



2025 #5 (15)

საერთაშორისო
და მხედრობის
კვლევების
საერთაშორისო
ჰანაბერი

INTERNATIONAL
JOURNAL
OF ARTS
AND MEDIA
RESEARCHES

კულტურა
ციფრულ
ეპოქაში

CULTURE IN
THE DIGITAL
AGE



კულტურა
ციფრულ
ეპოქაში

CULTURE IN
THE DIGITAL
AGE



საერთაშორისო ხელოვნებისა და მედიის კვლევების
საერთაშორისო ჟურნალი

INTERNATIONAL JOURNAL OF ARTS
AND MEDIA RESEARCHES

2025 #5 (15)



საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა
და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი
SHOTA RUSTAVELI THEATRE AND FILM
GEORGIA STATE UNIVERSITY



კულტურის სამინისტრო
MINISTRY OF CULTURE OF GEORGIA



Georgian
National Commission
საქართველოს იუნესკოს
საქმეთა ეროვნული
კომისია

სარედაქციო საბჭო:

ნატო გენგიური

რედაქტორ-გამომცემელი,

პროფესორი (თბილისი, საქართველო)

ზვიად დოლიძე

პროფესორი

(თბილისი, საქართველო)

ჰრისტოან ფარიგანაძე

პროფესორი (ბერლინი, გერმანია)

ანდრონიკა მარტონოვა

პროფესორი (სოფია, ბულგარეთი)

ლელა ოჩიაური

პროფესორი

(თბილისი, საქართველო)

გიორგი ცაიტიშვილი

პროფესორი (თბილისი, საქართველო)

მეპა (მარინე) ვასაძე

ასოცირებული პროფესორი

(თბილისი, საქართველო)

თამარ ჩხეიძე

ასოცირებული პროფესორი

(თბილისი, საქართველო)

ირინე გივიაშვილი

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი

მკვლევარი (ფლორენცია, იტალია)

რევაზ ჭიჭინაძე

ასოცირებული პროფესორი

(თბილისი, საქართველო)

ლიტერატურული რედაქტორი:

თამთა ქაჯაია

ინგლისური ტექსტის რედაქტორი:

ირაკლი ბერიძე

კორექტორი:

მანანა სანადირაძე

დიზაინერი:

ივანე კიკნაძე

დამკაბადონებელი:

ეკატერინე ოპროპირიძე

Editorial Board:

NATO GENGIURI

Editor-in-Chief, Professor

(Tbilisi, Georgia)

ZVIAD DOLIDZE

Professor (Tbilisi, Georgia)

CHRISTIAN FREIGANG

Professor (Berlin, Germany)

ANDRONIKA MARTONOVA

Professor (Sofia, Bulgaria)

LELA OCHIAURI

Professor (Tbilisi, Georgia)

GIORGI TSKITISHVILI

Professor (Tbilisi, Georgia)

MAKA (MARINE) VASADZE

Associate Professor (Tbilisi, Georgia)

TAMAR CHKHEIDZE

Associate Professor (Tbilisi, Georgia)

IRINE GIVIAISHVILI

Doctor of Art History

Resercher (Florenz, Italy)

REVAZ CHICHINADZE

Associate Professor (Tbilisi, Georgia)

Literary Editor:

TAMTA KAJAIA

English Text Editor:

IRAKLI BERIDZE

Proofreader:

MANANA SANADIRADZE

Designer:

IVANE KIKNADZE

Book Binding:

EKATERINE OKROPIRIDZE

დაიბეჭდა გამომცემლობა კენტავრში

Printed by KENTAVRI Publishers

ყველა უფლება დაცულია

All rights reserved

ISSN 2667-9914

გრაფიკა გარეკანზე და სატიტულო გვერდზე: ივანე კიკნაძე

Graphics on the cover and title page: Ivane Kiknadze

© საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს

სახელმწიფო უნივერსიტეტის გამომცემლობა „კენტავრი“, 2025

© Shota Rustaveli Theatre and Film Georgian State University

Publishing House “Kentavri”, 2025

ბელოვნებისა და მედიის კვლევების საერთაშორისო კრებულის 2025 წლის #5(15) ნომერი გამოიცემა თემატური სათაურით – „კულტურა ციფრულ ეპოქაში“. კრებული მოიცავს სტატიებს, რომლებიც მომზადდა 2024 წელს გამართული ხელოვნების მკვლევართა XVII საერთაშორისო კონფერენციაზე წაკითხული მოხსენებების საფუძველზე.

ციფრული ეპოქა მნიშვნელოვან გავლენას ახდენს კულტურასა და ხელოვნებაზე. თანამედროვე ტექნოლოგიები გარდაქმნიან შემოქმედებით პროცესებს, სფეროთა საზღვრებსა და მათ გავრცელების ფორმებს. შესაბამისად, ციფრული გარემოსა და კულტურის ურთიერთმიმართების გააზრება ხდება ერთ-ერთ ცენტრალურ მიმართულებად სახელოვნებო დარგების კვლევებში.

წინამდებარე კრებულში წარმოდგენილი სტატიები ასახავს ციფრული კულტურის გამოწვევებსა და შესაძლებლობებს სხვადასხვა დარგების ჭრილში – თეატროლოგიის, კინომცოდნეობის, ხელოვნებათმცოდნეობის, მუსიკოლოგიისა და მედიის კვლევის სფეროებში.

სტატიების ავტორები არიან როგორც გამოცდილი მეცნიერები, ისე ახალგაზრდა მკვლევრები საქართველოდან, გერმანიიდან, ლატვიიდან, რუმინეთიდან, უკრაინიდან, ბელარუსიდან, თურქეთიდან და ჩინეთიდან.

The 2025 issue of the International Journal of Arts and Media Researches #5(15) is published under the thematic title “Culture in the Digital Age.” The collection includes articles based on papers presented at the 17th International Conference of Art Researchers, held in 2024.

The digital age has a significant impact on culture and art. Modern technologies transform creative processes, the boundaries between disciplines, and the forms in which they are disseminated. Consequently, understanding the relationship between the digital environment and culture has become one of the central directions in research across the arts.

The articles presented in this issue reflect the challenges and opportunities of digital culture from the perspective of various fields: theatre studies, film studies, art history, musicology, and media research.

The authors include both established scholars and early-career researchers from Georgia, Germany, Latvia, Romania, Ukraine, Belarus, Turkey, and China.

თეატროლოგია

თანამედროვე თეატროლოგიები ლევან წულაძის უახლეს დადგმებში.....	11
მარინე (მაკა) ვასაძე	
ქართული თეატრი თექნიკური განვითარების პირობებში	22
მაია კიკნაძე	
ციფრული ეპოქის გავლენა თანამედროვე საბავშვო თეატრზე	35
ანა მირიანაშვილი	
ციფრული ეპოქის თეატროლოგიური მიღწევები და მათი გავლენა სათეატრო ხელოვნებაზე (ქართული და კოლონური პროექტების მაგალითზე)	43
სოფიკო ნადიბაიძე	
თეატრი ციფრულ ერაში: ცვლილებების მიმდებლობა თუ უარყოფა	52
რასვანა ჩერნატი	
პირველი ინტელექტუალური მსახიობი და ქუჩის ბარდი	64
თამარ ქუთათელაძე	
ჰიბრიდული კოსტუმადმიმური ქართული თეატრის რამდენიმე ასპექტი	79
ლაშა ჩხარტიშვილი	
ციფრული თეატროლოგიები თეატრის სამსახურში	87
მარინა ხარატიშვილი	

კინოხელოვნება

60-იანელთა ფილმები ინტერნეტსივრცეში. ცენზურა და თვითცენზურა.....	99
დავით გუჯაბიძე	

THEATRE STUDIES

MODERN TECHNOLOGIES IN LEVAN TSULADZE'S LATEST PRODUCTIONS	17
Marine (Maka) Vasadze	
GEORGIAN THEATER IN THE MIDST OF TECHNICAL DEVELOPMENT.....	29
Maia Kiknadze	
THE IMPACT OF THE DIGITAL AGE ON MODERN THEATER FOR CHILDREN.....	39
Ana Mirianashvili	
TECHNOLOGICAL ADVANCES OF THE DIGITAL AGE AND THEIR IMPACT ON THEATRICAL ART (ON THE EXAMPLE OF GEORGIAN AND POLISH PROJECTS)	48
Sopiko Nadibaidze	
THEATER IN THE DIGITAL AGE: EMBRACING OR RESISTING CHANGE?.....	59
Rasvana Cernat	
THE FIRST INTELLECTUAL ACTOR AND STREET BARD	71
Tamar Kutateladze	
SOME ASPECTS OF HYBRID POST-PANDEMIC GEORGIAN THEATER.....	84
Lasha Chkhartishvili	
DIGITAL TECHNOLOGIES AT THEATER'S SERVICE.....	92
Marina Kharatishvili	

