

ციფრული ეპოქის ტექნოლოგიური მიღწევები და მათი გავლენა სათეატრო ხელოვნებაზე (ქართული და კოლონური პროექტების მაგალითზე)

სოფიკო ნადიბაიძე

საკვანძო სიტყვები: ტექნოლოგიური მიღწევები თეატრში, ციფრული მედიუმი, შესრულების ტრანსფორმაცია

პანდემიამ სხვადასხვა სახელოვნებო დარგში კრიზისული პერიოდი გამოიწვია, შესაბამისად, ხელოვნების მუშაკებმა და, კერძოდ, თეატრის მოღვაწეებმა იგრძნეს საშიშროება, რომ, შესაძლოა, გამწყდარიყო კავშირი ხელოვანსა და მაყურებელს შორის. საზოგადოების ფსიქოლოგიური და კულტურული განწყობისა და საჭიროების გააზრების თვალსაზრისით, აუცილებელი გახდა თვისებრივი ნოვაციების შემუშავება. მიგნება ახალი ფორმებისა და ხერხების, თეატრის მოდიფიცირება თუ ტრანსფორმირება ექსტრემალური პერიოდის გამოწვევებისადმი. აქვე, დაისმის კითხვა, რამდენად ორგანული იყო ტექნოლოგიების შეხვედრა თეატრთან, რამდენად გამართლდა მოლოდინი ცხოველყოფელი თანამშრომლობისა და რა შედეგები გამოიკვეთა საბოლოოდ. ამ საკითხებზე ვისაუბრებ რამდენიმე პროექტის მაგალითზე, კერძოდ, საქართველოში გამართულ ონლაინ თეატრალურ ფესტივალებზე, პიესების ონლაინ კითხვაზე და სხვა. საინტერესოა, პანდემიის შემდგომ, იყენებენ თუ არა თეატრალური ხელოვნების წარმომადგენლები კრიზისული პერიოდის იძულებით არსენალს, ვგულისხმობ ციფრულ ტექნოლოგიებს?! ცნობილია, რომ ექსტრემალური ვითარება თუ ზოგადად, კრიზისი, მოვლენათა განვითარების შინაგანი ლოგიკით, მეტწილად შობს პროგრესს.

საკვლევ თემაში, მაგალითის მოსახმობად მივმართავ პოლონურ თეატრსაც, რადგან მგონია, რომ თვალში-საცემი და აღსანიშნავია პოლონელ ხელოვანთა მიდგომები ციფრულ მედიუმთან. ვფიქრობ, საგულისხმოა და მეტიც, შეიძლება ერთგვარ მზა მოდელადაც მოვიაზროთ ქართული რეალობისათვის მათი ნოვატორული იდეები, რომლებსაც კვლევის შედეგად გამოიყენებენ, როგორც რეჟისორები, ასევე ხელოვნების სხვა წარმომადგენლებიც.

თუმცა, არსებობს გარკვეული შეზღუდვებიც თეატრში ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებასთან დაკავშირებით. ტექნოლოგიური, ვირტუალური რეალობის სისტემა მოითხოვს, როგორც შემსრულებლების, ისე მაყურებლების უზარმაზარ რაოდენობას, მასშტაბს. ეს სირთულეები ითხოვს მაღალ სტანდარტებს აპარატურულ-პროგრამული გადაწყვეტის კუთხით. ასევე, სისტემაზე მომუშავე ტექნიკოსების შესაბამის ჯგუფს. ჩემი საკონფერენციო მოხსენებაც, ფაქტობრივად, ამ რაკურსით დავამუშავე - პანდემიურ ვითარებაში როგორ აუწყო ფეხი თეატრმა ტექნოლოგიურ საშუალებებს და როგორ აისახა ციფრულ მედიუმში თეატრალური ხელოვნება.

ცნობილია, რომ ექსტრემალური ვითარება თუ, ზოგადად, კრიზისი, მოვლენათა განვითარების შინაგანი ლოგიკით, მეტწილად ბადებს ხოლ-

მე პროგრესს. კვლევა მსურს დავიწყო ამ თეზით, რადგან ახლახან, არც ისე შორეულ დროში, გლობალურმა პანდემიურმა, ანუ ახალმა მოვლენამ, შექ-

