

# დაბრუნება სიმულაციურ რეალობაში – იმერსიული ხელოვნება

ნათია წულუკიძე

**საკვანძო სიტყვები:** ციფრული ხელოვნება, იმერსიული ინსტალაციები, ვირტუალური რეალობა, ოგმენტაციური რეალობა, იაიოი კუსამა, ოლაფურ ელიასონი, Random International, TeamLab

ადამიანი დასაბამიდანვე აცნობიერებდა სინამდვილის გამანადგურებელ ძალას, მისთვის ხელოვნება მუდმივად იყო რეალობისაგან გაქცევის, სინამდვილისაგან თავის დაღწევის საშუალება და ყველაზე მყუდრო თავშესაფარი. შესაბამისად, ადამიანს ვერ/არ შეუძლია არსებობა ხელოვნების გარეშე. მაშინაც კი, როდესაც ამას ვერც კი ამჩნევს მის მიერვე არტობიექტის ვენერაციისა და დეიფიკაციის გამო. არადა, ეს ურთიერთობა გაცილებით მარტივია: ადამიანის ყველაზე დიდი რუტინა, გამოუსწორებელი ჩვევა სწორედ ხელოვნებასთან შეხებაა. იგი უხსოვარი დროიდან ცდილობს საგანს უტილიტარულ ფუნქციასთან ერთად ესთეტიკური დანიშნულება მიანიჭოს.

ხელოვნების არსი რეფლექსურია – ის უპირობოდ და აუცილებლად რეაგირებს რეალობაზე. სწორედ რეალობას, ეპოქის მახასიათებლებს აქვთ გადაწყვეტი მნიშვნელობა ხელოვნების ხასიათის, სტილისტური თვისებების განსაზღვრისათვის. ხელოვნების მიერ რეალობისთვის გაცემული მრავალფეროვანი „პასუხები“ ერთგვარი „ანამნებები“, რომლებიც მკაფიოდ გამოკვეთენ სხვადასხვა ეპოქის ტენდენციებს. თუმცა, ათასწლეულების მანძილზე დაგროვილ მრავალფეროვნებაში მაინც იკვეთება საერთო ნიშანი: ადამიანი ხელოვნების სახით ქმნის სიმულაციურ რეალობას, როგორც „თავშესაფარს“, რომელიც მას სინამდვილის ესთეტიკურ, ამაღლებულ, დახვეწილ, მორალურ ალტერნატივას სთავაზობს. კავშირი ამ ტენდენციასთან მხოლოდ მოდერნისა და პოსტმოდერნის ეპოქაში წყდება – „მხატვარი ბრმაგდება გარემომცველი სამყაროს მიმართ“, უგულებელყოფს რეალობის ასახვას. მნიშვნელოვანია, რომ თანამედროვე არტისტი დამოუკიდებლად არ იღებს ამ გადაწყვეტილებას – აქამდე პასიურ მაცურებელს თანაავტორის როლი ენიჭება და ცნობიერად ერთვება პროცესში. რასაც, განაცხადთან – „ყველაფერი ხელოვნებაა და ყველა ხელოვანია“ – ერთად თითქოს უფრო მეტად უნდა გაემარტივებინა ადამიანისა და ხელოვნების ურთიერთობა. თუმცა, სიმულაციური რეალობის უგულებელყოფით თანამედროვე ხელოვნება ერთმნიშვნელოვნად კარგავს თავშესაფრის სტატუსს, ყოველ შემთხვევაში – მასისათვის. მისი რიზომული სტრუქტურა განკუთვნილია მხოლოდ პროფესიული მზაობის მქონე მაცურებლისათვის. თუმცა, თუ ორტეგა ი გასცეს „დავუჯერებთ“, ხელოვნება არც არასოდეს ყოფილა მასობრივი. ამგვარ ისტორიულ კონტექსტში კიდევ უფრო საინტერესო ხდება იმერსიული ხელოვნების, როგორც უახლესი „თავშესაფრის“ თუ „პასუხის“ განხილვა.

## **„ხელოვნება შეიქმნა, რათა სინამდვილემ არ გაგვანადგუროს“ – ნიცშე**

**ბ**ელოვნებას ზედმეტად ხშირად უწინასწარმეტყველეს სიკვდილი თუ დასასრული. ასევე ხშირად, მართლაც ბუნდოვანი და დამაბნეველი იყო, ხელოვნების განვითარების მომავალი – ზოგჯერ იმ სრულყოფილების გამო, რომელსაც აღწევდა, ზოგჯერ კი შემოქმედებითი სითამამისა და რადიკა-

ლიზმის გამო. მართლაც, რა ეპოქა შეიძლება დადგეს პოსტმოდერნის ანუ თანამედროვეობის შემდეგ? როგორი შეიძლება იყოს ხელოვნება სულ ცოტა ხნის წინ ხელოვნების ნიმუშად გამოცხადებული კატელანის „კომედიანტის“ ჰირსტის „ღმერთის სიყვარულით“, ან ანიშ კაპურის „სისხლისმიერი ნათესაობის“ შემდეგ?

21-ე საუკუნის დასაწყისში თავშესაფრიდან გამოდევნილი, მართლობისაგან დაღლილი, მაგრამ განვითარებული ციფრული ტექნოლოგიებით აღჭურვი-

ლი ადამიანი თავისი ეპოქის შესატყვის პასუხს პოულობს: დიგიტალურმა შესაძლებლობებმა სრულიად სხვა ცოდნა და გამოცდილება შესთავაზა, ახალი სუნთქვა გაუხსნა ადამიანს – იმერსიული ხელოვნების ყოვლისმომცველი და სინთეზური გარემო უახლესი ტექნოლოგიების საშუალებით ქმნის მულტისენსორულ სიმულაციურ რეალობას და დემონსტრაციულად უბრუნებს ვიზუალურ ხელოვნებას ესთეტიკური გამოცდილების, მშვენიერების სტატუსს. იმერსიული ხელოვნების სივრცეში ადამიანი ტელეპორტირებულია ალტერნატიულ რეალობაში – ციფრულ განზომილებაში. ის საოცრად მომხიბვლელ და მყუდრო თავშესაფარში – სიმულაციურ რეალობაში ბრუნდება.

