

ციფრული ტექნოლოგიები თეატრის სამსახურში

მარინა ხარატიშვილი

საკვანძო სიტყვები: თეატრი, რეჟისურა, ტექნოლოგიები, ინოვაცია

ციფრული რევოლუციის ეპოქაში სათეატრო ესთეტიკის განვითარებაში ახალი ვექტორი შეიქმნა, თეატრალური ხელოვნება რეალობის საზღვრებს გასცდა და ციფრულ ტექნოლოგიებთან დიალოგში ჩაერთო, რაც სასცენო ხელოვნების ახლებურად გააზრებასა და თანამედროვე რეალობასთან ადაპტაციაზე აისახა. სათეატრო ხელოვნებაში ციფრული საშუალებები განუსაზღვრელ შესაძლებლობებს ქმნის თამამი ჩანაფიქრების რეალიზაციისთვის. წინამდებარე ნაშრომი ცალკეული სიახლეების განხილვას ისახავს მიზნად.

დღეს ჩვენ ციფრული რევოლუციის ეპოქაში ვცხოვრობთ, ეპოქაში, როდესაც სათეატრო ესთეტიკის განვითარებაში ახალი ვექტორი შეიქმნა, თეატრალური ხელოვნება რეალობის საზღვრებს გასცდა და ციფრულ ტექნოლოგიებთან დიალოგში ჩაერთო. ბოლო ათწლეულებში საზოგადოება ჩვენი ცხოვრების სხვადასხვა სფეროში ტექნიკური პროგრესით განპირობებული უმაღლესი გარდაქმნების შემსწრე გახდა. განსაკუთრებით თვალსაჩინოდ ეს ცვლილებები სასცენო ხელოვნების ახლებურად გააზრებისა და თანამედროვე რეალიზებთან ადაპტაციაზე აისახა. დღეს წარმოდგენები სივრცობრივი წინააღობების გადალახვით და ციფრული ტექნოლოგიების წყალობით ინოვაციურ ფორმატებს იძენს. ციფრული გარემო ხელს უწყობს სათეატრო ხელოვნების ტრანსფორმაციას, ისეთი პროექტების ხორცშესხმას, რომლებიც კლასიკური სცენის ჩარჩოებში ვერ განხორციელდება. წინამდებარე ნაშრომი სწორედ ცალკეული სიახლეების განხილვას ისახავს მიზნად.

ციფრული საშუალებები განუსაზღვრელ შესაძლებლობებს ქმნის ყველაზე თამამი ჩანაფიქრების რეალიზაციისთვის. სათეატრო ხელოვნებაში ახალი ტექნოლოგიების შემოღებამ სრულყოფილი სცენის ტექნიკური აღჭურვილობა, შესაბამისად გაფართოვდა მისი შესაძლებლობები, რამაც ბევრად გააძლიერა მაყურებელზე ზემოქმედების ეფექტები, ამაღლდა სადადგმო კულტურა, დაჩქარდა სპექტაკლის მოსამზადებ-

ლი პერიოდი, სადადგმო ჯგუფი გამოთავისუფლდა ერთფეროვანი, რუტინული სამუშაოსგან, უფრო საინტერესო და მიმზიდველი გახდა სათეატრო ენა, მისი გამომსახველობითი საშუალებები, რამაც ბევრად განავითარა ტრენდული სარეჟისორო ამოცანები. ცხადი გახდა, რომ თანამედროვე ტექნოლოგიებს შეუძლიათ რთულ დროში არა მხოლოდ შეინარჩუნონ ხელოვნება, არამედ გააფართოვონ, განავრცონ მისი საზღვრები, უფრო მისაწვდომი, გასაგები და მრავალფეროვანი გახადონ იგი.

იმ პირობებში, როდესაც COVID-19-ის გამო მსოფლიო არნახული შეზღუდვების წინაშე აღმოჩნდა, კულტურისა და ხელოვნების მრავალი სფერო იძულებული გახდა გამოხატვისა და ურთიერთქმედების ახალი გზები ეძებნა. აუდიტორიასთან ცოცხალ კონტაქტზე დამოკიდებული თეატრალური ხელოვნება ერთ-ერთი ყველაზე სერიოზული გამოწვევის წინაშე აღმოჩნდა. ბუნებრივია, ციფრულ სამყაროსთან ადაპტაცია რიგი პრობლემების გადაჭრას მოითხოვდა. თუმცა, ასეთ პირობებშიც კი, თეატრმა არა მხოლოდ საკუთარი აქტუალურობის შენარჩუნება შეძლო, არამედ ახალი ფორმებიც შეიძინა. ტექნიკურმა პროგრესმა „ჰიბრიდული თეატრი“ წარმოშვა, რომელმაც, უპირველეს ყოვლისა, გამომსახველობითი საშუალებების მოდიფიცირებული სახეობების დანერგვა და მათი განვითარება, ერთ მხატვრულ პროდუქტში ჟანრების, მიმდინარეობათა და სტილთა აღრევა მო-