მნა სიტუაცია, როცა საჯარო სივრცეში სპექტაკლის თამაში ყოველად შეუძლებელი გახდა. თუმცა, ასეთმა ვითარებამ, ერთი მხრივ, ხელოვნებას გამოაძეინა მაყურებელთან ურთიერთობის სხვა ფორმა, რისთვისაც გამოიყენეს ტექნიკური თუ ტექნოლოგიური საშუალებები და შემოგვთავაზეს კიდევ ონლაინ სპექტაკლების ჩაწერა, ონლაინ დისკუსიები, ონლაინ პიესების კითხვა... ამგვარი პროექტები ყველგან ხორციელდებოდა. თუმცა, სამართლიანობისათვის უნდა ისიც ვთქვათ, რომ ასეთი ფორმა მთლად ახალიც არ გახლდათ - ძნელიც კი იყო რამე ახლის შექმნა, რადგან დროების მიერ ეს იძულებითი ადაპტაცია თითქოსდა თავისთავად მოხდა, მკვეთრი შემოქმედებითი კონცეპტუალიზმის გარეშე, მეტიც, ერთგვარად გაუზარებლადაც კი. ცხადია, ყველა სახელოვნებო მდგელობა ემსახურებოდა ერთ მიზანს - რომ თეატრალური დაწესებულებები გადარჩენილიყო არა მხოლოდ ეკონომიკური თვალსაზრისით, არამედ თეატრალური ჯგუფების მოტივაციის მიზნითაც, ანუ აუცილებელი იყო იმ განცდის შენარჩუნება, რომ აქ (თეატრში) რაღაც მნიშვნელოვანი ხდება. ჩვენ გავიზარეთ, რომ ახალი გამოწვევის კვალობაზე, ძალიან მოკლე დროში, უნდა მომხდარიყო რეაგირება, ამ მოუზმადებლობამ თავისთავად წარმოშვა რამდენიმე პრობლემა: პირველი - შესაბამისი ტექნიკის არარსებობა და მეორე - არასათანადო განათლება, ვგულისხმობ ტექნოლოგიური უნარების არცოდნას, როგორც რეჟისორის, ისე მსახიობების მხრიდან, რომლებსაც მხოლოდ თეატრში მუშაობის გამოცდილება ჰქონდათ. აღმოჩნდა, რომ არ არსებობს შესაბამისი ტექნიკოსთა ჯგუფი, ყველაფერი მაინც, ვიტყვოდი, სტაგნაციურ ფენომენად დარჩა. არავინ გააგრძელა ონლაინ ფორმატის თეატრის კვლევა, რადგან არსებობს რიგი მიზეზები, რაზეც ქვემოთ ვისაუბრებ. თეატრი ხომ ცოცხალი მიღება/აღქმის ფორმაა, ყველა ვირტუალურ ელემენტს - ვიდეო კადრირებას, ონლაინ შეხვედრებს, ონლაინ თეატრალიზებულ პროექტებს და სხვა - არ მოაქვს ცოცხალი ეფექტი. ის უსულო, ეკრანზე წარმოდგენილი საგანია, ცოცხალსა და რეალურს გვაშორებს. სოციალური ქსელები იქცა მაყურებელთან მისასვლელ ეფექტურ საშუალებად, ხოლო თეატრების დახურვის დროებითმა ვითარებამ ბევრი საფრთხე შექმნა. ლეგიტიმურად გაჩნდა ისეთი მწვავე და საჭირობოროტო კითხვებიც, რომლებიც ხშირად გვესმოდა ხოლმე,

ასე, მაგალითად: დაანგრევს თუ არა პანდემია თეატრალურ ხელოვნებას? ხომ არ დაკარგავს თეატრი იდენტობას? ციფრულ მედიუმში სამუდამოდ ხომ არ გადაინაცვლებს თეატრი? თეატრალურ ხელოვნებაში მოღვაწე პროფესიონალთა ჯგუფებს, რა დასაძალია და, სწორედაც არ შეუძლიათ თავისი პროფესია სცენის მიღმა, ვირტუალურად შექმნან (თეატრის ტექნიკური პერსონალის, ციფრული ტექნოლოგიების სპეციალისტთა დაუხმარებლად). კულტურულ გამოცდილებაზე იოლი წვდომა სულ უფრო მეტად ართულებს ამოცანას, რომ ინდივიდებმა განავითარონ სიახლე, საკუთარი შესაძლებლობები. თავის წიგნში კრის სოლტერი (Chris Salter, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*) წერს - ყოველ დროში, ტექნოლოგიების განვითარებასთან ერთად, ხელოვნები სწრაფად პოულობენ გზას ახალი ფორმების შესაქმნელად - ვიდეო ინსტალაცია, ვიდეო კადრირებები და სხვა. ამ პროცესს თან სდევს ექსპერიმენტების მომრავლება და, შესაბამისად, ავტორი სვამს ასეთ კითხვას: შეიძლება თუ არა ტექნოლოგიამ თვისებრივად გარდაქმნას თეატრი? ჩემი აზრით, მიზეზი იმისა, რომ კრიზისულ სიტუაციაში არ მოხდა პროგრესი, არის ის, რომ ტექნოლოგიას, როგორც ინსტრუმენტს, ისე არ იყენებდნენ. ეს ნიშნავს იმას, რომ ტექნოლოგია, ამ შემთხვევაში, მაგალითად - ეკრანი - დაეხმარება ხელოვანს სხვა გზითაც გამოხატოს სათქმელი სივრცის აღქმისას და ასე შემდეგ. ეს შეძლო, მაგალითად, სამუელ ბეკეტმა (Samuel Beckett), მან დაწერა სატელევიზიო პიესა „Guad“, რომელიც არ შეიცავს დიალოგს და ავტორის მიერ მხოლოდ მოძრაობები/მიმართულებები მიითითებული. სალაპარაკო ტექსტის ნაცვლად ბეკეტი გვაწვდის სასცენო მიმართულებებს, რაც თავისთავად იწვევს წარმოდგენის „მექანიზაციას“.