იმერსიული ხელოვნების ნიმუში, ძირითადად, ციფრული ტექნოლოგიებით შექმნილ ინსტალაციას – სამგანზომილებიან ვირტუალურ სივრცეს წარმოადგენს. იმერსიული ინსტალაციებისათვის განკუთვნილ დარბაზს ხშირად ნახევარსფეროს ფორმა აქვს, რათა მაყურებელი მაქსიმალურად მოცული იყოს საგამოფენო სივრცით. ინტერიერი მთლიანად დაფარულია ეკრანებით და ლაზერული პროექტორებით, რომლებიც უბრუნველყოფენ სასურველი სამგანზომილებიან, სივრცული გამოსახულების მიღებას. თუმცა, გამოსახულებასთან ერთად საერთო მულტისენსორული ეფექტის მისაღებად, როგორც წესი, დამატებულია ხმა, განათება, ასევე ტაქტილური და სურნელოვანი ელემენტები. რეალური სამყარო კომპიუტერულად გენერირებულ 3D მოდელებზეა გადატანილი.

მნიშვნელოვანია, რომ თანამედროვე ხელოვნების ამ უახლესი ნიმუშების შესახებ ჯერ კიდევ არ გვაქვს ფუნდამენტური სახელოვნებათმცოდნეო კვლევები, რომლებშიც შეჯერებული იქნებოდა მკაფიო დამოკიდებულება, პოზიცია, დასკვნა. ამ ტიპის ხელოვნების ნიმუშებსაც კი სხვადასხვა სახელწოდებით მოიხსენიებენ: იმერსიული ხელოვნება, ვირტუალური რეალობა (VR – Virtual Reality), გამძაფრებული რეალობა (AR – Augmented Reality). ჩემი არჩევანი სწორედ სახელწოდებაზე – იმერსიული ხელოვნება – შეჩერდა, რამდენადაც მის მხატვრულ და კონცეპტუალურ შინაარსს სწორედ ეს ტერმინი განსაზღვრავს და შეესაბამება. Immersion, ჩაძირვასა და ძლიერ გატა-

ცებასთან ერთად, ნათლობასაც ნიშნავს, რაც სიმბოლურია, რადგანაც ქვემოთ მის ქრისტიანულ ხელოვნებასთან კავშირზე ვისაუბრებთ. ამასთანავე, VR და AR თავისთავად წარმოადგენს იმერსიული ხელოვნების შემადგენელ ძირითად კომპონენტებს.

თუკი გავითვალისწინებთ, რომ იმერსიული ხელოვნება უმაღლესი ხარისხის ტექნოლოგიური მიღწევებისა და ნოვაციების საფუძველზეა შექმნილი, იყენებს სრულიად ახალი ტიპის გამომსახველობით საშუალებებს, ფორმას, პლასტიკურ გადაწყვეტას, კიდევ უფრო გაგვიძნელებდა მას რაიმე სახის კავშირი „დავაბრალეთ“ ხელოვნების ტრადიციულ პარადიგმასთან. მაგრამ კონცეპტუალური და შინაარსობრივი ანალიზი ნათლად ადასტურებს, რომ ეს არის „ნაბიჯი წარსულში“, მნიშვნელოვანი მიბრუნება ხელოვნების ნიმუშის მოდერნიზმამდე დამკვიდრებულ პრინციპთან. უფრო კონკრეტულად კი იმერსიული ხელოვნება შესაძლებელია მივიჩნიოთ 21-ე საუკუნის ტექნოლოგიური ნოვაციების მეშვეობით ტრადიციული კულტურული პარადიგმის გაგრძელებად და აღდგენის მცდელობად. ამასთანავე, ამგვარი „წარსულში მიბრუნების“ მიუხედავად, ის სახვითი ხელოვნების უპრეცედენტოდ ღია, თავისუფალ, დემოკრატიულ მომავალს ქმნის.

მოდერნიზმისა და პოსტმოდერნიზმის მიერ დახურულ „სარკმელს“,<sup>1</sup> რომელსაც სხვა სამყაროში უნდა გაეყვანე, კვლავ ფართოდ აღებს იმერსიული ხელოვნება. XIX საუკუნეში ცნობიერი ტრანსფორმაციით, ინდუსტრიული რევოლუციითა და ფოტოგრაფიის აღმოჩენით „შემცდარმა“ სახვითმა ხელოვნებამ საერთოდაც უარი განაცხადა რეალობის ასახვაზე. საუკუნეების განმავლობაში შემუშავებული, განვითარებული და დახვეწილი ფერწერული ტრაქტატები თუ პლასტიკური მიგნებები, „ფარაჩინა“ ფოტოქალაქის ფონზე სრული პირობითობა და სიმულაციური რეალობა აღმოჩნდა. რასაკვირველია, სწორედ ეს არის ერთ-ერთი უმთავრესი მიზეზი მოდერნიზმისა და პოსტმოდერნიზმის მიერ მიღებული გადაწყვეტილებების – სრულად უგულვებელყოთ რეალობის ასახვის მცდელობა, ჩამოეშორებინათ ხელოვნების ნიმუშისათვის ესთეტიკური სიამოვნების დანიშნულე-

1 იგულისხმება ლეონ ბატისტა ალბერტის ცნობილი განმარტება, რომ კარგი ნახატი არ უნდა განსხვავდებოდეს სარკმლიდან დანახული რეალობისაგან.

ბა, გაეუქმებინათ სილამაზისა და მშვენიერების კონცეპტი, გაედევნათ ხელოვნებიდან კრეაციის მომენტი და ბანალური ნაპოვნი საგანი - found object, ready made - გამოეცხადებინათ ხელოვნების ნიმუშად.

