

ჰიბრიდული პოსტპანდემიური ქართული თეატრის რამდენიმე ასპექტი

ლაშა ჩხარტიშვილი

საკვანძო სიტყვები: ჰიბრიდული თეატრი, პოსტპანდემიური ქართული თეატრი, ციფრული თეატრი, Live stream თეატრი, ჰოლოგრაფა სპექტაკლში

პანდემიის პერიოდში თეატრი, მათ შორის ქართულიც, ფაქტობრივად, მთლიანად გადასახლდა ციფრულ სამყაროში. პანდემიის რეგულაციების სიმძიმიდან გამომდინარე, თეატრი ციფრული სამყაროს ნაწილი გახდა. „მაუწყებლობდა“ ეგრეთ წოდებული Live stream-ის რეჟიმში, მაყურებელთან კავშირი დამყარებული იყო მხოლოდ ვირტუალურად, მაყურებლის ემოცია გამოიხატებოდა სოციალურ ქსელებში ვერბალურად და ეგრეთ წოდებული Emoji-ებით. სამაგიეროდ, თეატრმა დაკარგა მთავარი - ცოცხალი კომუნიკაცია მაყურებელთან, რამაც მის თვითმყოფადობას ერთგვარი საფრთხეც შეუქმნა. პანდემიის რეგულაციების შესუსტებასა და დასრულებასთან ერთად, თეატრი ეტაპობრივად იბრუნებს თავის პირვანდელ და თვითმყოფად სახეს - ცოცხალ კომუნიკაციას, რომელიც უარს არ/ვეღარ ამბობს ციფრულ ტექნოლოგიებზე.

ბელოვნების განვითარებაზე გავლენას მუდმივად ახდენს ტექნოლოგიური პროგრესი. ხელოვნების ნაწარმოებების უმრავლესობაც სწორედ ახალი ტექნოლოგიების გამოყენებით იქმნება. თეატრი, კინოს მსგავსად, ამ მხრივ ყველაზე პროგრესული ხელოვნება აღმოჩნდა, რომელიც მუდმივ რეჟიმში ახლდება და დაუსრულებლად ითვისებს ახალ ტექნოლოგიებს. ასე იყო ანტიკურ ხანაში (დღეს ექს მახინა), შემდეგ აღორძინების ეპოქაში (როცა თეატრი დახურულ შენობაში შევიდა), ტექნიკური პროგრესის კვალდაკვალ მკვეთრად განვითარდა თეატრი XIX-XX საუკუნეებში (რადიოს, კინოსა და სატელევიზიო ხერხების შეჭრა თეატრში) და ეს პროცესი გრძელდება დღემდე. ციფრულ სამყაროში (განსაკუთრებით პანდემიის პერიოდში), თეატრმა, როგორც ხელოვნებამ, სულ სხვა ფორმით და საშუალებებით განაგრძო ჯერ სიცოცხლე, ხოლო შემდეგ არსებობისთვის შექმნილი შემაფერხებელი გარემოება განვითარებისთვის გამოიყენა.

ყველა ეპოქაში, როცა ტექნიკური პროგრესი იჭრებოდა თეატრში, ისმებოდა კითხვა: გადარჩება კი თეატრი? შეინარჩუნებს ის თვითმყოფადობას? სკეპტიკოსების დასმული ეს და მსგავსი შეკითხვები ლეგიტიმურიც იყო და ლოგიკურიც, რადგან თეატრი არის ერთადერთი ცოცხალი ხელოვნება და სათეატ-

რო პროდუქტის შესაქმნელად აუცილებელია ცოცხალი მასალა - ადამიანი-მსახიობი, რომლის გარეშეც სათეატრო პროდუქტი არ არსებობს და თუ არსებობს, ის უკვე თეატრი აღარ არის.