FILM STUDIES

1960s MOVIES IN THE INTERNET SPACE, CENSORSHIP AND SELF-CENSORSHIP.....	107
Davit Gujabidze	

ჰორჯ ლუკასის კინო და ციფრული ეპოქა.....	113
ზვიად დოლიძე	
კინო და ტექნოლოგიები: შესაძლებლობები და საფრთხეები	122
თამთა თურმანიძე	
ტექნოლოგიური პროგრესი, სოციალური და კინოხელოვნება	133
მაია ლევანიძე	
კინოების ობიექტივში დანახული კულტურული და კულტურათაშორისი კომუნიკაცია ციფრულ ეპოქაში.....	141
ბილგე კალკავანი, ბიულენტ ქიუჩიუქერდოღანი	
ახალი კინოს რეალობა, რეალობის სხვა ილუზია და მასზე „გავლენის“ ახალი ძალა.....	154
ლელა ოჩიაური	
თანამედროვე საზოგადოებაში კინოდან შემოსული შეუმჩნეველი ცვლილებები.....	166
მარიან ტუტუი	
მრავალკამერიანი კინოგადაღების მეთოდი - მხატვრული გამოსახვისა თუ გადაღებისა და მონტაჟის გაითვლების ხერხი.....	174
გიორგი ხარებავა	
დეფორმაცია, როგორც ემანსიპირებული სხეულის ენა.....	184
თეო ხატიაშვილი	

ხელოვნებათმცოდნეობა

კულტურული მემკვიდრეობა და თანამედროვე ტექნოლოგიები.....	199
ირმა დოლიძე	
ფეთერის ნანომეცნიერებისა და ხელოვნების მუზეუმი: ინოვაციური იდეების შემოქმედებითი სამყარო თანამედროვე სამეცნიერო სახელოვნებო პროექტებში.....	210
ლიუბოვ კაშარნაია	

THE CINEMA OF GEORGE LUCAS AND THE DIGITAL ERA.....	118
Zviad Dolidze	
CINEMA AND TECHNOLOGIES: OPPORTUNITIES AND THREATS.....	128
Tamta Turmanidze	
TECHNICAL PROGRESS, SOCIETY, AND CINEMA.....	137
Maia Levanidze	
CULTURE AND INTERCULTURAL COMMUNICATION IN THE DIGITAL ERA THROUGH THE LENS OF FILM LANGUAGE	148
Bilge Kalkavan, Bülent B. Küçükerdoğan	
REALITY OF NEW CINEMA, ANOTHER ILLUSION OF REALITY AND NEW POWER TO INFLUENCE IT	160
Lela Ochiauri	
IMPERCEPTIBLE CHANGES BROUGHT BY FILMS TO MODERN SOCIETY	170
Marian Tutui	
THE MULTI-CAMERA: A METHOD OF ARTISTIC EXPRESSION OR A WAY TO SIMPLIFY FILMING AND EDITING	180
Giorgi Kharebava	
DEFORMATION AS A LANGUAGE OF EMANCIPATED BODY.....	191
Teo Khatiaashvili	

ART STUDIES

CULTURAL HERITAGE AND MODERN TECHNOLOGIES.....	204
Irma Dolidze	
THE FETTER NANOSCIENCE AND ART MUSEUM: CREATIVE WORLD OF INNOVATIVE IDEAS IN CONTEMPORARY SCIENCE ART PROJECTS.....	214
Liubou Kasharnaya	

არტპროექტი „პორტალი“ (ზვოლუ, ნიდერლანდები) - თანამედროვე ხელოვნების ლოკალური კონტექსტების წარმოჩენა დროში მოგზაური ხელოვნების მარშრუტის შექმნის გზით 217

ეკატერინა კენიგსბერგი

მასების მოზიდვა (ქრუდსტორსინგი) - თეორიიდან პრაქტიკამდე 227
ჰუბერტუს კოჰლე

ჩინელი ხელოვნები ვენეციის 50-ე ბიენალეზე (2003) 235
იან პეიჰანი

მოკლემეტრაჟიანი ფილმი: „კედელი“ და სოციალური ძახილები (ურთიერთკავშირის დადგენისთვის) 249
თემურ ქანთარია-ჯაბადარი

დაბრუნება სიმულაციურ რეალობაში - იმერსიული ხელოვნება 262
ნათია წულუკიძე

მუსიკოლოგია

ქართული ელექტრონული მუსიკის სათავეებთან: ელექტრონული მუსიკა ნათელა სვანიძის შემოქმედების მაგალითზე 278
ნია ბარაბაძე

დავლებები, როგორც ციფრული სასწავლო ინსტრუმენტი მუსიკალური ფორმის კურსში: შესაძლებლობები, გამოწვევები და პრობლემის გადაჭრის გზები 288
ბაიბა იაუნსლავიეტე

ოპერის ჟანრის ტრანსფორმაცია ციფრულ ეპოქაში: პოსტჰუმანისტური ასპექტი 305
ასმათ ჭიბალაშვილი

მედიის კვლევები

ციფრული მედიაპლატფორმების გავლენა კინო/თელე აუდიტორიაზე 319
ნანა დოლიძე

THE *PORTAL* ART PROJECT ZWOLLE, THE NETHERLANDS)—THE REPRESENTATION OF LOCAL CONTEXTS OF CONTEMPORARY ART THROUGH THE CREATION OF A TIME-TRAVELLING ART ROUTE 221

Ekaterina Kenigsberg

CROWDSOURCING—FROM THEORY TO PRACTICE 231
Hubertus Kohle

CHINESE ARTISTS AT THE 50TH VENICE BIENNALE (2003) 241
Yang Peihan

SHORT FILM: *THE WALL* AND SOCIAL MEDIA (TO DETERMINE THE INTERRELATIONS) 255
Temur Kantaria-Jabadari

RETURN TO SIMULATED REALITY—IMMERSIVE ART 267
Natia Tsulukidze

MUSICOLOGY

AT THE ORIGINS OF GEORGIAN ELECTRONIC MUSIC: AN EXAMPLE OF ELECTRONIC MUSIC THROUGH NATELA SVANIDZE’S WORK 284
Nia Barabadze

TASKS AS PART OF A DIGITAL TEACHING TOOL FOR A COURSE IN MUSICAL FORM: OPPORTUNITIES, CHALLENGES AND SOLUTIONS 294
Baiba Jaunslaviete

REIMAGINING OPERA IN THE DIGITAL ERA: A POSTHUMANIST LENS 311
Asmati Chibalashvili

MEDIA RESEARCHES

THE IMPACT OF DIGITAL MEDIA PLATFORMS ON FILM AND TELEVISION AUDIENCES 325
Nana Dolidze

ციფრული მედიის აქტუალური ტენდენციები და გამოწვევები თანამედროვე საერთაშორისო და ქართულ მედია სივრცეში.....	330
დავით დოლიძე	
საქართველოს საზოგადოებრივი მაუწყებლის არქივი - ქართული კულტურის ციფრული მათიანე.....	342
გიორგი ჩართოლანი	
ხელოვნების დისკურსული მრავალფეროვნება მედიის ჭრილში საქართველოსა და ამერიკის მაგალითზე	350
ასმათ წერეთელი	
ხელოვნური ესთეტიკა ახალ მედიაში.....	357
რევაზ ჭიჭინაძე	
ავთოხები	369

RELEVANT TRENDS AND CHALLENGES OF DIGITAL MEDIA IN MODERN INTERNATIONAL AND GEORGIAN MEDIA SPACE.....	337
Davit Dolidze	
GEORGIAN PUBLIC BROADCASTING ARCHIVE— A DIGITAL HISTORY OF GEORGIAN CULTURE	347
George Chartolani	
DISCURSIVE DIVERSITY OF ART IN LIGHT OF MEDIA ON THE EXAMPLE OF GEORGIA AND AMERICA	354
Asmat Tsereteli	
ARTIFICIAL AESTHETICS IN NEW MEDIA	363
Revaz Tchitchinadze	
AUTHORS	369

თეატრმცოდნეობა
THEATRE STUDIES

თანამედროვე თეატროლოგიები ლევან წულაძის უახლეს დადგმებში

მარინე (მაკა) ვასაძე

საკვანძო სიტყვები: თეატრი, ციფრული ტექნოლოგიები, მულტიმედია, რეჟისორი, სპექტაკლი, სტრუქტურა

მრავალი წელია თეატრს, სათეატრო ხელოვნებას „სიკვდილს“ უწინასწარმეტყველებენ. ამაზე საუბრობდნენ ჯერ კიდევ კინოხელოვნების შექმნის გარიჟრაჟზე, ტელევიზიის გაჩენის შემდეგ „განაჩენი“ უფრო კატეგორიული აღმოჩნდა, მულტიმედიისა და ციფრული ტექნოლოგიების შემოსვლასთან ერთად კი, ზოგიერთების, მათ შორის მკვლევარების, მოსაზრებები კატეგორიული და ცალსახა გახდა. რა თქმა უნდა, წინასწარმეტყველება „არ ახდა“.

თბილისის საერთაშორისო თეატრალური ფესტივალის ფარგლებში, 2022 წელს, მარჯანიშვილის თეატრში – კომპანია აბსტრაქტ ენჯინ კოს (Abstract Engine Co, Ltd) და „რიზომატიკის“ ცეკვა – პერფორმანსი „წყვეტილი ფიგურები“ ვიზილეთ, სადაც, ცოცხალ მსახიობებთან ერთად, მოცეკვავე ჰოლოგრამები მონაწილეობდნენ – მოძრაობები სხეულის გამომსახველობის შესაქმნელად, უამრავ ალგორითმს ეფუძნება. ადამიანის გონებაში არსებული წარმოსახვის (ფანტაზიის) სცენაზე „გაცოცხლება“, ტექნოლოგიური თუ მხატვრული თვალსაზრისით, პირადად ჩემთვის, საოცრების ტოლფასი იყო.

