

თეა ჭანტურია,  
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს  
სახელმწიფო უნივერსიტეტის დოქტორანტი, სადოქტორო  
პროგრამა: აუდიო-ვიზუალური რეჟისურა  
„ტელერეჟისურა“,  
ხელმძღვანელი: პროფ. ალექსანდრე ვახტანგოვი

## ვირტუალური რეალობა პოსტმოდერნულ ეპოქაში

*საკვანძო სიტყვები: ვირტუალური რეალობა, პოსტმოდერნიზმი, კომპიუტერული ტექნოლოგიები, ვირტუალურობის ცნება, მულტიმედიაური ტექნოლოგიები, ონლაინ პლატფორმები, ტოტალური ეკრანიზაცია, ჰიპერრეალობა, ელექტრონული სამყარო, ჟ. ბოდრიარი, მ. მაკლუანი.*

თანამედროვე კულტუროლოგების, სოციოლოგების, ფილოსოფოსების, ფსიქოლოგების, მათემატიკოსების, პროგრამისტების, თეოლოგების და სხვადასხვა მიმართულების ხელოვნებათმცოდნეების წინაშე დღეს ჩნდება კითხვები: როგორი რეალობა უყალიბდება ადამიანს კომპიუტერის მონიტორის მიღმა ელექტრონული სამყაროს ციფრულ სივრცეებში? რა ადგილი უჭირავს ამ სამყაროში მის ახალ ესთეტიკურ გამოცდილებას? რა გავებით არის ეს გამოცდილება ესთეტიკური? რა კატეგორიებში შეიძლება მისი აღწერა?

ამ კითხვებზე საპასუხოდ მნიშვნელოვან საკითხად მიგვაჩნია პოსტმოდერნულ ეპოქაში ვირტუალური რეალობის (VR), როგორც მხატვრული ფენომენის განხილვა.

ცნება „პოსტმოდერნიზმი“ შეიძლება განვიხილოთ, როგორც მოდერნიზმის იდეებსა და ღირებულებებზე რეაქცია. ასევე, იგი შეიძლება ჩაითვალოს იმ პერიოდის აღწერად, რომელიც მოჰყვა მოდერნიზმის დომინირებას კულტურულ თეორიასა და პრაქტიკაში, მეოცე საუკუნის დასაწყისში. ტერმინი „პოსტმოდერნიზმი“ ასოცირდება სკეპტიციზმთან, ირონიასთან, უნივერსალური ჭეშმარიტებისა და ობიექტური რეალობის ცნებების ფილოსოფიურ და არაფილოსოფიურ კრიტიკასთან.

და მაინც რა არის პოსტმოდერნიზმი? პოსტმოდერნი არის მოდერნის, როგორც „სიახლის“ გამეორება, რაც გულისხმობს ახალ, განსხვავებულ გამეორებას.

პოსტმოდერნიზმი, რომ განუსაზღვრელია - ტრუიზმი. თუმცა, ის შეიძლება შეფასდეს, როგორც კრიტიკული, სტრატეგიული და რიტორიკულიპრაქტიკისერთობლიობა, რომელიცყენებსცნებებს, როგორებიცაა განსხვავება, კოპირება, კვალი, სიმულაკრუმი და ჰიპერრეალობა, ისეთი ცნებების დესტაბილიზაციისთვის, როგორებიცაა ყოფნა, იდენტობა, ისტორიული პროგრესი, ეპისტემური სიზუსტე და მნიშვნელობის ერთიანობა.<sup>1</sup>