ახდინა.¹ თანამედროვე ტექნოლოგიური პროგრესის მიღწევებმა – ვიზუალურმა ეფექტებმა – რეჟისორის შემოქმედებითი მიღწევების დიაპაზონი გაზარდა. ციფრული ტექნოლოგიები სპექტაკლის განუყოფელი შემადგენელი ნაწილი გახდა. მათი ინტეგრაცია თეატრში გვთავაზობს საინტერესო ახალ შესაძლებლობებს ინოვაციური და მიმზიდველი სპექტაკლების შესაქმნელად.

Zoom-ისა და Adobe Premiere-ის საშუალებით შესაძლებელია სპექტაკლის ციფრულ ფორმატში გადატანა, რითიც გაფართოვდა მისი მისაწვდომობა. პირდაპირი ტრანსლაციები და მაყურებელს სოციალურ ქსელებთან აქტიური ურთიერთქმედება დაეხმარა ახლებურად შეეხედათ თეატრალური ხელოვნებისთვის და წარმოდგენა გაეფართოებინათ თანამედროვე სათეატრო ხელოვნების შესაძლებლობებზე. ეროვნული სათეატრო ხელოვნება დღეს აქტიურად იყენებს ინტერნეტ რესურსებს, სოციალური ქსელებისა და ციფრული პლატფორმების საშუალებით ახალ ფორმებს ნერგავს აუდიტორიასთან ურთიერთობისთვის. დღეისთვის თეატრების უმრავლესობას საკუთარი ვებგვერდი გააჩნია. თეატრები სოციალურ ქსელსა და ვებგვერდებზე რეგულარულად აახლებენ განთავსებულ ფოტო გალერეას, ინფორმაციას მიმდინარე რეპერტუარის შესახებ, ამასთან, მარტო პროგრამებსა და ღონისძიებებთან დაკავშირებულ შეტყობინებებს კი არ აწვდიან მომხმარებელს, არამედ აუდიტორიასთან ურთიერთობისთვის პლატფორმასაც ქმნიან. ეს საშუალებას აძლევს თეატრებს არ შეამცირონ ინტერესი თავისი სპექტაკლების მიმართ და მოიზიდონ ახალი მაყურებლები. ამრიგად, ციფრული ინფორმაცია და თეატრების კოლექტივების მიერ სოციალური ქსელების აქტიური გამოყენება გვიჩვენებს, თუ როგორ შეიძლება ახალი ტექნოლოგიები იქცეს ხიდად ხელოვნებასა და აუდიტორიას შორის, გააფართოვოს წარმოდგენა თანამედროვე თეატრის შესაძლებლობებზე და ხელი შეუწყოს მის პოპულარიზაციას.

ტექნოლოგიური სიახლეების დანერგვა ამრავალფეროვნებს სასცენო ხელოვნების შესაძლებლობებს, ტრადიციული სცენის საზღვრებს აფართოებს, შთამბეჭდავი და უნიკალური ვიზუალური ეფექტებით გაკ-

ვირვების საშუალებას იძლევა, შესაბამისად, მაყურებლის ინტერესსაც ზრდის და აძლიერებს. თავისთავად, რევოლუციურ გარდაქმნებს განიცდის სასცენო ხელოვნების ტექნოლოგიებიც. ვირტუალური რეალობა, რომელიც დღეს წარმატებით გამოიყენება, ერთ-ერთი ყველაზე საინტერესო ინოვაციაა. ვირტუალური რეალობა სასცენო ხელოვნებას სათქმელის ახლებურად გამოხატვის საშუალებას აძლევს. ინოვაციური, კერძოდ პროექციული ტექნოლოგიები, ვიდეო არტი ვირტუალური სამყაროს შექმნის, რთული სცენების ვიზუალიზირების საშუალებას იძლევა. ვირტუალური რეალობის ფენომენი ორგანულად ერწყმის თეატრის ზოგად თავისებურებებს, გამომსახველობითი საშუალებების მოდიფიცირებას ხელს უწყობს და ნოვატორული ძიების შესაფერის საფუძველს ქმნის.