ევროპული, ამერიკული თუ აზიური სათეატრო რეჟისორების მსგავსად, საქართველოში მოღვაწე რეჟისორებიც მეტ-ნაკლებად მიმართავენ თანამედროვე ტექნოლოგიების ხერხებს დადგმებში. მათ შორის, ერთ-ერთი ლევან წულაძეა, რომელიც ბოლო რამდენიმე წელია სპექტაკლებში მულტიმედიურ და ციფრულ ტექნოლოგიებს იყენებს. მაგალითად – „ბაკულის ღორები“, „ნავიგატორი“, „კრეიფერის სონატა“, „დანაშაული და სასჯელი“ (მარჯანიშვილის თეატრი), „ოტელო“, „დირიჟორი“, „ფრეკენ შული“ (თეატრი სახელოსნო 42).

წინამდებარე სტატიაში – „ოტელოს“, „დირიჟორის“, „ფრეკენ შულის“ მაგალითზე, შევეცდები, გამოვიკვლიო და გავაანალიზო, რა მიზანს ემსახურება რეჟისორ ლევან წულაძის მიერ სპექტაკლებში თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენება.

მრავალი წელია თეატრს, სათეატრო ხელოვნებას „სიკვდილს“ უწინასწარმეტყველებენ. ამაზე საუბრობდნენ ჯერ კიდევ კინოხელოვნების შექმნის გარიჟრაჟზე, ტელევიზიის გაჩენის შემდეგ „განაჩენი“ უფრო კატეგორიული აღმოჩნდა, მულტიმედიისა და ციფრული ტექნოლოგიების შემოსვლასთან ერთად კი, ზოგიერთების, მათ შორის მკვლევარების, მოსაზრებები კატეგორიული და ცალსახა გახდა. რა თქმა უნდა, წინასწარმეტყველება „არ ახდა“.

რიტუალიდან დაბადებული სათეატრო ხელოვნება ყოველთვის იარსებებს, არა აქვს მნიშვნელობა – რა ხერხით, რა ფორმით, რა სტრუქტურით, რა ფორმატით, ვინაიდან „თამაშის“ მოთხოვნილება ადამიანის ბუნებაშია ჩადებული.

„პრაქტიკული და რიტუალური ქცევის ურთიერთქმედების მნიშვნელოვან სფეროს წარმოადგენს თამაში. იმისდა მიუხედავად, რომ თამაში ჩვენს ცნობიერებაში ასოცირდება დასვენებასთან, ფსიქოლოგიურ და ფიზიკურ განტვირთვასა და გართობასთან, მას განსაკუთრებულად დიდი ადგილი აქვს ცხოვრებაში, ინდივიდის აღზრდასა და საზოგადოების კულტურაში“¹.

თეატრს ერთი უმნიშვნელოვანესი თვისება აქვს – იგი იოლად ითვისებს, ითავისებს, გადაამუშავებს კულტურის, ხელოვნების სხვადასხვა დარგს და სათავისოდ, ორგანულად ირგებს. მაგალითად: მუსიკას, მხატვრობას, კინოს, ვიდეოს, მულტიმედიას, ციფრულ ტექნოლოგიებს... ასე იყო ყოველთვის, ასეა დღესაც.

1 Лотман, Об Искусстве, 2005, ст. 585.

სათეატრო ხელოვნებაში, სპექტაკლებში კინო-კადრების გამოყენება XX საუკუნის დასაწყისში ექსპრესიონისტული მიმართულების გერმანელმა რეჟისორებმა დაიწყეს. უფრო მეტიც, ექსპრესიონისტი რეჟისორები ქუჩაში დოკუმენტურ კადრებს იღებდნენ, ქმნიდნენ ქრონიკას და დადგმაში იყენებდნენ. ამას კი აკეთებდნენ იმისთვის, რომ მაყურებლისთვის სპექტაკლის მათეული კონცეფცია უფრო ნათლად აღსაქმელი ყოფილიყო. პოლიტიკური თეატრის ფუძემდებელი,² ერვინ პისკატორიც (1893-1966), რომლის შემოქმედებაზე ექსპრესიონისტულმა მიმართულებამ დიდი გავლენა იქონია, ხშირად იყენებდა კინოქრონიკას. შემდეგ ამ ხერხს ხშირად მიმართავდნენ სხვადასხვა ქვეყანაში. საქართველოში პირველად მარჯანიშვილმა შემოიტანა კინოხერხები, მოგვიანებით დადგმაში „ჰოპლა, ჩვენ ვცოცხლობთ“ (1928) - კინოკადრები ჩართო. მარჯანიშვილი გააკრიტიკეს - მსგავსი რამ პისკატორის სპექტაკლშია და მისგან გადმოიღო. კრიტიკა უმართებულო იყო, ვინაიდან თავად ერნსტ ტოლერს (ექსპრესიონისტ დრამატურგს) აქვს პიესაში კინოინტერმედიები ჩართული.³ თეატრი ცოცხალ შესრულებას ორგანულად უხამებდა და უხამებს თანამედროვე ტექნოლოგიებს. დღეს სპექტაკლებში ხშირად იყენებენ ვიდეო, მულტიმედიაურ, ციფრულ გამოსახულებებს.

ადრესატებთან, მაყურებელთან ვიდეო გზავნილებით „ურთიერთობა“, XX ს. 70-იან წლებში, რობერტ უილსონმა დაიწყო. პირველად, მსგავსი რამ, 2007 წელს გააკეთა, საუბარია „ზუმპორტრეტებზე“ (VOOM Portraits), რომელთა ნახვა ინტერნეტსივრცეშია შესაძლებელი და დღეს, ყველასთვისაა ცნობილი. ამ მარკეტინგულად სწორად გათვლილ პროექტამდე, მან შექმნა 20-წამიანი ვიდეოპორტრეტები. ეს ის პერიოდია, როდესაც არ არსებობდა ინტერნეტ სივრცე, უფრო მეტიც, ვიდეოგადაღებებიც კი ახალი შემოსული იყო. შექმნა ელენა რუბენშტაინის („ივ

როშას“ ერთ-ერთი მფლობელის), ლუი არაგონის პორტრეტები. პროექტი უილსონს ტელევიზიისთვის ჰქონდა ჩაფიქრებული, მაგრამ რიგ მიზეზთა გამო ვერ განახორციელა. უილსონმა ამ ვიდეო-რგოლების - „პორტრეტების“ გაშვება რამდენიმე მსხვილ ავიაკომპანიას შესთავაზა, მათგანაც უარი მიიღო, ვინაიდან, იმ პერიოდში, უილსონი მსოფლიოში ერთ-ერთი ცნობილი, პოპულარული და მაღალანაზღაურებადი შემოქმედი, ჯერ არ გახლდათ.⁴

რობერტ უილსონი, ანატოლი ვასილევი, რობერტ ლეპაჟი, გრემ ვიკი (საოპერო რეჟისორი Sir Graham Vick, გარდაიცვალა კორონა ვირუსის პანდემიის პერიოდში)⁵, ფილიპ ჟანტი, რიმას ტუმინასი, ლუკაშ ტვარკოვსკი და სხვ. საქართველოში: რობერტ სტურუა, ლევან წულაძე, დავით დოიაშვილი, დათა თავაძე, მიშა ჩარკვიანი, დათო ხორბალაძე, ირაკლი გოგია, ავთო დიასამიძე, ნიკა ლუარსაბიშვილი და სხვა. ეს იმ რეჟისორთა მოკლე ჩამონათვალია, რომლებიც იყენებენ და იყენებდნენ სპექტაკლებში თანამედროვე ტექნოლოგიებს, ციფრულ მედიას.

XXI საუკუნეში თეატრმა თანამედროვე ტექნოლოგიები გაითავისა, სხვა მრავალთან ერთად, ამის ერთ-ერთი საუკეთესო მაგალითია, 2022 წელს თბილისის საერთაშორისო თეატრალური ფესტივალის ფარგლებში წარმოდგენილი „წყვეტილი ფიგურები“.⁶ ცეკვა-პერფორმანსში, ცოცხალ მსახიობებთან ერთად, მოცეკვავე ჰოლოგრამები მონაწილეობდნენ - მოძრაობები სხეულის გამომსახველობის შესაქმნელად, უამრავ ალგორითმს ეფუძნებოდა. ადამიანის გონებაში ოდესმე არსებული წარმოსახვის (ფანტაზიის) სცენაზე „გაცოცხლება“, ტექნოლოგიური თუ მხატვრული თვალსაზრისით, პირადად ჩემთვის, საოცრების ტოლფასი იყო.

უკვე აღვნიშნე, რომ ევროპული, ამერიკული თუ აზიური სათეატრო რეჟისორების მსგავსად, საქართველოში მოღვაწე რეჟისორებიც, მეტ-ნაკლებად

2 ვასაძე, ექსპრესიონისტული, 2020, გვ. 9-20.