ცნობილი ფილოსოფოსი ჟ. ბოდრიარი პოსტმოდერნიზმის ეპოქას მოიხსენიებს, როგორც ჰიპერრეალობის ფენომენს, რადგან მას რეალობის დაკარგვის გრძნობა ახასიათებს - მედიის მიერ შექმნილ ვირტუალურ რეალობას, რომელშიც ქრება განსხვავება რეალურსა და წარმოსახვითს შორის - აქ ცენტრალურ ადგილს იკავებს სიმულაციისა და სიმულაკრას ცნებები. სიმულაკრუმი არის არარსებულის წარმოდგენა, ნიშანი აღმნიშვნელის (რეფერენციის) გარეშე, „ასლი ორიგინალის გარეშე“ და იგი პოსტმოდერნიზმის ესთეტიკაში ისეთივე როლს ასრულებს, როგორსაც მხატვრული სახე კლასიკურ ესთეტიკაში. მისი აზრით თანამედროვე სამყარო, არის „სიმულაკრას“ ინდუსტრიული მოდელების სამყარო, რომლებიც აწარმოებენ საკუთარ თავს, ფუნქციონირებენ სიმბოლური გაცვლის პრინციპით, არსებობენ მხოლოდ მათი არსების კონვენციებში და მიმართავენ მხოლოდ საკუთარ რეალობას. ჩვენთვის ყველა სხვა რეალობა, მათ შორის ისტორიული, იმპლანტირებულია მედიის სფეროში და ახასიათებს ზედენადობა, ზეგამტარობა, კონტამინაციურობა და გადაჭარბებულობა.<sup>2</sup>

დღეს მსოფლიო განიცდის სინამდვილის ტოტალური ეკრანიზაციის სინდრომს: ლაპაროსკოპია, უსაფრთხოების კამერები მეტროში, ოფისებში, მაღაზიებში, ფარული გადაღება მობილური ტელეფონის გამოყენებით, ომი, ტრანზაქციები, სატელევიზიო შოპინგი, ტელეკონფერენციები, ელექტრონული ფოსტა, სწავლება სხვადასხვა პლატფორმაზე და ა.შ. ამან არამარტო მნიშვნელოვნად გააფართოვა გეოგრაფიული და სოციალურ-კულტურული სივრცის კოორდინატები, არამედ ეკრანმა გარდაქმნა თანამედროვე ადამიანის „ემოციური დიაპაზონი, შეცვალა ადამიანის ხედვის სივრ-

<sup>1</sup> Postmodernism, Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2015 <https://plato.stanford.edu/entries/postmodernism/> (15.02.2022).

<sup>2</sup> Baudrillard, Simulacra and Simulation. 1994. pp 20-23.

ცე, შემეცნების სივრცე“.<sup>1</sup> მართლაც, ეკრანი გახდა საზოგადოების განუყოფელი ნაწილი.

ზოგიერთი თანამედროვე ფილოსოფოსი და კულტუროლოგი თვლის, რომ საგანგაშოა ეკრანის საყოველთაოობა. ჟ. ბოდრიარი ამბობს, რომ „...გამოსახულებას აღარ შეუძლია წარმოიდგინოს სინამდვილე, რადგან იგი თვითონ გახდა რეალური, არ შეუძლია აჯობოს მას, გარდაქმნას, იოცნებოს მასზე, რადგან ის თავად გახდა ვირტუალური რეალობა... რეალობა განიდევენა რეალობიდან. ალბათ მხოლოდ ტექნოლოგია რჩება ერთადერთ ძალად, რომელიც კვლავ აკავშირებს რეალობის გაფანტულ ფრაგმენტებს...“<sup>2</sup>

ერთი შეხედვით, „ვირტუალური რეალობა“ მოვლენაა კომპიუტერული ტექნოლოგიების სფეროში, მაგრამ ვირტუალურობის ცნება ჯერ კიდევ ციცერონის, პლატონის და არისტოტელეს ნაშრომებშია აღწერილი. დაახლოებით 1700 წელს ამ ცნებას იყენებდნენ ოპტიკაში: „ვირტუალური გამოსახულება“ – ანარეკლი სარკეში. ოდნავ მოგვიანებით, კლასიკურ მექანიკაში, „ვირტუალურობა“ აღნიშნავდა მათემატიკურ ექსპერიმენტს, რომელიც შესრულებულია განზრახ, მაგრამ შეზღუდული რეალობით. კერძოდ, დაწესებული შეზღუდვებით და გარე ურთიერთობებით: „ვირტუალური მომენტი“, „ვირტუალური სამუშაო“ რეალურად არ არსებობს, მაგრამ პოტენციურად შეიძლება განხორციელდეს.<sup>3</sup>