პანდემიის პერიოდში თეატრი, მათ შორის ქართულიც, ფაქტობრივად, მთლიანად გადასახლდა ციფრულ სამყაროში. პანდემიის რეგულაციების სიმძიმიდან გამომდინარე, თეატრი ციფრული სამყაროს ნაწილი გახდა. „მაუწყებლობდა“ ეგრეთ წოდებული Live stream-ის რეჟიმში, მაყურებელთან კავშირი დამყარებული იყო მხოლოდ ვირტუალურად, მაყურებლის ემოცია გამოიხატებოდა სოციალურ ქსელებში ვერბალურად და ეგრეთ წოდებული Emoji-ებით. სამაგიეროდ, თეატრმა დაკარგა მთავარი - ცოცხალი კომუნიკაცია მაყურებელთან, რამაც მის თვითმყოფადობას ერთგვარი საფრთხეც შეუქმნა. პანდემიის რეგულაციების შესუსტებასა და დასრულებასთან ერთად, თეატრი ეტაპობრივად იბრუნებს თავის პირვანდელ და თვითმყოფად სახეს - ცოცხალ კომუნიკაციას, რომელიც უარს არ/ვეღარ ამბობს ციფრულ ტექნოლოგიებზე. ამიტომაც, უახლესი თეატრის ნიმუშები მიეკუთვნება ჰიბრიდულ თეატრს, სადაც მხოლოდ ჟანრები და სათეატრო ფორმები კი არ ერწყმის ერთმანეთს, არამედ ცოცხალი მსახიობი და ციფრული სამყარო. ეს პროცესი ჯერ კიდევ პანდემიამდე და-

იყო. ციფრული ტექნოლოგიებისა და ცოცხალი მსახიობების ორგანული გამოყენების საუკეთესო ნიმუშებს ვხვდებით რობერ ლეჰაჟის, რობერტ ვილსონის, საიმონ სტოუნისა და სხვათა შემოქმედებაში.

ქართული თეატრი არ არის მოწყვეტილი მსოფლიო სათეატრო პროცესებს. ჩვენი დროის ქართული თეატრი ცდილობს ახალი ტექნოლოგიების დაწერვას, თუმცა ფრთხილად, ზომიერად, მაყურებლის ინტერესების გათვალისწინებით. ერთი მხრივ, სჭარბობს ტრადიციის გავლენა, ხოლო მეორე მხრივ – ათვისების ჟინი ახალი ტექნოლოგიების. ზოგჯერ ციფრული ტექნოლოგიების დანერგვა უახლეს ქართულ თეატრში განპირობებულია ახალი სამყაროს აღმოჩენის რეფლექსით, რომელსაც შეიძლება ვერც აცნობიერებდეს სპექტაკლის ავტორი. ასევე შემოქმედის, რეჟისორის დაუოკებელი ჟინითა და ინტერესით. ზოგჯერ ლტოლვა ახალი ტექნოლოგიების დანერგვისთვის თვითმიზნურობის სახესაც იძენს. უახლეს ქართულ თეატრში, ახალი ციფრული ტექნოლოგიების მწირი რესურსია, თეატრების უმეტესობა არ არის აღჭურვილი შესაბამისი ტექნიკით, რაც ხელს უშლის უახლესი ქართული თეატრის ციფრულ სამყაროში სრულად გადაბარვებას. ერთი მხრივ, შეზღუდული შესაძლებლობა უნარჩუნებს ქართულ თეატრს ერთგვარ ავთენტურობას, მეორე მხრივ, აფერხებს მის მკვეთრ და ერთგვარად გაუნალიზებელ წინსვლის პროცესს. ქართული თეატრი ისწრაფვის ტრენდულობისკენ.

ახალი, მათ შორის, ციფრული ტექნოლოგიების დანერგვისკენ ისწრაფვიან თანამედროვეობის ქართველი რეჟისორები: რობერტ სტურუა, ლევან წულაძე, დავით დოიაშვილი, რომელთა სპექტაკლებში ვხვდებით პარალელურ, ვირტუალურ სამყაროს. ვირტუალური სამყარო კი იქმნება ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებით. მეინსტრიმული პოზიცია ამ პროცესში პროექციასა და ანიმაციას უჭირავს. ჩამოთვლილ რეჟისორთა სპექტაკლებში პროექცია ხან დეკორაციის ფუნქციას ასრულებს (ფაქტობრივად, ატმოსფეროს შექმნას უწყობს ხელს), ხანაც მას მხატვრულ-მეტაფორული როლი ენიჭება (ძირითადად ანიმაციების საშუალებით). თუმცა, ნამდვილმა ციფრულმა თეატრმა ჩვენში ფეხი ვერ მოიკიდა და ამის

მიზეზი, ერთი მხრივ, ფინანსური რესურსია, მეორე მხრივ კი – პროფესიონალი კადრების არარსებობა.

