი, რომელიც მონაწილეობის მისაღებად იწვევდა ნებისმიერი რაოდენობის პერფორმერებს რათა პიანინოზე დაეკრათ, დაეკაკუნებინათ ან დაეფხაჭნათ, დაეკრათ სიმებზე ნებისმიერი რამით, დაეგდოთ საკრავზე ნებისმიერი საგანი და ემოქმედათ მასზე თუ მასთან ისე, როგორც უნდოდათ, საბოლოოდ პიანინოს სრული განადგურებით დამთავრდა. ამ პერფორმანსმა დიდი სკანდალი გამოიწვია. გერმანიის ტელევიზიაში, ატეხილი აუიოტაჟის გამო, ის ოთხჯერ გაუშვეს ეთერში სათაურით „შემლილეები გაიქცნენ“.

ფლუქსუსის მხატვრული ფილოსოფია ოთხ ძირითად პუნქტში შეგვიძლია ჩავატიოთ:

ფლუქსუსი ურთიერთობაა. ეს არ არის მიმდინარეობა ან სტილი.

ფლუქსუსი ინტერდისციპლინარულია.

ფლუქსუსის ნამუშევრები მარტივია. ხელოვნება პატარაა(*art is small*) , ტექსტები და პერფორმანსები მოკლე.

ფლუქსუსი სასაცილოა. იუმორი ყოველთვის იყო ფლუქსუსის განუყოფელი ნაწილი.³¹

ტრადიციულ ხელოვნებასთან ანტი-ხელოვნებით ბრძოლა და ხელოვნების ყოველდღიურობასთან, რეალობასთან დაახლოება ფლუქსუსის მთავარი შედეგი იყო,

რადგანაც უკვე ნათელია, თუ რას წარმოადგენდა ფლუქსუსი, როგორც მოძრაობა, შეგვიძლია გადავიდეთ უშუალოდ ფლუქსუსის იმ რამდენიმე წევრის შემოქმედებაზე, რომლებიც, მოგვიანებით, ვიდეო ხელოვნების დამფუძნებლებად იქნებიან მოაზრებულნი. კერძოდ, ესენი არიან ნამ ჯუნ პაიკი, რომელსაც დღეს „ვიდეო არტის მამამთავარს“ უწოდებენ, და ვოლფ ფოსტელი, რომლის მნიშვნელობა, ვიდეო არტის ისტორიკოსების მიერ, პაიკზე არანაკლებ ფასდება.

ხელოვნების მკვლევარები თანხმდებიან იმაზე, რომ ვიდეო არტის „ფორმირებას“ სამი ძირითადი მიზეზი ჰქონდა: კომერციული ტელევიზიებისადმი ოპოზიცია, 1950-იანი და 1960-იანი წლების ინტერტექსტუალური ხელოვნება და სონის მიერ, 1965 წლის ოქტომბერში, პორტატული კამერების გამოშვება. თუმცა, აუცილებლად აღსანიშნავია ნამ ჯუნ პაიკის (1932, კორეა, 2006, აშშ) და ვოლფ ფოსტელის (1932-98, გერმანია) აქტივობები ჯერ კიდევ პორტაპაკების გამოშვებამდე, კერძოდ კი, მათ მიერ ტელევიზორების, როგორც ობიექტების საგალერეო სივრცეში შეტანა, რითიც, ითამაშეს მნიშვნელოვანი როლი ვიდეო არტის, როგორც დისკურსის ჩამოყალიბებაში და მოამზადეს ნიადაგი ვიდეოს, როგორც მედიუმის, მიღებისთვის.

პაიკისა და ფოსტელის სტრატეგიამ, გაეტანათ ტელევიზორი და, მასთან ერთად, ტელევიზიაც სახლების ჩვეული ინტერიერებიდან და ექციათ ის პერფორმანსებისა და ინსტალაციების ნაწილებად, ხაზი გაუსვა ტელევიზიის როლს საზოგადოების აზრის ფორმირებასა და კულტურული სტერეოტიპების შექმნაში. ამერიკელი მწერალი და კურატორი, ჯონ ჰანჰარდტი, ამბობდა, რომ პაიკისა და ფოსტელის აქტივობებმა „გატეხა ჩარჩო“ დაარღვია რა სოციალური და კულტურული ჩარჩოს „რეფერენსები“.

ნამუშევართა სერიაში *Television de-Collage* (ტელევიზიის დე-კოლაჟი) ვოლფ ფოსტელი ხალხს სთავაზობდა ტელევიზორის გამოსახულების დამახინჯებას სხვადასხვა გარეგანი

³¹Smith 1998, Higgins 1966, <http://en.wikipedia.org/wiki/Fluxus>

ჩარევების დახმარებით. ერთ-ერთი პირველი ასეთი ინსტალაცია პარიზის დიდ სუპერმარკეტში იყო განთავსებული და, შესაბამისად, გათვლილი იყო ფართო საზოგადოებაზე. ინსტალაციას თან ახლდა არტისტის ტექსტიც: ³²(სურ.10)

ტელევიზორის გამოსახულების დეფორმაცია

მაგნიტური ზონის

დახმარებით

გააკეთე ეს შენ თვითონ!

საზოგადოებრივ სივრცეებში ინსტალაციების განთავსება, ისევე, როგორც დე-კოლაჟის ტექნიკა, ფოსტელის შემოქმედების ერთ-ერთი მთავარი ასპექტებია. 1954 წელს, ფოსტელმა, გაზეთ „ფიგაროს“ ერთ-ერთ გამოცემაში, შენიშნა ტერმინი დე-კოლაჟი, რომელიც გამოიყენებოდა იმ შემთხვევების აღსაწერად, როცა თვითმფრინავები აფრენისთანავე ვარდებოდა. ხელოვანმა ეს ტერმინი მაშინვე დააკავშირა იმუამინდელ პოლიტიკურ და სოციალურ მდგომარეობასთან და მის შემოქმედებასთან, რომელიც სწორედ იმუამინდელი სიტუაციის გაკრიტიკებას გულისხმობდა. ერთის მხრივ, ფოსტელის დე-კოლაჟური ნამუშევრები, პირდაპირ უპირისპირდებოდა კოლაჟის ტექნიკას, რომელიც საკმაოდ პოპულარული იყო ჯერ კიდევ 1920-იანი წლებიდან, მეორეს მხრივ კი, ის გულისხმობდა იმუამინდელი ღირებულებების შეცვლას, გადაფასებას, ან, საერთოდაც გაქრობას. დე-კოლაჟი, ფოსტელის შემთხვევაში, მალევე გაცდა ორ განზომილებას, შეეხო ქანდაკებებს, სადაც ობიექტებად გამოყენებული იყო ტელევიზორები, მანქანები და სხვა ყოველდღიური მოხმარების ნივთები, რომლებიც, ფოსტელი აზრით, გავლენას ახდენდნენ ადამიანებზე. მოგვიანებით კი, დე-კოლაჟი შეეხო ჰეფენინგებსა და პერფორმანსებსაც და თავის ამ აქტივობებს, ხელოვანმა, თვითონვე უწოდა დე-კოლაჟ ჰეფენინგები.

რადგანაც, ამ შემთხვევაში, ჩვენთვის საინტერესოა ის ინსტალაციები, რომლებშიც ფოსტელი ობიექტებად ტელევიზორებს იყენებდა, აუცილებლად უნდა ვახსენოთ მისი ვიდეო „მზე შენს თავში“, რომელიც, წარმოადგენს 7 წუთიან, შავ-თეთრ, უხმო ფილმს, სადაც კადრები დანაწევრებული და დამახინჯებულია. კადრსა და კადრს შორის

³² A History of Video Art, Chris Meigh Andrews, Bloomsberry, New York, 2014, p.11

ხანგრძლივი სიზავე / სიცარიელეებია, რომელთა გამოც, შეუძლებელია გაიგო რაზეა ფილმი, გვიყვება თუ არა რამე ისტორიას და ა.შ. ეს ის შემთხვევაა, როცა ხელოვანმა დე-კოლაჟის ტექნიკა ფილმზე გამოიყენა და მის საჩვენებლად ისევ ტელევიზორი აირჩია. აღსანიშნავია ის, რომ ეს ფილმი გადაღებული და დამონტაჟებულია 1963 წელს, როცა პორტაპაკები ჯერ კიდევ არ იყო გამოსული და თავისუფლად შეიძლება ჩათვალოს ვიდეო ხელოვნების ერთ-ერთ პირველ ნიმუშად.

როგორც უკვე აღვნიშნე, ფოსტელის გარდა, ტელევიზორებით, როგორც ობიექტებით, ნამ ჯუნ პაიკიც მანიპულირებდა. პაიკს, მოგვიანებით „ვიდეო არტის მამამთავარს“ დაარქმევნენ, რადგან პირველი ვიდეო ნამუშევრები, სწორედ მის სახელს უკავშირდება. თუმცა, სანამ პაიკზე, მის პირველ პორტაპაკზე და სპონტანურად გადაღებულ პირველ ვიდეოზე გადავალთ, აუცილებლად უნდა ვახსენოთ მისი პერფორმანსები და ვიდეო სკულპტურები - ინსტალაციები ტელევიზორების გამოყენებით, რომელმაც, მოგვიანებით, არა მარტო მისივე, არამედ სხვების ვიდეო შემოქმედებაზეც დიდი გავლენა მოახდინა.

პაიკი ამბობდა, რომ ტელევიზორი, ეს არის ნივთი, რომელიც ზედმეტად ბევრ ადგილს იკავებს ადამიანის ცხოვრებაში და ამავდროულად ძალიან დიდ გავლენას ახდენს მასზე. პაიკს უნდოდა შეექმნა ტელევიზორის ალტერნატივა, რომელიც ეჭვქვეშ დააყენებდა ამ ნივთის მნიშვნელოვნებას, ამავდროულად გაართობდა ხალხს და მისცემდა მათ საშუალებას უარი ეთქვათ პასიურ მაყურებლობაზე. სწორედ ამიტომ, პაიკი იწყებს ტელევიზორისგან სკულპტურების გაკეთებას, სადაც ეკრანებს უბრალოდ *ლეგოს* როლი აქვთ.

პაიკის პირველი სოლო გამოფენა 1963 წელს, გერმანიის ქალაქ ვუპერტალში, როლფ იარლინგის გალერეა პარნასში მოეწყო. გამოფენამდე რამდენიმე თვის განმავლობაში, პაიკი ჩუმად ატარებდა ექსპერიმენტებს ტელევიზორებზე, ცდილობდა მათი გამოსახულების „გარეგანი ჩარევით“ შეცვლას. მოგვიანებით, ამ გამოცდილებაზე, თვითონ წერდა:

თუ ყოველ დღე მუშაობ რადიო სადგურზე, როგორც მე ვმუშაობდი კოლონში, სადაც ტელევიზიის ხალხი მუშაობს, თუ მუშაობ ყველა სახის ელექტრონულ დანადგართან, რომლებიც „ქმნიან“ ხმას, ბუნებრივია, იფიქრო, რომ იგივე მანიპულაციები შესაძლებელია გააკეთო ვიდეოზეც. მე შევექმენი ჰორიზონტალური მოდულაცია, რომელიც წელავს სახეებს და ასევე, ვერტიკალური მოდულაციაც, რომელსაც, რატომღაც, ვერასოდეს ვაკეთებდი ამერიკულ ტელევიზორებზე. იმ დროს, არ მიფიქრია მაგნიტზე, მაგრამ ვმუშაობდი „sync pulses“-ზე, რომელიც ამრუდებდა გამოსახულებას

საუნდ ტალღების დახმარებით. ასევე, გავაკეთე *ნეგატივ ტელევიზია*, ტელევიზორების კომპლექტი, რომლებზეც შავი და თეთრი ფერები პირიქით იყო შეტრიალებული. კიდევ ერთ კომპლექტს თან დაურთე მიკროფონი, რომელში ლაპარაკის დროსაც, ტელევიზორში ჩნდებოდა გამოსახულებები. იყო ასევე კომპლექტები, რომლებზეც გამოსახულების შეცვლა შესაძლებელი იყო ციფერბლატებზე თამაშით.“³³ (სურ.11)

პაიკი ტოვებს ტელევიზორის, როგორც ტრანსალაციის ფუნქციას, მაგრამ თვითონვე წყვეტს თუ რა და როგორ იქნება გამოსახული მასზე. რიგ შემთხვევებში კი, ამ გადანწყვეტილებას მაყურებელს ანდობს, აძლევს რა მას მიკროფონს, რომელში ბგერების გამოცემის მიხედვით ტელევიზორის გამოსახულებაც იცვლება, პულტს, რომელზე თამაშითაც მაყურებელი თავად მანიპულირებს სხვადასხვა ეფექტებზე, მაგნიტებს, რომელთა მოძრაობის შედეგადაც ეკრანზე აბსტრაქტული ფიგურები ჩნდება. შესაბამისად, არტისტი უკარგავს ტელევიზორს მის თავდაპირველ ფუნქციას და აქცევს მას სათამაშოდ თავის, და მაყურებლის ხელში. ტელევიზორის მანიპულაცია, ამ შემთხვევაში, რა თქმა უნდა, არა თვითონ ელექტრო მონოპოლიობის, არამედ ტელევიზიის მეტაფორაა. ამ ინსტალაციებით, პაიკი ამბობს, რომ საზოგადოებას შეუძლია წინააღმდეგობა გაუწიოს მაუწყებლობების სრულ მონოპოლიას, და ტელევიზორებზე, როგორც ობიექტებზე თამაშით, მათზე გამოსახულების დამახინჯებით, ან წამყვანის ფიგურის მაგივრად, აბსტრაქტული ფორმების ჩვენებით, პაიკი დასცინის ტელევიზიებს.

1964 წელს, პაიკმა ვიოლონჩელისტ შარლოტა მურმანთან თანამშრომლობა დაიწყო. მათი პირველი ერთობლივი ნამუშევარი “TV Cello” იყო ერთდროულად პერფორმანსი და ინსტალაცია ვიდეოს მონაწილეობით. ეს იყო ერთმანეთზე დაწყობილი, გამჭვირვალე ყუთებში მოთავსებული ტელევიზორებით, გრიფითა და სიმებით აწყობილი ჩელოსმაგვარი ინსტრუმენტი. (სურ.12)

თავდაპირველ ვარიანტში, სამ ეკრანზე სამი სხვადასხვა გამოსახულება იყო - თვითონ პერფორმანსის პირდაპირი მაუწყებლობა, შემთხვევით დაჭერილი ახალი ამბები და სხვა ჩელისტის პერფორმანსის კოლაჟი. შარლოტა აწყობილ ინსტრუმენტზე ისე უკრავდა, როგორც ჩელოზე. მეტიც, მოგვიანებით ის ამბობდა, რომ 1600 წლის მერე, ეს იყო ჩელოს, როგორც ინსტრუმენტის, პირველი განვითარება. სიმებზე თითებისა თუ ხემის შეხებისას, ეკრანებზე არსებული გამოსახულებები ხარვეზებს იჩენდა, თუმცა ეს ხარვეზები, სწორედ ის ვიზუალური ეფექტი იყო, რისი მიღწევაც უნდოდათ ხელოვანებს.

³³ A History of Video Art, Chris Meigh Andrews, Bloomsberry, New York, 2014, p.12

საბოლოო ჯამში, ჯონ კეიტის გავლენამ, პაიკის გატაცებამ ტვ სკულტპურებით და შარლოტა მურმანის მუსიკისადმი ავანგარდულმა ხედვამ, ერთ აუდიო-ვიზუალურ პერფორმანს-ინსტალაციაში მოიყარა თავი. მიღებული შედეგი იმდენად დამაკმაყოფილებელი აღმოჩნდა არტისტებისთვის, რომ მათ მომავალშიც გააგრძელეს ამ თემაზე მუშაობა.

1967 წელს მურმანი მონაწილეობდა პაიკის პერფორმანსში „Opera Sextronique“. პერფორმანსის მსვლელობისას, სადაც შარლოტა თითქმის შიშველი ასრულებდა ნაწარმოებს ვიოლონჩელოზე, ის შიშველი მკერდის გამო დააპატიმრეს.

ამ შემთხვევის გამოძახილი იყო 1969 წელს წარმოდგენილი პერფორმანსი „TV Bra for Living Sculpture“ (ტელევიზორის ბიუსტპალტერი ცოცხალი სკულპტურისათვის), სადაც შარლოტა ისევ ჩელოზე უკრავდა, თუმცა ამჯერად ბიუსტპალტერით, რომელიც ორი პატარა ტელევიზორისგან იყო გაკეთებული.