თანამედროვე ცნობიერება, მასობრივი და სპეციალიზებული, აქტიურად იყენებს „ვირტუალური“ და „ვირტუალური რეალობის“ ცნებებს, რომლებიც წარმოშობს კითხვებს რეალურ სამეცნიერო პრობლემებთან დაკავშირებით. კითხვები შემდეგია: რა არის ვირტუალური რეალობა? რა სახის ან ტიპის ვირტუალური რეალობა არსებობს? რა არის მისი როლი ადამიანის და საზოგადოების ცნობიერების ჩამოყალიბებაში?

„ვირტუალური რეალობის“ ცნება ნიშნავს განსაკუთრებულ რეალობას, რომელიც შეიძლება არსებობდეს როგორც შესაძლო, ასევე მოქმედ მდგომარეობაში. მისი გააზრებისას შეიძლება გამოვყოთ:

<sup>1</sup> Agafonova, Screen Art, 2009. p 52.

<sup>2</sup> იქვე Baudrillard.

<sup>3</sup> Mankovskaya, Bychkov, Contemporary Art as a Phenomenon of Technogenic Civilization. 2011. pp 51-53.

- **ონტოლოგიური** საკითხები, რომლებიც ეხება „რეალობის“ და „ვირტუალური რეალობის“ ცნებების ისტორიულ ანალიზს;
- **ეპისტემოლოგიური** - ცნობიერებისა და ენის შეცნობის პრობლემიდან გამომდინარე;
- **სოციოლოგიური**, რაც გულისხმობს ვირტუალური რეალობის გავლენას ადამიანსა და საზოგადოებაზე.

ვირტუალურ რეალობას ახასიათებს: წარმოსახვა, ხილვადობა, პოტენციალი, ჭეშმარიტება. არსებითად, ხელოვნების მიერ შექმნილი მთელი ფიგურალური და სიმბოლური სამყარო შეიძლება აღვიქვათ, როგორც ვირტუალური სფეროების ერთგვარი კოსმოსი, რომელთაგან თითოეული უნიკალურია და სრულად რეალიზებულია მხოლოდ კონკრეტული მიმღების და ნაწარმოების ესთეტიკური აღქმის აქტში. მხატვრული ვირტუალური რეალობის სპეციფიკა მოიცავს მასში მაცურებლის შეგნებულ მონაწილეობას (ხელოვნების ესთეტიკური შეფასების განწყობას), ხშირად გამოცდილების და ემოციების უფრო მაღალ დონეს, ვიდრე რეალურ სინამდვილეში ადამიანის საქმიანობის დროს და რაც მთავარია, ესთეტიკურ სიამოვნებას, რომელიც ახლავს ამ შექმნილი სივრცის აღქმის/ყოფნის მთელ აქტს.<sup>1</sup>

„ვირტუალური რეალობის“ ხელოვნება ემყარება ოპოზიციის უარყოფას; რეალური - წარმოსახვითი, მატერიალური - სულიერი, ცოცხალი - უსულო, ორიგინალი - მეორადი, ბუნებრივი - ხელოვნური, გარეგანი - შინაგანი, მამაკაცი - ქალი, აღმოსავლური - დასავლური და ა.შ. შედეგად, წარმოიქმნება ფსევდოავთენტურობის ეფექტი, რომელიც საფუძვლად უდევს კიბერსივრცის, კიბერრეალობის მრავალფეროვან ესთეტიკურ გამოცდილებას. ვირტუალური რეალობა არ ისახება მხოლოდ პოსტმოდერნულ მსოფლმხედველობაში. მისი ინსტალაციაა ვერბალური, ვიზუალური, წიგნის, ეკრანის, ელიტური და მასობრივი კულტურების ფუნდამენტური თანასწორობა. ის ასევე თავად მოქმედებს, როგორც საკუთარი ფორმირების ერთ-ერთი წყარო.<sup>2</sup>

თანამედროვე კულტურაში აღქმითი რეალობა, რომელიც შუამავალია ადამიანის ურთიერთობაში სამყაროსთან, წარმოდგენილია ტექნიკური საშუალებების ნაკრებით. მათ შორის არის კინო,

<sup>1</sup> Mankovskaya, Bychkov, Contemporary Art as a Phenomenon of Technogenic Civilization. 2011. pp 51-53.