„ცოდნის სივრცე“ - ამგვარი შესატყვისი შემოაქვს პიერ ლევის თავის ნაშრომში „კოლექტიური ინტელექტი“ (Pierre Levy, *Collective Intelligence*). ეს სივრცე არის ტექნიკური საშუალებებით გამოხატული, მაგრამ ინტელექტუალური თემების დამუშავებით შექმნილი ცოდნა. ის მოიაზრება, როგორც კაცობრიობის კიბერსამყაროში პორტირების შედეგი, ანუ, კიბერსივრცე გახსნა მხატვრული შემოქმედებისთვის ახალი ერა. თუკი ცალსახად მხოლოდ დადებით კონტექსტში მოვიაზრებთ კიბერსივრცეს, გამოდის, რომ მან ხელოვნ-

ნების ახალი ფორმების გაჩენას შეუწყო ხელი. ეს ყოველივე კონცეპტუალურად ახალს, კიბერკულტურას აყალიბებს. ის, როგორც საკომუნიკაციო საშუალების ფორმა, ახალი რაკურსით აკავშირებს ხელოვანსა და საზოგადოებას. რეალურად, ციფრული ხელოვნება არის ზოგადი ტერმინი მხატვრული ნაწარმოებისა და პრაქტიკის დარგებისათვის, რომლებიც იყენებენ ციფრულ ტექნოლოგიებს, როგორც შემოქმედების ნაწილს. თუმცა, ციფრულმა ხელოვნებამ გარდაქმნა ისეთი საქმიანობა, როგორებიცაა: სახვითი ხელოვნება, ქანდაკების ჟანრი და, ცხადია, მუსიკაც. მაგალითად, „მეტროპოლიტენ ოპერამ“ თავისი საოპერო სპექტაკლების პირდაპირი ტრანსლაცია დაიწყო კინოთეატრებში და შემდეგ ეს იდეა ბევრმა თეატრმა გამოიყენა. ამან, მართლაც რეალურად გაზარდა აუდიტორია, თუმცა ერთგვარად შეაფერხა ტრადიციული თეატრალური სამყარო და საკუთრივ თეატრალური პროცესები.

ხელოვნების სამყარო მედიის სამყაროსთან უკვე თანაფარდობითია, ვირტუალურობა არის ტექნიკურობისა და ხელოვნების განვითარების რეფლექსია. ციფრული ხელოვნება კი, მოგეხსენებათ, ახალ სამყაროსთანაა კავშირში. დღეს, უკვე, ვირტუალური ხელოვნება ეხება მხატვრულსა და ესთეტიკურს, რომელიც შემუშავებულია არამატერიალურ და არაფიზიკურ კონტექსტში, რაც იმას ნიშნავს, რომ ვეხებით ისეთ ნამუშევარს, რომელიც არის არა კონკრეტული ობიექტი, არამედ უსულო, გარდაუვალად უსახო ობიექტი. მოგეხსენებათ, ყველა საშემსრულებლო ხელოვნება თავისი ბუნებით ექსპერიმენტულია. გერმანელი სოციოლოგის - გერჰარდ შულცეს (Gerhard Schulze) - აზრით, ექსპერიმენტულ პროდუქტებზე მზარდი მოთხოვნა დღევანდელი დღის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი მახასიათებელია. პირდაპირი ინტერაქტიურობა „ცოცხალი“ თეატრის სპექტაკლში შეიძლება მიღწეული იყოს სოციალური მედიის საშუალებით, კომპიუტერთან კავშირით. სოციალური მედია ონლაინ სივრცეა. მისი მეშვეობით აუდიტორიას შეუძლია გამოხატოს ემოცია, ჩაერთოს დისკუსიაში და ერთობლივად „შექმნას“ თეატრალური წარმოდგენა, რაღაც წვლილიც შეიტანოს დრამატურგიული სათქმელის შემცენებაში და ასე შემდეგ. ეს თავისთავადაა სწორედ ტექნოლოგიური მიღწევების შედეგი,

მაგრამ ისიც აღვნიშნოთ, რომ ზემოაღწერილ პროცესს მაინც არ შეუძლია ტრადიციული თეატრალური მიდგომების, სპეციფიკის შეცვლა ან ჩანაცვლება. მიუხედავად იმისა, რომ ვიცით, ხელოვნების ნაწარმოების შექმნა/წარმოება ან გავრცელება დროდარო იცვლებოდა და მეთოდოლოგიური, ესთეტიკურ-გამომსახველობითი, ანდა, იდეური ტრანსფორმაციები უცხო არასდროს იყო ხელოვნებისათვის, ერთგვარი დარგობრივი ჩარჩო მაინც ნარჩუნდებოდა, განსხვავებით ეგრეთ წოდებული ციფრული ხელოვნებისაგან.