„თანამედროვე ხელოვნების ფილოსოფიაში კამათი და მსჯელობა ურთულესი და ძალიან საკამათო შეკითხვის გარშემო - როგორ განვასხვავოთ ხელოვნების ნიმუში რეალურად არსებული საგნებისაგან, რომლებიც არ წარმოადგენენ ხელოვნებას, თუმცა, შესაძლოა მათი, როგორც ხელოვნების ნიმუშის, გამოყენება“;<sup>2</sup> ფაქტობრივად შეწყვიტა იმერსიულმა ხელოვნებამ. აქ ხელოვნების ნიმუში უპირობოდ და ყველა ასპექტით იბრუნებს ტრადიციულ განსაზღვრებასა და სტატუსს: ეს არის სარკმელი, რომელსაც გადაჰყავხარ ალტერნატიულ რეალობაში, განიჭებს ესთეტიკურ სიამოვნებას, ინარჩუნებს სილამაზის კონცეპტს, აბრუნებს კრეაციის მომენტს, მის მშვენიერებაში „ჩაძირვა“ ნებისმიერს შეუძლია და პირველად მოდერნული ხელოვნების შემდგომ, ხელოვნების ნიმუშის გაგება აღარ მოითხოვს საგანგებოდ მომზადებულ მაყურებელს. უფრო მეტიც, იმერსიული ხელოვნების სპეციფიკიდან გამომდინარე, ხშირად საჭიროა სხვადასხვა დარგის სპეციალისტთა: ხელოვნების, მეცნიერების, დიზაინერების, კომპიუტერული ინჟინერების გაერთიანება. რაც თავისთავად გვახსენებს შუა საუკუნეების ქრისტიანული ხელოვნების ავტორთა გაერთიანებებს, რომლებიც შუა საუკუნეების ტაძრებში ქმნიდნენ იმერსიულ ინსტალაციებს. გუმბათის თუ მაღალი გადახურვის ქვეშ მოქცეული შესანიშნავი ფრესკები, ზუსტად გათვლილი ღია სარკმლები თუ ვიტრაჟული განათება, სანთლისა და საკმევლის სურნელი, გალობა თუ ქადაგების სპეციფიკური ტონალობა ჩაძირვის, იმერსირების სრულყოფილ საშუალებას აძლევდა ადამიანს. თუმცა, აქ თუ ხელოვნების ნიმუში ერთმნიშვნელოვნად ემსახურებოდა რელიგიური გრძნობების გამოწვევას, თანამედროვე იმერსიული ინსტალაციების კონცეპტუალური თუ შინაარსობრივი მრავალფეროვნება და განსხვავება აბსოლუტურად დემოკრატიულ გამოცდილებას სთავაზობს აუდიტორიას. ავტორი აღარ მიუთითებს ერთ კონკრეტულ შინაარსზე, შესაბამისად, ნებისმიერი მაყურებელი თავისუფალი და დამოუკიდებელია. ნებისმიერს შეუძ-

ლია სრულიად აუღელვებლად და სიამოვნებით ისე-ირნოს თუნდაც თავსხმა წვიმაში და მხოლოდ თავისი, სხვისაგან რადიკალურად განსხვავებული ემოცია და გრძნობა, შინაარსი წამოიღოს. რომელიც ისეთივე მნიშვნელოვანი და მართალი იქნება, როგორც ყველა სხვა, სრულიად განსხვავებული ან მისივე მსგავსი. ბრიტანული ჯგუფის Random International-ის ინსტალაცია „წვიმის ოთახში“ (2012) შესვლისას ადამიანები ხვდებიან ძლიერ წვიმაში, გრძნობენ მის სუნს, ესმით მისი ხმა. მაგრამ მხოლოდ ნაბიჯის შესატყვის ადგილას წვიმა წყდება და მაყურებელი არ სველდება. Random International-ი ადამიანისა და ბუნების უნიკალურ კავშირს აყალიბებს.

იმერსიული ხელოვნება, ისევე როგორც რელიგიური საკულტო ნაგებობები, ქმნის ალტერნატიულ გარემოს, რომლის მიზანია სრულყოფილი და ყოვლისმომცველი ემოციური ზემოქმედება ადამიანზე. აქ არ ათვალისწინებს ხელოვნებას, არამედ შედიხარ სხვა, სამყაროში, რომელშიც შენ ნებაზე მოგზაურობ თანამედროვე ტექნოლოგიებით აწყობილ დროსა და სივრცეში. ეს მართლაც არის AR, გამძაფრებრული რეალობა, რომელიც ახალი გამოცდილებით, ცოდნითა და ინფორმაციით ამდიდრებს გარეთ დატოვებულ რეალობას, გადაჰყავს მაყურებელი განსხვავებულ ემოციურ და ფსიქოლოგიურ მდგომარეობაში. წარმოადგენს ახალ ინფორმაციას, არათუ ქმნის სამგანზომილებიანი სივრცის ილუზიას, არამედ უშუალოდ არის ის. იაიოი კუსამას „უსასრულო სარკეებიანი დარბაზი - სავსე ცხოვრებისეული ბრწყინვალეობით“ (2012) და „მწუხარების ჭაღი“ (2016) მართლაც უსასრულობისა და განუსაზღვრელობის განცდას ქმნის. ორივე ინსტალაციაში სარკეებისა და მბრწყინავი, მრავალფეროვანი ათინათების ბრჭყვიალი და სინთეზი კოსმიურ სივრცეში მოგზაურობას გვთავაზობს. „დედამიწა ერთი პატარა კოპლია (polka dot) მილიონობით ვარსკვლავს შორის“, აცხადებს კუსამა და ადრეულ ნამუშევრებში სხვადასხვა ფორმითა და ჟანრით „ეთამაშება“ „პატარა კოპლებით“ აწყობილ სამყაროს მისეულ მოდელს. იმერსიული ინსტალაციებით კი 3D მოდელში განათებისა და სარკეების სინთეზით მართლაც მოუხელთებელი ვარსკვლავებივით აცოცხლებს მათ. „მწუხარების ჭაღში“ კარს

2 Danto, Art, 2013, p. 29.

შევყავართ სარკეებით დაფარული დარბაზის ძალიან ბნელ სივრცეში, სადაც ერთადერთი და მთავარი გმირის – ჭალის (დიზაინი სვაროვსკის ეკუთვნის და კომპანია განსაკუთრებით ამაყობს ამ თანამშრომლობით) – მიერ აციმციმებული უამრავი სინათლის სხივის პულსაცია და ფეხქვეშ გაშლილი თავბრუდამხვევი სიბნელის უსასრულო კორიდორებში ხეტიალი ახალ ემოციურ, ცნობიერ, ესთეტიკურ თუ სხეულებრივ გამოცდილებას გვთავაზობს.