პოსტპანდემიურ ქართულ თეატრში ყველაზე კარგად ციფრული ტექნოლოგიების ათვისება დავით დოიაშვილის სპექტაკლში „ოიდიპოს მეფე“ გამოვლინდა. „ერთი შეხედვით, რეჟისორი ორიენტირებულია წარმოდგენის ფორმასა და გამომსახველობით საშუალებებზე, პლაკატურობაზე, ტექნიკური პროგრესის მაქსიმალურ ათვისება-გამოყენებაზე, ვიზუალური ემოციურობის სიმძაფრესა და მაყურებლის მაქსიმალურ ჩართულობაზე წარმოდგენის მსვლელობის დროს (პირდაპირი ინტერაქტივისა და სცენაზე მოვლენების მუდმივი მონაცვლეობის საშუალებით), მაგრამ ეს ყველაფერი, რომელიც ჩანჩქერივით მოედინება უწყვეტად სცენიდან, ფასადურია, რომელსაც ზედაპირზე შეუიარაღებელი თვალით ვხედავთ, მაგრამ თუ ნანახის გააზრებას დაიწყებს მაყურებელი, აღმოაჩენს, რომ დავით დოიაშვილმა ისეთი მხატვრული ნაწარმოები შექმნა, რომელიც ყველაზე კარგად გამოხატავს ჩვენს ეპოქას, რომელშიც ვცხოვრობთ და იმ პროცესებს, რომელიც გლობალურად მიმდინარეობს სათეატრო ხელოვნებაში. ვასო აბაშიძის ახალი თეატრის ახლებური „ოიდიპოს მეფე“ ჩვენი დროის ანარეკლია – მოჩვენებითი, ყალბი, ფასადური, ზიზღითა და ეჭვით გამსჭვალული, სტრესითა და პრობლემებით დამძიმებული სამყარო“.¹ რეჟისორი პანდემიამდეც ინტერესდებოდა ტექნიკური პროგრესით თეატრში. თავის სპექტაკლებში ის ეტაპობრივად ავლენდა განსაკუთრებულ ინტერესს თანამედროვე ტექნოლოგიებისადმი, ის ინტენსიურად მიმართავდა ექსპერიმენტებს არა მხოლოდ თავის სპექტაკლებში, არამედ საკონცერტო რეჟისურაში. მაგალითად, საკმარისია გავიხსენოთ მისი რეჟისორობით დადგმული გია ყანჩელის საღამო ბათუმში სახელწოდებით „გზა შინისაკენ და უკან“, სადაც ერთმანეთს ორგანულად და ორიგინალურად შეერწყა ვირტუალური და რეალური სამყარო. ეკრანზე ვხედავდით მუსიკოს ნიკოლოზ რაჭველს, რომელიც მატარებლით ბათუმში მიემგზავრება. კინო ხერხებით იქმნებოდა შთაბეჭდილება, რომ მუსიკოსი მატარებლიდან პირდაპირ სცენაზე შემოდის. ვირტუალურ პერსონაჟს სცენაზე ცოცხალი პერსონაჟი ანაცვლებდა. მსგავსი ხერხები

¹ ჩხარტიშვილი, ტრაგედია, 2022.

იყო გამოყენებული კომპიუტორ გია ყანჩელის შემოქმედებისადმი მიძღვნილ პერფორმანსში „ყველას რაიმე აქვს სახსოვარი“. პანდემიის პერიოდში კიდევ უფრო გაძლიერდა „ვნება“ ტექნოლოგიური პროგრესის თეატრში დანერგვის. ამის შესახებ რეჟისორიც საუბრობდა სხვადასხვა მედიასაშუალებით, სადაც ხაზს უსვამდა ეპოქის ცვლილებას, ვირტუალური სამყაროს შემოჭრას ადამიანის ცხოვრებაში და მის გავლენას. ამიტომაც, სულაც არ იყო გასაკვირი, რომ სპექტაკლში „ოდიპოს მეფე“ დავით დოიაშვილი გატაცებული აღმოჩნდა თანამედროვე ტექნოლოგიების უხვი გამოყენებით. ამასთანავე, „ოდიპოს მეფე“ იყო პირველი სპექტაკლი, რომელიც დავით დოიაშვილმა ვასო აბაშიძის სახელობის ახალი თეატრის ახალ, რეაბილიტირებულ, თანამედროვე ტექნოლოგიებით აღჭურვილ თეატრში დადგა. ერთი მხრივ, რეჟისორს სურდა მიეღო პირადი გამოცდილება და ფართო საზოგადოებისთვის ეჩვენებინა სცენის ახალი შესაძლებლობები, მეორე მხრივ, პოსტპანდემიურ პერიოდში მაყურებელი თეატრისგან ითხოვდა რაღაც ახალს, განსაკუთრებულს, უცნაურს. დავით დოიაშვილის სპექტაკლში ცოცხალი და ვირტუალური ხელოვნება თანაბრად თანაარსებობენ, სადაც მაყურებელი აღარ არის პასიური დამკვირვებელი და მას მეტი პასუხისმგებლობა ენიჭება, ვიდრე აქამდე... ის ერთგვარად იძულებულია გახდეს სპექტაკლის აქტიური მონაწილე და თავად გადაწყვიტოს არა მხოლოდ როდის, არამედ როგორ დასრულდეს წარმოდგენა.