სასცენო ხელოვნებაში მხატვრული გამოხატვის ახალ ჰორიზონტებსა და პერსპექტივებს ვიდეოპროექციები წარმოაჩენს. ვიდეოპროექციების საშუალებით შესაძლებელი ხდება ჩვეულებრივი ობიექტები ხელოვნების ჭეშმარიტ ნიმუშებად გარდაიქმნას, სამგანზომილებიანი გამოსახულება და ანიმაცია შეიქმნას. ეს მეთოდი ბოლო პერიოდში აქტიურად ინერგება სათეატრო ხელოვნებაში და ტრადიციულ დადგმებს სიღრმესა და სიახლეს სძენს.

ციფრული თეატრი რეჟისორთა ახალი თაობისთვის უფრო ორგანული აღმოჩნდა. ვიდეოპროექციის გამოყენებით ახალგაზრდა რეჟისორებმა – ანა გოგიშვილმა ქალაქის თეატრში თავისი საკვალი-ფიკაციო სპექტაკლი მორის მეტერლინკის „ლურჯი ფრინველი“ დადგა, დავით თარბამ კი – ახალციხის თოჯინების პროფესიულ სახელმწიფო თეატრში „80 000 კილომეტრი წყალქვეშ“, რეჟისორებმა, ნიკოლოზ საბაშვილმა და ირაკლი კიკვაძემ ბათუმის თოჯინებისა და მოზარდ მაყურებელთა პროფესიული სახელმწიფო თეატრის სცენაზე სპექტაკლი „ო – ჯახი“ განახორციელეს. ამ დადგმებში მულტიმედიური დეკორაციები, სპექტაკლების მხატვრობა და თანამედროვე განათების ორიგინალური გადაწყვეტა ამრობრივ კომპონენტად იქცა და საოცარი ვიზუალური წყება შექმნა, რომელმაც მაყურებელი ზღაპრულ სამყაროში ამოგზავრა, სადაც წაიშალა ზღვარი რეალურსა და

1 ჩხარტიშვილი, თეატრის, 2021.

ირეალურს შორის. ამგვარი მიდგომა მხატვრული ჩანაფიქრის კონცეფციას ეხმარება, ვიზუალურ აღქმას ამდიდრებს, აუდიტორიაზე ემოციურ ზემოქმედებასაც აძლიერებს, მსახიობებს მოჩვენებითი ობიექტებთან და პერსონაჟებთან ურთიერთობის საშუალებას აძლევს. ციფრული ტექნოლოგიები არა მარტო აფართოებს ვიზუალური ხელოვნების საზღვრებს, არამედ წარმოდგენის ატმოსფეროში მაყურებლის უფრო ღრმად ჩაფლობასაც უწყობს ხელს და ამდიდრებს, ასტიმულირებს მათ წარმოსახვას.

ახალგაზრდა რეჟისორის, გიორგი ტიელიძის საკვალიფიკაციო სპექტაკლი, პროსპერ მერიმეს მოთხრობა „კარმენის“ თანამედროვე ინტერპრეტაციას წარმოადგენს, რომელიც მან „თეატრი სახელოსნო 42-ში“ დადგა. ამ სპექტაკლში ვიზუალური ეფექტების შესაქმნელად რეჟისორმა ინოვაციური სპეცეფექტები და ჰიბრიდული თეატრის ელემენტები გამოიყენა, როგორცაა: ჩრდილების თეატრი, ქორეოგრაფიული ელემენტები, ეგრეთ წოდებული ლაივ სტრიმები, ვერბატიმი, ვიდეო არტი. ვიზუალური სპეცეფექტების გამოყენებამ სპექტაკლს განსაკუთრებული ხიბლი შესძინა, გაამდიდრა და გაამრავალფეროვნა მისი სახეობრივი პარტიტურა, ინოვაციური სპეცეფექტები სანახაობის ორგანულ ნაწილად იქცა, თანამედროვე რეჟისორული ხედვა წარმოაჩინა. ამგვარად, პროექციებისა და ვირტუალური რეალურობის წყალობით, თეატრალური დადგმები უფრო საინტერესო და უნიკალური ხდება. მაყურებლებს საშუალება ეძლევათ პარალელურ სამყაროში გადაინაცვლონ და სცენაზე არაჩვეულებრივი თავგადასავლების მონაწილენი გახდნენ. ხელოვნური ინტელექტი იყენებს რა ვირტუალურ-მულტიმედია სცენოგრაფიის დიაპაზონს, ახალ შესაძლებლობათა ჰორიზონტებს შლის რეჟისორ-შემოქმედის თვალწინ, თვისობრივად ახალ საფეხურზე აჭყავს, გამოკვეთს დამდგმელის ფანტაზიის ხარისხს.

