

ვირტუალური რეალობა (VR), ხელოვნების ახალი მედიუმი

გიორგი ხართოლანი

საკვანძო სიტყვები: ვირტუალური რეალობა (VR), ახალი სახელოვნებო წესრიგი, მედიუმი, ციფრული თაობა.

კვლევის საგანია, რა გავლენას ახდენს ვირტუალური რეალობა (VR) სახელოვნებო სივრცეზე. ციფრული (მეტა) სათვალე უმოკლესი გზაა იმისთვის, რომ ადამიანებმა „შეაღწიონ“ შემოქმედებით პროდუქტში და იყვნენ არა დამკვირვებლები, არამედ პროცესის სრულფასოვანი მონაწილეები. ვირტუალური, ციფრული რეალობის (VR) ტექნიკური მოწყობილობების საშუალებით, ადამიანს შეუძლია არა მხოლოდ უყუროს, დაესწროს რომელიმე თეატრის წარმოდგენას, არამედ თავად იქცეს ამ სპექტაკლის მოქმედ გმირად. იშლება ზღვარი შემქმნელსა და მომხმარებელს შორის.

მომავალ ხელოვნებას, ან სახელოვნებო ინსტიტუტებს, მოუწევთ გახდნენ მოქნილები და ელასტიკურები, რათა შეძლონ სწრაფად და თანმიმდევრულად აჰყვანონ (VR)-ის შემოთავაზებულ ახალ სახელოვნებო წესრიგს. ახალი „ციფრული თაობისთვის“, ციფრული სამყარო უფრო რეალურია, ვიდრე არსებული და ესთეტიკურ ტკბობასაც უფრო მეტად, სწორედ ციფრულ ფორმატში შექმნილი ნიმუშები ანიჭებენ. დღეს ვირტუალური რეალობა აღარ არის მხოლოდ ტექნოლოგიური ხელსაწყო, ის ხელოვნების ახალი მედიუმი, რომელიც 21-ე საუკუნის ხელოვნების ნიმუშების შექმნის, აღქმის და მასში მონაწილეობის პროცესს თავიდან განსაზღვრავს.

რას ნიშნავს ვირტუალური რეალობა (VR)? რამდენად ინტერნსიურად იყენებს მას თანამედროვე ადამიანი საქმიანობის ამა თუ იმ საფეროში? ამ კითხვებს ბევრმა მკვლევარმა და მეცნიერმა ბევრჯერ გასცა პასუხი. დღეს ისიც ცნობილია, თუ რამდენად ეფექტურად გამოიყენება ვირტუალური რეალობის შესაძლებლობები არა მხოლოდ ყოველდღიურ საქმიანობაში, არამედ სამხედრო და თავდაცვის სისტემებშიც – სამხედრო მოსამსახურეების ფიზიკური და ფსიქოლოგიური მომზადების პროცესებში.

დღეს ბევრი იწერება იმის თაობაზე, სარგებლისა და პროგრესის გარდა, ვირტუალური (ციფრული) რეალობა რა საფრთხეს უქმნის ადამიანის არა მხოლოდ ფიზიკურ, არამედ ფსიქო-ემოციურ მდგომარეობას. ბევრ მკვლევარს ვირტუალური რეალობის ყველაზე დიდ საფრთხედ მიაჩნია ადამიანებს შორის პირდაპირი კომუნი-

კაციის მოშლა, რაც მათი ფიზიკური და სულიერი მართობის მიზეზი შეიძლება გახდეს. მეცნიერთა აზრით, სახლში, დაკეტილ სივრცეში მყოფ ადამიანს ციფრული მეტა სათვალის საშუალებით მართივად შეუძლია იმოგზაუროს ვირტუალურ სამყაროში, რაც მას სულ უფრო და უფრო დააშორებს რეალობას. ვირტუალური რეალობის კრიტიკოსები, მათ შორის შერი ტურკლე (Sherry Turkle) თავის წიგნში აღნიშნავს: „ტექნოლოგია არა მხოლოდ იმას ცვლის, რასაც ვაკეთებთ, ის ცვლის ჩვენს ვინაობას“ („Technology doesn't just change what we do; it changes who we are“).¹

ციფრულ სამყაროში ინტენსიური ყოფნა ხშირად იწვევს ადამიანთა შორის უშუალო კომუნიკაციის შემცირებას, რაც ფსიქოლოგიური იზოლაციის რისკს ზრდის.