<sup>2</sup> იქვე, p 87.

ტელევიზია, ვიდეო, კომპიუტერული სისტემები და ა.შ.

დღევანდელი პოსტმოდერნული სამყარო არის ვიზუალურად ორიენტირებული, ვირტუალური შესაძლებლობებისა და ინფორმაციული ტექნოლოგიების სამყარო. ეკრანული და ტრადიციული ხელოვნების მუდმივი ურთიერთქმედების შედეგად ჩნდება ახალი შესაძლებლობები. მაგალითად, თანამედროვე ეკრანული ტექნოლოგიების წყალობით ჩამოყალიბდა ახალი ტიპის ვირტუალური მუზეუმი, ელექტრონული (ეკრანული) ბიბლიოთეკა და ა.შ. ელექტრონულ სამყაროში არამართო კინო და ტელე-ფილმებმა დაიმკვიდრეს ადგილი, არამედ თეატრალურმა სპექტაკლებმა, შემოქმედებითმა საღამოებმა, მუსიკალურმა შოუებმა, ფილარმონიულმა და საოპერო კონცერტებმა, რომლებიც სულ უფრო მეტად ვირტუალური და მოთხოვნადი ხდება.

ვირტუალური რეალობის ფსიქოლოგიური და ტექნიკური ასპექტების ერთიანობა კარგად არის გამოხატული ვ. ბაბენკოს განმარტებაში: „ვირტუალური რეალობა არის ერთგვარი ხელოვნური სამყარო, რომელშიც ადამიანი იძირება და ურთიერთქმედებს, ეს სამყარო იქმნება ტექნიკური (ძირითადად ელექტრონული) სისტემით, რომელსაც შეუძლია შექმნას სტიმულების შესაბამისი ნაკრები ადამიანის სენსორულ ველში და აღიქვას მისი რეაქციები მორთულ ველში“.<sup>1</sup>

ვირტუალური რეალობის ტექნიკური ინტერპრეტაცია წარმოგვიდგენს მას, როგორც ერთგვარ პირობით სამყაროს, რომელიც ჩამოყალიბებულია სხვადასხვა მონაცემით და ტექნიკური პროცესით. VR-ის ტექნოლოგია მნიშვნელოვან როლს თამაშობს ტელესენსიაციის რეალიზებაში. შესაბამისად, მულტიმედიური ტექნოლოგიები საშუალებას გვაძლევს ავინაზღაუროთ თანამედროვე ადამიანის ცხოვრების სისრულის ნაკლებობა და ამოვიცნოთ არაჰერმენევტული თვითწარმოდგენის გზები.

დღესდღეობით მულტიმედიური ტექნოლოგია, რომელიც იყენებს ადამიანის ურთიერთქმედების ვიზუალურ, აუდიტორულ და ტაქტილურ პრინციპებს, სწრაფად ვითარდება. ერთი მხრივ, ეს გამოწვეულია ადამიანების ყოველდღიურ მუშაობაში კომფორტის მიღწევის სურვილით. მეორე მხრივ, საინფორმაციო და მულტიმედიური ტექნოლოგიების განვითარება კონკრეტულად წარმოაჩენს სამყაროს აღქმის ასპექტების მნიშვნელობას.

<sup>1</sup> Babenko, Virtual Reality, 1996. pp 10–13.