იმერსიული ინსტალაცია ხელოვნების ნიმუშსა და მაყურებელს შორის დამოკიდებულების ახალ მოდელს აყალიბებს. მაყურებელი პასიური, სტატიკური და მოკრძალებული დამკვირვებელიდან ხელოვნების ნიმუშის უშუალო მონაწილედ გარდაიქმნება. „მაყურებელზე დამოკიდებული სივრცე“ ჯერ კიდევ ადრეული პოსტმოდერნიდან ცნობილი თეორია კიდევ უფრო ლიბერალური ხდება – იმერსიული ხელოვნების სივრცის დეფინიცია მაყურებლისათვის განკუთვნილი, შექმნილი სივრცეა. იმერსიულ ინსტალაციაში ნარატივი დეცენტრალიზებულია, უარყოფილია ავტორის მითითება აღქმის მთავარი წერტილის ან შინაარსის დრამატურგიული განვითარების შესახებ. მაყურებელსა და ხელოვნების ნიმუშს შორის იოლად და მსუბუქად მყარდება კავშირი. მომხიბვლელი, ესთეტიკურად დამატკბობელი, მულტისენსორული სამყარო სრულად ინტერაქტიურია და, ფაქტობრივად, გამორიცხავს გულგრილი დამკვირვებლის არსებობას. ისინი არსებობენ ერთად და ერთმანეთისათვის. ოლაფურ ელიასონის ინსტალაციის – „შენი ბრმა თანამგზავრი“ (2010) – თითოეული გვირაბის (საერთო სიგრძე 90მ.) მიღმა ახალი ფერადოვანი სივრცე იხსნება, სადაც ნამდვილად ხდება რეალური თანამგზავრის სხეულებრივი დემატერიალიზაცია, ფიზიკური გაქრობა და ავტორი ახალ, განათებისა და ფერით შექმნილ ეთერულ თანამგზავრს გვთავაზობს. ყრუ სიმშვიდეში ნაბიჯების ხმით შექმნილი ხმოვანი რიგი კიდევ უფრო ამძაფრებს სიბრმავის შეგრძნებას. სქელი ფერადოვანი ნისლი სრულყოფილად შთანთქმავს, საკუთარ წიაღში ძირავს ადამიანს, რომელიც მაყურებელიდან ამავე სივრცის, ხელოვნების ნიმუშის ნაწილად გარდაიქმნება. ხელოვნების ნიმუში აღარ არის განსაკუთრებული დაცვისა და მეთვალყურეო-

ბის ქვეშ პიედესტალზე მოთავსებული თაყვანისცემის ობიექტი, დისტანცია მათ შორის ბოლომდე გაუქმებულია და იმერსიული ინსტალაცია და მაყურებელი ერთ საერთო განზომილებას ქმნიან. ხელოვნება პირველად ხდება პირდაპირი მნიშვნელობით ჰუმანური – ყველა ასაკისა თუ ტიპის ადამიანი იღებს ესთეტიკურ გამოცდილებასა და სიამოვნებას.

სწორედ ხელოვნების ნიმუშისათვის ესთეტიკური სიამოვნების კომპონენტის დაბრუნება წარმოადგენს იმერსიული ხელოვნების ერთ-ერთ უმნიშვნელოვანეს თვისებას. ამ ტიპის ხელოვნება აღარ მოითხოვს პოსტმოდერნის ჰიპერტექსტუალობისათვის სპეციალურად მომზადებულ მკითხველ-მაყურებელს. ის ადამიანთა ფართო მასებზე არის გათვლილი და საკუთარ წიაღში უბრალო დამთვალიერებლისთვისაც „გასცემს საშვს“. ნებისმიერს აძლევს მშვენიერებით ტკბობის უფლებასა და საშუალებას. „მე ახლახან გავცურე თავკომბალაში“ – სიცილით განაცხადა პატარა გოგონამ, „TeamLab – Continuity/უწყვეტადობის“ (2021) ერთ-ერთ დარბაზში. 850 მ<sup>2</sup>-ზე გაშლილი იაპონური არტ ჯგუფის TeamLab-ის „ინტერაქტიური პეიზაჟები“ ბუნებისა და აღმოსავლური ხელოვნების სინთეზით შექმნილ მდიდრულ, შესანიშნავ ეკოსისტემას ქმნის. ყვავილების, თევზების, ჩიტების ცოცხალი პროექცია სრულყოფილად მოიცავს სივრცეს. გამოსახულება მაყურებლის მოძრაობაზე რეაგირებს და ადეკვატურად იცვლება: პეპელა შეხებისას ფერმკრთალდება და ზიანდება, ყვავილები და ნაძვის წიწვები ფერს იცვლიან და ქარს მიჰყვებიან, ფეხქვეშ მოლივლივე ფერადი თევზების გუნდები ხან იფანტებიან, ხან იკრიბებიან.<sup>3</sup>

ნათელია, რომ იმერსიული ინსტალაციები ხელოვნებასა და გართობის ურთერდამოკიდებულებასაც ცვლიან. გართობის ელემენტი, სხვა სახელოვნებო დარგებისაგან განსხვავებით, არასოდეს ყოფილა სახვითი ხელოვნების ტრადიციული კომპონენტი. იმერსიულ ხელოვნებას პირველად შემოაქვს და ვიზუალური ხელოვნების ორგანულ ნაწილად აქცევს გართობის ელემენტს.