პაიკის ერთ-ერთი ყველაზე ცნობილი ნამუშევარია „TV Buddha“, რომელიც მან 1974 წელს, ნიუ-იორკში დაგეგმილი პერსონალური გამოფენისთვის, ცარიელი ადგილის შესავსებად შექმნა. ამ ვიდეო ინსტალაციაში ბუდას ხის ქანდაკება ეკრანის პირისპირ ზის, რომლის თავზე დამონტაჟებული ვიდეო კამერა ბუდას გამოსახულების პირდაპირ ტრანსლაციას ახდენს ეკრანზე. ასე რომ, ბუდა საკუთარ გამოსახულებას უყურებს და ამგვარად „აღმოსავლური ღვთაებისა და დასავლური მედიის შეჯახებისას, ანმყო და წარსული თვალეში ჩაჰყურებენ ერთმანეთს“. ³⁴(სურ.14)

პაიკის „TV Buddha“-ს მნიშვნელობა მრავალნაირი შეიძლება იყოს. აქ შეიძლება დავინახოთ აღმოსავლეთისა და დასავლეთის, წარსულისა და აწმყოს ან რელიგიისა და უკვე მასთან დაპირისპირებული ტექნიკური წინსვლის ურთიერთობა.

ერთის მხრივ, ეს არის ბუდა, გასხივოსნებული არსება, რომელმაც ბუდიზმის მიხედვით ადამიანის არსებობის უმაღლეს საფეხურს, ნირვანას მიაღწია. ახლა კი, ტელევიზორის წინ ზის და ეკრანზე საკუთარი არსის რეფლექსიას ხედავს. თითქოს ჩაკეტილია ერთ წრეში, სადაც, იყურება რა სივრცეში, წინ ელობება ეკრანი საკუთარი თავის გამოსახულებით. ამ შემთხვევაში, ბუდა არის დამთვალეირებელიც და დასათვალეირებელი საგანიც, სუბიექტიც და ობიექტიც. მისი ყველანაირი მოქმედება მოკლებულია მასშტაბს, რადგანაც მედიტაცია, ან გნებავთ, ლოცვა (ამ შემთხვევაში ერთი და იგივედ შეიძლება ჩაითვალოს), არ გასცდება კამერასა და ტელევიზორის

³⁴ <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-buddha/images/1/>

ეკრანს. არ არსებობს ამქვეყნიური ან იმქვეყნიური სამყარო, არ არსებობს, ზოგადად, სამყარო. ყველაფერს, მათ შორის რელიგიასაც, ერთი პატარა ეკრანი მოიცავს. ეკრანი მოცემულია როგორც მედიის მეტაფორა, მედია კი თანამედროვეობის ყოვლისმომცველი ძალაუფლებაა.

1974 წელს „პროექტ 74-ის“ მიმდინარეობისას, პაიკმა თავად დაიკავა ბუდას ადგილი იმ მოსაზრებით, რომ თავადვე წარმოადგენდა გაუცნობიერებელ კონტრასტს ტრანსცენდენტალურობასა და ტექნოლოგიას შორის.³⁵

1965 წელს, სონიმ პირველი პორტატული ვიდეო ჩამწერი გამოუშვა. ამაზე, უფრო დაწვრილებით შემდეგ თავში მოგიტხრობთ, თუმცა პაიკზე საუბრის დასასრულს, აუცილებლად მინდა ვახსენო ფაქტი, უფრო სწორად კი, მითი, რომელიც გვიყვება თუ როგორ შეიქმნა პირველი ვიდეო ხელოვნების ნიმუში - თუ როგორ შეიძინა ნამ ჯუნ პაიკმა 1/2 ინჩიანი პორტატული ვიდეო ჩამწერი - სონის „პორტაპაკი“ მედისონ ავენიუზე 1000 დოლარად და როგორ გადაიღო თითქმის მაშინვე პაპის ვიზიტი ნიუ იორკში ტაქსის უკანა სავარძლიდან. მოგვიანებით კი, იმავე საღამოს, გადაღებული დოკუმენტაცია გრინვიჩ ვილიჯში მდებარე კაფეში გაუშვა. სწორედ ამ ფაქტმა, თუ გამოგონილმა ამბავმა, პაიკის ტელევიზორებიტ აწყობილი ათობით სკულპტურის ფონზე, მას სამუდამოდ დაუმკვიდრა ვიდეო არტის „მამამთავრის“ წოდება. ვფიქრობ, ამ ამბავში, მნიშვნელოვანია არა ის, რომ მან ერთ-ერთმა პირველმა იყიდა კამერა, ან ის, რომ მან გადაიღო მნიშვნელოვანი პოლიტიკური მოვლენა, არც ის, რომ იმავე საღამოს მოაწყო ჩვენება, რაც, პრინციპში, ვიდეო არტის პირველი „გამოფენა“ გამოდის, მნიშვნელოვანია ის, რომ არტისტმა მაშინვე დაინახა ამ პატარა ელექტრონული ხელსაწყოს შემოქმედებითი პოტენციალი და მისი გამოყენებაც მაშინვე დაიწყო.

მალევე, თავის წინასაგამოფენო მანიფესტში, პაიკმა ისაუბრა ვიდეო ხელოვნების, როგორც ახალი მედიუმის მომავალზე: „ჩემს მიერ ჩანერილ ელექტრონულ ხედვაში, თქვენ არა მარტო ხედავთ საკუთარ თავებს იმავე წამს და აღმოაჩენთ რა სახის ცუდი ჩვენები გაგაჩნიათ, არამედ, თქვენ ხედავთ საკუთარი თავების დეფორმაციას თორმეტნაირად,

რაც, მხოლოდ ელექტრონილი გზებითაა შესაძლებელი.

³⁵<http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-buddha/images/1/>

** ეს არის ისტორიული საჭიროება, თუკი ისტორიაში ის არსებობს, რომ ელექტრონული ტელევიზიის ახალი დეკადა გაყვეს ელექტრონული მუსიკის ძველ დეკადას.*

** როგორც კოლაჟის ტექნიკამ ჩაანაცვლა ზეთის მხატვრობა, ელექტრო სხივი ჩაანაცვლებს ტილოს*

** როდესმე, ხელოვანები დაიწყებენ კონდესატორებით, წინაღობებითა და ნახევარგამტარებით მუშაობას ისე, როგორც ღღეს მუშაობენ ფუნჯებით, ვიოლინოებითა და ნავით“.³⁶*

პაიკის ხშირად ციტირებადმა სლოგანმა „ტელევიზია გვიტევდა ყველას მთელი ჩვენი ცხოვრება - ახლა ჩვენ შეგვიძლია შევუტოთ მას საპასუხოდ“ - რითიც იაფფასიანი, პატარა ელექტრო მოწყობილობა შესთავაზა ხალხს, როგორც იარაღი, მნიშვნელოვანი როლი ითამაშა პორტაპაკის პოპულარიზაციაში, და, შესაბამისად, ვიდეო ხელოვნების წარმოქმნასა და განვითარებაში.

სონის პორტაპაკი - ახალი იარაღი ხელოვანების ხელში

³⁶ A History of Video Art, Chris Meigh Andrews, Bloomsberry, New York, 2014, p.18

1965 წელს, სონიმ გამოუშვა პირველი პორტატული ვიდეო ჩამწერი, რომელიც საშუალებას აძლევდა არტისტებს, აქტივისტებსა და სხვა დაინტერესებულ ადამიანებს, გამოეყენებინათ ტელევიზიაზე დაფუძნებული ტექნოლოგია თავიანთი არჩეული იმიჯების გადასაღებად. ეს იყო დრო, როცა სახელმწიფო და კორპორაციული მედია მაგნატები მთლიანად აკონტროლებდნენ ყველა სატელევიზიო პროდუქტს. ახალი სონის პორტატული კამერა, პორტაპაკი, განკუთვნილი იყო პატარა ბიზნესისა და ინდუსტრიული გამოყენებისთვის, თუმცა მისი გამოშვების დრო, 60-იანი წლების პოლიტიკურ შფოთს დაემთხვა და ესეც იყო ერთ-ერთი მთავარი მიზეზი იმისა, რომ მან მაშინვე მიიპყრო არტისტების ყურადღება. ხელოვანებმა მაშინვე დაინახეს პორტაპაკის, როგორც შემოქმედებითი ხელსაწყო სოტენციალი, აქტივისტებმა კი დაინახეს ის როგორც „იარაღი და მოწმე“ რომელსაც გამოიყენებდნენ რეპრეზენტაციის იმ ახალი ფორმებისთვის, რომლებიც სატელევიზიო ინდუსტრიის საყოველთაო კომერციალიზმს დაუპირისპირდებოდა.

დასაწყისში, ვიდეო აღიქმებოდა, როგორც „გარე“ მედიუმი - ტექნიკურად დამოკიდებული კინოზე, მაუნყებლობისთვის შეუთავსებელი, გალერეებში ძნელი საჩვენებელი და მაინც, აშკარა საშუალება, რომელიც გთავაზობდა გაგვეკეთებინა ის, რასაც სხვა მედიუმები არ ან ვერ გთავაზობდნენ.

პორტაპაკის გამოშვებასთან ერთად, აშკარა გახდა ვიდეოს უპირატესობები, რომელთაგან, პირველი და ყველაზე თვალსაჩინო იყო წამიერი და სანდო დოკუმენტაციის შექმნა, რომელიც ზუსტად ასახავდა ამა თუ იმ გადაღებულ მოვლენას. საზოგადოების ნაწილი (აქტივისტები) პორტაპაკში ხედავდნენ დეცენტრალიზებული საკომუნიკაციო სისტემისა და ალტერნატიული მედია საშუალებების შექმნის გზას, რომლითაც შეძლებდნენ გაეზრცელებინათ კონტრკულტურული იდეოლოგია მთავარი ტელევიზიების აკრძალვების გვერდის ავლით. რეალურად, ტექნოლოგიის განვითარების ამ პროდუქტით, ისინი ხედავდნენ თავისუფალი მედიის შექმნის საშუალებას. დღევანდელი გადმოსახედიდან, უკვე ცხადია, რომ ისინი მართლაც იყვნენ - ხელის კამერებითა და მობილური ტელეფონებით გადაღებული ვიდეოები დღესაც ხშირად უპირისპირდება და ეჭვქვეშ აყენებს სახელმწიფო ტელევიზიების კომპეტენტურობას. პორტაპაკების ბაზარზე გამოჩენამ „შეატრიალა სატელევიზიო პროცესი, მისცა რა ხალხს პროდუქციასა და დისტრიბუციაზე წვდომა და გამოსახულებაზე კონტროლი“³⁷

³⁷ Beryl Korot and Phyllis Gershuny, editors, “Masthead,” Radical Software, 1:1, 1970, p.5

პორტაპაკის გამოჩენამდეც გვიან 60-იან წლებში, რეჟისორებმა, მხატვრებმა, პერფორმერებმა, მუსიკოსებმა და ქორეოგრაფებმა დაიწყეს მათი აზრით უკვე „ძალიან გაგრძელებული“ მოდერნისტული კონცეფციების, სპეციფიური არტ დისციპლინების ეჭვქვეშ დაყენება და ინტერპრეტაცია. 50-იანი წლებიდან, ჰეფენინგებმა ფერწერის პროცესი ინტერაქტიულ გარემოდ აქციეს, ჩართეს რა პროცესში ხელოვნების ის ასპექტები, რომლებიც „გააზრებულად ისახავდნენ მიზნად შეეცვალათ „ჩვევა“ ექსპერიმენტისა და ახლის აღმოჩენის სულისკვეთებით.“ სწორედ იმიტომ, რომ ახლის ძიების პროცესი უკვე დაწყებული იყო, ხელოვნებმა პორტატულ კამერაში მაშინვე დაინახეს ახალი შანსი. მედიუმი, რომელიც გამოხატვის სრულიად ახალ საშუალებებს სთავაზობდა ხელოვნებას, რომელიც საფრთხის ქვეშ აყენებდა „მოძველებული“ მედიუმების პოპულარულობას და „გაგრძელებული მოდერნიზმის“ დასრულებისთვის არაჩვეულებრივი საშუალება იყო. ვიდეო არტის პირველი ნიმუშების გალერეებში გამოჩენამ, მართლაც მნიშვნელოვანი როლი ითამაშა პოსტმოდერნიზმის განვითარებაში.

კანადელმა თეორეტიკოსმა, მარშალ მაკლუენმა, საზოგადოებას შესთავაზა ახალი და შემოქმედებითი გზა თუ როგორ შეიძლებოდა ახალი ტექნოლოგიების გამოყენება საზოგადოების გარდასაქმნელად. მაკლუენმა გამოყო ახალი მედიების ის უტოპიური ხედვა, რომელიც ხაზს უსვამდა ურთიერთობას ახალი მედიასა და ადამიანის გრძნობებს შორის. ეს ხედვა აღიქვამდა ელექტრონულ კომუნიკაციებს, როგორც ადამიანის ნერვული სისტემის გაფართოებას, და მუშაობდა ორმაგი პროგრესით - ტექნოლოგიების განვითარებასთან ერთად, ადამიანის სენსორულ აღქმას სჭირდებოდა მისი მიღება.

ეს ხედვა პირდაპირ მიმართავდა ხელოვნებს, და იმ ადამიანებს, რომლებიც უკვე ატარებდნენ ექსპერიმენტებს ცნობიერის შეცვლილ მდგომარეობებზე: ჩვენ ვუახლოვდებით ადამიანის განვითარების ბოლო ფაზას - ცნობიერის ტექნოლოგიურ სიმულაციას, როცა ცოდნის შემოქმედებითი პროცესი კოლექტიურად და კორპორატიულად გავრცელდება მთელ კაცობრიობაზე, სწორედ ისე, როგორც უკვე განვახილეთ ჩვენი შეგრძნებები და ნერვები სხვადასხვა მედიუმების მეშვეობით.³⁸

ამ ახლა გამოწვევას, კანადელი მკვლევარის კარნახით, თუ მისგან დამოუკიდებლად, ბევრი ადამიანი იღებდა. როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ფლუქსუსის წევრები იყვნენ პირველები, ვინც ვიდეოზე მუშაობა დაიწყეს, თუმცა მას შემდეგ, რაც *სონი* თავისი

³⁸ Kate Horsfield, Busting the Tube: A Brief History of Video Art, The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews, 2006, p.2

პირველი პორტატული კამერა გამოუშვა, ვიდეო არტი მასობრივ მხატვრულ პრაქტიკად იქცა. დაინტერესებულთა შორის იყვნენ უკვე ცნობილი არტისტებიც, მუსიკოსები, პერფორმერები, რეჟისორები და ისეთი ადამიანებიც, რომელთაც ამ მედიუმის გაჩენამდე ხელოვნებასთან არანაირი კავშირი არ ქონიათ.

ტექნიკური პროგრესი / სონის პორტაპაკის შემდეგ

მიუხედავად იმისა, რომ იმ მონყობილობაზე მუშაობა, რასაც ჩვენ დღეს კომპიუტერს ვეძახით, XIX და XX საუკუნეების განმავლობაში, აქტიურად მიმდინარეობდა, პირველი კომპიუტერის ბაზარზე გამოჩენა, მხოლოდ 1970-იან წლებში ხდება. თუმცა, ეს არის თითქმის 30 კილოიანი მონყობილობა, მინიმალური მახსოვრობითა და შესაძლებლობებით. წლების განმავლობაში, კომპიუტერი იხვეწება, კილოგრამების რაოდენობა იკლებს, კილობაიტების კი მატულობს. იხვეწება პროგრამული ენა და კომპიუტერის შესაძლებლობები, სცდება მარტივი მათემატიკური „ამოცანების“ ამოხსნას. 1990-იანი წლების შუა ხანიდან, კომპიუტერი ხდება მასობრივი მოხმარების საგანი და სულ რაღაც ათ წელიწადში, „თავშესაქცევიდან“ აუცილებელ საგნამდე იქცევა.

ინტერნეტის გამოგონება, კიდევ უფრო აუცილებელს ხდის კომპიუტერის ქონას. ნელ-ნელა, კომპიუტერი ითავსებს მანამდე არსებული საკომუნიკაციო ტექნიკის (ტელევიზორის, ტელეგრაფის, ტელეფონის) ყველა ფუნქციას და ქმნის ისეთ ახალ ფუნქციებსაც, რომელთა განხორციელებაც, მანამდე, არცერთ სხვა მონყობილობას არ შეეძლო. კომპიუტერული ტექნიკა ელვის სისწრაფით ვითარდება, ამას ემატება მობილური ტელეფონების ევოლუციაც და მსოფლიო ტექნიკური რევოლუციის პირისპირ დგება.

თანამედროვე ხელოვნება ცდილობს არ ჩამორჩეს ტექნიკურ პროგრესს და ყველა ახალ შემოთავაზებულ ხელსაწყოს, უკვე ყოყმანის გარეშე, უყურებს, როგორც ხელოვნების შესაქმნელ პოტენციურ იარაღს.

კომპიუტერის და მისი პროგრამების საშუალებით, შეიქმნა ბევრი ახალი მედიუმი და გამარტივდა ძველ მედიუმებში მუშაობის ხერხები. ახალი ტექნოლოგიებით შექმნილ ხელოვნებას, ერთი საერთო სახელი, „ნიუ მედია არტი“ ეწოდა და თავის თავში მოიცავს დიჯიტალ არტი, კომპიუტერული გრაფიკა, კომპიუტერული ანიმაცია, ვიდეო თამაშები და სხვ. ეს ისედაც ვრცელი მედიუმი, დღითიდღე უფრო და უფრო იზრდება, რადგან ახალი პროგრამები და ძველი პროგრამების გაუმჯობესებული ვერსიები, რომლებიც სისტემატურად გამოდის ბაზარზე, ხელოვანებს ახალ შესაძლებლობებს სთავაზობს.