მედიკოსები, განსაკუთრებით, ფსიქოთერაპევტები და ენდოკრინოლოგები შემოფოთებულ-

1 TURKLE, Alone, 2011.

ბი არიან იმით, რომ ადამიანები, განსაკუთრებით ისინი, რომლებიც დისტანციურად ონლაინ საქმიანობას ეწევიან, შესაძლოა საერთოდ აღარ გავიდნენ დახურული სივრციდან და დღე გაატარონ უძრავ, მჯდომარე მდგომარეობაში. კურიერების საშუალებით მიიღონ მათთვის აუცილებელი პროდუქტი და ნივთები, ხოლო საქმის დასრულების შემდეგ, დასვენების და გართობისთვის მოიმარჯვონ ვირტუალური სათვალე და მიიღონ სიამოვნება ციფრულ ფორმატში არსებული ყველა იმ გასართობი, კულტურული, შემეცნებითი თუ სხვა სახის პროდუქტით, რისი სურვილიც მათ ექნებათ კონკრეტულ მომენტში, განწყობის და მოთხოვნის შესაბამისად. დაახლოებით ისე, როგორც სახლში ადამიანი უყურებს, ან უსმენს აუდიო და ვიზუალურ პროდუქტს ამა თუ იმ მოწყობილობის (რადიომიმღები, ტელევიზორი, კომპიუტერი და სხვა) საშუალებით. მათ შესაძლებლობა ექნებათ სახლიდან გაუსვლელად, იმოგზაურონ მსოფლიოს ნებისმიერ ქვეყანაში, ზღვასა თუ მთაში, დაათვალიერონ ამა თუ იმ მუზეუმში დაცული კოლექცია, აღმოჩნდნენ მათთვის სასურველი თეატრის მაცურებელთა დარბაზში და იქედან უცქირონ ამა თუ იმ წამოდგენას თუ კონცერტს და ასე შემდეგ.

ადამიანის ფიზიკური აქტივობის შეზღუდვა, ზოგადად, სერიოზულ ზიანს აყენებს მის ჯანმრთელობას, განსაკუთრებით მის წონას, ეს უკანასკნელი კი, იწვევს მწვავე ენდოკრინოლოგიურ პრობლემებს, განსაკუთრებით ზრდის შეჩერების დიაბეტის განვითარების საფრთხეებს. ამას ემატება ფსიქოლოგთა და ფსიქიატრთა დასკვნები. ისინი ამტკიცებენ, რომ ადამიანი, რომელსაც აქვს სოციალური იზოლაცია კომუნიკაცია და მხოლოდ ციფრულ სამყაროში „მოძრაობს“, შესაძლოა, წააწყდეს ფსიქოლოგიურ და ფსიქიკურ პრობლემებსაც. მიუხედავად იმისა, რომ ვირტუალური (ციფრული) სამყაროს მკვლევარი მეცნიერები მუდმივად ახალ კვლევებს გვთავაზობენ, გვაფრთხილებენ მოსალოდნელი რისკებისა და ნეგატიური გავლენების თობაზე, არის კი შესაძლებელი დღეს ადამიანმა უარი თქვას იმ „კომფორტზე“, რასაც ეს სამყარო გვთავაზობს? უარი თქვას მისთვის შეთავაზებულ იმ რეალობაზე, რომელშიც შესაძლოა მთელი სიცოცხლის განმავლობაში ვერასდროს მოხვდეს? რთული კითხვაა და ამ კითხვაზე არ არსებობს ერთმნიშვნელოვანი პასუხი. ჯერჯერობით გვაქვს მხოლოდ ვირტუალური რეალობა (VR) და ის სულ

უფრო აქტიურად იჭრება ჩვენს ცხოვრებაში.

ამჯერად, მინდა შევჩერდე ამ „შემოტრის“ მნიშვნელოვან არეალზე – სახელოვნებო სივრცეზე, რომლის მომხმარებელიც ერთ-ერთი ყველაზე მოწყვლადი აღმოჩნდა ციფრული რეალობის მიერ შემოთავაზებული შესაძლებლობების გამოყენების წინაშე. გაბრიელა ჯანაჩი (Gabriella Giannachi) წერს: „ვირტუალური რეალობის თეატრი მაცურებელს საშუალებას აძლევს არა მხოლოდ უყუროს, არამედ შეისწავლოს, ურთიერთქმედება მოახდინოს და გავლენა იქონიოს ვირტუალურ წარმოდგენის გარემოზე“ ("Virtual reality theatre enables the audience not only to watch but to explore, interact with and even influence the virtual performance environment").² დღეს უკვე VR ტექნოლოგიები შესაძლებლობას აძლევს მაცურებელს ჩაერთოს, მაგალითად, სასცენო წარმოდგენაში საკუთარი ავტარის საშუალებით.

ხელოვნების ნიმუშებს ქმნიან ადამიანები ადამიანებისთვის. ეს ოდითგანვე ასე იყო. ხელოვანის ერთ-ერთი მთავარი მიზანიც ისაა, მისი შექმნილი შემოქმედებითი პროდუქტი მივიდეს მომხმარებელთან, რამაც ამ უკანასკნელს უნდა მიანიჭოს, როგორც მინიმუმ, სიამოვნება. ანუ, ერთი ქმნის – მეორე მოიხმარს. ეს მეორე არის პირველის მიერ შექმნილის დამკვირვებელი/შემფასებელი. ხელოვნების ნიმუში მასზე ახდენს გარკვეული სახის გავლენას, რაც შესაძლოა იყოს მკვეთრად ემოციურიც და ნაკლებად გამაღიზიანებელიც. გავიხსენოთ, რამდენი ცრემლი დაგვიღვრია რომელიმე ლიტერატურული გმირის დრამატული ცხოვრების ეპიზოდებზე, მის განცდებსა და ემოციებზე; რამდენი გვითხრობს კინოფილმების ფინალზე; რამდენი მეტყვარე ტაში დაგვიკრავს სცენაზე კარგად შესრულებული როლის, კარგად დაკრული მუსიკის, ან ნაცეკვ-ნამღერის ხილვის შემდეგ. როგორ აღფრთოვანებით გავგვიზიარებია სხვისთვის ჩვენი შთაბეჭდილებები და დაუინებით გვირჩევია – ისინიც გასცნობოდნენ ჩვენ ნაწახს, მოსმენილს ან წაკითხულს. ასეა ადამიანების მიერ ხელოვნების ნიმუშების შექმნის დღიდან, დღემდე.