ხელოვნური ინტელექტის მიღწევები შემოქმედი - რეჟისორის შიდა ლაბორატორიაშიც შეიჭრა, მომავალი სპექტაკლის სცენური სივრცე დააგეგმარა და მხატვრული იდეის ფორმირებაში მიიღო მონაწილეობა. კომპიუტერული პროგრამების გამოყენებამ რე-

ჟისორს საკუთარ ხილვათა ერთი განზომილებიდან მეორეში გადატანის საშუალება მისცა. კომპიუტერის ეკრანმა უკვე განსხეულებული სახით წარმოაჩინა რეჟისორის აზრისა და შეგრძნებათა მატერიალიზებული სახეობა. კომპიუტერული პროგრამის მეშვეობით რეჟისორს საშუალება ეძლევა დრამატურგიულ პირველწყაროზე მუშაობის პროცესი თამაშის ფორმით წარმართოს, მისი ჩანაფიქრის წინასწარი კომპიუტერული ასლი შექმნას, გაზარდოს სივრცული განზომილება, შემოიტანოს მომავალი სპექტაკლის დეკორაციის, განათების, ხმაურის და მუსიკალური პარტიტურის ცვლის ეფექტები, დახატოს მიზანსცენები, ამოძრავოს პერსონაჟები. ამგვარად, კომპიუტერული პროგრამის მეშვეობით, მომავალი სპექტაკლის შეთხზვა, ვარიაციების ძიება, მასში კორექტივის შეტანა, თამაშის ფორმით ხდება, რაც თეატრის არსის ეკვივალენტურია.² ინტერნეტწყაროებში მოძიებული მასალებიდან თვალნათლივ ჩანს სათეატრო ხელოვნებაში ხელოვნური ინტელექტის დახმარებით განხორციელებული ექსპერიმენტების მასშტაბი. რეჟისორმა გიორგი დოლმაზიანმა ვადიმ კოროსტილიოვის პიესა „მარტოობის დღესასწაული“ დადგა. ეს სპექტაკლი იმითაა უნიკალური, რომ რეჟისორმა იგი ხელოვნური ინტელექტის დახმარებით შექმნა: შემსრულებელთა სახეები, სასცენო სივრცის ესკიზები, დეკორაციები, კოსტიუმები და სპექტაკლის აფიშა ხელოვნური ინტელექტის შექმნილია. ეს იყო ერთ-ერთი პირველი ცდა, როდესაც ხელოვნური ინტელექტი თეატრის სცენოგრაფიაზე მუშაობდა, მალევე აითვისა მისთვის ახალი ამოცანა და შესატყვისი იდეების გენერირებას შეუდგა. რეჟისორისა და ხელოვნური ინტელექტის ერთობლივი მუშაობა კითხვა-პასუხის რეჟიმში წარიმართა. რეჟისორი მრავალი შეკითხვით მიმართავდა ხელოვნურ ინტელექტს: მაგალითად: „ცარიელი სივრცე“, „ადამიანი თავისი სიცოცხლის ბოლო დღეს“ და სხვა. ხელოვნური ინტელექტი კი საპასუხოდ ათასგვარ ვიზუალურ ვარიანტებს სთავაზობდა რეჟისორს, მათ შორის აბსურდულებსაც. ხელოვნური ინტელექტის მიერ შეთავაზებული ვიზუალური გადაწყვეტილებებიდან რეჟისორმა ყველაზე ოპტიმალური ვარიანტები, შესაფერისი დეკორაცი-

2 ხარატიშვილი, ექსპლიკაციის, 2000.

ბი, კოსტიუმები თუ პერსონაჟთა მხატვრული სახეები შეარჩია. ამის შემდეგ საქმეში პროფესიონალთა გუნდი ჩაერთო, რომელმაც ხორცი შეასხა ყველა იდეას და სხვა შემოქმედებითი ამოცანებიც შეასრულა. ასე ხელოვნური ინტელექტის დახმარებით დაიდგა სპექტაკლი „ფიროსმანი - მარტოობის დღესასწაული“. ამ დადგმაზე მუშაობის დროს რეჟისორმა განაცხადა: „სპექტაკლზე მუშაობისას მე ისე ვურთიერთობდი ხელოვნურ ინტელექტთან, როგორც ჭაბუკთან, რომელსაც ექსპერიმენტების არ ეშინია. ის მრავალ იდეას მთავაზობდა, რომელსაც მე უარყოფდი ან ვეთანხმებოდი“.³ ამგვარად, ხელოვნურმა ინტელექტმა აქტიური მონაწილეობა მიიღო სპექტაკლის კონცეფციის, მისი ვიზუალური პარტიტურის ფორმირებაში და ბევრად განსაზღვრა მისი მხატვრულ-ესთეტიკური პრინციპები.