მოძრავი გამოსახულების ცნებაც გაიზარდა. მასში შემავალი მედიუმების უმეტესი ნაწილის შექმნისთვის, ვიდეო კამერა, როგორც მოძრაობის ამსახავი ხელსაწყო, უკვე აღარ არის საჭირო.

ინტერნეტი, რომელიც ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელი ნაწილი გახდა, ხელოვანებს უსაზღვრო საგამოფენო სივრცეებს სთავაზობს: პერსონალური ვებ-საიტები, სპეციალურად მოძრავი გამოსახულებისთვის შექმნილი საიტები, სადაც ყველა მსურველს შეუძლია ნახოს მოძრავი გამოსახულების ნებისმიერი „პროლექტი“: ფილმები, მუსიკალური კლიპები, ვიდეო არტი, ნიუ მედია არტი და ა.შ.

ამგვარად, ხელოვანებს, ნამუშევრის პრეზენტაცია შეუძლიათ ნებისმიერ დროს და ნებისმიერ ადგილას. ყველაზე „ხალხმრავალი“ ადგილი კი სოციალური ქსელებია, სადაც, ატვირთული მასალის ნახვა, დღეში ათასობით ადამიანს შეუძლია.

არავინ იცის რამდენ ხანს გასტანს ეს ეპოქა, რომელიც ჯერ მხოლოდ ბოლო ათწლეულს ითვლის, მაგრამ ალბათ როდესმე, დროის ამ მონაკვეთს, სოციალური ქსელის ეპოქას დაარქმევენ, როცა ადამიანები ბოლომდე შევიდნენ ვირტუალურ სამყაროში, შექმნეს თავიანთი ვირტუალური „მე“-ები და ერთმანეთთან კომუნიკაციის ყველაზე პოპულარულ ხერხად ინტერნეტი აირჩიეს.

თუ აქამდე, მთლიანად ინტერნეტი, ითავსებდა საკომუნიკაციო ტექნიკის ყველა ფუნქციას, ახლა ეს ფუნქციები, მხოლოდ სოციალურ ქსელებსაც აქვთ. ადამიანები, რომლებსაც დღე-ღამის რაღაც ნაწილში სძინავთ, და, შესაბამისად, წყვეტენ სხვა ადამიანებთან კომუნიკაციას, უკვე, თავიანთი ვირტუალური ექსპანტიების დახმარებით, აღარასდროს არიან უმოქმედოდ. ისინი წერენ თავიანთ აზრს ან აკეთებენ კომენტარებს სხვების აზრზე, შედიან სხვადასხვა თემებზე გამართულ დისკუსიებში, იწონებენ ან

ინუნებენ სხვების მიერ დაწერილ „პოსტებს“ და მაშინაც კი, როცა ისინი არ არიან „ონლაინ“, მათი გვერდები აქტიურია.

არსებობს უამრავი ფოტო და ვიდეო საიტი, რომლებიც კომპიუტერსა თუ მობილურში ჩამონტაჟებული კამერით, გაძლევენ სურათის მომენტალურად გადაღების და დამონტაჟების საშუალებას. მოძრავი ფოტოები, ე.წ. გიფები, რომლებიც, მეიბრიჯის პრინციპით, რამდენიმე კადრის მიყოლებით გადაღებისა და შემდეგ შეერთების გზით იქმნება, ახალი სასაუბრო ენაა. სხვადასხვა ემოციის გამოსახატავად, ადამიანები იღებენ გიფებს, ან იყენებენ სხვის მიერ გადაღებულ თუ ამოჭრილ გიფს, როგორც მათი ზოგადი, თუ ამა თუ იმ საკითხის მიერ განწყობის ამსახველ ვიზუალურ ნიშანს. მოძრავი გამოსახულება, ახალი, ყოველდღიური საკომუნიკაციო ენა გახდა.

მიუხედავად იმისა, რომ გიფ-ები ჯერ არ გამოსულა ყოველდღიურობიდან და მისი ხელოვნების ასპექტში განხილვაც არ დაწყებულა, მოსალოდნელია, რომ სულ მალე, გიფები ვიხილოთ არა მხოლოდ სოციალური ქსელის, არამედ საგამოფენო სივრცის კედლებზეც. ამ მედიუმს, რომელიც ჯერ არ აღიარებულა, როგორც მედიუმი, ვიდეო ხელოვნების მსგავსი სხარტი ენა და დამახასიათებელი გამომსახველობა აქვს.

როცა კონკურენცია მედიუმებს შორის საკმაოდ დიდია, ნამუშევრის შექმნა უფრო მარტივი ხდება, თუმცა მისი ხელოვნებისთვის, შემდეგ კი რომელიმე კონკრეტული მედიუმისთვის მიკუთვნება, უფრო ძნელია. საზღვრების საკითხი, რომელიც ადრე ვიდეო ხელოვნებას ტელევიზიასა და ექსპერიმენტულ ფილმთან ჰქონდა, დღეს გაცილებით ვრცელია.

ხელოვნების ინსტრუმენტად კომპიუტერის გამოყენება პირველი პერსონალური კომპიუტერების გამოჩენასთან ერთად დაიწყო. სწორედ კომპიუტერული თამაშების განვითარებას მოჰყვა ხელოვნების საზღვრების მუდმივი ცვლილება... ამასობაში ყველა მობილური ტელეფონი ფილმების გადაღების ფუნქციით აღიჭურვა. „ლამის გადაღების“ ფუნქციის ცოტაოდენი გამოყენება და ადამიანი უკვე ვიდეოხელოვანია. 90-იან წლებში, ფილმების მონტაჟი მხოლოდ რამდენიმე საქმეში ჩახედულ ხელოვანს შეეძლო, ახლა კი ყველა კომპიუტერზე წინასწარაა დამონტაჟებული ვიდეოპროგრამები, რომელთა მოხმარებაც უმარტივესია. ჩვენ ტელევიზიის და, შესაბამისად, ვიდეოხელოვნების თაობა ვართ, ჩემი აზრით ჩვენი თაობისთვის უფრო გამარტივებულიანვდომა მოძრავ გამოსახულებაზე, ვიდრე დაბგურ მხატვრობაზე. მიდი დიდი უპირატესობაა ის, რომ

(თითქმის) ბიუჯეტის გარეშე და კარგი იდეის არსებობის პირობებშიც კი არის შესაძლებელი საინტერესო ნამუშევრის შექმნა.³⁹

ამ პირობებში, როცა ყველას, ვისაც ახალი თაობის მობილური ტელეფონი აქვს, შეუძლია გადაიღოს ვიდეო, დაამონტაჟოს ის და მოაწყოს მისი პრეზენტაცია ონლაინ, ინტერნეტში, როგორ უნდა გავავლოთ ზღვარი „ნამდვილ“ ვიდეო ხელოვნებასა და „მოყვარულს“ ვიდეო ხელოვნებას შორის? ან, საჭიროა კი ამ ზღვარის გაღება? იქნებ, იოზეფ ბოისის მიერ 40 წლის წინ ნათქვამი სიტყვები, რომლებიც ბევრი პოსტმოდერნისტი არტისტისა და ხელოვნებათმცოდნის საყვარელი გამონათქვამია, დღეს რეალობად იქცა. იქნებ, ყველა ადამიანი მართლაც ხელოვანია?

II თავი

ვიდეო არტი საქართველოში - სპეციფიკა, საზღვრები

რატომ არ იყო საქართველო

XX საუკუნე საქართველოსთვისაც, ისევე, როგორც დანარჩენი მსოფლიოსთვის, საკმაოდ რთული საუკუნე იყო. მსოფლიო პოლიტიკაში ჩართული პატარა ქვეყანა, რომელიც იმ დროისათვის საბჭოთა კავშირის ერთ პატარა რესპუბლიკად მოიხსენიებოდა, გამუდმებულ ბრძოლაში იყო. გარდა იმისა, რომ ქვეყანა ოკუპირებული იყო, მიმდინარეობდა საბჭოთა სისტემის ფარული ზეწოლა ასიმილაციისა და ეროვნული იდენტობის გაქრობის მიზნით.

როგორც აღმოჩნდა, ოკუპაციისგან თავის დაღწევა თუ იდენტობის შენარჩუნება არც ისე ბევრს აღელვებდა. ადამიანები კომფორტულად გრძნობდნენ თავს იქ და ისე, როგორც იყვნენ და სულაც არ ანუხებდათ სიტყვის და გამოხატვის თავისუფლების შეზღუდვა თუ

³⁹ ბერნარდ ბიმოფი, შავი ყუთის გარეთ, ვიდეო არტ ლაბორატორია, გამომცემლობა სეზანი, 2014, გვ. 7

ფარისველობა, რომლითაც „კამსამოლსკაია პრავდაში“ დაბეჭდილი ლექსები ხოტბას ასხამდნენ კომუნიზმს.

მიუხედავად ხელოვანების ნაწილის შემართებისა, ქართულმა ხელოვნებამ შეაჩერა ბუნებრივი თვითგანვითარება და საბჭოთა კავშირის სოციალისტური რეალიზმის ხელოვნების გზას დაადგა.

ამ ყველაფერს ლოგიკური მიზეზები ჰქონდა: მუდმივი კონტროლი, ცენზურა და ამასთან ერთად ინფორმაციული ვაკუუმი. ტოტალიტარიზმით განპირობებული იზოლაცია, რომელმაც ჩამოაშორა საქართველო დასავლეთს და რომლის გამოც ქართველი ხელოვანები ჩამორჩნენ ხელოვნების ახალ ეტაპზე გადამავალ გზას.

მაშინ, როდესაც დასავლური ხელოვნება მოდერნიზმიდან პოსტმოდერნიზმზე გადასვლის ეტაპზე იყო, ქართველ ხელოვანებს ჯერ კიდევ არ ჰქონდათ ინფორმაცია ხელოვნების სწრაფად ცვლად მენისტიმულ მიმდინარეობებზე. მათ არ იცოდნენ რა იყო „action painting“ მაშინ, როცა პოლოკი იატაკზე გაშლილ ტილოებზე ხატავდა, არ იცოდნენ რა იყო პერფორმანსი და არ ჰქონდათ არანაირი ინფორმაცია ფლუქსუსზე. პოსტმოდერნიზმის დამახასიათებელი ახალი მედიუმები და მათი მრავალფეროვნება, უცხო იყო ქართული სახელოვნებო სცენისთვის და ამიტომ, როდესაც იოზეფ ბოისმა თქვა, რომ ყველა ადამიანი ხელოვანია/არტისტია, ქართველი არტისტები ჯერ კიდევ „ტრადიციულ“ მხატვრებად რჩებოდნენ.

თუმცა, იმ პერიოდშიც, როცა საბჭოთა კავშირში ჯენის ჯოპლინის ნაცვლად საბჭოთა ჰიმნს უსმენდნენ, იყვნენ ადამიანები, რომლებიც ატარებდნენ დასავლური კულტურის აკრძალულ სიმბოლოს - ჯინსს, და აწყობდნენ იატაკქვეშა შეკრებებს, სადაც ცვლიდნენ მეკობრულად მოპოვებულ ინფორმაციას დასავლეთზე - ცხოვრების სტილზე, მუსიკაზე, ხელოვნებაზე.

კონტრკულტურა - არაოფიციალური კულტურა

ცვლილებების აუცილებლობის შეგრძნება და საპროტესტო ნიშნები მეტნაკლები წარმატებით იჩენდა თავს 60-იან - 80-იან წლებში და არაოფიციალური ხელოვნების მუხტიც სამივე ამ ათწლეულში სხვადასხვანაირად რეალიზდებოდა. ამ კულტურის წარმომადგენლები თვითონ თავიანთ თავს კონტრკულტურას მიაკუთვნებენ, თუმცა ამ ტერმინთან დაკავშირებით განსხვავებული მოსაზრებებიც არსებობს. სამოციანელებისთვის კონტრკულტურა იყო „მაკასინები“, ტვისტი კაფე „მეტროში“, ალპინიზმი, ჯაზი, ქუჩაში ხელგადახვეული სიარული, გაუკვალავ თოვლში კუსტარული თხილამურებით სრიალი, კოცნაობა „კიროვის“ ბაღში. სამოცდაათიანელებისთვის - ეს იყო როკმუსიკა, „მინი“, ლამის ექსკურსიები აეროპორტში ან „მაედნის“ ჩაიხანაში, მეზობელ მოძმე რესპუბლიკებში ნარკოტიკის საშოვარზე ხეტილი, ქვეცნობიერის გაშიშვლება, სექსი. 1980-90-იანებში კი კონტრკულტურულ სიმწვავეს გლდანის ან თემქის მიკრორაიონის საყოფაცხოვრებო კორპუსში გამოფენის მოწყობაში, ფემინისტურ ლოზუნგებში და თვითმფრინავის გატაცებაში ხედავდნენ. მაგრამ განსხვავების მიუხედავად ამ სამ ათწლეულს საერთოც ბევრი ჰქონდა. პირველ რიგში მათ აერთიანებდა პროტესტი საბჭოთა ტოტალიტარიზმის წინააღმდეგ და უფრო დემოკრატიული ფორმების დამკვიდრების მცდელობა.⁴⁰

პროტესტი ხელისუფლების ავტორიტარიზმის მიმართ და გამოხატვის თავისუფლების სურვილი ახალი თაობის ხელოვანებში უფრო და უფრო იზრდებოდა. ილუზია თავისუფლებაზე ადამიანებს ვეღარ ანიჭებდა თავისუფლების გრძნობას.

1958 წელს გალაკტიონ ტაბიძემ თავი მოიკლა. არის მოსაზრება, რომ მისი თვითმკვლელობა რეჟიმთან უთანხმოებისა და დაუმორჩილებლობის აქტი იყო. მას აღარ სურდა ტოტალიტარული რეჟიმის ინტრიგებში ჩართული პოეტი ყოფილიყო. მას აღარ სურდა, რომ მისი ტალანტი და ავტორიტეტი, ახალი რეპრესიების განხორციელებაში გამოეყენებინათ. ამ ქმედებამ წერტილი დაუსვა ხელოვნურად შექმნილ სისტემას, რომელშიც ხელოვანი გვევლინებოდა მორჩილ შემოქმედად იმ ამორალური იდეოლოგიისა, რომლის მიზანიც პიროვნების დაჩოქება და პირადი პასუხისმგებლობის ნიველირება იყო.

ამ დროიდან ილუმორული კომუნისტური სამოთხისგან უარის თქმის, განდგომის იდეა ხდება ბევრი ინტელექტუალის კრედო, რომელთათვისაც ძიება, შემოქმედება, ცოდნისა და ინფორმაციის მიღებაც კი შეუთავსებელია რეგლამენტირებულ, კონტროლირებად

⁴⁰ ლიკა ნადარაია .“ცხოვრების წესი როგორც კონტრკულტურა.“ *კონტრკულტურა*.2000წ. ბაკურ სულაკაურის გამომცემლობა.გვ.64.

ცხოვრების წესთან, რომელშიც თავისუფალი განცდის განხორციელება, სულ ცოტა, ფსიქიკურ არასრულფასოვნებად აღიქმება.⁴¹

60-იანი წლებიდან იწყება ის, რაც დღეისთვის ხელოვანთა ნაწილის მიერ განისაზღვრება „კონტრკულტურად“. ეს არ იყო წინასწარ გააზრებული, კარგად მოფიქრებული მოძრაობა. არ არსებობდა არანაირი მანიფესტი, არანაირი წესები. ეს არც დასავლეთის კონტრკულტურის მიბაძვა იყო. ხელოვანებს, უბრალოდ, ყელში ამოუვიდათ, რომ მათ არავინ თვლიდათ ხელოვანებად, რომ არ არსებობდა თავისუფალი მხატვარი და ყველა მათგანი, უნდოდით თუ არა, „კარის“ მხატვრები იყვნენ, რომელთაც ხოტბა უნდა შეესხათ საბჭოთა კავშირის დიდებისთვის და უარი ეთქვათ თავიანთ სურვილებზე. როგორც ხშირად თვითონვე ამბობენ პირად საუბრებში, ეს ბუნებრივი პროტესტის გრძნობა ბევრ მხატვარს ერთად დაეუფლა და სწორედ ამ პროტესტის შემოქმედებაში გამოხატვით შეიქმნა კონტრკულტურაც. ამას მოჰყვა ხელისუფლების გაბრაზება, გამოფენებისა და გამოცემების აკრძალვა, ხელოვანების დაპატიმრება, დასჯა და ა.შ.