სემიოტიკური მიდგომით ვირტუალური რეალობა შეიძლება ავხსნათ, როგორც კომპლექსური სიმბოლიკა, რომელიც თანამედროვე საინფორმაციო ტექნოლოგიების დახმარებით შექმნილი სამყაროა. ამ მიდგომით VR აქტუალური და პერსპექტიულია. შესაბამისად, იგი განიხილება, როგორც ნიშანთა სისტემა. თავისთავად ნიშანი კი ცვლის დანიშნულ ობიექტს მთლიანად ან ნაწილობრივ. ვირტუალური რეალობა არის ფაქტობრივი რეალობის შემცვლელი სხვადასხვა გზით.<sup>1</sup>

თანამედროვე ეპოქაში ელექტრონული მედია მხარს უჭერს კულტურული იდენტობის თანაბარ ღრმა ტრანსფორმაციას. ტელეფონის, რადიოს, კინოს, ტელევიზიის, კომპიუტერის, როგორც „მულტიმედიის“ ინტეგრაცია, აკორექტირებს სიტყვებს, ბგერებს და სურათებს. ავითარებს მათ ინდივიდუალობის ახალ კონფიგურაციებს. შეიძლება ითქვას, რომ თანამედროვე საზოგადოება ხელს უწყობს ინდივიდს, რომელიც არის რაციონალური, ავტონომიური, ორიენტირებული და სტაბილური. სწორედ მაშინ ჩნდება პოსტმოდერნული საზოგადოება, რომელიც ავითარებს იდენტობის ფორმებს და ელექტრონული საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები კი მნიშვნელოვნად აძლიერებს ამ პოსტმოდერნულ შესაძლებლობებს. შეიძლება ჩავთვალოთ, რომ პოსტმოდერნულ კულტურას ვირტუალური რეალობა ანიჭებს სპეციფიკურ ხასიათს.

ჟან ბოდრიარი აკეთებს განაცხადს, რომ ინფორმაციის დღევანდელი ნაკადი ქმნის „თეთრ ხმაურს“, რომელიც ანადგურებს რეალობას, გარს ეკვრის მას, ბადებს უამრავ ასლს და სიმულაქრას, რაც ქმნის ჰიპერრეალობას და ცვლის რეალობას. ინდივიდი და საზოგადოება დიდი ხანია არსებობენ ჰიპერრეალობაში, ეს ერთგვარი ხარკია გლობალიზაციის და პოსტმოდერნული ეპოქისთვის. რეალობის ჰიპერრეალობით ჩანაცვლების პროცესი არის ეპოქების (მოდერნი/პოსტმოდერნი) რეფრაქციის ეტაპი ადამიანების გონებაში...<sup>2</sup>

დღეს ვირტუალური რეალობა გამოიყენება სწავლების და პრაქტიკის სხვადასხვა სფეროში, როგორც დამხმარე საშუალება. განათლებაში, მედიცინაში (ქირურგია), არქიტექტურაში და ბევრ სხვა დისციპლინაში VR უზრუნველყოფს ინსტრუმენტს, რომელიც

<sup>1</sup> Nosov, Virtual Reality. 1989. pp.152–164.

<sup>2</sup> Baudrillard, Stanford Encyclopedia of Philosophy. 2019. <https://plato.stanford.edu/entries/baudrillard/> (15.02.2022).

მომხმარებლებს საშუალებას აძლევს განიცადონ სიტუაციები, რომელთა რეპროდუცირება რეალურ სამყაროში შეუძლებელია.

ვირტუალური რეალობის საბოლოო მიზანი არის გამოსახულების ძალზე მაღალი გარჩევადობა. შესაბამისად სცენები უნდა იყოს დახვეწილი, დეტალურად რეალისტური, სამგანზომილებიანი მოდელებით. ტერმინოლოგიის გასარკვევად და შემდგომი განხილვის ჩარჩოს შესაქმნელად, ჩვენ განვიხილავთ VR სისტემას, რომელიც შედგება სამი ქვესისტემისგან: თვალთვალი, რენდერი და ჩვენება. გარდა ამისა, „მონაცემთა ნაკადი“, ძირითადად, რეალური სამყაროს მოვლენისგან შედგება.