ბუნებრივია, არ უნდა გაჩნდეს ილუზია, რომ ხელოვნური ინტელექტის საშუალებით რეჟისორის გარეშე შესაძლებელია შეიქმნას სპექტაკლი - ეს არ მოხდება. ნებისმიერი ხელოვნების საფუძველში ძევს ემოცია, რომლის განცდა მხოლოდ ადამიანს ძალუძს და არა უსულო მანქანას. ციფრული ტექნოლოგიები ვერ ჩაანაცვლებს ცოცხალ პროცესს. მაყურებელზე ემოციური ზემოქმედების მოხდენა სრულფასოვნად მხოლოდ ადამიანის შექმნილ ხელოვნების ნაწარმოებს შეუძლია. ხელოვნების სფეროში ადამიანის ჩანაცვლება რობოტული ტექნიკით უბრალოდ შეუძლებელია. ხელოვნური ინტელექტი მხოლოდ და მხოლოდ მუშაობისთვის საჭირო დამხმარე ინსტრუმენტია, იგი ერთგვარი „კოლეგაა შემოქმედებაში“, რომელიც აიოლებს ზოგიერთი ამოცანის გადაჭრას, უფრო ადვილად შესაძლებელს ხდის. თანამედროვე ტექნოლოგიების ერთ-ერთი მთავარი უპირატესობა იმაში მდგომარეობს, რომ რეჟისორს არ უხდება დროის დაკარგვა იმაზე, რასაც ხელოვნური ინტელექტი სულ მცირე ხანში შეძლებს. ახალი ტექნოლოგიები ახალ შესაძლებლობებს იძლევა. „დედამიწაზე ყველაფერი ვითარდება და თუ ჩნდება ისეთი ინსტრუმენტი, რომელსაც ძალუძს ახალ მიჯნაზე გაგვიყვანოს და უსაზღვრო ფანტაზიურობის შესაძლებლობა

მოგვცეს, რატომაც არ უნდა გამოვიყენოთ ის?“ - თავისი მოსაზრება გაუზიარა ოლგა მიჩიმ Global City-ს.⁴ სათეატრო ხელოვნებაში ახალი ტექნოლოგიების გამოყენება შესაძლებელია მხოლოდ ისეთ პროექტებში, რომლებშიც ხელოვნური ინტელექტი და სადადგმო კოლექტივი ჰარმონიულად ითანამშრომლებენ და შეავსებენ ერთმანეთს. ვიზუალური ეფექტები, გამომსახველობითი საშუალებების ინოვაციურობა და ორიგინალობა, წარმოსახვა და მისი აღქმადობა, მაყურებლის ემოციური აქტივობა, სწორედ ესაა ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენების ესთეტიკური უპირატესობები შემოქმედებითი პროექტების განხორციელებისას, რაც თეატრალური ხელოვნების პოპულარიზაციას ხელს უწყობს.

თეატრში ხშირად იყენებენ მედიაეკრანებს, რაც რეჟისორებს საშუალებას აძლევს მთავარი გმირის სათქმელი მაყურებლისთვის უფრო ცხადი და გასაგები გახადოს - ეს კი მსახიობის გამომსახველობითი საშუალებების გამრავალფეროვნებას, აგრეთვე სპექტაკლის დეკორაციების ვიზუალიზაციას ეხმარება. კარგა ხანია სპექტაკლებში ეკრანების, ვიდეორანსლაციების, გაჯეტებისა და ბევრი სხვა ტექნიკური საშუალების გამოყენება „ახალ ტექნოლოგიებად“, ინოვაციურ მიგნებად აღარ ითვლება და ისე აღიქმება, როგორც ჩვეულებრივი რამ, როგორც სცენაზე მომხდარის ორგანული ნაწილი. მაგალითად, „ახალი თეატრის“ სცენაზე რეჟისორ დავით დოიაშვილს სპექტაკლში „ოიდიპოს მეფე“ ჭარბად აქვს გამოყენებული ახალი ტექნოლოგიები, მათ შორის ტელევიზია, რაც მედიის ხალხზე ზემოქმედების ეფექტურ ბერკეტად არის გააზრებული. სპექტაკლის მსვლელობისას სცენაზე მსახიობი ვიდეო კამერით იღებს - ეკრანზე მსხვილი ხედით ჩანს. სპექტაკლში ოიდიპოსის სატრენაჟორო დარბაზიდან ტელევიზიით მიმართავს მოსახლეობას. ეკრანი და მიკროფონი მსახიობს საშუალებას აძლევს ილაპარაკოს ხმადაბლა, შეიკავოს ემოციები, ასე ვთქვათ, მინიმალისტური ხერხებით მიაღწიოს ეფექტს, მიაგნოს თანამედროვე სათეატრო ენისთვის დამახასიათებელ გამომსახველობით საშუალებებს.