ინტერაქტიურობა გახდა თანამედროვე მედიაეკოლოგიის მთავარი მახასიათებელი, რაც თავისთავად განასხვავებს ხელოვნების ისტორიის ადრინდელ ბაზისურ მოცემულობებს. მკვლევარი პეგი ფელანი (Peggy Phelan) ამტკიცებს, რომ „სპექტაკლი არ შეიძლება იყოს შენახული, ჩაწერილი, დოკუმენტირებული, რადგან ის ხდება რაღაც სხვა, ვიდრე ცოცხალი შესრულება“.¹ იკარგება [თეატრალური] აურა, რომელზეც საუბრობს ფილოსოფოსი ვალტერ ბენიამინი და აღნიშნავს, რომ აურა ქრება კინოპროდუქციის დროს: „ტექნიკური რეპროდუქციებადობის ეპოქაში სწორედ ხელოვნების ნაწარმოების აურას ამოხდება სული“.² ეს აურა იმპულსური რეაქციაა, მაგალითად, სპექტაკლში მსახიობები, მაყურებელთან კომუნიკაციის დასამყარებლად, ერთ-ერთ ფორმად მიმართავენ ინტერაქციას და მაყურებლის შეფასებებისა და იმპულსების წინასწარი შეცნობით, უპასუხებენ თავიანთ დასმულ შეკითხვებს, რომლებიც, ცხადია, არ ისმის, მაგრამ აშკარად იგრძნობა. ვფიქრობთ, რომ ესაა აურის ერთ-ერთი გამომხატველი პოსტულატი, რომელზეც ვალტერ ბენიამინი საუბრობს.³

თეატრის თეორიის შესახებ ერთ-ერთ ყველაზე მნიშვნელოვან წიგნში ფილოსოფოსი სამუელ ვებერი (Samuel Weber) ამბობს, რომ „თეატრალურობა, როგორც სხეულის პრობლემის და მისი ყოფნის პრობლემის გადაჭრის უძველესი ფორმა, უნდა იქნას გაგებული სიტყვასიტყვით, როგორც მედიუმი“.⁴ ავტორი განიხილავს თეატრალურობას მის მედია განზომილებაში, ვებერი აღმოაჩენს დივერსიულ ძალას, რომელსაც შეუძლია გააქროს დასავლური თეატრი და ყოველივე უძველესი დროიდან დღემდე, შესაბა-

1 Phelan, The Politics, 1993, p. 146.

2 ბენიამინი, ხელოვნების, 2013, გვ. 9.

3 ნადიბაიძე ს, ვირტუალური სივრცის აღქმის საკითხი, 2024.

4 Weber, Theatricality, 2004, p. 7.

მისად, თეატრი წარმოჩნდება, როგორც დესტრუქციული პლატფორმა. ვებერის აზრი რომ დავიმოწმოთ, ეს არის შუამავლობა დამალვასა და გამოცხადებას შორის. ეს მედიუმი არღვევს წარსულისა და მომავლის დინამიზმს, ანუ ქრონოლოგიურობას.