იმერსიულმა ხელოვნებამ, ინტერაქტიური გამოცდილების შემოთავაზებით შესაძლებელი გახადა დროისა და სივრცის აღქმის ფუნდამენტური ტრანს-

3 Weiner, Immersion, 2022.



ფორმაცია - ვიზუალურ ხელოვნებაში დრო აღიქმება, როგორც სტატიკური, დაფიქსირებული და შენახული მომენტი. იმერსიულ ინსტალაციებში კი დრო დინამიკურად ვითარდება. მნახველი ნამუშევრების არაწრფივი დროითი პროგრესირების აქტიური მონაწილეა. მას, პირდაპირი მნიშვნელობით, შეუძლია ნებისმიერ დროს დაბრუნდეს მისთვის საინტერესო წერტილში და სასურველი მონაკვეთიდან დაიწყოს ან/და გააგრძელოს ხელოვნების ნიმუშის აღქმა. ამდენად, იმერსიული ხელოვნება დროისა და სივრცის ახლებურ განსაზღვრებას ამკვიდრებს - კონკრეტული გამოსახულებით თუ სიუჟეტით მუდმივად ფიქსირებული დროისა და სივრცის ნაცვლად შემოაქვს დენადი, პროგრესირებადი, ცვალებადი დრო და სივრცე. ადამიანსა და ხელოვნების ნიმუშს შორის სივრცითი ურთიერთობების ხელახალი განსაზღვრით, პირდაპირი მნიშვნელობით, გვთავაზობს მოგზაურობას ხელოვნების ნიმუშში. ეს მოგზაურობა თუკი აქამდე მაყურებლის ინტელექტსა, წარმოსახვის უნარსა და ფანტაზიაზე იყო დამოკიდებული, იმერსიული ინსტალაციის შემთხვევაში მაყურებელი მართლაც იმერსირებულია, ჩაძირულია დიგიტალური სამყაროს სიმულაციურ რეალობაში, რომელიც ნამდვილად არის რეალურ რეალობაზე უფრო რეალური (ამიტომაც ჰქვია ოგმენტაციური რეალობა) და კიდევ ერთხელ გვიმტკიცებს, რომ ნამდვილად პოსტსიმართლის, პოსტსინამდვილის ეპოქაში ვართ.

ბორის გროისი ესეიში „თანამედროვე ხელოვნების ტოპოლოგია“<sup>4</sup> წერს: „დაბეჭდებით ვაცხადებ, რომ სწორედ ინსტალაცია არის თანამედროვე კულტურის მთავარი ფორმა. რამდენადაც სწორედ ინსტალაცია ახდენს გარკვეული სელექციის, შერჩევითი აქტის ჯაჭვის, არსებობისა და არარსებობის ლოგიკის დემონსტრაციას. ამგვარად, ეს არის აშკარა მანიფესტაცია აქ და ახლა იმისა, თუ რა არის ძველი და რა ახალი, რა არის ორიგინალი და რა ასლი. ნებისმიერი ინსტალაციის მიზანია ჩამოაყალიბოს მოგონებათა ახალი სისტემა, შემოგვთავაზოს ამბის თხრობის ახალი კრიტერიუმები, გამიჯნოს წარსული მომავლისაგან. ინსტალაცია წარმოადგენს აწმყოს პრეზენტაციას“.

იმერსიული ინსტალაციების ანალიზი კიდევ უფრო ამძაფრებს აზრს, რომ ის მართლაც არის თანამედროვე ხელოვნების მთავარი ფორმა, რომლის შესაძლებლობისა და საზღვრების მონიშვნა სრულიად შეუძლებელია. და დასაშვებია, რომ დღეს იმერსიული ხელოვნებით აღტაცებულები კიდევ ვგავდეთ ჯოტოს ფრესკებზე ჩანასახოვანი მესამე განზომილების პირველად ნახვით აღტაცებულ მაყურებელს, ჩვენსავით დარწმუნებულს, რომ მომავლის სამყაროში მოხვდა, რომელშიც სამყაროს მეცნიერული შემეცნებისა და ხელოვნების შერწყმა ფართოდ ალღებს უსასრულო შესაძლებლობების კარს.

#### გამოყენებული ლიტერატურა:

- Groys B., The Topology of Contemporary Art, Antinomies of Art and Culture, Durham, North Carolina, 2008.
- Danto A., What Is Art?, New Haven, 2013.
- Weiner A., The rise of immersion art, New York, 2022.

4 Groys, Contemporary, 2008, p. 77.

# RETURN TO SIMULATED REALITY— IMMERSIVE ART

Natia Tsulukidze

**Keywords:** *Digital art, immersive installations, virtual reality (VR), augmented reality (AR), Yayoi Kusama, Olafur Eliasson, Random International, TeamLab*

Since time immemorial, people have been aware of the destructive power of truth, and for them, art has always been a means for escape from reality and truth, the safest shelter. Consequently, humans cannot and do not exist without art. However, their majority may not even realize this, precisely because of the veneration and deification of art objects by humans themselves. However, the relationship between art and humans is much simpler: a human's biggest routine and inveterate habit is to come into contact with art. As far back as ancient times, people tried to give objects an esthetic purpose in addition to its utilitarian function.

By its very nature, art is reflexive; it unconditionally and inevitably responds to reality. It is reality—the peculiarities of the epoch—that determines the nature of art and its stylistic features. The variety of `responses` to reality are a kind of “anamneses” that allow us to vividly outline the trends of a particular epoch. However, all this diversity, accumulated over millennia, still has one conspicuous feature in common: humans construct a simulated reality in the form of art as a “shelter” that offers an aesthetic, elevated, refined, and moral alternative to reality. Only modern and postmodern artists have severed ties with this tendency: “an artist becomes blind to the surrounding world” and completely ignores the reflection of reality. Importantly, the contemporary artist does not take this decision alone and independently: previously passive viewers now assume the role of active co-authors, consciously engaging in the process. Which with the statement: “everything is art, and everyone is an artist” should have simplified the relationship between humans and art further. However, by disregarding simulated reality, art clearly loses its status as a shelter, at least for the masses. The rhizomatic structure of contemporary art is intended only for viewers with professional readiness. Yet, if we are to “trust”, José Ortega y Gasset, art has never been popular, i.e., intended for the masses. In such a historical context, the discussion of immersive art as the latest form of “shelter” or “response” becomes even more compelling.

***“We have art in order not to die from the truth.”***  
— ***Friedrich Nietzsche***

Art has been predicted to die or come to an end far too often. Likewise, the future of art development has often been vague and perplexing, sometimes due to the perfection it had already achieved and at other times due to creative boldness and radicalism. Indeed, what era could possibly come after postmodernity, i.e., contemporaneity? What could art look like after *For the Love of God* by Hirst or *Blood Relations* by Anish Kapoor have recently been declared as masterpieces of art?