3 Бруданова, Нейросеть, 2023.

4 Global City, Смысл, 2023.

ამგვარად, ინოვაციები მნიშვნელოვან როლს ასრულებს სასცენო ხელოვნების განვითარებაში, მათი წყალობით ჩნდება ახალი შესაძლებლობები, იცვლება ტრადიციული მიდგომები. ეს პროცესი შეუქცევადია და სადღეისოდ კიდევ უფრო მნიშვნელოვანი

ხდება ტექნიკური პროგრესის მონაწილეობა სასცენო შემოქმედების შემდგომ განვითარებაში. ინოვაციები აფართოებს შემოქმედებით საზღვრებს და მაყურებლისთვის უნიკალური შთაბეჭდილებების ჩუქების საშუალებას იძლევა.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ლეპაჟი რ., საერთაშორისო გზავნილი, 2008. www.roburtlepage.com 09/07/2025
- კუმეგერი ო., მულტიმედიური თეატრი. <https://www.kumeger.com/> 09/07/2025
- ჩხარტიშვილი ლ., უახლესი ქართული თეატრის ტენდენციები, თბ., 2021.
- ხარტიშვილი მ., სარეჟისორო ექსპლიკაციის ფორმები, თბ., 2000.
- Global City, Нейросеть VS человек: сможет ли искусственный интеллект изменить мир искусства, 2023. <https://msk.globalcity.info/article/14/11/2023/1005152?ysclid> 09/07/2025
- Global City, Смысл вносит человек: влияет ли развитие нейросетей на современное искусство, 2023. <https://globalcity.info/article/06/10/2023/54818> 09/07/2025

DIGITAL TECHNOLOGIES AT THEATER'S SERVICE

Marina Kharatishvili

Keywords: *theater, directing, technologies, innovation*

In the era of a digital revolution, a new vector has emerged in the development of theatrical aesthetics. Consequently, the art of theater has broken through the boundaries of reality to engage in dialogue with digital technologies, all this reflecting in the reevaluation of performing arts and adaptation to modern realities. Digital tools offer myriad opportunities for bringing to life bold ideas in the art of theater. This article seeks to discuss individual innovations.

We live in the era of a digital revolution, an age marking the emergence of a new vector in the development of theatrical aesthetics, with the art of theater breaking through the boundaries of reality to engage in dialogue with digital technologies. Over the past few decades, the public has witnessed unprecedented transformations underpinned by the technical progress across the board. Especially striking changes have brought about the rethinking of performing arts and adaptation to today's realities. By overcoming spatial boundaries and putting to use digital technologies, performances put on various revolutionary formats. The digital environment underpins the transformation of theater, buttressing the execution of projects otherwise unfeasible within the boundaries of the classical stage. This paper is designed to discuss some of these innovations.

Digital tools offer unlimited opportunities for bringing forth even the most daring ideas. The introduction of new technologies in theater arts has refined technical stage equipment, in this way expanding its capabilities, increasing manifold the effect on the audience, upgrading the culture of staging, accelerating preproduction, liberating the running crew from dull, routine work, making theatrical language and its means of expression more exciting and attractive, ultimately to define in many ways the development of trendy directing thought. It is clear now that modern technologies can not only see art

through hard times, but also expand, enhance its boundaries, making it more accessible, understandable, and diverse.

As the world faced unparalleled restrictions because of COVID-19, many fields of culture and art were forced to seek new venues for expression and interaction. The art of theater, an area relying on living contact with the audience, found itself dealing with major challenges. Naturally, adaptation to the digital world called for solving a number of problems. However, even under such tough circumstances, theater succeeded not only in maintaining its relevance, but also assuming new forms. Technical progress gave rise to "hybrid theater" which, above all else, introduced and developed modified versions of means of expression managed and mixed various genres, directions, and styles in one artistic product¹. Some of the crowning achievements of modern technological progress, such as visual effects, have expanded the creative horizons of directors. Digital technologies are now inseparable from performances. Their integration into theater offers exciting new opportunities for creating innovative and attractive performances.