ციფრულ სამყაროსთან კავშირი, პოსტპანდემიურ ქართულ თეატრში, ძირითადად, live stream-ისა და ჰოლოგრამის გამოყენებაში ვლინდება. 2024 წელს, ფოთის დრამატულ თეატრში, საბა ასლამაზიშვილმა თანამედროვე ქართველი მწერლის, მარიამ ბექაურის რომანი „ანას მომენტი“ დადგა. სპექტაკლში რეჟისორი იყენებს live stream-ს, თანაც ისე, რომ ეკრანზე გაშვებული ვიდეომონოლოგი მაყურებელს ჩანაწერი ჰგონია. აღნიშნული ხერხი სპექტაკლის ერთ-ერთ მნიშვნელოვან ხერხად და კომპონენტად იქცა. „ვფიქრობ, მხოლოდ ამ ეფექტური სცენით მართლდება კედელზე გაშვებული პროექცია. აღნიშნული მიზანსცენებით რეჟისორმა ამბავს და მოქმედებას დროის განზომილება შეუცვალა, წარსული აქცია

აწმყოდ“.² live stream-ის გამოყენების ეფექტით გათამაშდა წარმოდგენის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი სცენა, ციფრულ სამყაროში შესრულებული ეპიზოდი, სპექტაკლის მნიშვნელოვან შინაარსობრივ-აზრობრივ კომპონენტად იქცა. ფორმის თვალსაზრისით კი ერთმანეთს ლოგიკურად შეერწყა ტრადიციული სათეატრო ფორმა და ციფრული ტექნოლოგია.

როგორი იქნებოდა თეატრი ციფრული ტექნოლოგიების გარეშე? ამ კითხვაზე პასუხი არაერთგვაროვანია. თეატრის მკვლევრები ხშირად სვამენ ამ კითხვას, მასზე პასუხს თანამედროვე თეატრის არტისტები შემოქმედებით სცემენ. მაგალითად, რა დააკლდა კოტე ფურცელაძის სპექტაკლს „მედეა“, განხორციელებულს ვასო აბაშიძის სახელობის თბილისის ახალ თეატრში? ცალსახად უნდა ითქვას, რომ არც არაფერი. პირიქით, რეჟისორმა და ქორეოგრაფმა კოტე ფურცელაძემ გვიჩვენა და დაგვიდასტურა, რომ ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენების გარეშეც, შემოქმედებითი მიდგომითა და ფანტაზიით, შესაძლებელია (თითქმის) იმავე ეფექტის მიღწევა, რაც ციფრული ტექნოლოგიებით. კერძოდ, გლავკეს ცეცხლის ალში გახვევის ეპიზოდი არის ნათელი ნიმუში იმისა, თუ როგორ შეიძლება მიიღო უფრო მეტი ეფექტი ემოციის გასაძლიერებლად, მაყურებლის განსაცვიფრებლად ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებაზე უარით. მსოფლიო, მათ შორის, ქართულ თეატრში, ხშირია შემთხვევა, როცა ვიდეოპროექცია, live Stream-ი, მულტიმედია, ანიმაციური გამოსახულება და სხვა მსგავსი ტექნოლოგიები, რომელიც გამომსახველობით საშუალებებს ამრავალფეროვნებს, უხარისხოდ სრულდება. ასეთ შემთხვევაში წარმოდგენა მაყურებელს უკარგავს ცოცხალი ხელოვნების განცდისა და ალქმის ეფექტს. ტექნოლოგიური პროგრესის ინტეგრირება, განსაკუთრებით მულტიმედიისა და ციფრული ეფექტების გამოყენება, უდავოდ ახალი გამომსახველობითი საშუალებების შესაძლებლობას იძლევა, თუმცა სინამდვილის ეფექტს ზუსტად ის ართმევს სპექტაკლს, რაც მას უნიკალურ ხელოვნებად აქცევს. როდესაც სცენაზე ცოცხალი ურთიერთქმედება ჩანაცვლდება ეკრანზე პროეცირებული გამოსახულებით ან წინასწარ ჩაწერილი ხმებით, მაყურებელი კარგავს იმ განცდას, რომ ის მონაწილეობს რაღაც

2 ქაჯაია, პატარა, 2024.