როგორც ილიკო ზაუტაშვილი წერს, მხატვარს, იმ პერიოდში ორი არჩევანი ჰქონდა: ყოფილიყო ან ჰქონოდა, - პერიფრაზი ერის ფრომის 1976 წელს გამოქვეყნებული კვლევიდან - „*To Have or to Be?*“

ვისაც „ჰქონდა“, ის მატერიალურად პრივილეგირებული იყო, მაღალი სოციალური ფენის წარმომადგენლად ითვლებოდა და სოცრეალისტი შემოქმედი ერქვა.

ხოლო, ვინც „იყო“ იყო თავისუფალი, თვითმყოფადი, მაგრამ მატერიალურად და ფიზიკურად დაუცველი. ვინც „იყო“ ის ქმნიდა კონტრკულტურას, რომელმაც, შეიძლება ითქვას, ქართული ხელოვნება გადაარჩინა.

ოთხმოციანი წლებიდან გვაქვს რევოლუციური მცდელობები ხელოვნების გარედან (არაბუნებრივი წესით) დადგენილი საზღვრების მოშლისა. თუმცა სწორედ ადამიანური აზრითი ფორმების უკმარისობის გამო, ამ ცდებს, უნდა ვაღიაროთ, რომ უმეტეს შემთხვევაში, ფორმალურ ანარქიამდე მივყავართ.

მეოცე საუკუნის ოთხმოციანი წლებიდან საქართველოში დაიწყო მიზიდულობის ზრდა დასავლურ-ამერიკული კულტურისაკენ. ახალი აღმოჩენა იყო თანამედროვე და უფრო ადრეული მხატვრების ის ჟურნალები და კატალოგები, რომლებიც აქამდე აქაური ადამიანის თვალისათვის მიუწვდომელი იყო, თუ ის არ იყო სამთავრობო „ნომენკლატურის კაცი“. მოკლედ, ამ დროს დაიწყო შემოჭრა და შემოტევა როგორც

⁴¹ილიკო ზაუტაშვილი, კონტრკულტურა. *კონტრკულტურა*. 2000წ. ბაკურ სულაკაურის გამომცემლობა. გვ55

გენიალურმა, ისე ნაკლებად გენიალურმა ხელოვნებამ, რამაც აზრობრივი მიმართებით ვაკუუმში მჭდომი ადამიანების უმეტესი ნაწილი, უბრალოდ შოკში ჩააგდო. გაჩნდა დაპირისპირებული მხარეები: ერთის მხრივ, ფორმალური სოც-რეალიზმის ერთგული მიმდევრები, მეორეს მხრივ, უმცირესობაში დარჩენილი, როგორც ახლის მაძიებელი გონებითა და სულით განმსჭვალული, ასევე ავანტიურისტი ხელოვანები. საერთოდ აღმოჩენად იქცა, რომ ესთეტიკამ ხელოვნებაში ადგილი დაუთმო ავანტიურას. ამას, რა თქმა უნდა, ჰქონდა დადებითი მხარეც. მანამდე საზღვრებში ჩაკეტილი ხელოვანი მიხვდა, რომ ეს საზღვარი მისი არ იყო და დაიწყო საკუთარი საზღვრის ძიება⁴².

ინფორმაციამ, რომელიც მანამდე ვერ აღწევდა რკინის ფარდაში, ნელ-ნელა დაიწყო შემოსვლა.

ჟურნალებში ხელოვნების შესახებ («Искусство» "Иностранная литература") იბეჭდებოდა სტატიები დასავლურ ხელოვნებაზე, ნელ-ნელა ინფორმაცია აღწევდა რკინის ფარდის მიღმა, იქ, სადაც საყოველთაო თანასწორობის, მშრომელთა კლასის 2 მშენებლობა გადასახლების, დახვრეტის, ხალხის დაშინების ფონზე მიდიოდა, თანდათანობით დაუშვეს ჯერ “არაოფიციალური ხელოვნების” დაჯგუფებების არსებობა, 1974 წელს მოსკოვში დიდი გამოფენაც (ე.წ. ბულდოზერების გამოფენა) მოეწყო, სადაც ანდერგრაუნდის ნაწარმოებები იყო წარმოდგენილი. მართალია გამოფენა დაარბიეს და არტეფაქტების უმეტესობა გაანადგურეს, ზოგი ხელოვანი დროებით დააკავეს, თუმცა ცენზურა 1920-30-40-იან წლებთან შედარებით ბევრად ლოიალური იყო.⁴³

კურატორების ლაბორატორიისთვის მიცემულ ინტერვიუში, საქართველოში ვიდეო არტის პირველად გამოჩენასთან დაკავშირებით, ხელოვანები თვითონ იხსენებენ ამ პერიოდს, როცა ინფორმაცია დასავლურ ხელოვნებაზე ნელ-ნელა აღწევდა რკინის ფარდაში, თუმცა არსებული რეჟიმის გამო, შეუძლებელი იყო უსაფრთხოდ წაგეკითხა ჟურნალი, გენახა ფილმი ან, უბრალოდ, დაგესვა შეკითხვები.

„მაშინ, პოსტსაბჭოთა სივრცეში, ეს აბსოლუტურად უცხო ხილი იყო. მეტსაც გეტყვით, ელემენტარულ ტერმინოლოგიაშიც კი ვერ ვერკვეოდით კარგად: რა იყო პერფორმანსი, რა იყო აქცია, ობიექტი... ეს ყველაფერი ახალი ხილივით იყო, რასაც

⁴²გია ლორია გაზეთი „გაზეთი“, დეკემბერი, 2006 – N2

⁴³ ნანა ყიფიანი, არაოფიციალური ხელოვნება, 1970

მანამდე დასავლეთში რაღაც გაურკვეველი ხელოვნება ერქვა. მასალა, ინფორმაცია ძალიან ცოტა იყო. მოგეხსენებათ, მაშინ ინტერნეტი არ არსებობდა. რეალურად, ყველაფერი ადამიანების კერძო ინიციატივით ხდებოდა: იპოვიდი რაღაც ჟურნალს უნგრულ ენაზე, რომელსაც ვერავინ კითხულობდა, მაგრამ შიგნით რაღაც ეწერა ან ეხატა და ხვდებოდი, რომ სტატია იყო, მაგალითად, ბუნეულზე და ესეც კი უკვე ინფორმაციის წყარო ხდებოდა. მერე ნელ-ნელა დაიწყო ინფორმაციის შემოსვლა. რუსულმა არტჟურნალებმა და გამოცემებმა, მათ შორის ლეგალურმაც კი, მაგალითად, „ისკუსტვო ი ტვორჩესტვომ“, დაიწყეს საინტერესო ინფორმაციის ბეჭდვა. ეს არ იყო ვრცელი სტატიები. მცირე ინფორმაცია იყო, მაგალითად, იმაზე, თუ რა არის ობიექტი, ვიდეოარტი, ჰეფენინგი. - ყველა გურამ წიბახაშვილი.⁴⁴

ილიკო ზაუტაშვილი, პერესტროიკული პერიოდის ერთ-ერთი ავანგარდისტი მხატვარი, ამბობს: ინფორმაცია იყო ბიბლიოთეკებში, შემოდიოდა ჟურნალები *Art in America* და სხვა მსგავსი ლიტერატურა, მაგრამ ამ ჟურნალების წაკითხვისთვის, თუ ოფიციალურად შეიტყობდნენ, რომ ვინმეს ხელში ჩაუვარდა, კიდეც იჭერდნენ. თუმცა ამგვარ ლიტერატურას ჩუმად მაინც ეცნობოდა მხატვრების რაღაც ნაწილი. ხელოვნების ისტორიის ინსტიტუტშიც იყო დიდი რაოდენობით ლიტერატურა, მაგრამ ამ ყველაფრის წაკითხვა მაინც არ ხდებოდა მარტივად. არსებობდა ბიუროკრატიული წესები და ყველაფერთან დაკავშირებით მოთხოვნები უნდა გეწერა. მსგავსი ლიტერატურით დაინტერესდება, გრძელი თმისა და დახეული შარვალის არ იყოს, საეჭვოდ ითვლებოდა.

თანამედროვე ხელოვნების შესახებ რუსულ ენაზე გამოდიოდა წიგნები, სადაც წერდნენ ახალ ფორმებზე, მაგრამ ეს იყო კრიტიკა, საბჭოთა იდეოლოგიის ხელოვნების პროპაგანდა და შეფარული ინფორმაცია დასავლური ხელოვნების ახალი ფორმების შესახებ. ასევე იბეჭდებოდა ვიზუალური მასალაც, მაგრამ მერე ამას მოაყოლებდნენ კრიტიკა, რომ ეს ყველაფერი საშინელებაა, ტყუილია, რომელიც იწვევს ზნეობრივ დაცემასა და ადამიანის დეგრადაციას. სხვაგვარად რომ ვთქვათ, მაინც შეგეძლო რომ ამ ყველაფერს გაცნობოდი, მაგრამ სისტემიდან ამოვარდნილი იყავი, არ იყავი ის ადამიანი, რომელსაც დააფასებდნენ, როგორც პროფესიონალს. განვითარების გზა მოჭრილი გქონდა – ვერ გახდებოდი მხატვართა კავშირის წევრი, ვერ მიიღებდი სახელოსნოს და ა.შ.⁴⁵

⁴⁴ გურამ წიბახაშვილი, ინტერვიუ კურატორების ლაბორატორიასთან, ვიდეო არტ ლაბორატორია, გამომცემლობა სეზანი, 2014, გვ.37

⁴⁵ ილიკო ზაუტაშვილი, ინტერვიუ კურატორების ლაბორატორიასთან, ვიდეო არტ ლაბორატორია, გამომცემლობა სეზანი, 2014, გვ.48

1980-იან წლებში, თვითმფრინავმა, რომელიც რკინის ფარდის მიღმა ცხოვრებას მონყურებულმა ახალგაზრდებმა გაიტაცეს, დასავლეთს ვერ მიაღწია. „თვითმფრინავის ბიჭების“ მიერ სხვა სამყაროს გაცნობის სურვილით შთაგონებული ერთგვარად ინტუიციური გეგმა მათთვის მოულოდნელად განვითარდა და შედეგად მათ რეჟიმი დახვრეტით გაუსწორდა.

გეგმა კრახით დამთავრდა, თუმცა მიზანი, ასე თუ ისე, მიღწეული იყო, პირველი ნაბიჯი გადადგმული, ვაკუუმიდან თავის დაღწევის სურვილი - გამძაფრებული.

ხელოვნება, როგორც ყოველთვის, ახლაც გამოხატვის საუკეთესო საშუალება აღმოჩნდა.

X სართული

პერესტროიკის პერიოდში გამოჩნდნენ ხელოვანები, რომლებსაც ჰქონდათ სურვილი გაეკეთებინათ რაღაც ახალი, თუმცა ის, რასაც თავისი სიახლით აღფრთოვანებაში მოჰყავდა ქართული საზოგადოება, დასავლეთისთვის უკვე კარგად დავიწყებული ძველი იყო.

ამ პერიოდშივე, სამხატვრო აკადემიის მეათე სართულზე, მამუკა ცეცხლაძისთვის გამოყოფილ სახელოსნოში, იკრიბებიან ახალგაზრდა მხატვრები: ნიკო ცეცხლაძე, მამუკა ცეცხლაძე, ოლეგ ტიმჩენკო, მამუკა ჯაფარიძე, კარლო კაჭარავა, გოგა მაღლაკელიძე. ასე იქმნება ჯგუფი „X სართული“.

1987 წელს ჯგუფი მარჯანიშვილის სახელობის თეატრის სადეკორაციო სახელოსნოში განაგრძობს მუშაობას. ჯგუფს ემატებიან ახალი წევრები (კოკა რამიშვილი, ქეთი კაპანაძე და სხვ.), ეწყობა ჯგუფური გამოფენები, რომლებიც საგამოფენო დარბაზებიდან ალტერნატიულ სივრცეებში ინაცვლებენ - ცარიელ შენობებში, ღია სივრცეებში, მიწისქვეშა გადასასვლელებში. თითქოს ერთდროულად ცდილობენ დანაკარგის აღდგენას - ხელოვანები მუშაობენ სხვადასხვა სფეროებში: ზოგი დიდ ტილოებს ხატავს, ზოგი ობიექტებს ქმნის სხვადასხვა მასალისგან, ზოგიც ინტერესდება ბოისის „აქციის ხელოვნებით“ და ღვამს პირველ ნაბიჯებს ქართული პერფორმანსის ისტორიაში.

ამ პერიოდიდან დაიწყო 80-იანელთა თაობის გამოფენებიც თბილისში - დიდუბის გამოფენათა პავილიონში, თბილისის მხატვრის სახლის კიბეზე, ქარვასლაში, თელავში - მუსიკალურ ფესტივალზე და ა.შ. ამ პერიოდში უკვე შესუსტებული იყო საბჭოთა კავშირის ცენზურა და სახელმწიფოც ოფიციალურად აღიარებდა თანამედროვე, არატრადიციულ ხელოვნებას.

ხელოვნებათმცოდნე მარინა ხატიაშვილი, სტატიაში „X სართული - მარჯანიშვილი“ წერს 1988 წელს ქარვასლაში საბჭოთა კავშირის მასშტაბით ჩატარებულ პირველ ვიდეო/აქციაზე, სახელწოდებით „ბიტავოი შპიონაჟი“. მოსკოვიდან ჩამოსულ ჯგუფთან „მედგერმენევტიკასთან“ ერთად აქციაში მონაწილეობდა მარჯანიშვილის სახელოსნოს ჯგუფიც. ეს იყო „მოსკოვერი კონცეპტუალიზმის“ ახალი თაობის ჯგუფი, რომელიც ნებისმიერ ობიექტს, აქციას თუ პერფორმანსს კომენტირებას უკეთებდა ტექსტებით. ბორის გროისი სტატიაში „ხელოვნების მიკრობები“, რომელიც ამ ახალგაზრდა მხატვრების შემოქმედებას ეხება, წერს: „მედგერმენევტიკა“ - ავადმყოფი ხელოვნებისთვის ერთგვარი სამედიცინო დახმარებაა, რომელიც იტანჯება აზრისა და ზემოქმედების ძალის უკმარისობით და ამიტომ წარუდგება რა საკუთარ თავს, მას არ აქვს გადარჩენის შანსი“. ⁴⁶

რამდენიმე უცხოელი ხელოვნებათმცოდნის გამოხმაურება მოყვა 1989 წელს, საქართველოს სახალხო მეურნეობის მიღწევათა გამოფენის პირველსა და მეათე პავილიონებში გამართულ ქართველი მხატვრების გამოფენასაც. საინტერესოა, ამ

⁴⁶ მარინა ხატიაშვილი, სტატია „X სართული - მარჯანიშვილი“

გამოფენის მნიშვნელობასა და ხარისხზე მოსმენილი უცხოელი ხელოვნებათმცოდნის აზრი, რომლისთვისაც ქვეყანაში მიმდინარე სახელოვნებო მოვლენები უცხოა და გამოფენასაც და პროცესსაც შორიდან, დამკვირვებლის თვალთ უყურებს.

1989 წელსვე, გაზეთ „ახალგაზრდა კომუნისტისთვის“ დაწერილ სტატიაში, მარინე ასათიანს სარა ვილსონის - კორტოლდის ხელოვნების ისტორიის ინსტიტუტის პროფესორისა და ხელოვნებათმცოდნის ციტატა მოყავს: „ამ გამოფენაზე ნატლად ჩანს ქართველი მხატვრების შემოქმედებითი ძიების სურვილი, - სურვილი იყვნენ თანამედროვენი. ჩემი აზრით, აქ იგრძნობა თანამედროვე დასავლეთი მხატვრობის, კერძოდ გერმანელი ექსპრესიონისტების ორიენტაცია, რომლებიც მიმართავდნენ საკუთარ წარსულს. ქართველ მხატვრებში კი იგრძნობდა არა საკუთარი, არამედ დასავლური ტრადიციებისაკენ ლტოლვა. ჩემი აზრით, აუცილებელია ინტელექტუალურად გააზრებული საკუთარი ტრადიციებისა და თანამედროვე დასავლური მხატვრობის სინთეზი. ჩვენ თბილისში ე.წ. „ოფიციალურად დაშვებული“, ჩემი შეხედულებით „ღარიბი“ ფერწერაც გვიჩვენებს, აქ წარმოდგენილი ნამუშევრები კი გაცილებით მაღალი ხარისხისაა, რაც მე ძალიან მახარებს. ვიტყვდი, რომ ეს არის ცდა, სწრაფვა ინტელექტუალობისაკენ. თქვენმა ახალგაზრდა მხატვრებმა საკუთარი წარსულის კრიტიკული გააზრება და წარსულის ინტეგრაცია საკუთარ ხელოვნებაში უნდა შეძლონ“⁴⁷

ის, რომ ახლად გაჩენილმა დასავლურმა მედიუმებმა დიდი გავლენა იქონია ქართველ მხატვრებზე და, რიგ შემთხვევებში, მათი ინდივიდუალიზმიც დროებით მაინც ჩაახშო, მხოლოდ უცხოელ ხელოვნებათმცოდნეს არ შეუმჩნევია.