Zoom and Adobe Premiere now make it possible to translate performances into digital formats, in this way expanding their accessibility. Live broadcasting and active interaction with social networks have helped viewers rethink the art of staging and expand their views on the capabilities of contemporary theater. Presently, na-

¹ ჩხარტიშვილი, თეატრის, 2021.

tional theatrical art is actively using online resources, social networks, and digital platforms in order to usher in new forms for interaction with the audience. Nowadays, most theaters run their own websites. They regularly update their social network pages, including photo galleries, the current repertoire, while not only supplying customers with information about shows and events, but also creating a platform for interaction with the audience. This move enables theaters to keep their performances relevant and attract new audiences. Thus, digital information and the active use of social networks by a number of companies illustrate the possibility of turning new technologies into a bridge of sorts between art and the audience, one that promotes theater's popularity.

The introduction of technological innovations diversifies the capabilities of theater, expanding the traditional notion of stage, and using impressive, unique visual effects to amaze the viewer, in this way keeping the audience on the edge of its seat. Needless to say, revolutionary shifts apply to the stage's technologies as well. Used successfully in the art of theater, virtual reality is one of the most exciting innovations that allows for expressing oneself anew. Innovative technologies, namely projective ones, and video art make it possible to create a virtual world, with the ability to visualize complex scenes. The phenomenon of virtual reality seamlessly blends into the general characteristics of theater, also fostering the modification of means of expression, and laying the adequate groundwork for innovative quests.

Video projections open up new horizons and prospects for self-expression in the art of theater—they allow for transforming ordinary objects into genuine masterpieces, for bringing into being 3D images and animation. Lately, this technique has been actively adopted in the art of staging to lend depth and freshness to traditional shows.

Digital theater has proved to be more organic to a younger generation of directors. Using video projections, young director Ana Gogishvili staged a work, *The Blue Bird* by Maurice Maeterlinck, as an equivalent of a thesis in theater college. In the same vein, Davit Tarba rolled out *Twenty Thousand Leagues Under the Seas* in the Akhaltsikhe Professional State Puppetry. Also, directors

Nikoloz Sabashvili and Irakli Kikvadze offered the show *Family* in the Batumi State Professional Theater of Puppets and Young Spectators. The show's multimedia decorations, scenic design, and original approach to lighting have turned into cognitive components to create an amazing visual sequence inviting viewers to a magical ride obliterating the boundaries between reality and unreality. This kind of approach mirrors the artistic idea's concept, enriching visual perception, bolstering the emotional impact on the audience, and enabling the actors to interact with imaginary objects and characters. Digital technologies not only expand the horizons of visual art, but also help immerse the audience in the performance's atmosphere, eventually enriching and stimulating the viewer's imagination.

Young director Giorgi Tielidze's project equaling an annual thesis is a modern interpretation of *Carmen* by Prosper Merimee. Staged in the Theater Workshop 42, this show features visual effects brought to life by the director using such innovative special effects and hybrid theater elements as shadow play, choreographic components, so-called livestreams, verbatim, video art. These special visual effects have enriched, diversified, and lent special charm to the show and its palette of images. These innovative special effects have turned into an organic part of the performance, putting a spotlight on the contemporary directorial vision. Thus, thanks to projections and virtual reality, theatrical productions grow increasingly exciting and idiosyncratic. The audience can now travel to a parallel universe and become participants of a remarkable adventure unfolding onstage. By using the virtual/multimedia range of scenography, artificial intelligence offers directors brand-new horizons of opportunities, honing and advancing the creator's fantasy skills to a new qualitative level.

The achievements of artificial intelligence have also inundated the innermost laboratories of creators/directors, planning the scenic space of future spectacles, and taking part in shaping artistic ideas. Applications enabled the director to move his visions from one dimension to another. The computer's monitor showed the director's ideas and feeling in an embodied, material form. Computer programs allow the director to conduct the process

of working on the original dramaturgical source in the form of a game, to create a computer-based copy of his idea in advance, expand the spatial dimension, import fluctuating effects for the future show's decorations, lighting, noise, and music, also drawing mise-en-scènes and move the characters around. Therefore, thanks to this computer program, the future show is shaped, considered in its many versions and variations, and corrected in the form of a game, something equaling the essence of theater².