უნიკალურში, „ახლა და აქ“ შექმნილში. ყველაფერი უფრო ხელოვნურად ჟღერს, თითქოს ემოციური დისტანცია იქმნება სცენასა და მაყურებელს შორის, ხოლო თეატრის განსაკუთრებული მაგია — ცოცხალი შემოქმედების, აქ და ამაჟამად ყოფნის განცდა — მცირდება ან სულაც ქრება. ეს კარგად იცის კოტე ფურცელაძემ, რომელიც, ფაქტობრივად, „შიშველი ხელებით“ ქმნის ისეთ ვიზუალს, რომელიც არანაკლებ ეფექტს ახდენს მაყურებელზე. ამის დასტურია გლაგკეს ცეცხლის ალში გახვევის სცენა. მსახიობი თეკლა სულაქველიძე ეხება ოქროსფერ ფარდას, რომელიც განათების საშუალებით იცვლის ფერებს და ცეცხლის ალის ტონებს იღებს. ამ ეპიზოდს თეატროლოგი მარინე ვასაძე ასე აღწერს: „ემოციური, მრავლისმთქმელი და უღამაზესია თეკლა სულაქველიძის გლაგკეს (კორინთოს მეფის, კრეონის ქალიშვილი) დაღუპვის სცენა. შავ ფერებში გადაწყვეტილ სცენის სიღრმეში გრძელი ოქროსფერი ტილო გადაიჭიმება, რომელიც მედეას მიერ მოწამლული მოსახსამის სიმბოლოა. ტილოს რხევები ერთდროულად მოგიზიგებ ცეცხლის ალის და მღელვარე ზღვის ასოციაციას ქმნის, მასში კი თეკლა სულაქველიძის გლაგკეა გამოხვეული და პლასტიკაში მომაკვდავი ადამიანის აგონიას გამოხატავს“.³ თეკლა სულაქველიძის გლაგკე, თითქოს, შედის, ხანაც ვარდება ცეცხლის ალში, მსუბუქი და მარტივად დრეპირებადი ფარდა იძლევა 3D გამოსახულების ეფექტს. პარტერიდან მაყურებელს შთაბეჭდილება რჩება, რომ ეს ჰოლოგრამაა, მულტიმედიური გამოსახულება, ან სულაც ანიმაცია, თუმცა სცენაზე ყველაფერი რეალურია და ცოცხლად თამაშდება. სწორედ ეს ეფექტი — რეალურისა და ვირტუალურის შეჯახება — ქმნის სპექტაკლის განსაკუთრებულ ხიბლს. ხელოვნურად არაფერი ჩანს, თუმცა ტექნოლოგიური ესთეტიკისა და სინათლის არქიტექტურის მეშვეობით გლაგკეს მოძრაობები სცენაზე ისეთი სიზუსტითა და სილაღითაა ნაჩვენები, რომ მსახიობის სხეული თითქმის ჰიბრიდულ საგნად იქცევა: თან შიგნიდან ცეცხლში და თან ცეცხლის ნაპერწკლებით ელვარდება სივრცეში. ეს ის იშვიათი შემთხვევაა, როცა ტექნოლოგიისთვის დამახასიათებელი ვიზუალური ეფექტი მიღწეულია სწორედ სცენოგრაფიული მინიმალიზ-