1994 წელს, სტატიაში „რატომ არ არის საქართველო“ კარლო კაჭარავა წერდა: „ამჟამინდელ საქართველოში თითქმის ყოველი მეორე მხატვარი „ავანგარდისტია“. როგორც ჩანს, სიტყვა „ავანგარდი“ გაიგივებულია მთელ დასავლურ თანამედროვე ხელოვნებასთან და მიჩნეულია ყველანაირი პროფესიული გამოცდილების სრულ უარყოფად და განუკითხაობად. ამგვარი გაგება მართლაც სიმპტომია ქვეყნისათვის, რომელიც სრულ განუკითხაობას მოუცავს: არანაირი პრინციპი, არანაირი თანმიმდევრულობა, არანაირი პასუხისმგებლობა - აი, ამ ცხოვრებისეული გამოცდილების ემანაცია ხდება ადგილობრივ „ავანგარდისტთა“ ოპუსებში.

⁴⁷ მარინე ასათიანი, „მეამბოხეთა ლეგალური რეტროსპექტივა“ გაზეთი ახალგაზრდა კომუნისტი, 1989

ზედაპირული ნაცნობობა თანამედროვე დასავლური ხელოვნების ნიმუშებთან, ჩვენი პერსონაჟებისათვის ყველაფრის ნებადართულობის ილუზიას ქმნის: თურმე შესაძლებელია მხოლოდ გეომეტრიული ფიგურებით ან სხვადასხვა სისქის თავისუფალი მონასმებით, ლაქებით ოპერირება. თურმე შესაძლებელია სურათზე საერთოდ უარის თქმა და ნებისმიერი შემთხვევითი საგნებით ობიექტებისა და ინსტალაციების კეთება. როგორც ყველაფრიდან ჩანს, ჩვენში ასე მიაჩნიათ, რომ ამ უახლოესი ხელოვნების შეფასების ერთადერთი კრიტერიუმი მხოლოდ ის არის, ვინ უფრო მეტად გააკვირვებს ან შეაწუხებს ვინმეს თავისი პიროვნული ამბიციებით ე.წ. „უკომპლექსობით“, რომლის კომპლექსი პიროვნებებად ვერჩამოცალიბებულ თავისუფლების ვერშემძენ სუბიექტებს სტანჯავთ.

ალბერ კამიუ კარგად წერდა ასეთი „მხატვრების“ შესახებ: „ტრადიციის გარეშე, მხატვარს უჩნდება ილუზია, რომ ის თვითონ ქმნის წესებს; აი, ის უკვე ღმერთია!“. სამწუხაროდ, ჩვენი კრიზისში ხანგრძლივად მყოფი ქვეყანა საესეა აგვარი „ღმერთებით“ და არა მხოლოდ „ხელოვანთა“ რიგებიდან გამოსული „ღმერთებით“.

ყველაფერი ზემოთ ნათქვამი არ ნიშნავს, რომ დღევანდელ საქართველოში არ არის ხუთი, შვიდი ნამდვილი არტიستي, რომელსაც შეუძლია თანამედროვე ხელოვნების კეთება (ვგულისხმობ ფერწერის ალტერნატიულ ფორმებს) და რომლებიც აკეთებენ კიდევ საკმაოდ საინტერესო, აქტუალურ ნიმუშებს. მიუხედავად წარმოუდგენელი გაჭირვებისა ქვეყანაში, რომელშიც ნამდვილი ხელოვნება თითქმის მთელი XX საუკუნის განმავლობაში არავის სჭირდებოდა, დიდი მხტვრები კი მხოლოდ გარდაცვალების შემდეგ უყვარდათ, ჩვენში მაინც იქმნება ხელოვნების საგულისხმო ნაწარმოებები, თუმცა, არც ისე მრავალი, როგორც ეს ბევრს ჰგონია, ბევრს „აწყობს“, ბევრსაც გულწრფელად უნდა.”

X საუკუნის არსებობით, რომელშიც, სავარაუდოდ, შედიოდა კარლო კაჭარავას მიერ ნახსენები „5-7“ არტისტიდან რამდენიმე მაინც, ქართულ ხელოვნებაში 30 წლის დაგვიანებით იწყება ის, რაც დასავლეთში 60-იან წლებში ხდებოდა. გარდა დროისა, კიდევ არის ერთი მნიშვნელოვანი განსხვავება - საქართველოში ეს არ იყო დროის მოტანილი, არ იყო წარსულის ლოგიკური გაგრძელება. „ბოისის ცნობილი ლოზუნგი - „ყველა ადამიანი მხატვარია“, - ასევე დროის ნიშანი იყო, თუმცა ეს დრო ჩვენს სივრცეში საეთოდაც არ ყოფილა, მის მიღმა ჩაიარა და ჩვენს მხატვრებს დღემდე უკმარისობის

გრძნობა აქვთ, რომ ამ ეპოქამ მათი მონაწილეობის გარეშე ამოწურა თავისი ამოცანები.“⁴⁸

(1980-90-იანების) ავანგარდული მოძრაობები დასავლური პოსტმოდერნისტული აქციებით იყო შთაგონებული, თუმცა თავად ბოჰემური განწყობები უფრო XX-ის დასაწყისის მოდერნს ჰგავდა სიურრეალისტური, დადაისტური თუ ექსპრესიონისტული თვითგანცდით. გლობალიზაციის ეს პროცესი პოსტ-საბჭოთა სივრცეში საკმაოდ აქტიური და მრავალფეროვანი იყო, თუმცა, ზედაპირზე მხოლოდ თვითდამკვიდრების მოტივები, პლაგიატი, ეპატაჟური ექსტრემიზმი და აპათია ჩანდა. მოდამ "სოვიეტ ავანგარდზე" ფსევდოხელოვნებისა და ფსევდოხელოვნათა ნაკადი გამოიწვია, აუდიტორიაში კი უნდობლობა თანამედროვე ხელოვნებისადმი. თუმცა, ამ ფსევდო მოძრაობებსაც ჰქონდათ თავიანთი ღირებულება და არასახარბიელო, მაგრამ არც თუ ისე უმნიშვნელო როლი ეკისრებოდათ მის მონაწილეებს გარდამავალი ეპოქის სიუჟეტში.

შედარებით მცირე ნაწილი ცდილობდა ამოეცხო გამოტოვებული გამოცდილებები დაკავშირებული დასავლურ კულტურასთან და მათთან არსებული გაუცხოება გადაეღახა.⁴⁹

X სართული, სწორედ იმ მცირე ნაწილს წარმოადგენდა, საიდანაც, ფაქტობრივად, იწყება დასავლური და ამერიკული თანამედროვე ხელოვნების ლიბერალური ფორმების გაჩენა და ინფორმაცია ბოლო ათწლეულებში ხელოვნებაში მომხდარი ცვლილებების შესახებ ნელ-ნელა შემოდის საქართველოშიც. ეს ყველაფერი მეტად მიმზიდველია სიახლის მეძებარი ქართველი ხელოვნებისთვის. მიმზიდველია, თუმცა უცხო. ინფორმაცია ბევრია და გადაუმუშავებელი. მოდერნისტული ხელოვნების განზომილებაში შესვლისთანავე ბლოკირებული ძიებები, რომლებსაც გზა იდეოლოგიური ხელოვნების დაკვეთამ დაუხშო, სრულიად არასაკმარისი პირობა იყო თანამედროვე ხელოვნების რეალობაში გადასასვლელად.

⁴⁸ ხათუნა ხაბულიანი. მაურიციო კატელანი: “ეს ღროის ნიშანია. 1960-იან წლებში ყველას შეეძლო ხელოვანი გამხდარიყო; დღეს ყველას ფულის კეთება უნდა...”. Facebook/Notes.

⁴⁹ ხათუნა ხაბულიანი / თანამედროვე ხელოვნების ქართული მარგინალიები

„უცხო“ ტექნოლოგიები და პირველი ქართული ვიდეო არტი

ინფორმაციის თითქმის არ არსებობისა და იმ საფრთხის გარდა, რომელიც ამ ინფორმაციის უკანონოდ მოპოვებას ერთვოდა თან, დიდი პრობლემა იყო ისიც, რომ საქართველო, ისევე, როგორც საბჭოთა კავშირის თითქმის ყველა ქვეყანა, დანარჩენ მსოფლიოს, ჩამორჩებოდა ტექნოლოგიური განვითარების გზითაც. ის ტექნიკა, რაც დასავლეთში უკვე თითქმის ყოველდღიური მოხმარების საგნებად იყო ქცეული, საქართველოში ან საერთოდ არ იშოვებოდა, ან ძალიან ძვირი და ძნელად მოსაპოვებელი იყო.

მიუხედავად იმისა, რომ ინფორმაცია ვიდეოს, როგორც მედიუმის, შესახებ უკვე არსებობს და მისი გამოყენების სურვილიც დიდია, 90-იანი წლების დასაწყისში, როცა ქვეყანა ომის შემდგომ კრიზისშია ჩავარდნილი, ელექტროენერგია ფუფუნებაა და ტექნიკა ჯერ კიდევ უცხო ხილია ხალხისთვის. ეს არის პერიოდი, როცა ქვეყანაში მხოლოდ ორი არხი ფუნქციონირებს და ქართული კინოც ნამდვილად არ განიცდის თავისი განვითარების საუკეთესო წლებს.

„ძალიან კარგად მახსოვს, რომ ვიდეო ფლემიერები მხოლოდ 1980-იანი წლების ბოლოს გამოჩნდნენ და მათი ფასი თითქმის მანქანის ფასს უტოლდებოდა. ასე რომ, მხოლოდ მდიდარ ადამიანებს შეეძლოთ მათი შეძენა. რაც შეეხება ფილმებს, რომლებსაც ამ ვიდეო ფლემიერებით ვუყურებდით, ისინი არალეგალურად იმპორტირებული და მრავალჯერ გადანერგილი იყო - ძალიან დაბალი ხარისხის პროდუქტი. გარდა ამისა, ორი სახელმწიფო ტელევიზია (მეტი არ არსებობდა) იყენებდა მოძველებულ ტექნიკას, რომელიც 1960-იან წლებში იყო შექმნილი და გადმოსცემდა ჰოლივუდური ცუდი ფილმების არალეგალურად მოპოვებულ ცუდი ხარისხის კოპიებს. რაც შეეხება ვიდეო კამერის მფლობელებს, ისინი ჩვენს საზოგადოებაში ძალიან ცოტანი იყვნენ.

ასევე მახსოვს როგორ წარადგინა საბჭოთა პროპაგანდამ ვიდეო და კომპიუტერული ტექნიკა როგორც „არაჰუმანური“ „კაპიტალისტური იარაღი“. ვიდეო ახსნილი იყო, როგორც ნამდვილი კინემატოგრაფიის გაუხამსება. რაც შეეხება კომპიუტერს - ეს „ხელოვნური ინტელექტი“ ართმევდა ადამიანს თავის უფლებას ემუშავა. ორივე

მკაცრად აკრძალული იყო, ასე რომ, ჩვენ ისინი არასოდეს გვინახავს. იგივენაირად, მეცნიერებისა და ხელოვნების მთელი განშტოებები აკრძალული იყო.⁵⁰

ამ პირობებში, ვიდეო არტის კეთება არც ისე ადვილია, რადგან კამერა საკმაოდ ძვირი სიამოვნებაა და ამავე დროს, ქართულ ბაზარზე მისი ყიდვა შეუძლებელია. მიუხედავად ამისა, არიან ადამიანები, რომლებიც შავ ბაზარზე შეძენილი თუ უცხოეთიდან ჩამოტანილი კამერებით იწყებენ პირველი ვიდეოების გადაღებას.

პირველი ქართული ვიდეო ნამუშევრები, სამი არტისტის სახელს უკავშირდება, ესენი არიან თემო ჯავახიშვილი (რომელსაც, კურატორების ლაბორატორიის მიერ ჩატარებულ გამოკითხვაში, მისი თანამედროვე არტისტები ასახელებენ პირველ ქართველ ხელოვანად, რომელმაც ამ მედიუმში მუშაობა დაიწყო), ლევან ჭოლოშვილი და კოკა რამიშვილი.

მიუხედავად იმისა, რომ ეს სამი ხელოვანი ერთდროულად, ერთსა და იმავე გარემოში, ერთი და იგივე პირობების გათვალისწინებით მუშაობდნენ, მათი სტილი ერთმანეთისგან საკმაოდ განსხვავებულია.

თემო ჯავახიშვილის ენა ქართული კინოს ენასთანაა ახლოს, დატვირთულია სიმბოლოებითა და მეტაფორებით. ის არასდროს გადმოსცემს სათქმელს პირდაპირ. გადაღებულ კადრებს ვიზუალური და ხმის მონტაჟით ამრავალფეროვნებს, მაგრამ აქაც არაფერია შემთხვევითი. ყველა ხმას, ყველა ეფექტს თავისი დატვირთვა აქვს. თითოეული დეტალი რაღაცისთვის ხაზგასასმელად, რაღაცაზე ყურადღების გასამახვილებლადაა გამოყენებული.

ლევან ჭოლოშვილის ნამუშევრების თემატიკაში 90-იანების საქართველოს პოლიტიკური და სოციალური პრობლემები, კულტურული და ისტორიული კონტექსტია აქტუალური. ეს არტისტი იღებს დოკუმენტურ მასალას, თითქმის არ ამონტაჟებს მას. გვაჩვენებს იმას, რაც არის - რეალობას.

კოკა რამიშვილისთვის ვიდეო მალევე ხდება „შინაური“ მედიუმი. ის დოკუმენტურ მასალასაც იღებს, ამონტაჟებს მას ისე, რომ მკვეთრად აფიქსირებს საკუთარ პოზიციას. ატარებს ექსპერიმენტებს ანიმაციისა და ვიდეოს შეერთებით. ის ხედავს ვიდეოში იმ საშუალებას, რომელსაც შეუძლია „ჩაანაცვლოს“ ფერწერა. ემოცია, რამიშვილის ვიდეოებში, ნაკლებად მნიშვნელოვანია. მისი ყოველი ნამუშევარი თითქოს მორიგი

⁵⁰Nana Kipiai - chronotopes of real - video art in Georgia/ Caucasus: Photography – Cinema- Video/ pg.107

ექსპერიმენტი, მორიგი გაკვეთილი ახალი მედიუმის შესასწავლად.

ეს ის სამი არტისტია, რომლებმაც, ვფიქრობ, ქართული ვიდეო არტის სპეციფიკა მის დასაწყისშივე განსაზღვრეს. მათ ნამუშევრებშივე, უკვე კარგად ჩანს საზღვრების პრობლემა, რომელიც, ზოგადად, ნაცნობია ამ მედიუმისთვის, თუმცა ქართველი ხელოვანების მიერ შექმნილ ვიდეო ნამუშევრებში, განსაკუთრებით იჩენს თავს.

ეს არის ვიდეოს საზღვრები კინოსთან, ექსპერიმენტულ კინოსთან, ანიმაციასთან, და, ახლა უკვე, ნიუ მედია არტთანაც.

საზღვრების საკითხი ქართულ ვიდეო ხელოვნებაში

ვიდეოსა და მისი მომიჯნავე მედიუმების საზღვრების საკითხი, 1960-იან წლებში, ამერიკაშიც იდგა. მაშინ, როცა ვიდეო ახალბედა მედიუმი იყო, ხშირად ისმებოდა კითხვები (არა მარტო საზოგადოების, ხელოვანების მხრიდანაც) თუ რა განსხვავება იყო ვიდეო არტსა და ტელევიზიას ან კინოს შორის. თუმცა, დაახლოებით 10 წლის შემდეგ, როცა ვიდეო უკვე თანამედროვე ხელოვნებისთვის შინაური მედიუმი გახდა და დაიკავა თავისი კუთვნილი, საკმაოდ დიდი ნიშა ხელოვნების ისტორიაში, მსგავსი კითხვების დასმაც შეწყდა, რადგან უკვე ყველა ხვდებოდა, თუ რას წარმოადგენდა ვიდეო დამოუკიდებლად.

დადგა თუ არა ეს პერიოდი საქართველოში?

რატომ არის საზღვრების საკითხი ქართულ ვიდეო არტში აქტუალური?

ან საერთოდ, არსებობს თუ არა ეს საკითხი, როგორც „პრობლემა“?

ამ კითხვებზე პასუხის გასაცემად, გადავწყვიტე ამომერჩია სამი ქართველი ვიდეო არტისტის სამი ნამუშევარი, რომლებიც ვიდეოსა და მის მომიჯნავე მედიუმების ზღვარზე დგანან და მათი ანალიზის შედეგად, ჩნდება კითხვები მედიუმებს შორის საზღვრის შესახებ.

ვიდეო და დოკუმენტაცია

კოკა ცხვედიანი - ობიექტის დაბადება

პირველი ნამუშევარი, რომელზეც მინდა ვისაუბრო, კოკა ცხვედიანის „ობიექტის დაბადებაა“.