ციფრული მედიუმი ეჭვქვეშ აყენებს მსახიობის სხეულს სცენაზე და, ამასთანავე, მისადმი ტრადიციულ მიმართებასაც. მაგალითად, ტადეუშ კანტორი (Tadeusz Kantor) სცენაზე უსულო მანეკენს უყენებს გვერდით მსახიობებს. ობიექტი თუმცა უსულოა, მაგრამ არ აყენებს ეჭვქვეშ სულიერს, როგორც ასეთს; წარსულსა და მომავალს არ აჩვენებს ერთ დროში, ანუ სხეულს არ ჩაგრავს უსულო საგნის მეშვეობით, რაკილა მსახიობი აცოცხლებს და მნიშვნელოვან იდეურ-ესთეტიკურ როლს აკისრებს სცენაზე მანეკენს. ასე რომ არ ხდება ციფრულ მედიუმში, შეგვიძლია გავამყაროთ მაგალითით: 2014 წელს პოლონელმა რეჟისორმა რადოსლავ რიჩიკმა (Radosław Rychcik) ასევე დიდი პოლონელი პოეტის - ადამ მიკევიჩის (Adam Mickiewicz) - პოემა „ძიადი“ დადგა. პოემაში წარმოჩენილი სამყარო თავისუფლებას ებრძვის და, როგორც მკვლევარი დოროთა სოსნოვსკა (Dorota Sosnowska) ამბობს, XIX საუკუნის ეს ტექსტი კიდევ ერთხელ ადასტურებს, როგორი ორგანულია კონფრონტაცია, მარადიული ჭიდილი და შეურიგებლობა თანამედროვე სამყაროსთვისაც. რატომ ეკრანი? რატომ აქვს გამოყენებული ეკრანი რეჟისორს მთელი სპექტაკლის განმავლობაში? ტელევიზორი ძველია და ინახავს რწმენისა და იდეების, ემოციების ნამსხვრევებს. სპექტაკლში სცენაზე რადგან დგას ტელევიზორი, იბადება კითხვა: ეს ყოველივე შთანთქმავს თუ არა პერსონაჟს? ეს ერთი ეკრანი, რომელიც დგას სცენაზე მთელი სპექტაკლის განმავლობაში, არის ერთგვარი ჩარჩო, უნივერსალური მატანე. ეკრანით რეჟისორმა ადამიანის იდენტობა გამოკვეთა, ანუ ამ კონკრეტულ შემთხვევაში რეჟისორმა ერთმანეთს დაუპირისპირა ეკრანი და მსახიობი, როგორც დომინანტი. რეჟისორის ამ კონცეპტუალური მიდგომით, ტექნოლოგია დაპირისპირებულია ცოცხალ სხეულთან და რეალობის აღქმაც ამ დროს შედარებით რთულდება. აქვე ეჭვქვეშ დგება მითი თეატრის შესა-

ხებ. მაგალითად, ჟეი გროტოვსკის (Jerzy Grotowski) სურდა, ეპოვა ყოველგვარი დამხმარე ინსტრუმენტებისგან დამოუკიდებელი ხელოვნება - კოსტიუმისა და განათების, გარე ხმის ეფექტების გარეშე, რათა მისი თეატრი „ცოცხალი“ ყოფილიყო.

საინტერესოა ერთ-ერთი თეატრალური პროექტი, რომელიც პოლონეთში განახორციელეს რეჟისორებმა - კრზიშტოფ გარბაცევსკი და მარკინ ჩეკო (Krzysztof Garbaczewski and Marcin Cecko), ბრონისლავ მარინოვსკის (Bronisław Malinowski) ტექსტის („ველურების სექსუალური ცხოვრება“ The Sexual Life of Savages) საფუძველზე. აქ წარმოდგენილი კაცობრიობა სცილდება იმ მასშტაბს, რომელიც განასხვავებს ადამიანს როგორც ცხოველის, ისე მანქანისაგან. აქ ბუნება არ არსებობს ტექნოლოგიების გარეშე, პერსონაჟები არიან ველურები, რომლებიც კრიტიკულად აფასებენ თანამედროვე ცივილიზაციას და ეწინააღმდეგებიან კაპიტალისტურ სისტემას, საკუთარი თავი სურთ საკუთრების ცნების აღიარების გარეშე. მკვლევარი დოროთა სოსნოვსკა დასძენს, რომ „ადამიანური ასლების ცხოველური მუტანტების, ტექნოლოგიური არსებების ეს ტომი ამით ძირს უთხრის მალინოვსკის უკიდურესად რაციონალისტურ, ბიოლოგიურად დაფუძნებულ პოზიციას“.⁵

ამ სპექტაკლის მხატვარმა ალექსანდრა ვასილკოვსკამ (Aleksandra Wasilkowska) შექმნა კონცეპტუალურად ტექნოკრატიული, ავტონომიური ინსტალაცია - შავი კუნძული. იგი ამბობს: „კუნძული გაჩნდა ჩემი გატაცების გამო. მოხიბლული ვარ უსულო მატერიით, როდესაც წარმოვიდგენ მომავალ სიტუაციას, რომელშიც არა მანქანები, არამედ ტერიტორია სუფევს, სადაც მინერალური სამყაროს მმართველობაა ადამიანებზე, ამიტომ მიწოდდა მეჩვენებინა, რომ ტერიტორიას აუცილებლად ადამიანი არ აკონტროლებს, არამედ მაგნიტური ველები, მასში დამალული ნავთობი და რადიოაქტიური ნარჩენები“.⁶

ასე რომ, ჩვენ შეგვიძლია ტექნიკური მიღწევების გამოვლინება და ათვისება თეატრში ორნაირად გავიგოთ და მართლაც ვთქვათ, რომ ეს თავისთავად თვითკმარი პროგრესია და ამით, იმავდროულად, წავართვათ კიდევ თეატრს ის ცოცხალი რეფლექსია,

5 Sajewska, Sosnowska, Body, 2018.

6 Wasilkowska, Jakub, N103, 2011, p. 89.

რაც ჩნდება მაყურებელს და მსახიობს შორის, როდესაც მსახიობების ემოციური იმპულსების თანამონაწილენი ვხდებით ხოლმე. ვინაიდან სხეული და მედია დიასაც წარმოადგენენ მრავალფეროვან, მაგრამ განსხვავებულ ობიექტებს, ცოცხალი სხეული სრულად არ უნდა შთანთქმას ტექნიკამ, მიუხედავად იმისა, რომ მას, სამწუხაროდ, დიდი ალბათობით, აქვს კიდეც ამისი ძალაც და შესაძლებლობაც.