3 იქვე, გვ. 9-20.

4 Johnson, Wilson, VOOM, 1941.

5 Soden, Vick, 2021.

6 კომპანია აბსტრაქტ ენჯინ კოს - Abstract Engine Co, Ltd და „რიზომეტიკის“ - R&D კვლევისა და განვითარების საერთაშორისო პროგრამის მიერ შექმნილი. კომპანიის მიზანი ადამიანებსა და ტექნოლოგიებს შორის კავშირის სიღრმისეული კვლევაა - არტისტებთან, მეცნიერებთან, მკვლევრებთან თანამშრომლობით. თბილისის საერთაშორისო თეატრალური ფესტივალი, 2022, გვ. 22-25.

მიმართავენ თანამედროვე ტექნოლოგიებს თავიანთ დადგმებში. მათ შორის, ერთ-ერთი ლევან წულაძეა, რომელიც ბოლო რამდენიმე წელია სპექტაკლებში მულტიმედიაურ და ციფრულ ტექნოლოგიებს იყენებს. მაგალითად, „ბაკულას ღორები“, „ნავიგატორი“, „კრეიგერის სონატა“, „დანაშაული და სასჯელი“ (მარჯანიშვილის თეატრი), „ოტელო“, „დირიჟორი“, „ფრეკენ ჟული“ (თეატრი სახელოსნო 42) – შეიძლება დავასახელო.

წინამდებარე სტატიაში – „ოტელოს“, „დირიჟორის“, „ფრეკენ ჟულის“ მაგალითზე, შევეცდები გამოვიკვლიო და გავაანალიზო, რა მიზნით იყენებს რეჟისორი სპექტაკლებში თანამედროვე ტექნოლოგიებს. ამას აკეთებს იმისთვის, რომ თანამედროვეობას აპყვეს, თუ სპექტაკლის მხატვრული ჩანაფიქრის, კონცეფციის გადმოცემაში ეხმარება; ამ ხერხს სპექტაკლის ორგანულ ნაწილად აქცევს თუ – არა; რისთვის სჭირდება, როგორ იყენებს, სცენოგრაფიის ნაწილად ხდის თუ – წარმოდგენის უშუალო მონაწილე.

ბოლო რამდენიმე წელია, ლევან წულაძე (არა მარტო ლევან წულაძე) სპექტაკლების არა მხოლოდ რეჟისორია, არამედ სცენოგრაფიც. თეატროლოგები იკვლევენ, ხშირად კამათობენ კიდეც იმის თაობაზე, თუ რამდენად სწორია ან არასწორია დამდგმელის სცენოგრაფია. ახლა, ამ საკითხის გარშემო საუბარს არ ვაპირებ, უბრალოდ ფაქტი აღვნიშნე. ჩემთვის უფრო საინტერესოა, რატომ მოხდა ასე? ვფიქრობ, სწორედ თეატრის მიერ თანამედროვე ტექნოლოგიების შეთვისება გახდა ამის გამომწვევი უმთავრესი მიზეზი. თანამედროვე რეჟისორები (და, რა თქმა უნდა, თეატრის მხატვრებიც) ცდილობენ, უკვე არსებული სათეატრო ფორმები გაამდიდრონ ახალი ტექნოლოგიების შესაძლებლობებით. მაგალითად, დღეს სპექტაკლებში, ხშირად იყენებენ ევრეთ წოდებულ ვიდეომეპინგს (Videomapping),⁷ რომლის მეშვეობით შესაძლებელი გახდა, ყოველგვარი რთული და ძვირადღირებული დეკორაციის გარეშე, შეიქმნას სამგანზომილებიანი ვირტუალური სივრცის ილუზია. ამ ვირტუალურ სივრცეში რეჟისორებს თავისუფლად შეუძლიათ მანიპულირება: ანტურაჟის, გარემოს, დროის, მოქმედების ადგილის და სხვ. – იოლად შეცვლა. ასევე, ახალი ტექნოლოგიები რეჟისორებს საშუალებას აძლევს უფრო

მძაფრად იმოქმედონ მაყურებლის განწყობაზე, პედალირება მოახდინონ მათ აზრობრივ თუ ემოციურ დატვირთვაზე. ზევით აღვნიშნე, რომ ლევან წულაძე თავის დადგმებში ხშირად მიმართავს თანამედროვე ტექნოლოგიებს, მაგალითად, ქართველი კლასიკოსის, დავით კლდიაშვილის მიხედვით დადგმულ „ბაკულას ღორებში“ (თანარეჟისორი ანა ცუცქერიძე), რეჟისორებმა ჰოლოგრაფა გამოიყენეს. ეს გახლდათ ანგელოსის გამოსახულება, რომელსაც არა მხოლოდ ვიზუალური, არამედ აზრობრივი დატვირთვაც ჰქონდა. კლდიაშვილისეული ცრემლნარევი კომიკური მოთხრობა ლევან წულაძემ და ანა ცუცქერიძემ ფინალში ტრაგედიამდე აიყვანეს. ექსპოზიციაში, გალაქტიონს (ნიკა თავაძე) ანგელოსი „გამოეცხადება“. ფინალურ ეპიზოდში კი – ანგელოსი მიატოვებს გალაქტიონის სახლ-კარს და უსასრულობაში გაუჩინარდება, რაც უღვთოდა და უიმედოდ დარჩენილი ქვეყნის მეტაფორულ გამოხატულებად შეიძლება აღიქვას.

ლევან წულაძის, ახალ სათეატრო სივრცეში (თეატრი სახელოსნო 42), განხორციელებული „ოტელო“ – სტილისტიკით და ესთეტიკით, განსხვავდება რეჟისორის ადრინდელი ნამუშევრებისგან. ამ დადგმაში ლევან წულაძისთვის მნიშვნელოვანი იყო, რომ მსახიობებს გაეთავისებინათ, მთლიანად შეეგრძნოთ, შეეთვისათ და ვიზუალურად გამოეძერწათ შექსპირული სიტყვა. სპექტაკლში რეჟისორმა გამოიყენა ფსიქოლოგიური და რომანტიკული დრამის ხერხები, შერწყმული თანამედროვე ტექნოლოგიებთან. მსახიობებმა რეჟისორის მიცემული ამოცანებით პერსონაჟთა ინდივიდუალური სახეები გამოეძერწეს. სპექტაკლი სამსახიობო ანსამბლზეა დაფუძნებული და მასში არც მეორეხარისხოვანი პერსონაჟებია და არც მეორეხარისხოვანი როლები. ყოველ მათგანს აქვს ინდივიდუალური ამოცანა, ზემოცანა და მნიშვნელოვანი სათქმელი. „ოტელო“, სხვასთან ერთად, მარჯანიშვილის თეატრში დადგმულ ტრილოგიაში არსებულ („კრეიგერის სონატა“, „დანაშაული და სასჯელი“, „ფიგაროს ქორწინება“), ქალთა უფლებებისა და გენდერული თანასწორობის პრობლემებსაც ეხება. თანამედროვედ ინტერპრეტირებული „ოტელოს“ დადგმისას ლევან წულაძემ ასახა სამყარო, სადაც ადამიანთა შორის ურთიერთობები აღსავსეა – სი-

7 Dominion, What.

ძულვით, გესლით, ბოროტებით, შურით, ღვარძლით, სადაც სიყვარულს - სიყვარულის სახელით კლავენ.

„ოტელოში“, სარეჟისორო ჩანაფიქრის შესატყვისი მინიმალისტური ხერხებით შექმნილი სცენოგრაფია, თავად ლევან წულაძემ გააკეთა. მასში, რეჟისორმა და სცენოგრაფმა, რამდენიმე ამრობრივად დატვირთული რეკვიზიტი გამოიყენა. სასცენო სივრცის მარცხენა კუთხეში მაგიდა და სკამი დგას, მათ გევით შავი ფერის აბაჟურია ჩამოკიდებული, ფინალურ სცენაში ეს აბაჟური ქვევით ეშვება და სარკოფაგად გარდაიქმნება. იაგოს ვერაგული გეგმის შედგენა ამ ადგილზე იწყება, სცენის ამ ნაწილიდან ოტელო, კასიო და როდრიგო საკუთარ პრობლემებს გვამცნობენ. სასცენო სივრცის მარჯვენა მხარეს, ეკრანზე წყლის სტიქიაა გამოსახული, ერთმანეთს ენაცვლება მშვიდი და მღელვარე ზღვის კადრები, ზღვის ფონზე კი ხან სისხლიანი მზე მოჩანს, ხან - მთვარე და ვარსკვლავები. კადრების ცვლადობა პერსონაჟთა სულიერი მდგომარეობის თანხმეირია. სპექტაკლი იაგოს ეპიზოდით იწყება, სადაც ნათელი ეფინება, როგორც იაგო-პერსონაჟის, ასევე მთელი დადგმის კონცეფციას - ძლიერი სიყვარულით გამოწვეული ეჭვი იწვევს შურისძიებას, ორივე ერთად კი ანადგურებს ყველაფერს, თავად იაგოსაც. პირველ ეპიზოდს ესთეტიკურად ნატიფი სცენა ენაცვლება. მსუბუქ, ლამაზ კოსტიუმებში გამოწყობილი, სამი მშვენიერი ასული - დეზდემონა (ანუკი გრიგოლია), ემილია (ანკა ვასაძე) და ბიანკა (მარიამ ღვინიაიძე) ეკრანზე ასახული ზღვის პროექციის ფონზე, ბუნების იდუმალ სულებს ერწყმიან მუსიკალური ბგერების „გადაძახილით“, მჟღერად/ხმოვანი სიგნალებით. თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენებით, რეჟისორი სპექტაკლში, ვიზუალური თვალსაზრისით ესთეტიკურად დახვეწილ, რამდენიმე ეპიზოდს ქმნის.⁸

ლევან წულაძემ ეკრანზე გამოსახული ზღვის სტიქია პერსონაჟთა ბუნების გამოვლენისა და მოვლენათა რიგის განვითარებისთვისაც გამოიყენა. ოკეანე, ხან მშვიდი, მოლივლივე, ლამაზი და მშვენიერი, ხან კი - მღელვარე, ბოობქარი და დაუნდობელი.