ნამუშევრის სათაური ბელგიელი სიურეალისტის, პოლ ნუჟის ფოტოსერიიდან არის ინსპირირებული. ნამუშევარს ქვია „ობიექტის დაბადება“. (სურ.14) ჩვენ შეგვიძლია ამ სათაურის სიმბოლური ინტერპრეტაცია დავუკავშიროთ მთლიანად მოდერნისტული ცივილიზაციის და ზოგადად მოდერნისტული კულტურის რევოლუციურ ცვლილებებს, თუნდაც ახალი ხელოვნების დაბადებას.⁵¹

20 წლის შემდეგ, როდესაც კოკა ცხვედიანმა 1993 წელს შექმნილი ვიდეო დაამონტაჟა, პირველ კადრად მან სწორედ პოლ ნუჟის ამ სერიის ერთ-ერთი ფოტო გამოიყენა.

ეს ნამუშევარი, 1993 წელს, ჯანაშიას მუზეუმის მაშინ მოქმედ სივრცეში, ქართველი არტისტების ჯგუფურ გამოფენაზე განხორციელდა. სიტყვა „განხორციელდა“, ამ შემთხვევაში, არ არის შემთხვევით შერჩეული. ნამუშევრის სპეციფიკიდან გამომდინარე, ის დაიწყო, შეიქმნა და დასრულდა გამოფენის მიმდინარეობისას. სათაური, პოლ ნუჟის ფოტოებთან და მათ შინაარსთან კავშირის გარდა, იმიტომაც არის საინტერესო, რომ ობიექტი, ანუ ეს კონკრეტული ვიდეო, მართლაც ამ პროცესში იბადებოდა. გარდა ამისა, ზოგადად ვიდეო ხელოვნებაც, როგორც მედიუმი, საქართველოში, სწორედ ამ პერიოდში გამოჩნდა და, თუ სათაურს დავუკავშირებთ, ჯერ კიდევ „დაბადების“ პროცესში იყო. ვიდეოს გარდა, 1990-იანი წლების დასაწყისში, ქართულ სახელოვნებო სივრცეში, „იბადებოდა“ მთელი პოსტმოდერნული ხელოვნებაც, მასში მონაწილე ხელოვნების და მაყურებლის ჩათვლით, „რადგან ისინი ეხებოდნენ აბსოლუტურად

⁵¹ ხათუნა ხაბულიანი, ლექცია ქართული ვიდეო არტის შესახებ, ვიდეო არტ ლაბორატორიის ვორკშოპი, 2014

ახალ განზომილებას, სადაც პირველად შედიოდნენ თავიანთი ექსპერიმენტებით.⁵²

„ობიექტის დაბადება“ ერთგვარი ვიდეო ინსტალაცია იყო, განთავსებული საგამოფენო სივრცის ერთ-ერთ შორ კედელთან, რომელთან მისასვლელადაც, მთელი ოთახის გადაჭრა იყო საჭირო. თვითონ ინსტალაცია კი, წარმოადგენდა ჩართულ ვიდეო კამერას და მონიტორს, რომელზეც კამერიდან პირდაპირ გადადიოდა გამოსახულება. ამგვარად, ნამუშევართან მისული ადამიანები, ეკრანზე საკუთარ თავებს ხედავდნენ.(სურ.15)

როგორც არტისტი მოგვიანებით ამბობდა, ეს იყო ე.წ. „სელფის“ ვარიაცია. მართლაც, კამერაზე აღბეჭდილი ადამიანების უმეტესობა ეკრანზე თავის თავს აკვირდება, ზოგი თმას ან ტანსაცმელს ისწორებს, ზოგი იცინის, ზოგიც თვითონ იღებს და ა.შ. 14 წუთიან ვიდეოში, ამ ადამიანების რეაქციები ერთმანეთს ცვლის და მუსიკალურ ფონთან ერთად, რომელიც ვიდეოს მონტაჟის დროს დაედო, ეს ყველაფერი 90-იანი წლების სახელოვნებო სამყაროს რომანტიულ დოკუმენტაციას ქმნის.

ამ გადასახედიდან, როცა დასავლური ვიდეო ხელოვნების ისტორია უკვე კარგად ცნობილია, გამოფენის დროს კამერიდან ეკრანზე მაყურებლის პირდაპირი ტრანსლაციის ჩვენება, არ არის ახალი, არც გასაკვირი. პირველი ასოციაცია, რაც პირადად მე გამიჩნდა, როდესაც პირველად გავიგე ამ ვიდეოს შესახებ, ბრიუს ნაუმანის „ვიდეოკორიდორში ცოცხლად ჩანერილი“ იყო. ნამუშევარი 1970 წელს შეიქმნა. კორიდორის შესასვლელში დაყენებული იყო ვიდეო კამერა, რომელიც ინფორმაციას გადასცემდა დერეფნის მეორე ბოლოში დამონტაჟებულ ორი მონიტორიდან ერთ-ერთს. მეორე მონიტორზე ცარიელი დერეფანი ჩანდა. დერეფანში შესული მაყურებელი ძალაუვნებურად თვითონვე ხდებოდა პერფორმერი და ვიდეო არტის მონაწილე. უახლოვდებოდა თუ არა დამთვარიელებელი დერეფნის ბოლოს, მონიტორებზე ხედავდა იმას, რასაც კამერა იღებდა - თავის ზურგს.

ბრიუს ნაუმანის ეს ნამუშევარი, კოკა ცხვედიანის ნამუშევარს მხოლოდ იმით უკავშირდება, რომ ორივე შემთხვევაში, ვიდეო იქმნება უშუალოდ გამოფენის მიმდინარეობისას და მაყურებელი მისი უნებური მონაწილეა. ორივეგან, წაშლილია ზღვარი ხელოვანსა და დამთვალიერებელს შორის, რადგან ერთის მხრივ, დამთვალიერებელი, როგორც „კომპონენტი“, რომლის გარეშეც ნამუშევარი ვერ შედგება, ხდება შემოქმედი, მეორეს მხრივ კი ხელოვანი, რომელიც კამერას აყენებს, ხდება მაყურებელი. რა თქმა უნდა, ნამუშევრების შექმნისას, ამ ორ ხელოვანს,

⁵² ხათუნა ხაბულიანი, ლექცია ქართული ვიდეო არტის შესახებ, ვიდეო არტ ლაბორატორიის ვორქშოპი, 2014

სხვადასხვანაირი მიზნები ამოძრავებდათ. ამერიკელი არტისტის შემთხვევაში, ვიდეო უკვე პოპულარული და ახლობელი ენაა, რომელზეც თავისუფლად მეტყველებს და ისეთ პრობლემებზეც საუბრობს, როგორიც საკუთარი „მეს“ ძიებაა, 1993 წლის საქართველოში კი, როცა ტელევიზორში დანახული საკუთარი ანარეკლი, თავისი სიახლით, აღფრთოვანებას იწვევს ხალხში, მედიუმი თავისი თავისა და შესაძლებლობების პრეზენტაციაზეა ორიენტირებული.

უნდა აღინიშნოს, რომ „ობიექტის დაბადება“ კიდევ ერთხელ, 2014 წელს, კურატორების ლაბორატორიის მიერ, ევროპის სახლში, მოწყობილ გამოფენაზე „Untold Stories“ გამოიფინა, უფრო სწორად კი, ხელახლა განხორციელდა, რადგან ეს ნამუშევარი არა მის მიერ ჩანერგილი დოკუმენტაცია, არამედ კამერა და მონიტორია, რომელზეც დამთვალიერებელი საკუთარ ანარეკლს ხედავს. გასაკვირი არ არის, რომ 2014 წელს ვიდეო ველარ იქნებოდა ისეთი ეფექტური და საინტერესო, როგორც 1993 წელს, რადგან საკუთარი თავის ეკრანზე დანახვა, უკვე აღარავის უკვირს. 20 წლის შემდეგ, როცა იმდროინდელი ცხოვრება ალბათ უფრო ნაკლებად, მაგრამ მაინც განსხვავებული იქნება დღევანდელისგან, შესაძლოა, კამერის მიერ გადაღებული დამონტაჟებული მასალა, მუსიკის ფონზე, ისევ ისეთივე რომანტიული დოკუმენტაციის ხასიათს ატარებდეს, როგორც დღეს 1993 წელს გადაღებული ვიდეო.

დავუბრუნდეთ საზღვრების საკითხს - ამ შემთხვევაში, როდესაც გვაქვს ნამუშევრის შექმნის პროცესი, რომელიც, თვითონვე წარმოადგენს დასრულებულ ნამუშევარს და, ასევე, გვაქვს გადაღებული დოკუმენტაციაც, რომელიც, ერთის მხრივ, ვიდეოს შექმნის, მეორეს მხრივ კი 90-იანების სახელოვნებო სივრცის ისტორიული დოკუმენტაციაა, სად გადის ზღვარი დოკუმენტურ მასალასა და ვიდეო ხელოვნებას შორის? თუ, უშუალოდ გამოფენაზე წარმოდგენილი ვიდეო ინსტალაცია და ჩანერის პროცესია ნამუშევარი, მაშინ შეიძლება თუ არა ჩანერილ და დამონტაჟებულ მასალასაც ვიდეო არტი ვუნოდოთ? იგივე შემთხვევაში, ჩაითვლება თუ არა სრულფასოვან ვიდეო ნამუშევრად, მაგალითად, იმ პერფორმანსის დოკუმენტაცია, რომელიც წარსულში დაიწყო და დამთავრდა?

ვფიქრობ, დოკუმენტაციასა და ვიდეო ნამუშევარს შორის, ზღვარი, ხშირ შემთხვევაში, ადვილი დასანახია. თუმცა არსებობს ვიდეოები, რომელთა შემთხვევაშიც, დოკუმენტაცია ნამუშევრის მთავარ კონცეფციას წარმოადგენს, რადგან ხელოვანს ჭირდება მის მიერ გადაღებული დოკუმენტური მასალა თავისი სათქმელის გადმოსაცემად. თუმცა, თუ გადაღება მხოლოდ „შენახვის“ გამო მიმდინარეობს, მიღებული მასალა, ცალსახად წარმოადგენს გადაღებული მოვლენის უბრალოდ დოკუმენტაციას.

ამ შემთხვევაში, შეგვიძლია პარალელი გავავლოთ ნამ ჯუნ პაიკის მიერ გადაღებულ პირველ ვიდეოსთან, რომელზეც პაპის ნიუ იორკში სტუმრობა იყო ასახული. შემთხვევით დანახული კადრების ასევე შემთხვევით გადაღება, ახლა უკვე, სმარტფონების ეპოქაში, ვიდეო ხელოვნებად აღარ ჩაითვლება, მაგრამ აქ, დრო და ადგილი ძალიან დიდ როლს თამაშობს. ხელოვანის ხელში მოხვედრილი ერთ-ერთი პირველი კამერის მიერ გადაღებული დოკუმენტური მასალა, რომლის მიზანი ახალი მედიუმის შესაძლებლობების ხაზგასმაა, მიუხედავად იმისა, თუ რა არის ასახული ვიდეოზე, უკვე საკმარისია იმისთვის, რომ ეს მასალა ხელოვნების ისტორიის ნაწილი გახდეს. 30 წლის შემდეგ, საქართველოში გამოჩენილი ერთ-ერთი პირველი კამერით გადაღებული გამოფენის დოკუმენტაცია, თუნდაც მხოლოდ ამავე მიზეზით, ქართული ხელოვნების ისტორიაში შედის, როგორც ერთ-ერთი პირველი ვიდეო ნამუშევარი.

შესაბამისად, კოკა ცხვედიანის „ობიექტის დაბადების“ შემთხვევაში, შეიძლება ითქვას, რომ გვაქვს ორი ერთმანეთთან დაკავშირებული ნამუშევარი: პირველი - შექმნილი 1993 წელს, და მეორე, მასალის დამონტაჟების შედეგად - შექმნილი 2012 წელს.

ვიდეო და ექსპერიმენტული ფილმი

თემო ჯაფახიშვილი - აბრეშუმის კაცი

ვიდეოს, როგორც მედიუმის, ხელოვნებაში გამოჩენისთანავე, საზღვრების საკითხი, ყველაზე მწვავედ, ვიდეოსა და კინოს, უფრო კონკრეტულად კი, ექსპერიმენტულ კინოს შორის დადგა. მოგვიანებით კი, როცა მოძრავი გამოსახულება უკვე კინოსა და ვიდეოს გარდა უამრავ ახალ მედიუმს მოიცავს, ეს საკითხი ჯერ კიდევ აქტუალური, თუმცა, ნაკლებად პრობლემატურია.

„ვიდეო არტ ლაბორატორიისთვის“ დაწერილ სტატიაში, რეჟისორ სანდრო ვახტანგოვს, ექსპერიმენტულ ფილმზე საუბრისას, არტკრიტიკოსი ფრედ კემპერას ციტატა მოყავს, სადაც ის ექსპერიმენტული ფილმის რამდენიმე, მხოლოდ მისი

სპეციფიკისთვის დამახასიათებელ ნიშანზე საუბრობს. ეს სწორედ ის ნიშნებია, რომლებიც, უმეტეს შემთხვევაში, ვიდეო არტსაც ახასიათებს და უფრო, ახასიათებდა მაშინ, როცა მედიუმი ახალი შექმნილი იყო (მათ შორის, საქართველოშიც):

- ასეთი ფილმები გადაღებულია ერთი ადამიანის ან პატარა ჯგუფის მიერ. ბიუჯეტი, როგორც წესი ძალიან მცირეა, ხშირად ფინანსდება თვითონ ავტორის მიერ. გადაღების აუცილებლობა, მხოლოდ პირადი სურვილითაა განპირობებული და საყოველთაო აღიარება, ან ფინანსური მოგების რაიმე რეალური შესაძლებლობა საერთოდ არ იგულისხმება.
- ხშირად ფილმის შემქმნელი თვითონაა რეჟისორიც, სცენარისტიც, პროდიუსერიც, ოპერატორიც, მხატვარიც, რედაქტორიც, ხმისრეჟისორიც და მუსიკალური გამფორმებელი ან საწარმოო-შემოქმედებითი ამოცანების უმეტეს ფუნქციებს თვითონ ასრულებს.
- ფილმი არ არის აგებული ამბის თანმიმდევრული თხრობით, არც თეატრალურ სივრცეში ვითარდება მეისტრიმის ნარატივით. მათი ინტერესის საგანი არის არა გამოსახულება, არამედ ის რაც ამ გამოსახულების სიმბოლოში იგულისხმება. მეისტრიმის ფილმებისგან განსხვავებით ექსპერიმენტულ ფილმებში არ არის მკაფიო და ერთმნიშვნელოვანი მესიჯი. ურთიერთგამომრიცხავი ხერხებითა და თემატიკით სხვადასხვა ინტერპრეტაციის საშუალებას იძლევა და ქმნის ნაწარმოებს, რომელსაც მაყურებლის მახვილი თვალი, თანამონაწილეობა ჭირდება.
- მონტაჟი კომფორტული თანმიმდევრულობის ნაცვლად აგრესიულია და მაყურებელს შემოქმედებით ამოცანებს თავაზობს. თითოეული კადრი თითქოს ემბლემაა რეალობის და კადრების ერთობლიობა სიმბოლოების ლოგიკითაა აწყობილი.

- მხატვრული სიმბოლოლოგიით ამბის მოყოლა ნიშნავს გადმოსცე მთაბეჭდილება ფაქტზე რეალისტური თხრობის გარეშე.⁵³

სწორედ ამ ძირითადი ნიშნების გამო, ხელოვნების მკვლევარებს და, უბრალოდ, მაყურებლებსაც კი, ამა თუ იმ ნამუშევარზე, ხშირად უჩნდებათ კითხვა რა არის მათ თვალწინ - ექსპერიმენტული ფილმი თუ ვიდეო არტი? აუცილებლად მინდა აღვნიშო ის ფაქტი, რომ ექსპერიმენტული ფილმის ვიდეო არტთან შედარება, უმეტეს შემთხვევაში, ნამუშევრის კომპლიმენტად აღიქმება და იგულისხმება, რომ ეს არის ფილმი, რომელიც, ასევე შეიძლება ვიდეო ხელოვნებადაც ჩავთვალოთ. თუმცა, როცა პირიქით ხდება, როცა ვიდეო არტს ადარებენ ექსპერიმენტულ ფილმს, ხშირად, ავტორებს ეს შედარება არ სიამოვნებთ, რადგან ამ შედარებას ნამუშევრის მინუსად აღიქვამენ.

ექსპერიმენტული ფილმისა და ვიდეოს საზღვრებზე საუბარი უფრო მარტივია მაგალითების თანხლებით. ამიტომ, მოვიყვან რამდენიმე მაგალითს დასავლური თუ ჩვენი, ქართული ხელოვნების გამოცდილებიდან.

კინოენასა და ვიდეო ხელოვნებას შორის კავშირზე, ქართველი ხელოვნებიდან, საუკეთესო მაგალითი თემო ჯავახიშვილი და მისი ადრეული ნამუშევრებია.