მით, სადაც არაფერია წინასწარ ჩაწერილი ან პროექციით ნაჩვენები. აქ ყველაფერი იქმნება ახლა და ამ წამს, პირდაპირ მაყურებლის თვალწინ. სწორედ ამითაა ფასეული ეს დადგმა, რომელიც მულტიმედიური არ არის, მაგრამ კოტე ფურცელაძე მულტიმედიურ ატმოსფეროს ქმნის პირველყოფილი სათეატრო ხერხით და ამ გზით გადმოცემული/ნაჩვენები ამბავი ბევრად ძლიერია, ვიდრე ციფრული ეფექტებით შექმნილი ემოციის იმიტაცია. „კოტე ფურცელაძის „მედეა“ ჰიბრიდული დადგმაა, რომელიც აერთიანებს არავერბალური თეატრის თითქმის ყველა სახეობას და ფორმას, მოდერნისტული ბალეტიდან, თანამედროვე ცეკვამდე. გარკვეული სცენები ისეთი შთაბეჭდავია და ეფექტური, მაყურებელი მითურ სამყაროში მოგზაურობს და უცებ ისევ რეალობაში ბრუნდება, მსახიობ-მოცეკვავეთა რეალური განცდებითა და ემოციებით“.⁴ კოტე ფურცელაძის სპექტაკლის „მედეა“ ჰიბრიდულობა მხოლოდ არავერბალური სათეატრო ფორმების სინთეზში როდი ვლინდება, არამედ ციფრული ტექნოლოგიების გვერდის ავლით, გამომსახველობითი საშუალებების ეფექტურ და კრეატიულ გამოყენებაში, რომელიც უფრო მეტ ეფექტს იძლევა, ვიდრე ციფრული სამყარო.

გემოთ განხილული საკითხები და მაგალითები, სპექტაკლების სახით, ცხადყოფს, რომ პოსტპანდემიურ ქართულ თეატრში ციფრული სამყარო შემოიჭრა, მაგრამ ის კვლავ ვერ გახდა დომინანტი, რადგან ქართული თეატრი ჯერ კიდევ შორსაა უახლეს ტექნოლოგიურ მიღწევებზე წვდომისგან. ფინანსური რესურსის გარდა, როგორც აღვნიშნეთ, ამ „ხარვეზს“ ხელს უწყობს პროფესიული რესურსის სიმწირე. ამიტომაცაა, რომ უახლესი ქართული თეატრი იქცა ერთგვარ ახალი თაობის ჰიბრიდულ თეატრად, სადაც ტექნოლოგია და ცოცხალი მსახიობის ხელოვნება ერწყმის ერთმანეთს.

ციფრული ტექნოლოგიები ქართულ თეატრში ჯერ კიდევ მოსინჯვის და ძიების ეტაპზეა. მათი გამოყენება უფრო ექსპერიმენტულია, ვიდრე სისტემური. პოსტპანდემიურ ქართულ თეატრში ციფრული სამყარო მართლაც შემოიჭრა, მაგრამ ვერ გახდა დომინანტური ძალა, რადგან ქართული თეატრი ჯერ კიდევ

³ ვასაძე, სხეულის, 2004.

⁴ ჩხარტიშვილი, მითურისა, 2024.

შორს დგას უახლეს ტექნოლოგიურ მიღწევებზე ხელმისაწვდომობისგან. ეს გამოწვეულია არა მხოლოდ ფინანსური რესურსების სიმწირით, არამედ — როგორც უკვე აღვნიშნეთ — პროფესიული კომპეტენციის დეფიციტით. თუმცა ამავე ვითარებამ, გარკვეულწილად პარადოქსულად, გააჩინა ახალი თაობის ჰიბრიდული თეატრის ფორმა, რომელიც მთლიანად ციფრული სივრცისკენ რადიკალურ გადასვლას კი

არ ცდილობს, არამედ ცოცხალი შემსრულებლის ფიზიკურობასა და ტექნოლოგიური ელემენტების ვიზუალურ შესაძლებლობებს შორის აშენებს ნატიფ, ექსპერიმენტულ ბალანსს. ეს გადაკვეთა არ არის არც ბოლომდე ციფრული და არც სრულად ტრადიციული — ის არის სიცოცხლის იმპულსით გაჯერებული სივრცე, სადაც თეატრის ძველი ენა ახალ კონტექსტს იძენს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ვასაძე მ., სხეულის ენით მოთხრობილი ამბავი სიყვარულზე, ღალატზე, შურისძიებაზე, ქართული თეატრის ელექტრონული არქივი, 2024. <https://www.theatre.life.ge/sxeulisenitmokolili> 08/07/2025
- ქაჯაია თ., პატარა ქვეყნის სიმართლე არავის აინტერესებს, ქართული თეატრის ელექტრონული არქივი, 2024. <https://www.theatre.life.ge/patarakveknis> 08/07/2025
- ჩხარტიშვილი ლ., მითურისა და რეალურის ზღვარზე, ქართული თეატრის ელექტრონული არქივი, 2024. <https://www.theatre.life.ge/miturisada> 08/07/2025
- ჩხარტიშვილი ლ., ტრაგედია, რომელიც არ შედგა, ანტიკური ტრაგედია ტრაგედიისა და გმირის გარეშე, ქართული თეატრის ელექტრონული არქივი, 2022. <https://www.theatre.life.ge/tragediaromelicarshedga> 08/07/2025