რონალდ ჰარვუდის - „მხარეთა მოსაზრებების“

(„Taking Sides“) - მიხედვით დადგმულ სპექტაკლს ლევან წულაძემ - „დირიჟორი“ - დაარქვა. ცნობილი დრამატურგისა და სცენარისტის რონალდ ჰარვუდის ნაწარმოებების, მათ შორის „მხარეთა მოსაზრებების“ მიხედვით მრავალი სათეატრო დადგმა და ფილმი შეიქმნა. პიესაშიც და ლევან წულაძის დადგმაშიც მთავარი პრობლემაა - ავტორიტარულ, დიქტატორულ სამყაროში ხელოვანის ბედი. ავტორიტარული მმართველობის პერიოდში მცხოვრები ხელოვანი/პიროვნების მიერ არჩევანის გაკეთების საკითხი. რა ურთიერთმიმართებაში არიან პოლიტიკა და ხელოვნება - ეს არის სპექტაკლის მთავარი პრობლემები და კითხვები, რომელთაც ყოველმა მაყურებელმა თავად უნდა უპასუხოს.

ისტორიული ფაქტებით გაჯერებული პიესა⁹ რეჟისორმა შეკვეცა, ზოგიერთ პერსონაჟს სხვა სახელი უწოდა, ამერიკული ჯარების მაიორი სტივ არნოლდი - დებორა არნოლდად გარდაქმნა. სპექტაკლში - რეჟისურა, სამსახიობო ანსამბლი, სცენოგრაფია, ქორეოგრაფია (თინათინ წულაძე), ზურაბ გაგლოშვილის სპექტაკლისთვის შექმნილი მუსიკალური გაფორმება და ვიდეოინსტალაციები - მოვლენათა რიგს ერთ მთლიანობაში კრავენ და გეამოცანას ნათლად წარმოაჩენენ. ლევან წულაძის სცენოგრაფიას ჰარმონიულად ერწყმის დათა დვალისშვილის ციფრული ვიდეოინსტალაციები, რომლებიც ძველი კინოკადრების მსგავს, ბერლინის დაბომბილი ქუჩების ვიზუალურ გამოსახულებებს ქმნიან. ნინო სურგულაძემ პერსონაჟთა კოსტიუმები ეპოქის შესაბამისი მოდის მიხედვით შექმნა. რეჟისორის ჩანაფიქრით სცენიდან სცენაზე გადასვლა, კინოს ხერხით, ჩაბნელება - ამონათებით არის გაკეთებული. ფსიქოლოგიური ნიუანსებით გაჯერებული „დუელი“ ბრალმდებელ - დებორა არნოლდსა და ბრალდებულებს - ფურტვანგლერსა და მისი ორკესტრის ზოგიერთ წევრს შორის, თითქმის ორი საათი გრძელდება სცენაზე. ამ ორი საათის განმავლობაში მაყურებელი არც ერთი წამით არ დუნდება და აქტიურადაა ჩართული პროცესში. რეჟისორის მიერ მიცემული ამოცანების თანახმად, მსახიობები სხვადასხვა გამომსახველი, ვერბალური და არავერბალური, ხერხებით ძერწავენ პერსონაჟ-

⁸ ვასაძე, ოტელო, 2023, გვ. 3-8.

⁹ „Taking Sides“ - მოგვითხრობს ვილჰელმ ფურტვანგლერის, ბერლინის ფილარმონიის გერმანელი დირიჟორის დენაციფიკაციის სასამართლო პროცესის შესახებ - 1946 წელს.

თა ხასიათებს, პიროვნულ თვისებებს, მათ ეთიკურ, ცხოვრებისეულ არჩევანს.¹⁰ რა არის ლევან წულაძის და შემოქმედებითი დასის მიერ შექმნილი სპექტაკლის მთავარი გზავნილი მაყურებლისთვის? ყოველმა ჩვენგანმა დასკვნა თავისით უნდა გააკეთოს. ჩემი აზრით, კი, ალბათ, ის, რომ დემოკრატია და თავისუფლება მნიშვნელოვანი ღირებულებებია, კიდევ ის, რომ ყოველ ადამიანს აქვს უფლება და თავისუფლება ჰქონდეს განსხვავებული აზრი, და, რაც მთავარია, ხელოვნების მსახურებამ, არ უნდა დაგავიწყოს მთავარი – მოყვასისადმი სიყვარული და თანაღმობა. სწორედ ამის სათქმელად, ლევან წულაძისეულ რეჟისურას, ჰარმონიულად ერწყმის მისივე შექმნილი სცენოგრაფია, რომელშიაც სპექტაკლის ავტორებს გამოყენებული აქვთ თანამედროვე ტექნოლოგიები. გარდა ამისა, ციფრული ვიდეოინსტალაციებით, ომით გამოწვეული საშინელებების ასახვა – დაბომბილი ქუჩები, სახლები, განადგურებული ქალაქი. ასევე, ახალი ტექნოლოგიებით შექმნილი სცენური გარემო სპექტაკლისა და მაყურებლის განწყობის შექმნის მაპროვოცირებელია. და, რა თქმა უნდა, ეს ყველაფერი ფინანსურადაც მომგებიანია, ვინაიდან, ციფრული ტექნოლოგიები ძვირად ღირებულ დეკორაციას ენაცვლება და უფრო ნაკლები ჯდება.

ბოლო პერიოდში, ახალი დრამის ერთ-ერთი ფუნქციონირების, შვედი დრამატურგის, აუგუსტ სტრინდბერგის, არა ერთი საინტერესოდ ინტერპრეტირებული „ფრეკენ ჟული“ დაიდგა საქართველოში. მათ შორისაა, ლევან წულაძის მიერ განხორციელებული სპექტაკლი. თეატროლოგები თუ სტრინდბერგის მკვლევრები, დღესაც ბევრს დავობენ დრამატურგის „ქალთმძღულობაზე“, ანტიფემინიზმზე. ასეა თუ ისე, სტრინდბერგს მეოცე საუკუნის სათეატრო ხელოვნების განვითარებაში უდიდესი წვლილი მიუძღვის. მის დრამატურგიაში (ასევე, პროზაში) ზოგადსაკაცობრიო პრობლემებია წამოჭრილი და სწორედ, ამიტომაც, ითვლება იგი დიდ შემოქმედად. სხვასთან ერთად, „ფრეკენ ჟულიში“, ასახულია თანამედროვე, ცივილიზებულ სამყაროში ადამიანის/პიროვნების ადგილი, რა ღირებულებებით ცხოვრობს თანამედროვე ადამიანი, ადამიანთა შორის რა ურთიერთობები ჩამოყალიბდა ტექნიკური პროგრესის ფონზე, რა ფა-

სეულობებზეა აგებული მშობლებისა და შვილების ერთმანეთისადმი დამოკიდებულება, რა გავლენას ახდენს პიროვნების ჩამოყალიბების პროცესზე ბავშვობაში მიღებული ტრავმები, რა ფორმებს იღებს თანამედროვე საზოგადოებაში, სოციალურ ქაღალსა და მამაკაცის ურთიერთმომართება და ა. შ. ლევან წულაძემ სტრინდბერგისეული ტექსტის მინიმალური ცვლილებებით შექმნა სასცენო ტექსტი. სპექტაკლში რეჟისორი მაქსიმალურად ორიენტირებულია სამსახიობო ანსამბლზე. დადგმაში ყველაფერი ემსახურება მსახიობთა მიერ პერსონაჟთა ხასიათების გახსნას, ეს ეხება სპექტაკლის შემადგენელ ყოველ კომპონენტს: სცენოგრაფიას, მუსიკალურ გაფორმებას, ქორეოგრაფიას, ციფრულ ვიზუალს, ვიდეოინსტალაციებს და, რაც მთავარია, რეჟისურას. ლევან წულაძემ მოვლენათა რიგი თანმიმდევრულად ააგო და განავითარა. ე. წ. „სასიყვარულო სამკუთხედს“ – ფრეკენ ჟული, ჟანი, კრისტინი – შორის ინტრიგა, პირველსავე სცენაში ვლინდება და იწყება თვითდამკვიდრებისთვის დაუნდობელი ბრძოლა, რომელიც ტრაგიკული, შეიძლება ითქვას, შემზარავი ფინალით სრულდება.