At the beginning of the 21<sup>st</sup> century, driven from their

refuge, exhausted by loneliness, but equipped with cutting-edge digital technologies, humans have found an answer suited to their epoch: digital possibilities have offered a completely different knowledge and experience and given them a new breath. Through advanced technologies, the all-encompassing and synthesized environment of immersive art creates a multisensory simulated reality, demonstratively restoring the status of the esthetic experience and beauty to visual art. In the realm of immersive art, humans are teleported into an alternative reality, a digital dimension. They return to an incredibly attractive and safe shelter, a simulated reality.

An immersive artwork is typically an installation created by digital technologies, a three-dimensional virtual space. Halls designated for immersive installations are

often dome-shaped to fully envelop viewers within the exhibition space. The interior is entirely covered with screens and laser projectors, ensuring the creation of a desired three-dimensional, spatial image. However, alongside the image, additional elements such as sound, lighting, tactile sensations, and scent are incorporated to achieve a complete multisensory effect. The real world is transposed into a computer-generated 3D model.

Notably, there are still no fundamental art researches on these latest pieces of contemporary art that would provide clear attitudes, positions, and conclusions. Even the terminology used to describe such works varies: immersive art, virtual reality (VR), and augmented reality (AR). My choice settles on the term “immersive art,” as it best defines and corresponds to its artistic and conceptual essence. The word “immersion” not only denotes submergence and intense engagement but also carries the connotation of baptism, which is symbolic because later I will discuss its connection to Christian art. Moreover, VR and AR themselves are integral components of immersive art.

Given that immersive art is created using the most advanced technological achievements and innovations, and employs an entirely new kind of expressive means, forms, and plastic solutions, it becomes even more difficult to “accuse” it of any direct connection with the traditional artistic paradigm. However, a conceptual and substantive analysis clearly demonstrates that this represents a “step back into the past,” a significant return to the artistic principle that predates modernism. More specifically, immersive art can be seen as an extension and revival of traditional cultural paradigm through 21<sup>st</sup> century technological innovations. And yet, despite this “return to the past,” it creates an unprecedentedly open, free, and democratic future for visual art.

Immersive art reopens the “window”<sup>1</sup> closed by modernism and postmodernism that was supposed to lead to another world. Visual art, “shaken” by conscious transformation, the Industrial Revolution, and the discovery of photography in the 19<sup>th</sup> century, completely abandoned its mission to depict reality. Treatises on paintings or plastic achievements, formulated, developed, and refined

throughout centuries, suddenly appeared conditional and simulated when placed against the fragile photographic paper. Naturally, this became one of the primary reasons for modernism and postmodernism’s radical decisions: to reject any attempt to represent reality, strip artwork of its function to provide aesthetic pleasure, erase the concept of beauty, expel the act of creation from art, and declare the ‘banal’ found object, ready-made, as a work of art.

One of the most complex questions and widely debated in contemporary art philosophy: how to distinguish an artwork from real objects that are not art but can be used as artwork?<sup>2</sup> has been actually resolved by immersive art. Here the artwork unconditionally reclaims its traditional definition and status in all aspects: it becomes a window into an alternative reality, provides aesthetic pleasure, preserves the concept of beauty, restores the act of creation, allows anyone to “immerse” themselves in its splendor, and for the first time since modernism, understanding a work of art no longer requires a particularly prepared viewer. Moreover, due to the specificity of immersive art, it often requires that specialists from various fields: artists, scientists, designers, and computer engineers come together. This reminds us of the associations of medieval Christian art authors who created immersive installations within Christian cathedrals during the Middle Ages. The magnificent frescoes under domes and high vaults, precisely positioned open windows and stained-glass lighting, the scent of candles and incense, and the specific tones of chants and sermons—all provided a complete sense of immersion to people. However, while medieval artworks were clearly designed to evoke religious feelings, the conceptual or substantive diversity and difference of modern immersive installations offer an entirely democratic experience to the audience. The author no longer dictates one particular interpretation, and consequently, every viewer remains free and independent. Anyone can walk leisurely and happily even in a torrential rain and take away a unique emotional and sensory experience that may be radically different from others’ experiences, yet remain just as authentic and true as any other completely different or similar expe-

1 Reference to Leon Battista Alberti’s famous explanation that a good painting should not look different from the reality seen through the window.

2 Danto, *Art*, 2013, p. 29.

rience. Upon entering the installation *Rain Room* (2012) created by the British art collective Random International, visitors find themselves in the pouring rain, hear the sound of rain, and smell it. Yet, as they step forward, the rain ceases precisely in their path, ensuring they remain dry. Random International establishes a unique connection between humans and nature.

Like sacred buildings, immersive art creates an alternative environment aiming to exert a profound and all-encompassing emotional impact on the viewer. Here, viewers do not merely observe art but enter into a different world in which they freely embark on a journey through time and space constructed by modern technology. This is, indeed, an AR, an augmented reality, that enriches the outside world with new experiences, knowledge, and information, teleporting the viewer into a different emotional and psychological state. It presents new information, not only creating the illusion of three-dimensional space but also being it. Yayoi Kusama's *Infinity Mirror Room—Filled with the Brilliance of Life* (2012) and *Chandelier of Grief* (2016) truly creates the experience of infinity and boundlessness. In both installations, the interplay of mirrors and shimmering multicolored lights offers the viewer a journey in a cosmic space. "Our Earth is only one polka dot among a million stars in the cosmos," declares Yayoi Kusama, and in her early works, she "plays" in various forms and genres with her model of the universe that is constructed from polka dots. In immersive installations, she brings these elusive stars to life by synthesizing lighting and mirrors in a 3D model. In *Chandelier of Grief*, the viewer steps into a pitch-dark space of the hall covered with mirrors, where the pulsation of numerous rays emanating from the brilliance of the installation's sole protagonist, the chandelier (designed by Swarovski, a collaboration that the company finds a great pride in), and the wandering through infinite inky-dark corridors offers a new emotional, conscious, and aesthetic or physical experience.