მიუხედავად იმისა, რომ ხელოვნებაში ვირტუალური რეალობის და თავად ხელოვნების არსებობის საკითხი ახალი არ არის მეცნიერებაში, დღეს ის სრულიად ახლებულად არის წამოჭრილი და განხილული. პირველი, ხელოვნება, კლასიკიდან ავანგარდის გავლით, ტრანსფორმირდა მოდერნიზმის და პოსტმოდერნიზმის ციფრული ქსელების ხელოვნების პრაქტიკამდე. მეორე, კომპიუტერული ტექნოლოგიების განვითარების წყალობით, თავად ვირტუალური რეალობის იდეა შეიცვალა რადიკალურად.

ვირტუალური რეალობა, როგორც მხატვრული ფენომენი, არის რთული თვითორგანიზებული სისტემა, ერთგვარი სპეციფიკური სენსუალურად (ვიზუალურ-აუდიო-ჰაპტიკურად) აღქმული გარემო, რომელიც შექმნილია ელექტრონული კომპიუტერული ტექნოლოგიების საშუალებით და რეალიზებული და აქტიურია აღქმის ფსიქოლოგიაში. ერთი შეხედვით შეიძლება ჩანდეს, რომ ვირტუალური რეალობის განვითარება პოსტმოდერნულ ეპოქაში ულიმიტოა (მინიმუმ ტექნიკურად). მაგრამ მთავარი პრობლემა, რომელიც აწესებს მნიშვნელოვან და ფუნდამენტურ შეზღუდვებს ვირტუალური რეალობის, მასზე დაფუძნებული ხელოვნების პრაქტიკისა და ახალი ესთეტიკური გამოცდილების განვითარებაზე, მდგომარეობს ადამიანის ფსიქიკის რეალურ შესაძლებლობებში, მისი ფუნქციონირების დასაშვებ ზღვარზე, ელექტრონული ვირტუალური სამყაროს კვაზირეალობის პრაქტიკულად უსაზღვრო სფეროში.<sup>1</sup>

ჩვენს ჰიპერრეალურ გარემოში, პოსტმოდერნისტულ ეპოქაში, სადაც ყველაფერი ვირტუალურია, შეიძლება ითქვას, რომ

<sup>1</sup> Mankovskaya, Bychkov, *Virtual Reality as a Phenomenon of Contemporary Art*, 2006. pp. 36-42.

დედამიწა ერთ დიდ ეკრანად გადაიქცა. თუ გავითვალისწინებთ დღევანდელ პანდემიასაც, სწორედ მარშალ მაკლუანის ტერმინი „გლობალური სოფელი“ შეიძლება ჩაითვალოს ფლაგმანად, იმ ახალი სამყაროსი რომელშიც ჩვენ ვცხოვრობთ. მარშალ მაკლუანმა გაცილებით ადრე იწინასწარმეტყველა „გლობალური სოფელი“, პოპულარიზაცია გაუწია ამ ტერმინის კონცეფციას და განიხილა მისი სოციალური ეფექტი. მაკლუანი ამბობდა, რომ „კავშირის ელექტრონული საშუალებების წყალობით დედამიწა სოფლის ზომებამდე შემცირდა, შესაძლებელი გახდა ინფორმაციის წამებში გადაცემა ნებისმიერი კონტინენტიდან დედამიწის ნებისმიერ წერტილში. გლობალური სოფელი ერთდროულად არის პლანეტასავით ფართო და ვიწრო, ქალაქივით პატარა, სადაც ყველა მავნებლურადაა დაკავებული სხვის საქმეში ცხვირის ჩაყოფით“.<sup>1</sup>

როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, ყოველდღიურობა გადავიდა ვირტუალურ სამყაროში: განათლება – ონლაინ სწავლება, მედიცინა – ონლაინ კლინიკები, ომი – ვირტუალური მოლაპარაკებები, კიბერშეტევები და ა.შ. „ყველაფერი ინაცვლებს ვირტუალურ სფეროში, და ის, რასთანაც ახლა გვაქვს საქმე წმინდა ვირტუალური აპოკალიფსია, თავისი შედეგით ბევრად უფრო საშიში, ვიდრე რეალური აპოკალიფსია“ (ჟ. ბოდრიარი).<sup>2</sup>

საბოლოოდ შეიძლება ითქვას, რომ ვირტუალური რეალობა პოსტმოდერნულ ეპოქაში არის დამაბნეველი, იმდენად დამაბნეველი, რომ მეცნიერები ჯერ კიდევ ვერ ადგენენ, რა არის ეს – პროგრესული თუ რეაქციული, სულელური თუ სერიოზული? ის შეიძლება გავიგოთ, როგორც აბსოლუტური ჭეშმარიტებისგან თავის დაღწევა, მოძრაობა ჩვენი სამყაროს გასაგებად ტრადიციებიდან საზღვრებს მიღმა, მაგრამ ის, ასევე არის კულტურული ბმულები და საზღვრების რღვევის სათამაშო მოედანი ხელოვნების სამყაროში, თანამედროვე აზროვნების გაგრძელება სხვა რეჟიმში.

ვირტუალური რეალობა მუდმივად არის ადამიანის ცხოვრებაში და საქმიანობაში. შესაბამისად ის მზარდ გავლენას მოახდენს მომავალში ჩვენს ცხოვრებაზე, რაც ნაწილობრივ გამოწვეულია კომპიუტერული გრაფიკის რეალიზმის პროგრესული მიღწევებით და გაფართოებული რეალობის ტექნოლოგიებით. აშკარაა, რომ

<sup>1</sup> McLuhan, *The Global Village*, 1992. pp. 12-15.

<sup>2</sup> Бодрийяр, Эмиль Мишель Сиоран, 2015

[https://andrewrosdolsky.blogspot.com/2015/11/blog-post\\_28.html](https://andrewrosdolsky.blogspot.com/2015/11/blog-post_28.html) (15.02.2022).



ვირტუალური რეალობა გულისხმობს სრულიად ახალ ესთეტიკურ გამოცდილებას, რომელიც ადამიანს აქამდე არ შეხვედრია და შესაბამისად დასჭირდება სრულიად ახალი, ადეკვატური მეთოდები მისი შესწავლის, გააზრებისა და აღწერისთვის. ფაქტობრივად, ვირტუალური რეალობა ხდება XXI საუკუნის ადამიანისთვის განსაკუთრებული სულიერი სფერო, რომელშიც იგი თავს მატერიალური სამყაროს მატერიალურ არსებად გრძნობს.

#### გამოყენებული ლიტერატურა:

- Agnew J. *Worlds Apart: The Market and the Theater in Anglo-American Thought, 1550-1750* (New York: Cambridge University Press, 1986).
- Baudrillard J. *Creativity: The Perfect Crime*. Riverhead Books, English. August 18, 2015, 224 pp.
- Baudrillard J. *The Gulf War Did Not Take Place* Power Publications, Sydney (August 17, 2012) English, 87 pp.
- Bezhanov S. *Virtual world of cinema (aesthetic aspect)* Aesthetics: Yesterday. Today. Is always. 2005.
- Carolyn Marvin, *When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century* (New York: Oxford, 1988) especially. 222 pp.
- *Essays in Postmodern Culture* Oxford University Press. (March 17, 1994) 360 pp.
- George Gilder, „Telecosm: the New Rule of Wireless“, *Forbes ASAP* (March 29, 1993) 107 pp.
- Kellner D. „Jean Baudrillard: from Marxism to Postmodernism and Beyond“. Cambridge: Polity Press, 1989.
- Lyotard J. F., *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge (Theory and History of Literature, Volume 10)* University Of Minnesota Press; 1st edition (June 21, 1984) 144 pp.
- Maslieva O. Nazirov A. *The phenomenon of virtual reality // Philosophy and the humanities in the information society. - 2018. - No. 3.*
- McLuhan M. *Understanding Media, The Extensions Of Man*, Massachusetts University of Technology, 2003, 366 pp.
- McLuhan M. *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century (Communication and Society)* Oxford University Press; Illustrated edition (September 17, 1992) English, 240 pp.
- Mitchell Kapor, „Where Is the Digital Highway Really Heading?: The Case for a Jeffersonian Information Policy“, *Wired* 1:3 (July/August 1993) 55 pp.