პიესის მსგავსად, სპექტაკლში მთელი მოქმედება სამზარეულოში ვითარდება. რეჟისორის მიერ შექმნილი სცენოგრაფია მინიმალისტურია, რომელშიაც მნიშვნელოვანი დატვირთვა აქვს დათა დვალისშვილის ვიდეოინსტალაციებსა და ლევან გელიაშვილის ციფრული ვიზუალს. ტყის პეიზაჟი, მზის დაბნელების მსგავსი გამოსახულება, დაზიანებული, გაუმართავი ტელევიზორები, ყველაფერს თან სდევს შესაბამისი ხმაურები; მსახური ქაღალის, ანუკი გრიგოლიას კრისტინის – მსხვილი პორტრეტული გამოსახულებები, კრიტიკულ ეპიზოდებში ჩნდება, მისი ეჭვიანობა ვიზუალურად გამოსახება ეკრანზე დაზიანებული სატელევიზიო სიგნალითა და შიშინით. კრისტინის მნიშვნელოვანი წვლილი მიუძღვის ჟულისა და ჟანის შეუმდგარ ურთიერთობაში. კრისტინი ჟანს თავის საკუთრებად თვლის და არავის დაუთმობს, კრისტინის „მდაბიოთათვის“ დამახასიათებელი „მესაკუთრეობის“ ჟინი აქვს. რეჟისორმა საზოგადოება, სოციალური უსახურ ბრბოდ გამოსახა ეკრანზე, ეს ბრბო კინოფილმებსა თუ სერიალებში არსებული ვამპირების მსგავსნი არიან.

ზედმიწვევითი სიზუსტით და პროფესიული ოსტობით ასრულებენ რეჟისორის მიერ მიცემულ ამო-

¹⁰ ვასაძე, თავისუფლებაზე, 2023.

ცანებს - ანკა ვასაძე (ფრეკენ ჟული), პაატა პაპუაშვილი (ჟანი), ანუკი გრიგოლია (კრისტინი). სპექტაკლის სარეჟისორო კონცეფციას ჰარმონიულად ერწყმის - შერჩეული მუსიკალური რიგი („Somehow“ - Citizen Cope, „Just“ - Radiohead), რეჟისორის მიერ შექმნილი სასცენო სივრცე, რომელშიაც ვიდეოინსტალაციებს და ციფრულ ვიზუალს გადამწყვეტი ფუნქცია ენიჭება, ქორეოგრაფია - ყველაფერი ერთად საოცარ მუხტს ქმნის და მაყურებელი სპექტაკლის დაწყებიდან ფინალამდე დატყვევებულია.¹¹

ლევან წულაძემ ეს დადგმაც მინიმალისტური ხერხებით შექმნა. მინიმალისტურია დეკორაციაც, თანამედროვე ციფრული ტექნოლოგიები კი, რეჟისორს ეხმარება საკუთარი ჩანაფიქრის უკეთ წარმოჩენასა და საკუთარი სათქმელის მაყურებელამდე ნათლად მიტანაში.

დასკვნა:

სტატიის შესავალ ნაწილში გამოვკვეთე, თუ რატომბა ჩემთვის საინტერესო ამ თემის კვლევა. შევე-

ცადე გამეანალიზებინა - „ოტელოს“, „დირიჟორის“, „ფრეკენ ჟულის“ მაგალითზე, თუ რა მიზანს ემსახურება რეჟისორის მიერ სპექტაკლებში თანამედროვე ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენება. დავსვი რამდენიმე კითხვა და შევეცადე მათზე მეპასუხა. ლევან წულაძეს თანამედროვე ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენება ეხმარება სპექტაკლის მხატვრული ჩანაფიქრის, კონცეფციის უკეთ გადმოცემაში. სცენოგრაფიაში ორგანულად, ჰარმონიულადაა შერწყმული დეკორაცია, ვიდეოინსტალაციები და ციფრული ვიზუალი. რეჟისორმა მიაგნო ვიზუალურ ფორმას, რომელიც სპექტაკლის ორგანულ ნაწილად იქცა. და, რა თქმა უნდა, როგორც მუდმივად ძიებაში მყოფი რეჟისორისთვის, თანამედროვე ტექნოლოგიების შერწყმა სათეატრო ხელოვნებასთან, ლევან წულაძისთვის საინტერესოა. აქედან გამომდინარე, ბოლო პერიოდის თითქმის ყველა წარმოდგენაში, იგი იყენებს თანამედროვე ტექნოლოგიებს, ჰარმონიულად შერწყმულს სპექტაკლის სხვა კომპონენტებთან.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ვასაძე მ., გერმანული ექსპრესიონისტული დრამატურგია კოტე მარჯანიშვილის სათეატრო ხელოვნებაში, სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი, #3(84), 2020.
- ვასაძე მ., „ოტელო“ - შურისძიებასა და ეჭვებს შუიშრული სიყვარული, თეატრი, №5, 2023.
- Лотман Ю., Об Искусстве, М., 2005.

ინტერნეტრესურსები:

- ვასაძე მ., როდის რჩება თავისუფლებაზე საუბარი ცარიელ სიტყვებად, 2023. <https://www.theatrelife.ge/rodisrchebatavisflebazesaubari> 16/07/2025
- ვასაძე მ., სიკვდილი დამარცხების თუ გამარჯვების ტოლფასია?, 2024. <https://www.theatrelife.ge/sikvdilidamrc> 16/07/2025
- თბილისის საერთაშორისო თეატრალური ფესტივალი, 2022. <https://www.tbilisiinternational.com/storage/files/doc/TIFT%20Catalogue%202022.pdf>
- Karl J. E., Wilson R., VROOM Portraits, 1941. <https://www.mutualart.com/Article/Robert-Wilson---VROOM-Portraits/FF53B30BD02873C6> 16/07/2025
- Soden O., Sir Graham Vick obituary, The Guardian, 25 Jul 2021. <https://www.theguardian.com/music/2021/jul/25/letter-sir-graham-vick-obituary> 16/07/2025
- Dominion, What is Video Mapping and What Makes It So Special?, <https://www.dominionprint.com/what-is-video-mapping-and-what-makes-it-so-special/> 16/07/2025

¹¹ ვასაძე, სიკვდილი, 2024.

MODERN TECHNOLOGIES IN LEVAN TSULADZE'S LATEST PRODUCTIONS

Marine (Maka) Vasadze

Keywords: theater, digital technologies, multimedia, director, performance, structure

"The death" of theater and performing arts has been predicted for many years. This was discussed at the dawn of the creation of cinema. After the emergence of television, the "verdict" turned out to be more categorical, and with the introduction of multimedia and digital technologies, the opinions of some, including researchers, became more categorical and unequivocal. Of course, the prophecy "did not come true."

Within the framework of the Tbilisi International Theater Festival, in 2022, in the Marjanishvili Theater, the company Abstract Engine Co, Ltd. and Rhizomatics, we saw the dance performance "Discrete Figures," in which, along with live actors, dancing holograms took part. The movements to create body expressions are based on several algorithms. The revival of the stage of the imagination (fantasy) that ever existed in the human mind, from a technological or artistic point of view, was equal to a miracle.

Like the European, American, or Asian theater directors, the directors working in Georgia more or less use the methods of modern technologies in their productions. One of them is Levan Tsuladze, who has been using multimedia and digital technologies in his performances for the past few years. E.g., performances – *Bakula's Pigs*, *The Navigator*, *Kreutzer Sonata*, *Crime and Punishment* (Marjanishvili Theater, etc.), *Othello*, *The Conductor*, and *Miss Julie* (Fröken Julie) (Theatre Factory 42).

In this article, on the example of *Othello*, *The Conductor*, and *Miss Julie* (Fröken Julie), I'll try to research and analyze the purpose of using modern technologies in the plays by the director Levan Tsuladze.

For many years, the "death" of theater and theatrical art has been predicted. It was talked about this at the dawn of the creation of cinema, after the emergence of television the "verdict" turned out to be more categorical, and with the introduction of multimedia and digital technologies, the opinions of some, including researchers, became categorical and unequivocal. Of course, the prophecy "did not come true."

Theatrical art born from ritual will always exist, no matter what way, in what form, structure, or format, because the need to "play" is embedded in human nature.

"An important area of interaction between practical and ritual behavior is play. Despite the fact that play in our consciousness is associated with rest, psychological and physical relaxation and entertainment, it occupies a particularly large place in life, in the upbringing of the individual and in the culture of the society."¹

Theater has one most important feature: it easily grasps, assimilates, processes various fields of culture and art, thus organically adapting to them. For example, music, painting, cinema, video, multimedia, digital technologies... it has always been and is this way.

The use of film footage in theatrical art and performances began with German expressionist directors at the beginning of the 20th century. Moreover, expressionist directors even filmed street chronicles in advance specifically for production to make the play more understandable for the audience. Among them was Erwin Piscator (1893-1966), whose directorial career began with the methods and forms of expressionist theater, eventually creating political theater.² Afterward, this method was often used in different countries. Kote Marjanishvili was the first to introduce cinematic methods in Georgia, and later, in *Hoppla, We're Alive!* (1928) he used film

¹ Лотман, Об Искусстве, 2005, ст. 585. (Lotman, About Art, 2005, p. 585.)