ციფრული ტექნოლოგიების უნარია - გამოხატოს და ასახოს რეალური დრო, როცა სახელოვნებო მასალის ციფრული ვერსია იქმნება. აქედან გამომდინარე, ის სტატიკური პროდუქტია, როგორც ასეთი, რომელიც

გამორიცხავს ცოცხალი თეატრალური დადგმის შინაგან დინამიზმსა და ინტერპრეტაციების პერსპექტივას. ტექნოლოგიური სიმყარე, შეიძლება ითქვას, გაციფრულებული ვერსიის თავისთავადი თვისებაა, დროის შეჩერებაა, თუმცა, იმავდროულად, განგრძობადი ცოცხალი პროცესის სტაგნაციის ეტაპიცაა. ციფრულ მედიაში განხორციელებული ყველა პროექტი იწერება, დაარქივდება და თავისთავად, ცხადია, საჭირო დოკუმენტური მასალაა, მაგრამ, ჩვენი თვალთახედვით, ის მსახიობის (უფრო მასშტაბურად თუ ვიტყვით, ასევე თეატრის) ფუნქციას ეჭვქვეშ აყენებს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ბენიამინი ვ., ხელოვნების ნაწარმოები მისი ტექნიკური რეპროდუცირებადობის ეპოქაში, ისტორიის ცნების შესახებ, თბ., 2013.
- ნადიბაიძე ს., ვირტუალური სივრცის აღქმის საკითხი, 2024. <https://en.theatrelife.ge/virtualurisivrcis> 16/07/2025
- Pierre L., Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace, Cambridge, 1997.
- Phelan P., Unmarked: The Politics of Performance, Routledge, New York, 1993.
- Salter Ch., Entangled: Technology and the Transformation of Performance, Cambridge, 2010.
- Wasilkowska A., Interviewed by Jakub Papuczys, Tworzenie ryzyka, Didaskalia, 2011.
- Sajewska D., Sosnowska D., Body as Medium, Between Theory and Technology of Theatre, Poland, 2018. <https://thetheatretimes.com/body-as-medium-between-theory-and-technology-of-theatre/> 16/07/2025

TECHNOLOGICAL ADVANCES OF THE DIGITAL AGE AND THEIR IMPACT ON THEATRICAL ART (ON THE EXAMPLE OF GEORGIAN AND POLISH PROJECTS)

Sopiko Nadibaidze

Keywords: *Technological advances in theater, Digital medium, Performance Transformation*

The pandemic caused the period of crisis in various artistic fields, so artists theater workers in particular, felt the danger that there might be an interactional gap between the artist and the audience. From the point of view of the psychological and cultural disposition and needs of society, it became necessary to ensure qualitative innovations, finding new forms and ways, modification or transformation of theater to meet the challenges of extreme times. Was the encounter between technologies and theater an organic process? What results did it eventually bring about? I will talk about these issues on the examples of several projects, namely online theater festivals in Georgia, online reading of plays, etc. It is interesting whether the representatives of theatrical art use the forced arsenal of the crisis period after the pandemic, meaning digital technologies. It is known that extreme conditions or crises in general, with the internal logic of development, mostly give rise to progress.

In my research topic, I will refer to Polish theater as an example, because the approaches of Polish artists to the digital medium are striking and remarkable. It is significant and we may consider their innovative ideas as a kind of ready-made model for Georgian reality, which will be used as a result of research by both directors and other representatives of art.

However, there are some restrictions regarding the use of digital technologies in theater. The system of technological, virtual reality requires a huge number of both performers and spectators. These difficulties require high standards of hardware and software solutions, also respective groups of technicians working on the system. Actually, my conference report will build on this aspect, showing how theater makes use of technical means in the pandemic situation and how theatrical art is reflected in the digital medium.