SOME ASPECTS OF HYBRID POST-PANDEMIC GEORGIAN THEATER

Lasha Chkhartishvili

Keywords: *hybrid theater, post-pandemic Georgian theater, digital theater, live stream in the theater, hologram in the performance*

Georgian theater is not separated from world theater processes. Contemporary Georgian theater tries to introduce new technologies, although carefully, moderately, considering the audience's interests. On one hand, the influence of tradition prevails, and on the other, the desire to adopt new technologies has the upper hand. Sometimes the introduction of digital technologies in the latest Georgian theater is due to the reflex of discovering a new world, which may even be unknown to the author of the play.

The development of art is constantly influenced by technological progress. Most artworks are created by means of new technologies. Theater, like cinema, has turned out to be the most progressive art in this respect, undergoing permanent renewal and constantly adopting new technologies. This was the case in the antique (*Deus Ex Machina*) and later in the Renaissance eras (when theater entered a closed building) along with the technical progress theater developed dramatically in the 19th-20th (invasion of cinema and television means into theater), and this process continues till today. In the digital world (especially during the pandemic), theater as an art continued its life in a completely different form and means and then used the obstacle for its development created for its existence.

In every era, when technical progress intruded into theater, the question was asked: Will theater survive? Will it retain its identity? These and similar questions asked by the skeptics were both legitimate and logical because theater is the only living art, and to create a theatrical product, a living material is necessary: a person/actor, without whom the theatrical product does not exist, and if it does exist, it is no longer theater.

During the pandemic, theater, including in Georgia, actually moved entirely to the digital world. Due to the severity of pandemic regulations, theater has become part of the digital world. It broadcast in so-called live stream mode, the connection with the viewer was only virtual, the emotion of the viewer was expressed in social networks verbally and with so-called emoji. In ex-

change, theater lost its key live communication with the audience, which created a threat to its identity. With facilitating and then ending of the pandemic regulations, theater is gradually regaining its original and self-contained image—a living communication that does not/cannot say no to digital technologies. That is why the latest theater models belong to the hybrid theater, where not only genres and theater forms are combined, but live actors and the digital world too. This process started even before the pandemic. The best examples of the organic use of digital technology and live actors can be found in the works of Robert Lepage, Robert Wilson, Simon Stone and others.

Georgian theater is not separated from world theater processes. Contemporary Georgian theater tries to introduce new technologies, although carefully, moderately, considering the audience's interests. On one hand, the influence of tradition prevails, and on the other, the desire to adopt new technologies has the upper hand. Sometimes the introduction of digital technologies in the latest Georgian theater is due to the reflex of discovering a new world, which may even be unknown to the author of the play. In addition, with the insatiable zeal and interest of the creator, the director, sometimes the desire to introduce new technologies takes the form of an end in itself. New digital technologies are a scarce resource in modern Georgian theater, most theaters are not equipped with appropriate devices, preventing modern Georgian theater from fully adapting to the digital world. On one hand, the limited opportunity preserves a

kind of authenticity of the Georgian theater, on the other, it hinders its sharp and somehow unanalyzed process of progress. Georgian theater aspires to be trendy.

Modern Georgian directors: Robert Sturua, Levan Tsuladze, Davit Doiashvili strive to introduce new, including digital, technologies. In their performances we find a parallel, virtual world. The virtual world is created using digital technologies. Projection and animation hold a mainstream position in this process. In the listed directors' performances, the projection sometimes performs the function of decoration (actually, it helps to create the atmosphere) and sometimes it is given an artistic-metaphorical role (mainly through animations). However, the real digital theater could not find a foothold in us, and the reason for this is, on the one hand, financial resources, as well as the lack of professional personnel.

The best utilization of digital technologies in the post-pandemic Georgian theater was demonstrated in Davit Doiashvili's play *Oedipus the King*. "At a glance, the director is focused on the form of the performance and on the means of expression, posterity, the maximum utilization of technical progress, the intensity of visual emotionality and the maximum involvement of the audience during the course of the performance (through direct interactivity and a constant change of events on the stage), but all this, which flows like a waterfall continuously from the stage, is a facade that can be seen on the surface by the bare eye but if the audience begins to understand what they have seen, they will find that Davit Doiashvili has created such an artistic work that best expresses the era in which we live and the processes that are taking place globally in theater art. A novel version of *Oedipus the King* at Vaso Abashidze New Theater is a reflection of our time, an illusory, fake, facade world, imbued with contempt and doubt, burdened with stress and problems."¹ In Davit Doiashvili's play, live and virtual art coexist equally, where the audience is no longer a passive observer and is given more responsibility than before....