Immersive installations form a new model of relationship between artwork and viewer. From a passive, static, and modest observer, the viewer becomes a direct participant in the artwork. The early postmodern concept of the "viewer-dependent space" becomes even more liberal, the definition of immersive art space is the space

intended for viewers, created for them. The narrative in immersive installation is decentralized, rejecting any directive from the artist regarding the main point of perception or the dramaturgical development of the meaning. The connection between the audience and the artwork is established easily and smoothly. This attractive, aesthetically pleasing, multisensory world is entirely interactive and virtually excludes the existence of an indifferent observer. They exist together and for one another. In the installation by Olafur Eliasson, *Your Blind Passenger* (2010), beyond each tunnel (a total of 90 meters long) unfolds a new colored space, where physical dematerialization of real passengers occurs, and new ethereal companions are created by the author through light and color. The sound of footsteps in near-complete silence creates an auditory rhythm that intensifies the sensation of blindness. The dense, colorful fog engulfs and absorbs the viewer, transforming them from mere spectators into integral parts of the artwork itself. The artwork is no longer an object of admiration that is placed on a pedestal and under strict protection or surveillance; the distance between immersive installation and viewer is entirely dissolved, and they create one shared dimension. For the first time, art becomes truly human, everyone, regardless of their age or type, experiences aesthetic pleasure.

Restoring the component of aesthetic pleasure to an artwork is precisely one of the most important characteristics of immersive art. This type of art no longer requires the type of readers or viewers that are well prepared for postmodernist hypertextuality. It is intended for broad audiences and "grants permission" for even casual visitors to immerse in it. It provides everyone with the right and means to experience its beauty. "My hand went through a tadpole," a little girl exclaimed with laughter in one of the halls of TeamLab: *Continuity* (2021). Spanning 850 square meters, the Japanese art collective TeamLab's interactive landscapes merge nature and Eastern artistic traditions into a rich, mesmerizing ecosystem. Animated projections of flowers, fish, and birds completely envelop the space. Images react to the viewer's movements and change adequately: when touched, butterflies fade and crumple, flowers and pine needles change color and drift with the wind, while schools of fish scatter and pool beneath the visitors' feet.<sup>3</sup>

3 Weiner, *Immersion Art*, 2022.



Clearly, immersive installations also alter the relationship between art and entertainment. Entertainment has never been a traditional component of visual art, unlike other artistic disciplines. Immersive art not only introduces it but also makes it an organic part of visual art.

By offering interactive experiences, immersive art has fundamentally transformed the perception of time and space. In visual art, time is perceived as a static, frozen moment. In immersive installations, however, time flows dynamically. The viewer is an active participant in the nonlinear progression of time of artworks. They can literally return to any point of interest at any time and begin or continue to perceive the artwork from the desired section. Thus, immersive art introduces a new definition of time and space—instead of time and space permanently fixed by a particular image or story, it introduces a fluid, progressive, changing time and space. By redefining spatial relationships between the viewer and the artwork, immersive installations literally offer a journey within the artwork itself. While such a journey previously depended on the viewer's intellect, imagination, and interpretation, in the case of immersive installations, the viewer is truly immersed, submerged in a simulated digital reality, which is more real than reality itself (this is why it is called augmented reality) and proves once

again that we are indeed living in the era of post-truth and post-reality.

In his *Topology of Contemporary Art*, Boris Groys asserts:<sup>4</sup> “That is why I would argue that the installation is the leading art form of contemporary art. The installation demonstrates a certain selection, a certain chain of choices, and a certain logic of inclusions and exclusions. By doing so, an installation manifests here and now certain decisions about what is old and what is new, what is an original and what is a copy. Every large exhibition or installation is made with the intention of designing a new order of memories, of proposing the new criteria for telling a story, for differentiating between past and future.”

An analysis of immersive installations further reinforces the idea that they are indeed the leading form of contemporary art, possibilities and boundaries of which are absolutely impossible to define. Perhaps, in our current fascination with immersive art, we do resemble the first viewers of Giotto's frescoes, marveling at the nascent illusion of three-dimensionality, who, like us, believed that they had entered a world of the future where the fusion of scientific knowledge of the universe and artistic expression opened the door to limitless possibilities.

## REFERENCES:

- Groys B., *The Topology of Contemporary Art, Antinomies of Art and Culture*, Durham, North Carolina, 2008.
- Danto A., *What Is Art?*, New Haven, 2013.
- Weiner A., *The rise of immersion art*, New York, 2022.

---

4 Groys, *Contemporary Art*, 2008, p.77.



1-2. RANDOM INTERNATIONAL, წვიმის ოთახი, 2012  
RANDOM INTERNATIONAL, *RAIN ROOM*, 2012  
<https://mymodernmet.com/random-international-rain-room/>