აღსანიშნავია, რომ თემო ჯავახიშვილი ერთ-ერთი პირველი ქართველი ხელოვანია, რომელმაც გამოიყენა ვიდეო, როგორც მედიუმი. მისი პირველი ნამუშევარი „აბრეშუმის კაცი“ 1994 წელს არის შექმნილი.

თემო ჯავახიშვილის ვიდეო არტით დაინტერესება სულაც არ არის შემთხვევითი. სახვითი ხელოვნების გარდა, მან სარეჟისორო განათლებაც მიიღო და საკმაოდ მჭიდრო კავშირი ჰქონდა თეატრსა თუ კინოსთან.

თემო ჯავახიშვილის არტის იდეოგრაფიული სისტემა თვით ცნობიერების პარადოქსალური ბუნების ილუსტრაციათა კრებულს ქმნის, სადაც ავტორის მედიტაციური განუყოფლობა ზოგად კულტურულ სხეულთან განსაზღვრავს ძირითად მახასიათებელს, რომლის მიხედვითაც ამ მხატვრის აზროვნებითი ევოლუცია

⁵³ სანდრო ვახტანგოვი, ცოტა რამ ვიდეო არტზე, ვიდეო არტ ლაბორატორია, გამომცემლობა სეზანი, 2014, გვ. 17

თანხვედნილი იყო ძირითადი მხატვრული ტენდენციებისა „რკინის ფარდისა“ და ინფორმაციული ვაკუუმის პირობებშიც.⁵⁴

სანამ უშუალოდ ვიდეთ ანალიზზე გადავალთ, ურიგო არ იქნება გავვეცნოთ მხატვრის კონცეფციას, რომელიც, როგორც წესი, ყველა ვიდეთ ნამუშევრის, პერფორმანსის თუ ინსტალაციის შექმნის წინაპირობაა.

ვიდეთ ციკლი „აბრეშუმის კაცი“ 1994 წ.

ცალეკულ ღირებულებათა გაუფასურება და ახალ პრიორიტეტთა მოძიების პროცესი.

სოციალური დაილაღა ბარიერთა გადალახვის უსასრულო მცდელობით.

განვლილი გზა ძველი ხალიჩის მსგავსად თანდათან იცრიცება და ქრება.

საქსოვი დაზვის მონოტონურ რიტმს უერთდება ადამიანთა ასევე მონოტონური ნაბიჯების ხმა.

ისინი თვითონვე ქცეულან აბრეშუმის ძაფად და ერთმანეთში იხლართებიან.

ასე თანდათან ითელება და იქსოვება იმ მრავალფეროვან პრობლემათა ხალიჩა - სივრცე, რომლიც ფონზეც ფიქსირდება შესატყვისი ვიზუალური იმიჯები - მოძრავი ხატები.

ხშირად მათ შორის დომინანტი სასონაკვეთილების შორისდებულია.

ცივილიზებული სამყაროს მთლიანობას მოცილებული და ფუნქციადაკარგული ნაწილი განიცდის ატროფიას.

ეს ზღვარია. არსად ყოფნა. კრიზისი.

³⁷ხათუნა ხაბულიანი. „ექსპერიმენტები მრავალგანზომილებიანი რეალობისათვის.“ ლიტერატურა და ხელოვნება #1.2004. თბილისი.

არსებული ვითარება იძლევა გადარჩენის ერთადერთ შანსს - ეს საკუთარი უმწეობისგან თავის დაღწევაა - განახლების მეშვეობით.

პოტენციური შესაძლებლობა ცნობიერების თვითგანახლებისა.⁵⁵

1994 წელს გადაღებული „აბრეშუმის კაცის“ ხანგრძლივობა თავდაპირველად 42 წუთი იყო, შემდეგ კი ავტორმა ის 21 წუთამდე შეამცირა. ვიდეო წინ უძღვის ანიმაცია, რაც, 90-იანი წლების ქართული ხელოვნებისთვის ახალი ხილია. ანიმაცია რამდენიმე წუთის განმავლობაში გრძელდება - კადრები მეორდება: მიწაზე მხოვად ადამიანს ფეხდაფეხ მიჰყვება სხვა ადამიანი, რომელიც ცოცხით შლის პირველის ჩრდილს. ჩრდილის წაშლით ის თითქოს შლის ყველა ნაბიჯს, რაც მას გადაუდგამს.

ამ, ერთგვარი, შესავლის დასრულების შემდეგ კადრი კარზე გადადის. კარი იღება და შევდივართ ოთახში, რომელიც სავსეა ჭერზე დაკიდებული ხორცით. შემდეგი კადრი დამწყვედელი ბუზის გათავისუფლებას. ბუზი, ერთ-ერთი იმ სიმბოლოთაგანია, რომელიც ვიდეოს დამთავრებამდე ხშირად ჩნდება - ეს ხან გამოსახულებაა, ხანაც უბრალოდ ბუზის ხმა, რომელიც საუნდ ეფექტად გასდევს გამოსახულებას. კამერას გადავყავართ ქუჩაში, სადაც კადრი ფეხით მოსიარულე ხალხზე ჩერდება - აქცენტი ფეხებზეა. ვხედავთ სხვადასხვა ადამიანის ფეხის მოძრაობებს: ზოგი დადის, ზოგი ელოდება, ზოგიც ფეხებში ედება ერთმანეთს. ამ კადრში, სადაც ვერ ვხედავთ ხალხის სახეებს, თითქოს ყველა ერთნაირია. არ აქვს მნიშვნელობა სქესს, ასაკს, მიზანს, მიმართულებას. ფეხების კადრი კიდევ არაერთხელ მეორდება, როგორც სიმბოლო ქალაქის ცხოვრების რუტინულობის. ამავედროულად, გვიჩნდება ქაოსის შთაბეჭდილება, თუმცა ეს ქაოსიც კი რუტინულია, მოსაწყენი. პერიოდულად ჩნდება ბიჭის გამოსახულება, რომელიც ხან ვაშლს ჭამს, ხანაც სიგარეტს ეწევა. ეს ის ვაშლია, რომელსაც ვიდეოში წითლად ღებავენ, თითქოს ძალით ამწიფებენ. მასში შეერთებულია ყურსასმენები, რომელიც პერსონაჟს ყურებზე უკეთია. ესეც ერთგვარი მეტაფორაა: ვაშლი ქრისტიანობის სიმბოლოა, რომელიც „ძალით დაამწიფეს“. ბიჭი იძულებულია მოუსმინოს იმას, რასაც ეუბნებიან და ჭამოს ის, „რაც დაწერილია“.⁵⁶

კიდევ ერთი ბმული ქრისტიანობასთან - თევზის სიმბოლოა. პირველად ის ქუჩის კადრში ჩნდება - მიწაზე დაგდებული სულს ღაფავს უწყლოდ, ადამიანები კი მას ყურადღებას არ აქცევენ. ავტორის თქმით, ეს ქრისტეს მეტაფორაა, როგორც დავიწყებულის, არასწორად გაგებულის „ძალით დამწიფებულ ვაშლის მჭამელებს“ შორის. მომდევნო

⁵⁵ თემო ჯავახიშვილი

⁵⁶ თემო ჯავახიშვილი

კადრში, ეკლესიისმაგვარ ინტერიერში, თევზის გაჭრის სცენას ვხედავთ, რაც იმაზე მიგვანიშნებს, რომ თევზი არა მარტო ქუჩაში, ეკლესიაშიც ილუპება, უფრო სწორად კი, მას კლავენ.

ვიდეოში შემოდის კიდევ ერთი სახე - ეს პატარა, მათხოვარი ბიჭია, რომელიც პერიოდულად ჩნდება კადრში.

ვიდეოს შემდეგ ნაწილში შენობაში ვხვდებით, სადაც „ვაშლისმჭამელი“ ბიჭი კედელს ეჯახება, თითქოს ცდილობს გაანგრის ის. გმირი ძაფში ეხვევა, თითქოს აბრეშუმის ჭიის ფორმას იღებს. ის ეხვევა პრობლემებში, რომელსაც გარემო ისე გახვევს, როგორც აბრეშუმს. შენ შეგიძლია შენი მენტალობით დააღწიო მას თავი, გადაიქცე შეპულად, ან, სიცოცხლის ბოლომდე პრობლემებით შექმნილ ჭურში იცხოვრო.⁵⁷

ვიდეოს მომდევნო ნაწილში „პ.ს.“, ეკრანზე ასოებით დაწერილი ოხვრის მსგავსი ბგერები ჩნდება. შემდეგ ავტორი იღებს ფიცარს, რომელზეც ვიდეოს სათაური და შექმნის წელია დაწერილი და ამ ფიცრებს ერთმანეთზე აჭედებს.

ვიდეოში შემოდის ტექსტი, აბელის და კაენის ბიბლიური ისტორიით. ავტორისთვის, კაენის ცოდვა პირველი ცოდვაა, თითქოს დასაწყისი იმ ყველაფრის, რაც დღეს ხდება. ეკრანზე ჩნდება სიტყვები, რომლებიც ერთი შეხედვით ერთმანეთთან არაფერ შუაშია: „იმედი, ლოღინი, გინება, მუშტები, წრიალი, პაუზა, სადღაც, მზე სარკეში.“ ამ დროს, ჭიქა, რომელიც მთელი ვიდეოს ხანგრძლივობის განმავლობაში წვიმის წვეთებით ივსებოდა, და რომელსაც ავტორი მოთმინების ფიალასთან აკავშირებს⁵⁸, გმირს ხელიდან უვარდება და ტყდება. ჩნდება კაცის გამოსახულება, რომელიც კედელს საღებავიან ბოთლს ესვრის. კედელი წითლად იღებება, თუმცა საღებავი ნელ-ნელა ისევ იკვრება, ბოთლის ნამსხვრევები ერთდებიან და კაცს უბრუნდებიან. მოქმედება რამდენჯერმე მეორდება, მაგრამ ყოველ ჯერზე, კედლისთვის ნასროლი საღებავი უკანვე უბრუნდება მსროლელს. ეს ისევ რუტინაა.⁵⁹

ვიდეოს დასაწყისში გაღებული კარი იკეტება. (სურ.16)

მიუხედავად იმის, რომ ვიდეოს არ აქვს ერთი კონკრეტული ნარატივი, ამბავი არ იწყება და არ სრულდება, ის წამოჭრის გარკვეულ პრობლემებს და საუბრობს მათზე. საუბრის ენა არ არის პირდაპირი და მარტივი, ის დატვირთულია სიმბოლოებით და მიუხედავად იმისა, რომ ეს სიმბოლოები მაყურებლისთვის კარგად ნაცნობი უნდა იყოს, ვიდეოს

⁵⁷ თემო ჯავახიშვილი

⁵⁸ თემო ჯავახიშვილი

⁵⁹ თემო ჯავახიშვილი

არსის გაგება, არტისტის სიტყვების გარეშე, შეიძლება რთული იყოს. ამ ვიდეოში, ძალიან დიდი მნიშვნელობა აქვს მონტაჟის ხერხებს, რომლებსაც არტისტი თავისი სათქმელის სიმძაფრისთვის იყენებს. ეს არის, რიგ ხან ეფექტები, რომლებიც გადაღებულ კადრებს ნეგატივში გვაჩვენებენ, ხანაც სპეციალურად გაფუჭებული, ხარვეზებიანი გამოსახულება, ან მოულოდნელად ანიმაციად ქცეული ფიგურები. ნამუშევრის მნიშვნელოვანი ნაწილია ხმაც, რომელიც მთელი ხანგრძლივობის განმავლობაში გასდევს ვიზუალურ მასალას. როგორც მონტაჟი, ხმაც აგრესიულად ცვალებადია: ეს ხან ბუზის ხმაა, ხან ჩურჩულის, ხან საათის წიკნიკის, ხან ოხვრის, ხან ყვირილის. ხმები შესაბამისად მოქმედებენ მაყურებელზე - დაბავენ მას, ნერვებს უშლიან ან აშინებენ.

საერთო ჯამში, ნამუშევარი აკმაყოფილებს ზემოთ მოყვანილი ექსპერიმენტული ფილმის ყველა კრიტერიუმს: ავტორი თვითონაა რეჟისორიც, სცენარისტიც, ოპერატორიც, მხატვარიც და რედაქტორიც. ვიდეო არ არის აგებული ამბის თანმიმდევრული თხრობით და მისი ინტერესის საგანი არა გამოსახულება, არამედ ამ გამოსახულების სიმბოლოების მნიშვნელობაა. აქ არ არის მკაფიო, ერთმნიშვნელოვანი მესიჯი. ნამუშევრის აღქმას, სჭირდება მაყურებლის გამახვილებული ყურადღება. მონტაჟი აგრესიულია, კადრების ერთობლიობა სიმბოლოების ლოგიკითაა გადმოცემული და გადმოსცემს შთაბეჭდილებას ფაქტზე, რეალისტური თხრობის გარეშე.

საინტერესოა ამ საკითხზე თვითონ ავტორის აზრიც, რომელსაც, კურატორების ლაბორატორიისთვის მიცემულ ინტერვიუში მყარად აფიქსირებს: თუკი ვიდეო არტში ტექსტის - სხვადასხვა სახის პოეზიის, საუნდის, მეტაფორებისა და სხვადასხვა ფაქტურის გამოყენებას შევხებით, მომიხდება საუბარი საკუთარ ნამუშევარზე „აბრეშუმის კაცი“, რადგანაც ქართულ ვიდეო არტებს შორის, „აბრეშუმის კაცში“ ყველაზე მასიურადაა ისინი გამოყენებული.

პირველ რიგში, კიდევ ერთხელ მინდა გავიმეორო, რომ ამ ვიდეო არტს არავითარი კავშირი არ აქვს ექსპერიმენტულ ფილმებთან და თუ ეს ასოციაცია მაინც არსებობს, სავარაუდოდ, ეს გამოწვეულია არტის ხანგრძლივობითა (21 წუთი) და ეგრეთ წოდებული პერსონაჟის რუტინული მსვლელობით, რომელიც, სინამდვილეში დრამატურგიული ისტორიის პერსონაჟი კი არ არის, არამედ ერთ-ერთი დამხმარე ელემენტია სხვადასხვა მსგავსი ვიდეოს გასამთლიანებლად და ეტაპური განვითარების ხაზის შესაქმნელად. ის ერთგვარი მიმართულების მიმანიშნებელი ისარია, რომელიც ხაზს უსვამს ინსტალირების ლოგიკურ განშლას არა საგამოფენო სივრცეში, არამედ

თავის მთლიანობაში, იქ, სადაც აქცენტი კეთდება არა მხოლოდ მიზეზობრივ საწყისებზე, არამედ მასში არსებული ეგზისტენციალური თემის სხვადასხვა რაკურსით წარმოჩენაზე, რომელიც თანდათან უნდა მომწიფდეს, გაანალიზდეს, გაცხადდეს, გარდაისახოს და იქცეს იმ გასაღებად, რომელიც პეპლად გარდაქმნილ აბრეშუმის ჭიას ფრთებს შეასხამს და თავისუფალ სივრცეში გასვლის საშუალებას მისცემს.

რა თქმა უნდა, ეს ეხება ადამიანსაც და საზოგადოებასაც, რომელთაც მსგავსი პრობლემები აქვთ და მხოლოდ საკუთარი მენტალობის წყალობით შეძლებენ ამ სიტუაციიდან თავის დაღწევას.

„აბრეშუმის კაცის“ ტიტრებიც კი (დამახასიათებელი მხატვრული ფილმებისათვის), არის ერთგვარი ირონია და პროვოცირება იმ ტიპის მაყურებლისა, რომელიც ზედაპირულად და სტერეოტიპულად აღიქვამს მხატვრულ ნაწარმოებებს, ვინაიდან სხვა თვალით, სხვა პრიზმაში უცქერს მხატვრულ ობიექტს“⁶⁰

ამ შემთხვევაში, ნათელია მხატვრის დამოკიდებულება თავის ნამუშევართან და ამ ნამუშევრის საზღვრებთან, რომელიც, მისი აზრით, საკმაოდ მკაფიოა.

თუმცა, მიუხედავად თავად არტისტის პოზიციისა, ვფიქრობ, რომ „აბრეშუმის კაცი“ ექსპერიმენტული ფილმების განყოფილებას უფრო მიეკუთვნება, ვიდრე ვიდეო ხელოვნებისას. ამაში, მითუმეტეს, თუ გავითვალისწინებთ მხატვრის მჭიდროდ დამოკიდებულებას ქართულ კინოსა თუ თეატრთან, გასაკვირი არაფერია. კამერით პირველი ექსპერიმენტების ჩატარებისას, მან, ბუნებრივია, გამოიყენა მისთვის უკვე კარგად ნაცნობი, კინოს ენა. უნდა აღინიშნოს, რომ მოგვიანებით, თემო ჯავახიშვილმა ეს ნამუშევარი რამდენიმე ნაწილად დაყო და შექმნა ე.წ. ლუპ⁶¹ ვიდეოები, რომლებიც, უკვე, ცალსახად ვიდეო ხელოვნების ფორმატის ფარგლებში აღიქმებიან.