- Neumann J. New Haven: Yale [University Press 1958](#)
- Poster M. The Second Media Age (Blackwell 1995).
- Procedia – Social and Behavioral Sciences (2013)
- Rodkin P. Existential interfaces. Experiences of communicative ontology of reality. 2004.
- Schutz A. The Phenomenology of the Social World. Northwestern University Studies in Phenomenology and Existential Philosophy. (1967).

**Tea Chanturia,**  
Ph.D. student at the Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia  
State University,  
Faculty of Film and TV,  
Leader – prof. A.Vakhtangov

## **VIRTUAL REALITY IN THE POSTMODERN ERA**

### Summary

The questions that arise nowadays for modern researchers are: What kind of reality does a person form in the digital spaces of the electronic world beyond the computer monitor? What place does her new aesthetic experience have in this world? In what sense is this experience aesthetic? In what categories does it belong? This paper discusses the postmodern era of virtual reality (VR) as an artistic phenomenon.

Our research can conclude that day to day life has moved into the virtual world: education – online trainings, medicine – online clinics, war – virtual negotiations and even cyber-attacks, etc.

It can be assumed that virtual reality in the postmodern era is confusing, so confusing that scientists still cannot figure out what it is – progressive or reactionary, stupid or serious? It can be understood as an escape from the absolute truth, a movement to understand our world outside the boundaries of tradition, but it is also a cultural link and a playground for breaking boundaries in the art world, a continuation of modern thinking in a different mode.

Virtual reality is constantly present in human life and activities. Consequently, it will have a growing impact on our lives in the future, which is partly due to the progressive advances in computer graphics realism and augmented reality technologies. It is obvious that virtual reality implies a completely new aesthetic experience that a person has never encountered before and therefore will require completely new, adequate methods for its study, comprehension and description. In fact, virtual reality becomes a special spiritual realm for 21st century man in which he feels like a material being of the material world.

## UNIVERSITY MA PROGRAM

Sofia Nadibaidze,

Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University,  
Master of Theater Studies

### STAGE INTERPRETATION OF THE PLAY „OUR CLASS“ BY TEMUR CHKHEIDZE AT THE ROYAL DISTRICT THEATER

#### Summary

*Keywords: Stage interpretation, Royal District Theater, psychological theater.*

Temur Chkheidze in his performance „Our Class“ shows universal, super-epochal problems and relationships that cannot be contained in a space-time frame and, therefore, gives an artistically, creatively thought-out version of an event as an inspiring process of humanization of the reader or viewer. The tragedy of existence, the rational purposefulness of a person, the ephemerality of psychological balance and relationships, the activation of actions not as an external factor of narration, but the emphasis on internal dynamism, the movement of the soul, the focus on creative vision are unambiguously expressed in the work of Temur Chkheidze.

The play „Our Class“ reflects all the tragedies that the Jewish people had to go through during the period of fascism. Structurally, the work consists of 14 lessons telling the story of ten people from the school period to their death. From the Bolshevik regime to the Nazi regime, realistic images alternate with such dynamism that it even seems to the reader that he becomes an accomplice to this cruel story.

In my work, I reviewed the play by Tadeusz Słobodzianek „Our Class“ staged by director Temur Chkheidze at the Royal District Theater, which vividly reflects the search for a person's inner life, resistance, deep and thoughtful psychology, the ideological struggle of a person who is in captivity of everyday life, epoch, and ideologies. All this may be interesting to such an outstanding creator as director Temur Chkheidze.