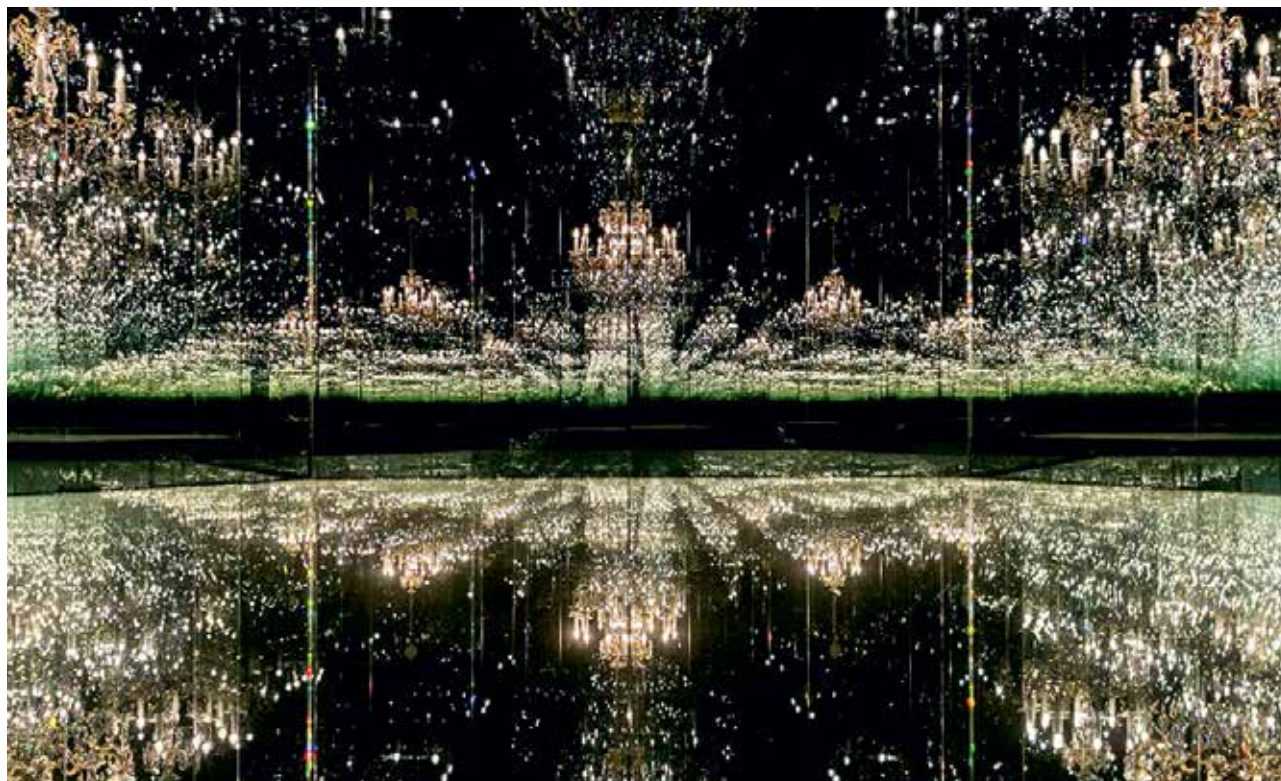




3-4. იაიოი კუსამა, უსასრულო სარკეებიანი დარბაზი -  
სავსე ცხოვრებისეული ბრწყინვალეობით, 2012.  
YAYOI KUSAMA, INFINITY MIRRORED ROOM - FILLED WITH THE  
BRILLIANCE OF LIFE, 2012  
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/kusama-infinity-mirrored-room-filled-with-the-brilliance-of-life-t15206>







5-6. იაიოი კუსამა, მწუხარების ჭაღი, 2016

YAYOI KUSAMA, CHANDELIER OF GRIEF, 2016

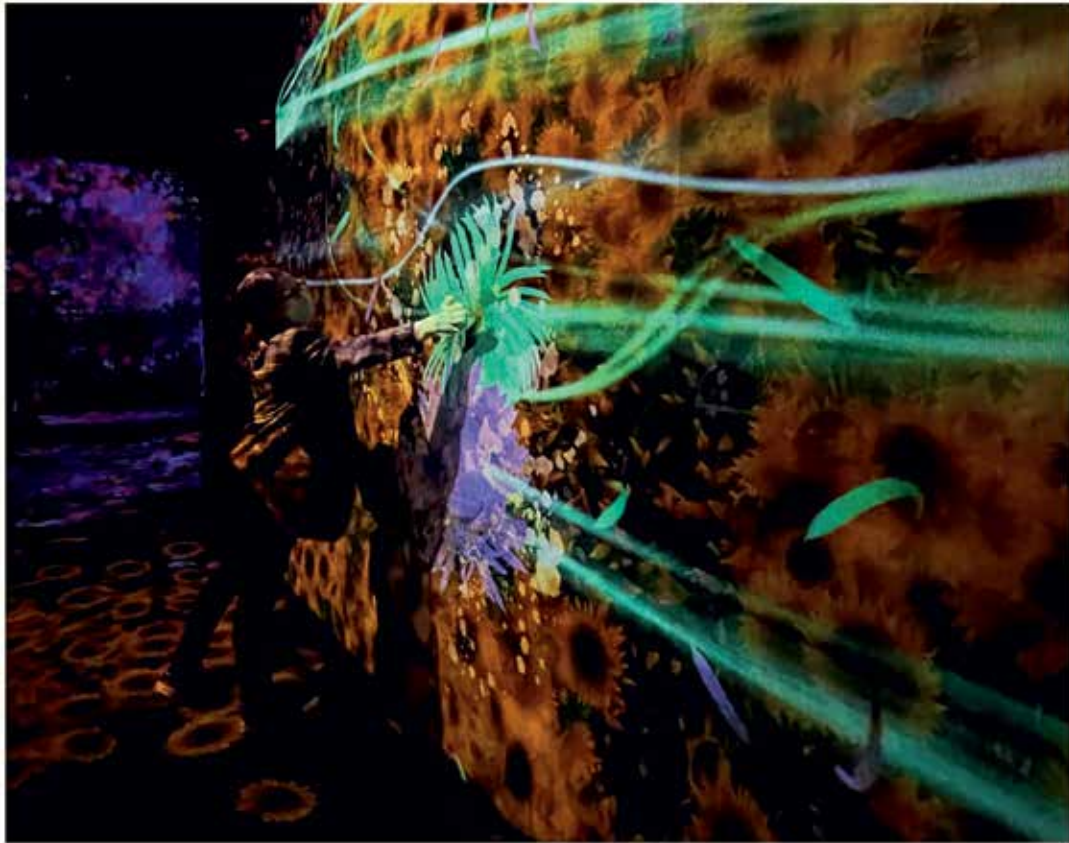
[https://kristallwelten.swarovski.com/Content.Node/wattens/Chandelier\\_of\\_Grief.en.html](https://kristallwelten.swarovski.com/Content.Node/wattens/Chandelier_of_Grief.en.html)



7-8. ოლაფურ ელიასონი, შენი ბრმა თანამგზავრი, 2010  
OLAFUR ELIASON - *YOUR BLIND PASSENGER*, TUNNEL  
INSTALLATION, 2010  
<https://olafureliasson.net/artwork/din-blinde-passager-2010/>







9-10. TEAMLAB, უწყვეტობა, 2021  
TEAMLAB: CONTINUITY, 2021  
<https://www.teamlab.art/e/asianart/>