გარდა ამისა, შემდეგი წლების განმავლობაში, ხელოვანი აქტიურად მუშაობდა ვიდეოზე და მის ნამუშევრებში, განსაკუთრებით კი მათ ინტერაქციაში სხვა მედიებთან და გამოფენის ხერხებში, კარგად ჩანს, რომ ვიდეოს ენა ხელოვანისთვის უკვე კარგად ნაცნობი და გააზრებულია.

⁶⁰ თემო ჯავახიშვილი, ვიდეო არტ ლაბორატორია, გამომცემლობა სეზანი, 2014, გვ. 64

⁶¹ ვიდეოს სახეობა, რომელიც დამთავრებისთანავე თავიდან იწყება წყვეტის გარეშე, შესაბამისად, არ გააჩნია ხანგრძლივობა.

ვიდეო და ახალი მედიები

ანა ჩადუნელი - სიცარიელე

21-ე საუკუნეში, კომპიუტერული ტექნოლოგიისა და ინტერნეტის განვითარების შემდეგ, ვიდეო ხელოვნებას ბევრი „მეზობელი“ მედიუმი გამოუჩნდა: კომპიუტერული გრაფიკა, ვიდეო თამაშები, კომპიუტერული ანიმაცია და სხვა. მოძრავი გამოსახულების ეს მედიუმები, ხშირად კვეთენ ერთმანეთს და შედეგად ვიდეოთ ნამუშევარს, რომლის ცალსახად რომელიმე მედიუმისთვის მიწერა შეუძლებელია.

ქართულ სახელოვნებო სივრცეში, არტისტებმა ნიუ მედია არტთან ურთიერთობა, თითქმის ვიდეოსთან ერთად დაიწყეს, რადგან საზღვრების გახსნისა და ვიდეოზე ინფორმაციის შემოსვლიდან სულ რაღაც ათ წელიწადში, უკვე კომპიუტერული ხელოვნების პირველი ნიმუშებიც ჩნდება.

იმ ფაქტმა, რომ საქართველოში ვიდეომ ვერ მოასწრო საკუთარი თავის ლეგიტიმაცია მანამდე, სანამ ნიუ მედი არტი გამოჩნდებოდა, დიდი გავლენა იქონია ქართული ვიდეოსა და კომპიუტერული ხელოვნების შემდგომ ურთიერთობაზეც.

თუმცა, ახალი თაობის ხელოვნები, რომლებმაც ხელოვნებასთან ურთიერთობა უკვე მაშინ დაიწყეს, როცა ვიდეოც და კომპიუტერული გრაფიკაც ერთნაირად ხელმისაწვდომი იყო, შედარებით თავისუფლად მეტყველებენ ორივე მედიუმის ენაზე.

ნამუშევარი, რომელიც მინდა ვიდეოსა და ნიუ მედია არტის საზღვრების საკითხის კვლევისას განვიხილო, არის ახალი თაობის არტისტის, ანა ჩადუნელის ვიდეო - სიცარიელე.

ვიდეო 2:21 წუთი ხანგრძლივობისაა და მთელი ამ დროის განმავლობაში, ჩვენ ვხედავთ ერთ-ერთი პროგრამის საშუალებით აწყობილი დერეფნის თუ ერთგვარი გვირაბის ნახაზს სამ განზომილებაში. კადრი წინ მიიწევს და გვაქვს შეგრძნება, რომ ამ დერეფანში ჩვენ თვითონვე მივდივართ. განიერ დერეფანს უფრო ვიწრო ცვლის, ვიწროს უფრო

განიერი, სიღრმისკენ სვლა ბოლოს სინათლით, სითეთრით თუ სიცარიელით მთავრდება.

ნამუშევრის მნიშვნელოვანი ნაწილია საუნდიც, რომელიც მთელი ხანგრძლივობის განმავლობაში გასდევს ვიზუალს და ხან ზღვის, ხან ტრანსპორტის, ხანაც მეტალოდანადგარების ხმას მოგვაგონებს.

ვიდეოს შექმნის პერიოდში, ანა ჩადუნელი გამოსახულებისა და ბგერის ურთიერთქმედებაზე მუშაობდა. ინსპირაცია თბილისის ერთ-ერთი გვირაბში მის მიერ გადაღებული ვიდეოა. გვირაბში ჩამწკრივებული სვეტები, არქიტექტურულ რითმს ქმნიდნენ, რაც კონტრასტში მოდიოდა ქალაქის, მანქანების ხმაურთან. მოგვიანებით, ჩანერილი საუნდი, არტისტმა დაამუშავა, უფრო მონოტონური გახადა, ვიდეო კი, რადგანაც არ უნდოდა, რომ გამოსახულებას რომელიმე კონკრეტული ადგილის რეფერენსი ჰქონოდა, ან კონკრეტული მასალა, მაგალითად, ბეტონი გამოჩენელიყო, 3D პროგრამაში აწყობილი გრაფიკული გამოსახულებით ჩაანაცვლა.⁶²(სურ.17)

3D გამოსახულებას, ხელოვანი, მედიუმის „ვირტუალურობის“ სხვა ვიდეო ნამუშევრებშიც მიმართავს.

ეს კონკრეტული ნამუშევარი, მთლიანად კომპიუტერული პროგრამების დახმარებითაა შექმნილი. ის ფაქტი, რომ მისი შექმნის პირველ ეტაპზე, არტისტი კამერას და ვიდეოსაც იყენებს, ნამუშევრის ნახვისას, არ ჩანს.

ამ შემთხვევაში, შეიძლება თუ არა „სიცარიელეს“ ვიდეო ხელოვნებაც ვუწოდოთ? თუ ის წმინდა წყლის ნიუ მედია არტია? ნამუშევარი აკმაყოფილებს, როგორც ნიუ მედია არტისთვის, ასევე ვიდეო ხელოვნებისთვის საჭირო ყველა „კრიტერიუმს“: მოცემულია კონსეფცია, რომელსაც პასუხობს 2 წუთიან ვიდეოში შემავალი ყველა კომპონენტი - გრაფიკა, მონტაჟი, საუნდი.

ეს ის შემთხვევაა, როცა ვიდეო ერთდროულად წარმოადგენს რამდენიმე მედიუმს და ზღვარი ამ მედიუმებს შორის - წაშლილია.

ერთის მხრივ, ეს არის კომპიუტერული ტექნოლოგიის და არა ვიდეო გადამღები მოწყობილობის საშუალებით შექმნილი ნამუშევარი, თუმცა, მეორეს მხრივ, ის ემთხვევა ვიდეოს სამეტყველო ენას.

⁶² ანა ჩადუნელი

ეს კონკრეტული ნამუშევარი, კარგი მაგალითია იმისა, თუ რამდენად პირობითია საზღვრები სხვადასხვა მედიუმებს შორის და რამდენად საწყის ეტაპზეა ტექნოლოგიური შესაძლებლობების განვითარების ისტორია.

დასკვნა

ტექნოლოგია და ხელოვნება, განვითარების სხვადასხვა საფეხურებზე, სხვადასხვანაირად იკვეთებოდა და საბოლოოდ, ჯერ მეოცე საუკუნის დასაწყისში, კინემატოგრაფიის სახით, შემდეგ კი 1960-იან წლებში, ვიდეო არტით დაუკავშირდა ერთმანეთს. პირველ თავში განხილულმა მოძრავი გამოსახულების შექმნის ისტორიამ და მეოცე საუკუნის ხელოვნების ზოგი მიმდინარეობის მიმოხილვამ, გვაჩვენა, რომ მთელი ასწლეულის განმავლობაში, ტექნოლოგიური პროგრესიც და ხელოვნებაში მიმდინარე მოვლენებიც, ნიადაგს ამზადებდა ახალი მედიუმის შესაქმნელად.

ყველაფერი ყველა დროს არ არის შესაძლებელი - ცვლილებები, მით უფრო, ხელოვნებაში, როგორც წესი, მაშინ ხდება, როცა მათი საჭიროება ჩნდება. ამ საჭიროებას კი ბევრი სხვადასხვა ფაქტორი განაპირობებს. ვიდეო ხელოვნების შემთხვევაში, ეს იყო, როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ტექნოლოგიური და სახელოვნებო მზადყოფნა და, ამასთან

ერთად, სოციალურ-პოლიტიკური მდგომარეობა, რომელიც ხელოვნებაში ახალი სამეტყველო ენის გაჩენას ითხოვდა.

ყველა ამ ფაქტორის გათვალისწინებით, ცხადი ხდება, რომ ვიდეო არტი, მისი წინაპარი მედიუმების ლოგიკური გაგრძელება იყო - ახალი ენა, რომელიც პოსტმოდერნიზმს, თავისი ისტორიის დასაწყისისთვის ესაჭიროებოდა.

ქართული რეალობის შემთხვევაში, როცა ხელოვნებამ თავისი განვითარების თითქმის 60 წელი გამოტოვა, მოდერნიზმი დასაწყისშივე ჩამოშორდა დასავლურ მეინსტრიმებს და ინფორმაცია პოსტმოდერნიზმის შესახებ მხოლოდ რამდენიმე ათეული წლის შემდეგ გავრცელდა საქართველოში, ძნელია ვისაუბროთ „დროის მიერ მოტანილ“ ხელოვნებაზე. 1980-90-იან წლებში ქართველი არტისტების მიერ ჩატარებული ექსპერიმენტებში, ბუნებრივობაზე მეტად, დასავლურ ხელოვნებასთან დაწვეის, გამოტოვებულის ანაზღაურების სურვილი ჩანს.

ვიდეო არტის კვლევა, ერთ-ერთი საუკეთესო საშუალებაა „ქართული პოსტმოდერნიზმის“ პრობლემების დასანახად. ამის მიზეზი, ერთი მხრივ, თვითონ მედიუმის სპეციფიკაა, რომელიც, სარკესავით ირეკლავს მისი შექმნისას არსებულ რეალობას, მეორეს მხრივ კი, ქართული ვიდეო არტის პირველი ნამუშევრებია, სადაც ჩანს თუ რამდენად უცხოა ახალი მედიუმის ენა ქართველი არტისტებისთვის.

ეს „გაუცხოება“ ბუნებრივიცაა, რადგან, დასავლეთისგან განსხვავებით, საქართველოში არ ყოფილა არანაირი მზა ნიადაგი მედიუმისთვის - ქართველ არტისტებს არ ჰქონდათ საშუალება ეყიდათ სონის მიერ გამოშვებული პირველი ვიდეო გადამღებები, რადგან მხოლოდ ყურმოკვრით გაეგოთ მათ შესახებ და არც ხელოვნების ბუნებრივ განვითარებას მოჰყოლია ახალი მედიუმის შექმნის საჭიროება - რადგან ქართული ხელოვნება, რამდენიმე ათწლეულის განმავლობაში, ერთ წერტილში იდგა.

მიუხედავად იმისა, რომ წლების განმავლობაში, ქართველი არტისტები ცდილობდნენ გასწორებოდნენ დასავლურ დონეს, გამოტოვებული პოსტმოდერნიზმის დასაწყისის 30

წელი, ჯერ კიდევ ჩანს მათ ნამუშევრებში, სახელოვნებათმცოდნეო ტექსტებში, კრიტიკაში, გამოფენის ექსპოზიციებსა და დამთვალიერებლებში.

ჩატარებულმა კვლევამ, რომელიც სხვადასხვა ლიტერატურის ანალიზის გარდა, სახელოვნებო სფეროს წარმომადგენლებთან საუბარს მოიცავდა, აჩვენა, რომ ვიდეო არტის განსაზღვრება, საქართველოში, არაერთპიროვნულია. მედიუმებისა და, შესაბამისად, ტერმინოლოგიის სიმრავლე, ხშირად აჩენს კითხვას, თუ რა არის ჩვენს წინ - ვიდეო არტი, ექსპერიმენტული ფილმი, ანიმაცია, კომპიუტერული გრაფიკა თუ ნიუ მედია არტის რომელიმე სხვა მედიუმი, და, რაც მთავარია, როგორ გავარჩიოთ ისინი ერთმანეთისგან?

მთავარი კითხვა, ამ საკითხის კვლევისას, არა ისაა თუ სად უნდა გავავლოთ ზღვარი მედიუმებს შორის, არამედ ის, საჭიროა თუ არა საერთოდ ამ ზღვრების არსებობა.

რადგან პოსტმოდერნისტული ხელოვნება, თავისი არსით, ეწინააღმდეგება ყველანაირი საზღვრის არსებობას, არათუ მედიუმებს, არამედ, ზოგადად, ხელოვნებასა და საზოგადოებას შორის, საზღვრების საკითხის, როგორც პრობლემის არსებობა, იმ ფაქტის მიმანიშნებელია, რომ პოსტმოდერნიზმის არსი არასწორად, ან მხოლოდ ნაწილობრივაა გაგებული.

კურატორების ლაბორატორიის მიერ ჩატარებულმა კვლევამ ვიდეო ხელოვნების შესახებ, სადაც ერთი ნაწილი, მთლიანად კითხვა-პასუხის ფორმატის იყო, ნათლად აჩვენა, რომ ქართველ ხელოვანებს, თეორეტიკოსებსა და კურატორებს, ხშირად, განსხვავებული აზრი აქვთ ამა თუ იმ საკითხზე, თუმცა ერთზე ისინი თანხმდებიან - რამდენადაც თანამედროვე ხელოვნება საქართველოში ჯერ კიდევ არ არის სრულად ლეგიტიმური, ვიდეო არტიც მხოლოდ ექსპერიმენტული ხელოვნების სტატუსით არსებობს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ვალტერ ბენიამიანი / ხელოვნების ნიმუში მისი ტექნიკური რეპროდუცირებადობის ეპოქაში / გამომცემლობა საგა / თბილისი / 2008
- არტურ კ. დანტო / ხელოვნების დასასრულის შემდეგ / გამომცემლობა გაზეთი საქართველოს მაცნე / თბილისი / 2013
- კურატორების ლაბორატორია; თბილისის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემია / ვიდეო არტ ლაბორატორია / გამომცემლობა სეზანი / თბილისი / 2014
- აქტივი კულტურისათვის / აღწერები / გამომცემლობა სეზანი / თბილისი / 2014
- ხათუნა ხაბულიანი / პუბლიკაციები თანამედროვე ვიზუალურ ხელოვნებასა და ფოტოგრაფიაზე / რიდერი
- კონტრკულტურა / ბაკურ სულაკაურის გამომცემლობა / თბილისი / 2000
- John Hanhardt / Video Culture – A Critical Investigation / Visual Studies Workshop Press / New York / 1986
- Katherine Hoffman / Explorations: The Visual Art Since 1945 / Westview Press Inc. / Colorado / 1991

- Kipiani, Nana / Chronotopes of Real – Video Art in Georgia / Caucasus: Photography – Cinema – Video / 2003 / p.104-113
- Catherine Elwes / Video Art (A Guided Tour) / I.B. Tauris & Co Ltd / London / 2006
- Michael Rush / Video art / Thames and Hudson/ London / 2003
- Hans Belting / The End of the History of Art / University of Chicago Press / Chicago / 1987
- Екатерина Андреева / Все и Ничто. Символические фигуры в искусстве второй половины XX века / Издательство Ивана Лимбаха / 2011
- Жорж Садуль / ВСЕОБЩАЯ ИСТОРИЯ КИНО Том 1 ИЗОБРЕТЕНИЕ КИНО 1832–1897; ПИОНЕРЫ КИНО (от Мельеса до Патэ) 1897–1909 / [www. Coollib.net](http://www.Coollib.net)
- Michael Rush / New media in late 20th Century Art / Thames and Hudson / London / 1999 / P. 78.
- Chris Meigh Andrews / A History of Video Art / Bloomsbury / New York / 2014
- Gavin Parkinson / The Duchamp Book / Tate Publishing/ London / 2008
- Roy Grundmann / Andy Warhols’s Blow Job / Temple University Press Philadelphia / Philadelphia / 2003

ილუსტრაციების სია:

- 1- გამოფენა „Untold Stories” / კურატორების ლაბორატორია
- 2 – გამოფენა „Descriptions” / აქტივი კულტურისათვის
- 3 - ფენაკისტისკოპი
- 4 - ზოეტროპი
- 5- დაგეროტიპი
- 6 - სტერეოსკოპი
- 7 - ედვარდ მეიბრიჯი - „ცხენები“
- 8 - მარსელ დიუშანი - “Nude Descending a Staircase N2”
- 9 - მარსელ დიუშანი - “Anemic Cinema”
- 10 - ვოლფ ფოსტელი - „Television DeCollage”
- 11 - ნამ ჯუნ პაიკი - სოლო გამოფენა ვუპერტალში
- 12 - ნამ ჯუნ პაიკი, შარლოტა მურმანი - “TV Cello”
- 13 - ნამ ჯუნ პაიკი - “TV Buddha”
- 14 - პოლ ნუჟი - „ობიექტის დაბადება“
- 15 - კოკა ცხვედიანი - „ობიექტის დაბადება“
- 16 - თემო ჯავახიშვილი - „აბრეშუმის კაცი“

17 - ანა ჩადუნელი - „სიცარიელე“