² ვასაძე, ექსპრესიონისტული, 2020, გვ.9-20. (Vasadze, Expressionist, 2020, p. 9-20.)

footage. At that time, Marjanishvili was criticized, for allegedly copying this method from Piscator. The criticism was unfounded, since Ernst Toller (expressionist playwright) himself included film interludes in the play.³

Theater organically combined live performance with modern technologies. Video, multimedia, digital images are often used in performances today.

“Relationships” with addressees, viewers through video messages began with Robert Wilson in the 1970s. His VOOM Portraits, released in 2007, are well known today. In Wilson’s work, a well-thought-out marketing project was preceded by the creation of 20-second video portraits. At that time, even video shooting was a novelty, not to mention the Internet. He even photographed portraits of Yves Rocher’s representative Helena Rubinstein, and Louis Aragon. The project was intended for television, but was never realized. Wilson suggested to launch this type of videos to major airlines, but they refused. He was not yet one of the most popular and highest paid artists in the world.⁴

Robert Wilson, Anatoly Vasilev, Robert Lepage, Graham Vick (opera director Sir Graham Vick, died during the COVID pandemic)⁵, Philippe Genty, Rimas Tuminas, Lukasz Twarkowski, etc. In Georgia: Robert Sturua, Levan Tsuladze, Davit Doiashvili, Data Tavadze, Misha Charkviani, Dato Khorbaladze, Irakli Gogia, Avto Diasamidze, Nika Luarsabishvili, etc. This is a short list of directors who use and have used modern technologies, digital media in their performances.

In the 21st century, the theater has grasped modern technologies. Among many others, one of the best examples of this is Discrete Figures⁶ presented at the Tbilisi International Theater Festival in 2022. Along with live actors, dancing holograms took part in the dance performance. The movements were based on a series of algorithms to create body expressions. In my opinion, the on-stage “revival” of imagination (fantasy), always present in the human mind, is nothing short of a miracle from a

technological or artistic point of view.

I have already mentioned that, like European, American or Asian theater directors, directors working in Georgia also more or less use modern technologies in their productions. One of them is Levan Tsuladze, who has been using multimedia and digital technologies in his performances for the last few years. E.g. I can name *Bakula’s Pigs*, *The Navigator*, *Kreutzer Sonata*, *Crime and Punishment* (Kote Marjanishvili State Drama Theater), *Othello*, *The Conductor*, *Miss Julie* (Fröken Julie) (Theater Factory 42).

In this article, on the example of *Othello*, *The Conductor*, *Miss Julie*, I will try to study and analyze the purpose of the director’s use of modern technologies in his plays. Does he seek to keep up with modernity, or it helps convey the artistic idea, the concept of the play? Does it make this technique an organic part of the performance or not; Why is it necessary, and how is it used? Does it become part of the scenography or a direct participant in the performance.

For the last few years, Levan Tsuladze, and others, is not only the director, but also the scenographer of performances. Theatrologists study and even argue about the acceptability of a director doubling as a scenographer. I will not discuss this issue now, only stating a fact. What is more interesting to me is why it happened. I believe the main reason for this is the adoption of modern technologies by theaters. Modern directors—and, of course, theater artists as well—try to enrich existing theatrical forms with the possibilities of new technologies. For example, in today’s performances, they often use so-called Videomapping⁷ allowing to create an illusion of a 3D virtual space without any complex and expensive scenery. In this virtual space, directors can freely manipulate, easily change entourage, environment, time, place of action, etc. Also, new technologies allow directors to have a stronger impact on the audience’s mood, to pedal their intellectual and emotional load. As mentioned

3 ვასაძე, ექსპრესიონისტული, 2020, გვ.9-20 (Vasadze, Expressionist, 2020, p. 9-20.)

4 Johnson, Wilson – VOOM, <https://www.mutualart.com/Article/Robert-Wilson---VOOM-Portraits/FF53B30BD02873C6>

5 Soden, Vick, 2021. <https://www.theguardian.com/music/2021/jul/25/letter-sir-graham-vick-obituary>

6 Created by the company Abstract Engine Co., Ltd. and “Rhizomatics” – R&D research and development international program. The company’s goal is an in-depth study of the connection between people and technology – in collaboration with artists, scientists, researchers.

<https://www.tbilisiinternational.com/storage/files/doc/TIFT%20Catalogue%202022.pdf> , 2022, pp.22-25.

7 <https://www.dominionprint.com/what-is-video-mapping-and-what-makes-it-so-special/>

above, Levan Tsuladze often uses modern technologies in his productions. For example, in *Bakula's Pigs* (co-director Ana Tsutskiridze) based on Georgian classic writer Davit Kldiashvili, the directors use a hologram, an image of an angel with not only a visual but also an intellectual meaning. Levan Tsuladze and Ana Tsutskiridze turn Kldiashvili's tearful and comic story into a tragedy in the finale. At the beginning of the play, an angel appears in front of Nika Tavadze's character Galaktion. In the finale, the angel leaves Galaktion's gate and disappears into infinite space. The disappearance of the angel is perceived as a metaphor for a hopelessly godless country.

Othello, staged at Levan Tsuladze's new theatrical space (Theater Factory 42), is created with a new vision and new aesthetics of the director, with focus on working with actors and bringing forward Shakespearean speech. Without any pomp, the director and actors create individual images of each character in the performance staged with psychological and romantic drama techniques. In the performance based on a cast ensemble there are no secondary roles, each character has their own line and something important to say. Among other themes, *Othello* continues the theme of women's rights of Levan Tsuladze's trilogy staged at Marjanishvili Theater: *The Kreutzer Sonata*, *Crime and Punishment*, *The Marriage of Figaro*. In *Othello*, using minimalistic methods and interpreted in a modern way, the director depicts a world full of envy and bitterness, where love is killed in the name of love.

Levan Tsuladze's scenography, matching to the concept of the play, consists of several details. A table and a chair are placed in the left corner of the stage, and a large black lampshade hangs above it, to be transformed into a sarcophagus in the final scene. It is here, in this space, that Iago begins to think about his cunning plan; from this space *Othello*, Cassio and Roderigo tell us about their problems. In the right corner, the screen shows an occasionally calm sea, then a raging sea with stormy waves, then the bloody sun, or a beautiful sight of the night sky: the moon and the stars. The variation of the projection onscreen is an expression of the events unfolding onstage and the inner, mental state of the characters. The play begins with the episode of Iago, the light

is shed on both the character of Iago and the concept of the entire performance: jealousy caused by strong love (Iago loves *Othello*, a commander, general, friend, man; *Othello* loves *Desdemona*, a woman, friend, lover, wife) leads to revenge, and both destroy everything, including Iago himself. The first scene is followed by a beautifully resolved episode. Three most beautiful creatures: Anuka Grigolia as *Desdemona*, Anka Vasadze as *Emilia*, and Mariam Ghvinianidze as *Bianca*—dressed in light, airy costumes against the background of the image of a blue sea—seem to establish contact with the beautiful spirits of nature by musical calling and songs, evoking associations with echoes. This episode is suffused with romantic overtones, a person's desire to merge with beautiful nature filled with love. There are several visually beautiful scenes in the performance, in which the director uses modern technologies. For example, the episode with the women mentioned at the beginning, then the so-called moment of the "play" watched by an admiring *Othello*.⁸

Levan Tsuladze shows the sea element on the screen and uses it to reveal the nature of characters and develop the sequence of events. The ocean is sometimes calm, gentle, beautiful and wonderful, and sometimes stormy, violent, and merciless.

The Conductor, this is how Levan Tsuladze names the performance based on Ronald Harwood's play *Taking Sides*, the director's third performance in the new theater space. Ronald Harwood is a famous playwright and screenwriter; many performances and movies have been created based on his works. E.g., István Szabó has created a very interesting movie based on *Taking Sides*. In the play, and in the performance the main problem, conflict and issue is the fate of art and an artist in a totalitarian, dictatorial, bureaucratic world. Should the art, an artist, stand aside from politics? This is the main issue of the play and the question that each viewer has to answer for himself.