თავდაპირველად, ადამიანი უშუალოდ ეხებოდა სხვის შექმნილ შემოქმედებით პროდუქტს. ის საკუთარი თვალით ხედავდა მხატვრის დახატულ ტილოს, ეცნობდა მწერლის დაწერილ ტექსტს, ესწრებოდა მუსიკალურ, ან სათეატროს წარმოდგენას. ანუ, ის ცოცხლად ეხებოდა ავტორს, ან შემს-

2 GIANNACHI, Virtual, 2004.

რულებელს.

ფოტოაპარატის, ფონოგრაფის და შემდეგ კინოაპარატის გამოგონებამ პირველად „დააშორა“ მომხმარებელი ხელოვანს. წარმოიშვა ეგრეთ წოდებული ფიქსირებული ხელოვნება, რომელიც ოდესღაც, სადღაც იყო შექმნილი და შემდეგ ან ფოტო და კინო ფირზე იყო აღბეჭდილი, ან ფირფიტაზე, თუ მაგნიტურ ფირზე ჩაწერილი. ანუ, კინოფილმის მაყურებელი ცოცხლად, რეალურ დროში ვერ ხედავდა არტისტის მიერ განსახიერებულ გმირს, ვერც იმ გარემოს, სადაც თამაშდებოდა ამბავი.

ხმის ჩამწერი და გადამცემი ტექნიკის გამოგონებამ, შესაძლებელი გახადა მსმენელს მრავალი ათასი კილომეტრის დაშორებით მოესმინა ნებისმიერი სახის მუსიკალური ნაწარმოები, მომღერლის ნამღერი, თუ არტისტის წაკითხული ლექსი. ამგვარმა ტექნოლოგიურმა სიახლეებმა თვისებრივად შეცვალა ხელოვნების მიმართ მომხმარებლის დამოკიდებულება, რადგან გააჩინა ხელოვნების ახალი, მანამდე არარსებული დარგები.

ფირზე აღბეჭდვის ტექნიკამ და ტექნოლოგიამ რეალურ დროში არსებული ისეთი სახელოვნებო ნიმუშების და შემოქმედებითი პროცესების დაფიქსირებაც კი გახადა შესაძლებელი, როგორებიცაა საკონცერტო დარბაზებში მიმდინარე კონცერტები თუ სათეატრო წარმოდგენები. ერთი სიტყვით, ხელოვნება „დაფიქსირდა“, რამაც შესაძლებელი გახადა მისი მობილობაც – ნებისმიერ დროს, ნებისმიერ ადგილზე მისი „წაღება“ და მომხმარებლისთვის მისთვის სასურველ დროს „გამოყენება“.

ამ გაფართოებული შესაძლებლობების მიუხედავად, სახელოვნებო შემოქმედებითი პროდუქტის მიმართ, ნებისმიერ შემთხვევაში, მომხმარებელი იყო მხოლოდ დამკვირვებელი. ის უშუალოდ არ იღებდა პროდუქტის შექმნის პროცესში მონაწილეობას და არც უკვე შექმნილ პროდუქტში შეეძლო უშუალოდ ჩართვა. არადა, ამის სურვილი, დამეთანხმებით, ბევრ მაყურებელს, მსმენელს და მკითხველს აქვს. ეს იყო მიზეზი, რომ სხვადასხვა დროს, მომხმარებელთან ინტერაქციის მრავალი სახის ფორმას მიმართეს ხელოვანებმა. ბევრი მწერალი ეკითხებოდა მკითხველს, როგორ გაგრძელებულიყო მისი ამა თუ იმ რომანის სიუჟეტი, რით დასრულებულიყო მისი ლიტერატურული გმირის ცხოვრება და ასე შემდეგ. ზოგიერთი მხატვარი ატარებდა ექსპერიმენტულ სეანსებს, სადაც უბ-