Materials collected online clearly show the scope of theatrical experiments using artificial intelligence. Director George Dolmazyan staged *Celebration of Solitude*, a play by Vadim Korostilev. What makes this play unique is that it was developed by the director in collaboration with artificial intelligence, with the latter contributing by creating images of performers, scenic area sketches, decorations, costumes, and the show's poster, marking the first time when artificial intelligence working in theatrical scenography, eventually figuring out the previously unknown tasks and setting out to generate relevant ideas. This collaboration between the director and artificial intelligence involved a series of Q/A sessions. The director flooded artificial intelligence with all kinds of questions and notions, such as “empty space,” “the last day of a human being,” etc. In response, artificial intelligence pitched myriad visual versions to the director, including absurd ones. From the visual versions offered by artificial intelligence, the director picked the most optimal ones, adequate decorations, costumes, and the artistic images of characters. Next, a team of professionals took over to flesh out every idea and fulfil a variety of creative tasks. This is how the show *Pirosmani—Celebration of Solitude* was staged with the help of artificial intelligence. While working on the performance, the director said, “As part of our work, I interacted and thought of artificial intelligence as a young man, a fearless experimenter. It offered many ideas that I rejected or accepted”³. Thus, artificial intelligence took active part in the shaping of the show's concept and visual aspect,

ultimately largely defining its artistic and aesthetic principles.

Naturally, we should not be misled to believe that a performance can be staged with artificial intelligence alone, without a director. It will never happen. Any art builds on emotions that only human beings—not soulless machines—can experience. Digital technologies cannot replace a living process. Artworks created by human beings—only human beings—can have a full-fledged emotional impact on the audience. Replacing human beings with robotic technology is simply impossible in the area of arts. Artificial intelligence is only a supportive tool for work, a “creative colleague” of sorts that simplifies, eases fulfilling particular tasks. One of the key advantages of modern technology is that directors now do not waste time on something easily handled by artificial intelligence in a short time. New technologies offer new opportunities. “Everything is developing on this earth. And, if there emerges a tool capable of carrying us through to a new frontier, and allowing us to immerse ourselves in fantasizing, then why not use it?” Olga shares her thoughts with *Global City*⁴. Using modern technologies in theater is only possible in projects with artificial intelligence and the staging company collaborating in concert, complementing each other. Visual effects, and the innovativeness and originality of means of expression, imagination and perception, and the emotional activity of the audience are the pillars standing for the aesthetic advantages of digital technologies in the process of carrying out creative projects, and this factor in turn spurs the popularity of the art of theater.

Media screens are used frequently in theaters in order to help directors contemplate their ideas within a broader picture—close-up, as it were—diversify the expressive capabilities of actors, and visualize stage decorations. Screens, video broadcasts, gadgets, and many other technical means in performances have long ceased to be perceived as new technologies per se, as innovative discoveries. Instead, they are seen as something normally appearing onstage, being an organic part

² ხარატიშვილი, ექსპლიკაციის, 2000.

³ Бруданова, Нейросеть, 2023.

⁴ Global City, Смысл, 2023.

of the action. For example, director Davit Doiashvili—in his play, *Oedipus Rex*, staged by the New Theater—uses an abundance of new technologies, including television, taken as an effective lever used by media outlets to influence the public. As the play unfolds, the actors are filmed on camera and projected close-up on the screen. In the show, King Oedipus addresses the country's population on live television from the gym. The screen and microphones enable actors to speak quietly, control their emotions, achieving effect with minimalistic techniques,

and pointing out means of expression characteristic of contemporary theatrical language.

Thus, innovations play a crucial role in the development of the art of theater. Thanks to them, new opportunities arise and conventional approaches are reconsidered. This process is irreversible, and the participation of technical progress in the subsequent advancement of performing arts grows ever relevant. Innovations push the creative boundaries and allow for pitching unique experiences to the audience.

REFERENCES:

- ღაშა ჩხარტიშვილი. უახლესი ქართული თეატრის ტენდენციები. თბ. გამომცემლობა „კენტავრი“ 2021.
- მხარატიშვილი. სარეჟისორო ექსპლიკაციის ფორმები. თბ. გამომცემლობა „გლობალ პრინტი“ 2000.
- <https://msk.globalcity.info/article/14/11/2023/1005152?ysclid>.
- <https://dzen.ru/kultura/6364848?ysclid>.
- რობერტ ლეპაჟი. საერთაშორისო გზავნილი. 2008. www.robertlepage.com.
- ოლგა კუმეგერი. მულტიმედიური თეატრი. www.kumegerwebzone.ru.