The connection with the digital world is mainly manifested in the use of live stream and hologram in the post-pandemic Georgian theater. In 2024, at Poti Drama

Theater, Saba Aslamazishvili staged the novel *Anna's Moment* by modern Georgian writer Mariam Bekauri. In the performance, the director uses a live stream, and the video monologue played on the screen seems like a recording to the audience. This method became one of the important methods and components of the performance. "I think only this effective stage justifies the projection on the wall. With the aforementioned mise-en-scenes, the director changed the time dimension of the story and action, turning the past into the present."² With the effect of using live stream, one of the important scenes of the play was played, the episode performed in the digital world became an important content-meaningful component of the play. In terms of form, the traditional theater form and digital technology were logically combined.

What would theater be like without digital technologies? The answer to this question is- inhomogeneous. Theater researchers often ask this question. The answer to it is given by modern theater artists with creativity. For example, what did Kote Purtseladze's play *Medea* lack, staged in the Vaso Abashidze Tbilisi New Theater? It must be said unequivocally that nothing. On the contrary, the director and choreographer Kote Purtseladze showed us and confirmed that even without the use of digital technologies, with a creative approach and imagination, it is possible to achieve the same effect as with digital technologies. In particular, the episode of Glavke being engulfed in flames is a clear example of how more effects can be achieved than using digital technology. Actress Tekla Sulakvelidze touches the golden curtain, which changes colors with the help of lighting and takes on the tones of the colors of fire. Theater critic Marine Vasadze describes this episode as follows: "The scene of the death of Tekla Sulakvelidze's Glavke (daughter of Creon, the king of Corinth) is emotional, expressive and beautiful. In the depth of the scene decided in black colors, a long golden cloth is stretched, which is a symbol of Medea's poisoned cloak. The vibrations of the canvas simultaneously create an association of the flames of fire and the raging sea, and Tekla Sulakvelidze's Glavke is wrapped in it and expresses the agony of a dying person in plastic."³ Tekla Sulakvelidze's Glavke seems to en-

1 Chkhartishvili, Tragedy. 2022.

2 Kajaia, 2024.

3 Vasadze 2004.

ter, sometimes fall into the flames, the light and easily draped curtain gives the effect of a 3D image. From the parterre, the audience gets the impression that it is a hologram, a multimedia image, or at least an animation, although everything on the stage is real and played alive. Kote Purtseladze's *Medea* is a hybrid production that combines almost all types and forms of non-verbal theater, from modernist ballet to contemporary dance. Certain scenes are so impressive and effective, the audience travels to a mythical world and suddenly returns to reality, with the actors-dancers' real feelings and emotions."⁴ The hybridity of Kote Purtseladze's play *Medea* is not only manifested in the synthesis of non-verbal

theatrical forms, but also in the effective and creative use of expressive means, which give more effect than the digital world, without bypassing digital technologies.

The above-discussed issues and examples in the form of performances show that the digital world has invaded post-pandemic Georgian theater, but it has not yet become dominant, as Georgian theater is still far from accessing the latest technological advances. In addition to financial resources, as we mentioned, this "gap" is facilitated by the scarcity of professional resources. That is why the latest Georgian theater has become a kind of hybrid theater of the new generation, where technology and the art of a live actor merge.

REFERENCES:

- Vasadze M., A Story About Love, Betrayal, Revenge Told by Body Language, Georgian Theater Electronic Archive, 2024. See Link: <https://www.theatrelife.ge/sxeulisenitmokolili> [verified: 8.07.2024]
- Kajaia T., No One Cares About the Truth of a Small Country, Georgian Theater Electronic Archive, 2024. See Link: <https://www.theatrelife.ge/patarakveknis> [verified: 8.07.2024] L.
- Chkhartishvili, L, On the Border of Myth and Reality, Georgian Theater Electronic Archive, 2024. See Link: <https://www.theatrelife.ge/miturisada> [verified: 8.07.2024]
- Chkhartishvili, L, The Tragedy That Didn't Happen, Ancient Tragedy Without Tragedy and Hero, Georgian Theater Electronic Archive, 2022. <https://www.theatrelife.ge/tragediaromelicarshedga> [verified: 07.8.2024]

4 Chkhartishvili, 2024.