რალო, მხატვრობით დაინტერესებულ ადამიანებს მოუხმობდა ერთობლივად შეექმნათ ნამუშევარი, საკუთარი შტრიხები შეეტანათ პროდუქტის შექმნაში. თეატრშიც იყო ისეთი დადგმები, სადაც მაყურებელი წარმოდგენის სიუჟეტური განვითარების თანამონაწილე ხდებოდა და გარკვეული დოზით ერთვებოდა კიდევ წარმოდგენის მსვლელობაში. საკონცერტო დარბაზებშიც, განსაკუთრებით ეგრეთ წოდებული პოპულარული მუსიკის კონცერტებზე, მუსიკოსების თაყვანისმცემლებს ხშირად უფლებას აძლევდნენ ასულიყვნენ სცენაზე და მათ კერპებთან ერთად შეესრულებიათ საყვარელი სიმღერები და მელოდიები. როგორც ვხედავთ, ხელოვნება რაღაც ეტაპზე და გარკვეული დოზით ცდილობდა მომხმარებლის საკუთარი პროდუქტის შექმნის პროცესში ჩართვას. ამას სხვადასხვა, მათ შორის მარკეტინგული მიზანიც ჰქონდა, მაგრამ, ფაქტია, ადამიანების, არახელოვანების გარკვეულ კატეგორიას, გააჩნდა სურვილი – გამხდარიყო შემოქმედებითი პროცესის თანამონაწილე.

XXI საუკუნემ და ეგრეთ წოდებული ვირტუალური რეალობის (VR) შექმნამ ეს შესაძლებლობა გაცილებით მარტივი და სრულფასოვანი გახადა. ვირტუალური რეალობა ახალ წესრიგს ამყარებს სახელოვნებო სივრცეში. ბევრ სფეროში იგი უკვე იქცა და მალე თითქმის სრულად გადაიქცევა ხელოვნებასა და მის მომხმარებელს შორის ახალ მედიუმად. ციფრული (მეტა) სათვალე, რომელიც სულ უფრო მარტივი და ხელმისაწვდომი ხდება ნებისმიერი სოციალური სტატუსისა და შემოსავლების მქონე ადამიანისთვის, უმოკლესი გზაა იმისთვის, რომ ადამიანებმა „შეაღწიონ“ შემოქმედებით პროდუქტში და იყვნენ არა დამკვირვებლები, არამედ პროცესის სრულფასოვანი მონაწილეები. როგორც ბრენტ ოლსონი და პაულა მაკდაუელი (Brent Olson და Paula MacDowell) აღნიშნავენ: „ინრეტაქტიურ ამბავში გარდასახვის წყალობით, დამსწრე აუდიტორიის წევრებს შუძლიათ თავად გახდნენ შემსრულებლები და ამით გავლენა მოახდინონ ვირტუალური თხრობის განვითარებაზე“ ("Through embodied participation and interactive storytelling, audience members can become performers in their own right, influencing the unfolding of the virtual narrative").³ ამ გზით იშლება ზღვარი შემქმნელსა და მომხმარებელს შორის.

მოკლედ შევხვით ვირტუალური რეალობის

3 OLSON, MACDOWELL, Performing, 2023.

(VR) იმ შესაძლებლობას, რითაც ადამიანს შეუძლია თავად შექმნას სასურველი ციფრული რეალობა (რაც შეიძლება იყოს ნამდვილიც და გამოგონილიც) და თავადვე გახადოს საკუთარი თავი ამ რეალობის მონაწილე. ჩვენ შეგვიძლია ჩავტვირთოთ ნებისმიერი ციფრულ ფაილი მეტა სათვალის მეხსიერებაში, მაგალითად, რომელიმე ქალაქის ხედები, ქუჩები, მუზეუმები და სხვა, შემდეგ ჩავსვათ ამ ფაილში საკუთარ გამოსახულება (ავატარი) და ვიმოგზაუროთ ვირტუალურად არჩეულ არეალში რამდენჯერაც გვინდა და როდესაც გვინდა. თანამედროვე ციფრული სათვალე ისე დაიხვეწა, რომ სიმულაციური რეალობა ადამიანის არა მხოლოდ ვიზუალურ, არამედ სენსორულ აღქმებსაც მოერგო, სადაც წარმოსახვა იმდენად ძლიერდება, რომ უკვე გემოვნებისა და სუნის რეცეპტორებიც აქტიურდებიან.

XXI საუკუნის ადამიანის ტვინი იმ ციფრულ მასივს ჰგავს, რომელიც ვირტუალური რეალობის ფაილებს ფოლდერებში ანაწილებს და ინახავს. ეს ფაილები კი აძლიერებს ადამიანის წარმოსახვის უნარს და საბოლოოდ უჩენს განცდას, რომ რეალურად იმყოფება ამა თუ იმ სივრცეში, ან რეალურად აწყდება გარკვეულ წინააღმდეგობებს და სხვა. ანუ, ადამიანი ცხოვრობს, მართალია, ციფრულ, მაგრამ მისთვის რეალურ სამყაროში რეალური შეგრძნებებით, განცდებით და აღქმებით. სწორედ ეს უკანასკნელია ის უნიკალური შესაძლებლობა, რაც ციფრში გადატანილ ხელოვნებას და მისი მომხმარებელს ერთიან ციფრულ სხეულად აქცევს.