It is known that extreme situations or crises in general, with the internal logic of the development of events, often lead to progress. I want to start my research with this thesis, because recently, not so far away, the global pandemic or a new event created a situation where it became impossible to perform in a public space. However, such a situation, on the one hand, made artists look for other forms of communication with the audience, for which they used technical or technological means and even suggested online recording of performances, online discussions, reading of plays online.... Such projects were implemented everywhere. However, for the sake of jus-

tice, we must also say that this form was not completely new. It was even difficult to create something new, because this adaptation forced by the times seemed to happen by itself, without sharp creative conceptualism, even without thinking. It is clear that all artistic endeavors served one purpose of saving theater institutions not only in economic terms, but also to motivate theater groups, i.e. it was necessary to maintain a sense that something important is happening here (in the theater). We realized that we had to respond to a new challenge quickly, this lack of preparation itself creating several problems: first, lack of appropriate equipment and, sec-

ond, improper education, meaning lack of technological knowledge and skills, both on the part of the director and the actors, who only had experience working in theater. It turned out that there was no relevant group of technicians, everything remained stagnant. No one continued to research online format theater for a number of reasons, which I will discuss below. Theater is a form of live reception/perception, and virtual elements: video storyboarding, online meetings, online theatrical projects, etc. do not bring about a live effect. It is an inanimate, on-screen object separating us from the living and real. Social networks have become an effective way to reach the audience, and the temporary situation of theater closures has created many threats. Legitimate, pressing, and urgent questions arose: Will the pandemic destroy theater art? Will theater lose its identity? Will theater move to digital media forever? It is not a secret that groups of professionals working in theater art cannot create behind the stage, virtually (without the help of technical staff of the theater, specialists of digital technologies). Easy access to cultural experiences makes the task more and more difficult for individuals to develop innovation and self-awareness. In his book, Chris Salter (*Entangled: Technology and the Transformation of Performance*) writes, in every era, with the development of technology, artists quickly find a way to create new forms: video installation, video storyboarding, etc. This process is accompanied by the multiplication of experiments, so the author asks, can technology qualitatively transform theater? In my opinion, the reason that no progress has been made in the crisis situation is that technology as a tool has not been used properly. This means that technology, in this case, for example, the screen, will help the artist to express in another way when perceiving the space, etc. This was achieved, for example, by Samuel Beckett who wrote the television play *Quad* without dialogues, only movements/directions indicated by the author. Instead of a spoken text, Beckett gives us stage directions, which in itself leads to the “mechanization” of the performance.

“Knowledge space,” a term coined by Pierre Levy in his work *Collective Intelligence*, is a knowledge expressed by technical means, though created by processing intellectual topics. It is considered a result of humanity’s porting into cyberspace, i.e. cyberspace has opened

a new era for artistic creativity. If we think of cyberspace only in a positive context, it turns out that it has contributed to the emergence of new forms of art. All this creates a conceptually new cyber culture. As a form of communication means, it connects the artist and society in a new perspective. Actually, digital art is a general term for artistic works and fields of practice that use digital technologies as part of creativity. However, digital art has transformed such activities as fine arts, the genre of sculpture and, of course, music. For example, the Metropolitan Opera began broadcasting its opera performances live in movie theaters, and many other theaters followed suit. This actually increased the audience, but in a way disrupted the traditional theater world and the theatrical process itself.

The world of art is already relative to the world of media, being virtual is a reflection of technical and artistic development. Digital art, as you know, is related to the new world. Today, virtual art relates to things artistic and aesthetic developed in an immaterial and non-physical context, i.e. that we are dealing with a work that is not a concrete but inanimate, inevitably faceless object. All performing arts are experimental in nature. According to Gerhard Schulze, a German sociologist, the growing demand for experimental products is one of the most important features of today. Direct interactivity in a “live” theater performance can be achieved through social media, with a computer connection. Social media is an online space. Through it, the audience can express emotion, engage in discussion and jointly “create” a theatrical performance, also make a contribution to the knowledge of dramatic speech, etc. This in itself is the result of technological advances, but we should also note that the above-described process cannot change or replace traditional theatrical approaches and specifics. Although we know that the creation/production or distribution of an artwork changes from time to time, and methodological, aesthetic-representative, or ideological transformations are no news to art, a kind of sectoral framework is still maintained, unlike so-called digital art.

Interactivity has become the main characteristic of modern media ecology, which in itself differs from the earlier basic assumptions of art history. Researcher Peggy Phelan argues that “a performance cannot be

preserved, recorded, documented because it becomes something other than a live performance.¹ The [theatrical] aura is lost. Philosopher Walter Benjamin argues that the aura disappears during film production: “In the age of technical reproducibility, it is the aura of the work of art that loses its soul.”² This aura is an impulsive reaction, for example, actors in a play, in order to communicate with the audience, use interaction as one of the forms, and by knowing in advance the evaluations and impulses of the audience, they will answer their questions, which, of course, are not heard, but clearly felt. We think that this is one of the expressive postulates of the aura that Walter Benjamin talks about³.

In one of the most important books on theater theory, philosopher Samuel Weber says that “theatricality, as an ancient form of solving the problem of the body and its presence, must be understood literally as a medium.” The author discusses theatricality in its media dimension. Weber discovers the subversive power that can destroy Western theater and everything from ancient times to the present, so theater appears as a destructive platform. According to Weber, it is the mediation between concealment and revelation. This medium breaks the dynamism of past and future, that is, chronology.