ვირტუალური რეალობის (VR) ციფრული მოწყობილობების საშუალებით ადამიანს შეუძლია არა მხოლოდ უყუროს, რომელიმე თეატრალურ წარმოდგენას, არამედ თავად გახდეს სპექტაკლის მოქმედი გმირი. აიხდინოს ბავშვობის ოცნება, გამოსცადოს - რას ნიშნავს მსახიობის სხვადაცვლის ხელოვნება. სპექტაკლის შემდეგ კი, თავად მიიღოს აღფრთოვანებული მაყურებლის მიერ დაკრული ტაში და დატკბეს საკუთარი ტრიუმფით. დიახ, ეს რეალობაა, რომელიც ადამიანებს

თავად აქცევს სახელოვნებო სივრცის ნაწილად. VR ტექნოლოგიები იწვევს არა მხოლოდ ვიზუალურ, არამედ სენსორულ, ემოციურ და ნეირონულ რეაქციებს. ადამიანი რეალურად გრძნობს საკუთარ თავს ციფრულ სივრცეში, როგორც წარმოდგენის მონაწილე და იზლება ზღვარი შემქმნელს და მომხმარებელს შორის. როგორც ჯერემი ბეილენსონი (Jeremy Bailenson) აღნიშნავს: „ვირტუალური რეალობა არ არის მედიური გამოცდილება. ეს რეალური გამოცდილებაა, რომელიც თქვენს ტვინში ხდება და თქვენი ტვინი მას ასე აღიქვამს“ ("VR is not a media experience. It's an actual experience that takes place in your brain, and your brain treats it that way").⁴ რა თქმა უნდა, მხატვრული ნაწარმოების შექმნას ჯერ კიდევ, ხაზს ვუსვამ, ჯერ კიდევ სჭირდება შესაბამისი ნიჭის მქონე ადამიანი, ვინც დაწერს მუსიკას, დახატავს, გადაიღებს, ან დადგამს ამა თუ იმ შემოქმედებით პროდუქტს. რატომ ჯერ კიდევ? იმიტომ, რომ არავინ იცის VR - ის და AI - ის (ხელოვნური ინტელექტი) ეპოქაში, კვლავ იქნება თუ არა აქტუალური ადამიანის თანდაყოლილი შემოქმედებითი ნიჭი და, რაც მთავარია, იქნება თუ არა ამ „ბუნებრივი გზით“ მიღებულ პროდუქტზე მომხმარებლის მხრიდან მოთხოვნა?! რა იქნება ხვალ უცნობია, მაგრამ საბედნიეროდ, ვიცით, რომ დღეს ჯერ კიდევ საჭროა ის, ვინც შექმნის, თუნდაც იმისთვის, რომ ამ შექმნილში სხვა „შევიდეს“ და თავი მის ნაწილად შეიგრძნოს. თუმცა, არ არის შორს ის დროც, როდესაც ნებისმიერ ადამიანს შეეძლება შექმნას მისთვის სასურველი, მომხიბლელი, მისი ემოციის, ინტელექტის, განცდის და გემოვნების შესაფერისი სახელოვნებო ნიმუში, სადაც თავად იქნება, მაგალითად, ოტელო, ან ჰამლეტი, დეზდემონა თუ ოფელია...

საინტერესოა, მაინც რა ძირითადი საერთო და განმასხვავებელი ნიშნები აქვს ტრადიციული და ვირტუალური რეალობის (VR) ხელოვნებას:

განმასხვავებელი

ტრადიციული ხელოვნება:	VR ხელოვნება:
ავტორის (ხელოვანის) უპირატესობა	მომხმარებლის თანამონაწილეობა
ფიზიკურად არსებული გარემო	ინტერაქტიურობა
უშუალო შეხება	იმერსიული გამოცდილება

4 BAILENSON, EXperience, 2018.

საერთო მახასიათებლები:

- ესთეტიკური განცდა
- ემოციური ჩართულობა
- არტისტული ნარატივი

ვირტუალური რეალობა (VR) უკვე არ წარმოადგენს მხოლოდ ტექნოლოგიურ ექსპერიმენტს. ის თანდათან იქცა თანამედროვე ხელოვნების ახალ მედიუმად, რადგან იმერსიული ტექნოლოგიების განვითარება შლის ზღვარს შემქმნელსა და მომხმარებელს შორის და ადამიანი აღარ არის მხოლოდ დამკვირვებლის როლში. მას შეუძლია თავად გახდეს შემოქმედებითი პროცესის აქტიური მონაწილე. ეს ცვლილება შემოქმედებითი პროცესისადმი ტრადიციულ მიდგომებს ეჭვქვეშ აყენებს და გვავალდებულებს დავფიქრდეთ ავტორობის, ავთენტიკურობისა და ესთეტიკური შეგრძნებების მიმართ აქამდე არასებულებ შეხედულებებზე.

„ციფრული თაობისთვის“ ვირტუალური გარემო ხშირად რეალობაზე მეტად იწვევს ემოციურ უკუკავშირსა და ესთეტიკურ სიამოვნებას. მისთვის, შესაძლოა, გაუგებარი იყოს, მაგალითად, ლეონარდო და ვინჩის „მონა ლიზას“ მშვენიერება, რადგან ის არ გაიზარდა იმ ეპოქაში, სადაც კედელზე ჩამოკიდებული, ლამაზ ჩარჩოში ჩასმული შედეგები, ადამიანებში მშვენიერების ესთეტიკურ შეგრძნებებს იწვევდა. ის გაიზარდა გაჯეტებთან ერთად, სადაც ყველაფერია, აბსოლუტურად ყველაფერი, ოღონდ ციფრში. „ციფრული თაობისთვის“, ციფრული ხელოვნება, რომელიც ვირტუალური რეალობის (VR) და ხელოვნური ინტელექტის (AI) წყალობით, მათთან ერთად და მათი მონაწილეობით

შეიქმნება, დაბადებს ახალ ემოციებს და განცდებს. როგორც ჟან ბოდრიარი (Jean Baudrillard) აღნიშნავს თავის ნაშრომში „სიმულაციები და სიმულაციები“ (Simulacra and Simulation), პოსტმოდერნულ რეალობაში სიმულაცია ხშირად ანაცვლებს რეალობას. „სიმულაცია აღარ არის ტერიტორიის, რეფერენციული არსების, ან სუბსტანციის სიმულაცია. ეს არის მოდელებით შექმნილი რეალობის გენერირება წარმოშობისა და რეალობის გარეშე“ ("Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality").⁵

მომავალ ხელოვნებს, ან სახელოვნებო ინსტიტუტებს, პროფესიონალ ხელოვანთა აღმზრდელ ორგანიზაციებს, მოუწევთ სრულად თუ არა, ნაწილობრივ მაინც, გაითვალისწინონ ვირტუალური რეალობის სახელოვნებო სივრცეში ადაპტაციის მნიშვნელობა და გახდნენ იმდენად მოქნილები და ელასტიკურები, რომ შეძლონ სწრაფად და თანმიმდევრულად აპყვნენ VR-ის შემოთავაზებულ ახალ სახელოვნებო წესრიგს. პროფილური სახელოვნებო უნივერსიტეტების სწავლების სტრუქტურაში უნდა დაინერგოს ის მექანიზმები, სწავლების მეთოდოლოგია, რაც ხელს შეუწყობს ხელოვნების ისეთი ციფრული პროდუქტის შექმნას, სადაც ნებისმიერ მომხმარებელს შეეძლება მის სტრუქტურაში ადაპტაცია, ანუ მის ნაწილად ქცევა.

ვირტუალური რეალობის (VR) გამოყენების სფეროები და მისი გავლენა ხელოვნებაზე შეგვიძლია შემდეგი სახით ჩამოვაყალიბოთ:

სფერო	VR-ის გამოყენებით	ეფექტი
თეატრი	მაცურებლის ავტარის მონაწილეობა	ტრანსფორმაცია - დამკვირვებლიდან -მონაწილემდე
ვიზუალური ხელოვნება	360° ექსპოზიციები, ვირტუალური გალერეები	ხელმისაწვდომობა, ინტერაქცია
განათლება	VR-სიმულაციები ხელოვნების დარგების სწავლების პროცესში	ახალ გამოცდილებაზე დაფუძნებული სწავლება
მუსიკა	VR-კონცერტები, აუდიო-სენსორული იმერსია	უშუალო ემოციური ჩართულობა

5 BAUDRILLARD, Simulacra, 1981.

ხელოვნური ინტელექტის და ვირტუალური რელობის შერწყმა იმაზე მიგვანიშნებს, რომ შემქმნელი შესაძლებელია გახდეს ხელოვნური ინტელექტი (AI), ხოლო შემსრულებელი – მომხმარებლის ვირტუალურ რეალობაში (VR) გენერირებული ავტარი. ასე რომ, ვირტუალური რეალობა აღარ არის

მხოლოდ ტექნოლოგიური ხელსაწყო, ის ხელოვნების ახალი მედიუმია, რომელიც 21-ე საუკუნის ხელოვნების ნიმუშების შექმნის, აღქმისა და მასში მონაწილეობის პროცესს თავიდან განსაზღვრავს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- BAILENSEN Jeremy, Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do. Norton, New York, 2018.
- BAUDRILLARD Jean, Simulacra and Simulation, Paris, 1981.
- GIANNACHI Gabriella, Virtual Theatres: An Introduction, London, New York, 2004.
- MICHAELAH Wales M., WHEELER Michael, CIMOLINO Gabriele, LEVIN Laura, MEES Jayna, GRAHAM Nicholas, Process, Roles, Tools, and Team: Understanding the Emerging Medium of Virtual Reality Theatre, New York, 2024.
- OLSON B., MACDOWELL P., Performing with Me: Enhancing Audience–Performer Interaction in An Immersive Virtual Play, New York, 2023.
- SCHMID Marianne M., KLEINLOGEL Emmanuelle P., TUR Benjamin, BACHMANN Manuel, The Future of Interpersonal Skills Development: Immersive Virtual Reality Training with Virtual Humans, San Francisco, 2018.
- TURKLE Sherry, Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other, Basic Books, New York, 2011.

VIRTUAL REALITY (VR), A NEW MEDIUM FOR ART

George Chartolani

Keywords: virtual reality (VR), new artistic order, environment, digital generation.