The digital medium calls into question the body of the actor onstage and, at the same time, the traditional attitude towards it. For example, Tadeusz Kantor puts a lifeless mannequin on the stage next to actors. Though the object is inanimate, it does not question the spiritual as such, not showing the past and the future at the same time, i.e. does not oppress the body through an inanimate object, because the actor brings it to life and assigns an important ideological-aesthetic role to the mannequin onstage. We can confirm with an example that this does not happen in the digital medium: In 2014, Polish director Radosław Rychcik staged the poem *Dziad* by the great Polish poet Adam Mickiewicz. The world presented in the poem is fighting against freedom, and as researcher Dorota Sosnowska says, this 19th century text reiterates how organic the confrontation, eternal struggle and ir-

reconcilability is for the modern world too. Why the screen? Why has the director used the screen throughout the performance? Television is old and holds the fragments of beliefs, ideas and emotions. Since there is a TV set onstage in the play, the question arises: does this all absorb the character? This one screen, on the stage throughout the performance, is a kind of frame, a universal chronicle. With the screen, the director outlines the identity of a person, i.e. in this particular case, the director opposes the screen and the actor as the dominant. With this conceptual approach of the director, technology is opposed to the living body, and the perception of reality becomes relatively difficult at this time. Here the myth about the theater is questioned. For example, Jerzy Grotowski wanted to find an art independent of any auxiliary instruments, without costumes and lighting, external sound effects, to make his theater “alive.”

An exciting theater projects implemented in Poland by directors Krzysztof Garbaczewski and Marcin Cecko is based on the text of Bronisław Malinowski (*The Sexual Life of Savages*). Humanity presented here transcends the scale that separates man from both animal and machine. Here, nature does not exist without technology, the characters are savages who are critical of modern civilization and oppose the capitalist system, wanting themselves without recognizing the concept of ownership. Researcher Dorota Sosnowska adds that “This tribe of human copies, animalistic mutants, technological beings, thus undermines Malinowski’s extremely rationalistic, biologically-based stance.”⁴

The artist in this performance, Aleksandra Wasilkowska, created a conceptually technocratic, autonomous installation, *Black Island*. She says, “The island came about because of my passion. I’m fascinated by inanimate matter when I imagine a future situation in which not machines rule, but a territory where the mineral world rules over humans, so I wanted to show that the territory is not necessarily controlled by humans, but by magnetic fields, hidden oil and radioactive waste”⁵.

So, we can understand the manifestation and utiliza-

1 Phelan. The politics. 1993, p 146.

2 Benjamin, a work of art. 2013, p. 9.

3 Sofo Nadibaidze, The issue of perception of virtual space, 2024.<https://en.theatrelife.ge/virtualurisivrcis>

4 Dorota Sajewska, Dorota Sosnowska, Body as medium, Between theory and technology of theatre, Poland, 2018.<https://thetheatretimes.com/body-as-medium-between-theory-and-technology-of-theatre/>

5 Wasilkowska, Jakub Papuczyś. 2011, no. 103, p. 89.

tion of technical achievements in theater in two ways and really say that this is a self-sufficient progress and, thus, it takes away from theater the live reflection that occurs between the audience and the actor, when we become complicit in the actors' emotional impulses. Since the body and the media are indeed diverse but distinct objects, the living body should not be completely absorbed by technology, even though it, unfortunately, most likely has the power and possibility to do so.

It is the ability of digital technology to express and reflect real time when a digital version of artistic material is

created. Thus, it is a static product excluding the intrinsic dynamism and the perspective of interpretations of a live theater production. Technological solidity, as it were, is an original feature of the digitized version, suspension of time, but it is also a stage of stagnation in a continuous living process. All projects carried out in digital media are recorded, archived and, of course, are necessary documentary material, but, from our point of view, it calls into question the function of the actor (more broadly, also of the theater).

REFERENCES:

- Benjamin V., *The work of art in the era of its technical reproducibility|on the concept of history.*, Tbilisi, 2013.
- Levy Pierre, *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Perseus Books, 11 Cambridge Center Cambridge, MA, United States, 1997;
- Phelan Peggy, *Unmarked. The politics of performance*, Routledge, New York, 1993, p 146;
- Salter Chris, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, 2010;
- Wasilkowska Aleksandra, interviewed by Jakub Papuczys. "Tworzenie ryzyka," *Didaskalia*, 2011.
- Sofo Nadibaidze, *The issue of perception of virtual space*, 2024. <https://en.theatrelife.ge/virtualurisivrcis>
- Dorota Sajewska, Dorota Sosnowska, *Body as medium, Between theory and technology of theatre*, Poland, 2018. <https://thetheatretimes.com/body-as-medium-between-theory-and-technology-of-theatre/>