What is virtual reality (VR)? How extensively is it used by modern humans across various fields of activity? Many researchers see virtual reality as a threat to direct human communication, potentially leading to both physical and spiritual loneliness. Nevertheless, is it possible today for someone to give up the “comforts” this digital world offers? The focus of our research is the impact of virtual reality (VR) on the artistic space. In the traditional structure of the art world, one (the artist) creates and the other consumes in this relationship, the consumer is merely an observer. However, art has, at various points, sought to involve the user in the creative process. The twenty-first century, with the advent of virtual reality, has made this participation more accessible and immersive. Virtual reality is reshaping the artistic landscape.

Digital (meta) glasses offer the shortest route for users to immerse themselves in a creative product not as passive observers but as active participants. Through VR devices, a person can not only watch or attend a theater performance but also become its protagonist. The boundary between creator and consumer is beginning to blur.

Future artists and art institutions will need to become more adaptable and resilient to keep pace with the evolving artistic order brought about by VR.

For the emerging “digital generation,” the digital world often feels more tangible than the physical one, and the aesthetic enjoyment they derive from digitally created works can be even greater. Virtual reality is not just a tool it is a new medium that’s transforming how art is created, experienced, and understood in the 21st century.

What is virtual reality (VR)? How intensively is it used by modern humans across different areas of life? These questions have been addressed countless times by researchers and scientists. Today, it’s also well known how effectively VR is used not only in daily life, but also in military and defense systems for both physical and psychological training of personnel.

Much has been written about the dangers posed by virtual (digital) reality not just to people’s physical health but also to their psycho-emotional well-being despite its clear benefits and technological advancements.

Many researchers believe that the greatest threat of virtual reality is the disruption of direct human communication, potentially leading to physi-

cal and emotional isolation. According to scientists, someone confined to their home can easily “travel” to a virtual world via digital meta-glasses, further detaching themselves from reality. Critics of virtual reality, including Sherry Turkle, note in her book: “*Technology doesn’t just change what we do; it changes who we are.*” Deep immersion in the digital world often leads to reduced interpersonal communication, increasing the risk of psychological isolation.

Doctors, particularly psychotherapists and endocrinologists are concerned that people, especially those who work or socialize online, may never leave their closed environments. They may spend their days in a stationary, sedentary position, receiving everything they need via delivery services. After

1 Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.

finishing their work, they might simply put on their virtual glasses for relaxation or entertainment, accessing any cultural, educational, or leisure content they want, tailored to their mood and preferences.

This mirrors how people currently watch or listen to audio-visual content at home via radios, televisions, computers, or smartphones. VR just expands this capability. Users will be able to virtually travel to any country, to the sea or mountains, explore museum collections, or sit in the audience of their favorite theater to watch a performance all without leaving their homes.

Limiting physical activity has serious consequences for health especially with regard to weight, which in turn increases the risk of endocrine disorders like diabetes. Psychologists and psychiatrists add that a person with minimal social interaction who “moves” only through the digital world may also face serious mental health challenges.

Despite ongoing research and repeated warnings from scientists, is it really possible for people today to reject the comfort and convenience offered by the digital world? Should we deny ourselves experiences that we might never have in real life? These are difficult questions with no single answer. What we do know is that virtual reality is already an integral part of modern life and it’s only becoming more deeply embedded.

This time, I would like to focus on one particularly vulnerable area affected by this “invasion”: the artistic space. Its users have shown themselves to be especially receptive to the opportunities offered by digital reality. As Gabriella Giannachi writes: “*Virtual reality theatre enables the audience not only to watch but to explore, interact with and even influence the virtual performance environment*”². Today, VR technologies allow viewers to participate in performances through their own avatars.

Art has always been made by people for people. That has never changed. One of the main goals of an artist is to deliver their creative product to an audience and bring them pleasure or emotional impact. In this model, one person creates while another consumes. The second person becomes the observer or evaluator. A work of art affects them in some way sometimes intensely, sometimes subtly. Think of the tears we’ve shed over literary characters, or the

emotions stirred by a film’s ending. Or the applause for a brilliant stage performance, music, or dance. Or the enthusiasm we feel when sharing those experiences with others.

Originally, people engaged with creative works in direct, physical ways. They saw paintings in person, read physical books, and attended live performances. That meant real-time, live interaction with the artist or performer.

But with the invention of the camera, the phonograph, and eventually the cinematograph, the consumer became “separated” from the creator. Fixed art emerged created at one point in time and then captured, stored, and replayed. Viewers could no longer experience live performances or original settings in real time.

The development of sound recording and broadcast technology meant that people could hear music or performance from thousands of kilometers away. These innovations changed the consumer’s relationship to art, giving rise to entirely new forms of creative expression.

Eventually, even real-time recordings of performances concerts or plays became accessible via tape, film, or digital formats. In other words, art became mobile something people could take anywhere and experience anytime.

Still, the consumer remained only an observer. They didn’t directly participate in creating or influencing the product. But many wanted to. Over time, various artists invited this kind of interaction. Some writers polled readers about plot directions or character outcomes. Others ran experimental projects that allowed amateurs to add their own touches. Theater groups staged performances where the audience could interact with the story. At pop concerts, fans were sometimes invited on stage to sing along.

As we can see, art has at different times and in different ways attempted to involve its audience in the creative process. This often served marketing purposes, but it also reflected a real desire among non-artists to become participants.

The 21st century and the emergence of virtual reality (VR) have made that participation far easier and more fulfilling. VR is establishing a new order in the artistic space. In many areas, it has already become and is quickly becoming the dominant medium

2 Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: An Introduction*. Routledge.

between art and its audience. Digital (meta) glasses allow people to dive into a creative experience, not as spectators but as collaborators. As Brent Olson and Paula MacDowell write: “Through embodied participation and interactive storytelling, audience members can become performers in their own right, influencing the unfolding of the virtual narrative.”³

Let’s briefly consider VR’s potential: it allows people to create their own digital realities real or imaginary and place themselves inside them. They can upload digital files of cityscapes, museums, or landscapes and insert their own avatars to explore them endlessly.

Modern digital glasses are so advanced that simulated environments respond not just to sight but also to other senses. They can even stimulate taste and smell receptors, creating a deeply immersive experience.

Traditional Art	Shared Features	VR Art
Primacy of the artist	Aesthetic experience	User participation
Physical environment	Emotional engagement	Interactivity
Direct contact with the artwork	Artistic narrative	Immersive experience

The modern human brain functions like a digital archive, storing VR files into mental folders that expand imagination. The result: people feel they’re physically present in those virtual spaces, facing real obstacles and experiences. In short, they live in a digital world that feels emotionally and physically real. This unique experience transforms the relationship between artist and audience into a shared digital existence.

Through VR devices, people can not only watch performances, they can become the main character. They can receive the applause and bask in the spotlight. This is how VR makes people true participants in the artistic space. It triggers not just visual reactions but emotional, sensory, and neural responses. As Jeremy Bailenson puts it: “VR is not a media experience. It’s an actual experience that takes place in your brain, and your brain treats it that way.”⁴

Of course, for now, creating a work of art still re-

quires human talent—someone to write, compose, paint, or direct. But will natural creative ability still matter in the era of VR and AI? Will there even be a demand for “organic” artistic products?

We do not know what tomorrow holds, but thankfully, for now, we still need someone to create, even if it’s just so someone else can step inside that creation and feel part of it. But that day is coming perhaps soon when anyone will be able to generate their own deeply personal artistic experience. A person will be able to play Othello or Hamlet, Desdemona or Ophelia all in their own custom-built digital stage.

It is interesting to note what the main common and distinguishing features are between traditional and virtual reality (VR) art:

Virtual reality (VR) is no longer just a technological experiment. It has evolved into a new artistic medium. As immersive technologies develop, the lines between creator and consumer are dissolving. People are no longer just observers; they can actively participate in the creative process. This evolution challenges traditional notions of authorship, originality, and artistic perception.

For the digital generation, virtual environments often evoke more emotional intensity than physical reality. The beauty of The *Mona Lisa* by da Vinci, for instance, may not resonate with someone raised on digital screens and interactions. They grew up with gadgets that contain everything digitally. For this generation, art made with their own input via VR and AI may produce new forms of emotion and meaning.

As Jean Baudrillard writes in *Simulacra and Simulation*: “Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation

3 Olson, B., & MacDowell, P. (2023). Performing with Me: Enhancing Audience–Performer Interaction in An Immersive Virtual Play.

4 Bailenson, J. (2018). Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do. Norton.

by models of a real without origin or reality.”⁵

Artists, institutions, and academies must now seriously confront the sweeping influence of VR in the art world. They’ll need to become agile and open to transformation, developing curricula and platforms that allow users to co-create digital art. That means building flexible education systems that prepare future professionals for this new reality.

The areas of application of virtual reality (VR) and its impact on art can be summarized as follows:

As artificial intelligence merges with virtual reality, the “artist” may be an AI and the “performer” an avatar inside a VR-generated world. Virtual reality is not just a tool; it is a new medium that’s transforming how art is created, experienced, and understood in the 21st century.

Field	With VR	Effect
Theater	Avatar participation by audience members	Transformation from observer to participant
Visual Art	360° exhibitions, virtual galleries	Accessibility, interaction
Education	VR simulations in art education	Experience-based learning
Music	VR concerts, audio-sensory immersion	Direct emotional involvement

REFERENCES:

- Olson, B., & MacDowell, P. (2023). *Performing with Me: Enhancing Audience–Performer Interaction in An Immersive Virtual Play*.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: An Introduction*. Routledge.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- Bailenson, J. (2018). *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. Norton.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation*.
- Schmid Mast, M., Kleinlogel, E. P., Tur, B., & Bachmann, M. (2018). The future of interpersonal skills development: Immersive virtual reality training with virtual humans.
- Michaelah Wales, M. Wheeler M. Cimolino, G. Levin, L. Mees, J. Graham, N. (2024). *Process, Roles, Tools, and Team: Understanding the Emerging Medium of Virtual Reality Theatre*.

⁵ Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation*.