While working on dramatic material⁹ based on historical facts, Levan Tsuladze shortened the play. He changed the names of some characters, turned the character of American Investigator Major Steve Arnold into a woman, Deborah Arnold, this changes making the performance more intimate, compact, and focused on the main

8 ვასაძე, ოტელი, 2023, p. 3–8. (Vasadze, *Othello*, 2023, p. 3–8)

9 1946 წელს. *Taking Sides* tells the story of the 1946 denazification trial of Wilhelm Furtwängler, the German conductor of the Berlin

issue. In this ensemble performance, the direction, acting, scenography, choreography by Tinatin Tsuladze, musical arrangement by Zurab Gagloshvili and video installation by Data Dvalishvili create a single, harmonious spectacle. The scenery and props created by Levan Tsuladze: a table, chairs, old telephone, shelves, folders (cases) arranged on the shelves create a working office environment. The digital video installation created by Data Dvalishvili shows the bombed-out snowy streets of Berlin through large dirty windows. The colors of the lighting evoke associations with shots from old films. Nino Surguladze's costumes match the fashion of the 1940s-50s. In a two-act play, the place of action and therefore the scenery are unchanged. According to the director's plan, the transition from scene to scene is carried out with the help of a film technique, darkening, which gives a kind of rhythm to the performance. The maestro himself and the members of his orchestra are summoned to this office for questioning in the case of Furtwängler—a psychological duel between the accuser and the accused takes place for about 2 hours, in this way revealing the characters' characters, identities, beliefs, and credos.¹⁰ Anyway, what is *The Conductor* about, what do the director, the creators of the performance want to tell us? Maybe that different opinions cannot be ignored in the name of freedom, democracy. As long as one person does not allow another one to be different, then dictatorship, fascism, bolshevism... will be endless and talking about democracy and freedom will remain empty words, explaining why Levan Tsuladze's direction is harmoniously combined with his own scenography, in which the creators of the play use modern technologies. In addition, with digital video installations, vivid depictions of the horrors caused by war are created: bombed streets, houses, destroyed cities. Also, the stage environment created by new technologies sets up the mood of the performance and the audience. And, of course, all this is also financially beneficial, since digital technologies, being cheaper, replace expensive decorations.

August Strindberg's *Miss Julie* staged with the interpretation of Levan Tsuladze is a drama bordering on tragedy, with emphasis on human values, relationships

between people, women and men, women and women, parents and children, results of childhood trauma. The director transfers the text of the play to the stage almost unchanged, except for a few cuts. The performance is focused on the ensemble of actors: direction, scenography, choreography, digital visual effects or video installations, musical arrangement serve to present the characters created by the actors. A triangle is formed from the very first scene: Miss Julie, Jean, and Christine, and the "struggle" for self-establishment between people begins to end tragically.

The action, similar to the play, takes place in the kitchen. There is nothing excessive in Levan Tsuladze's scenography: a kitchen table, shelves for wine bottles, an oven, a refrigerator, and a few chairs. The screen stretched across the back wall with a video installation by Data Dvalishvili and digital visuals by Levan Geliashvili show a forest landscape with rustling leaves on the trees, then a black hole with white tentacles, perhaps a solar eclipse. Sometimes the image disappears, and stripes appear onscreen resembling a damaged TV signal, with hissing sounds. Christine discerns the nature of the relationship between Jean and Miss Julie, but remains quiet until the critical moment, silently, surreptitiously watching their flirtation. In culmination the screen shows a close-up image of maid Christine. The director also shows her jealousy with the help of digital video sequences: stripes and hissing sounds appear when the TV signal is damaged. That the love affair between Miss Julie and Jean ends is, among others, due to Christine—she will not allow them to take away what belongs to her. After all, she is an "owner" like all other plebeians. Christine believes that Jean is her property. Levan Tsuladze presents society on the screen as a faceless crowd, which will definitely condemn Julie. This crowd on the screen somehow reminds one of bloodthirsty vampires.

The actors portray their characters with the highest professionalism. Tastefully selected music ("Somehow" Citizen Cope, "Just" Radiohead), scenography, video installations, digital video effects, choreography create a stunning aura and captivate the audience from the beginning to the end of the performance.¹¹ Levan Tsuladze

Philharmonic.

¹⁰ Vasadze, Talks about Freedom, <https://www.theatre.life.ge/rodisrchebatavisflebazesaubari>, 2023.

¹¹ ვასაძე, სიკვდილი, 2024, <https://www.theatre.life.ge/sikvdilidamrc> (Vasadze, Death, 2024, <https://www.theatre.life.ge/>)

creates this performance in a minimalist style. The decorations are also minimalistic, and modern digital technologies help the director better present his idea and clearly convey his message to the audience.

Conclusion:

In the introduction I outlined why I am interested in researching this topic. On the example of *Othello*, *The Conductor*, and *Miss Julie*, I tried to analyze the purpose of using modern digital technologies in the performances by the director. I put forward several questions and tried to answer them. The use of modern digital technologies

by Levan Tsuladze helps to better convey the artistic idea and the concept of a performance. The scenography organically and harmoniously combines decorations, video installations and digital visuals. The director found a visual form that became an organic part of the performance. And, of course, Levan Tsuladze, as a director who is always in search, is interested in combining modern technologies with theatrical art. Therefore, in almost all performances of the recent period, he uses modern technologies that harmonize with other components of the performance.

REFERENCES:

- ვასაძე მ. გერმანული ექსპრესიონისტული დრამატურგია კოტე მარჯანიშვილის სათეატრო ხელოვნებაში, „სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი“ #3(84), 2020 (Vasadze M. – German expressionist dramaturgy in Kote Marjanishvili's theater art, Art Science Studies, #3(84), 2020).
- ვასაძე მ. „ოთელო“ – შურისძიებასა და ეჭვებს შეწირული სიყვარული, ჟ. „თეატრი“ No. 5, 2023 (Vasadze M. Othello: Love Sacrificed to Revenge and Jealousy, j. Theater No. 5, 2023)
- Лотман Ю, Об Искусстве, М. «Искусство», 2005, с. 585 (Lotman J., About Art, j. Art, 2005, p. 585)
- Internet resources:
- ვასაძე მ. როდის რჩება თავისუფლებაზე საუბარი ცარიელ სიტყვებად, 2023. <https://www.theaterlife.ge/rodischebatavisflebazesaubari> (Vasadze M. When talk about freedom becomes empty words, 2023.) <https://www.theaterlife.ge/rodischebatavisflebazesaubari>)
- ვასაძე მ. სიკვდილი დამარცხების თუ გამარჯვების ტოლფასია? 2024. <https://www.theaterlife.ge/sikvdilidamrc> (Vasadze M. Is death equal to defeat or victory?, 2024. <https://www.theaterlife.ge/sikvdilidamrc>)
- თბილისის საერთაშორისო თეატრალური ფესტივალი, <https://www.tbilisiinternational.com/storage/files/doc/TIFT%20Catalogue%202022.pdf> გვ.22-25 (Tbilisi International Theater Festival, <https://www.tbilisiinternational.com/storage/files/doc/TIFT%20Catalogue%202022.pdf> pp.22-25)
- Johnson Karl E. Robert Wilson – VOOM Portraits, <https://www.mutualart.com/Article/Robert-Wilson---VOOM-Portraits/FF53B30BD02873C6>
- Soden O. Sir Graham Vick obituary. “The Guardian”. 25 Jul 2021. <https://www.theguardian.com/music/2021/jul/25/letter-sir-graham-vick-obituary>
- Videomapping, <https://www.dominionprint.com/what-is-video-mapping-and-what-makes-it-so-special/>

ქართული თეატრი ტექნიკური განვითარების პირობებში

მაია კიკნაძე

საკვანძო სიტყვები: მუზარდ ფესტივალი, „ახალი თეატრი“, ჰიბრიდული თეატრი, ციფრული თეატრი, პანდემია

სტატიაში წარმოდგენილია, ტექნიკური პროგრესის განვითარებისა და ქართული თეატრის ურთიერთმიმართების საკითხები. შეფასებულია, თუ რა გავლენა იქონია სხვადასხვა დროსა და ეპოქაში, ტექნიკის სიახლეებმა თეატრალურ პროცესებზე.

ამ თვალსაზრისით, განხილულია ქართული თეატრის ისტორიის მნიშვნელოვანი ეტაპები, უახლესი ქართული თეატრის ჩათვლით. აღნიშნულ ეტაპებზე მსჯელობა საშუალებას იძლევა, წარმოდგენა ვიქონიოთ ქართულ თეატრში ტექნოლოგიის გამოყენების შესაძლებლობების საერთო სურათზე, მისი განვითარების ტენდენციები.

XXI საუკუნე რთული წინააღმდეგობით აღსავსე მოვლენებით ხასიათდება. ერთი მხრივ, ტექნიკის სწრაფი განვითარება, მეორე მხრივ, ომები და პანდემია, მსოფლიო თეატრალურ პროცესებზე ყოველთვის პოულობდა ასახვას. ტექნიკური მიღწევები ბევრ სიახლეს სთავაზობდა კაცობრიობას. თეატრი კი ყოველივე პროგრესულს თავის სასარგებლოდ იყენებდა, პრიმიტიული ფორმებიდან დაწყებული, ციფრულ ტექნოლოგიამდე.

ჯერ კიდევ ანტიკურ თეატრში, ძვ. წ. მე-5 საუკუნეში, შეიმუშავეს ეგრეთ წოდებული თეატრალური მანქანები, რაც, უპირველესად, სპექტაკლის ვიზუალურ მხარეზე, ანუ დეკორაციებში აისახებოდა. მაგალითად, სკენეს სახურავზე მიმაგრებული, ამაღლებული პლატფორმიდან, თეოლოგიებიდან, ანუ ღმერთის სასაუბროდან, „ღმერთთა როლების შემსრულებელნი ასრულებდნენ თავიანთ პარტიებს; კერავნოსკოპეიონი სცენაზე ელვისა და ჭექა-ქუხილის ეფექტის შესაქმნელად იყო გამოყენებული; ეკაკიკლემა ბორბლებიანი სცენაზე გამოსაგორებელი მცირე პლატფორმა იყო. განსაკუთრებით ცნობილი იყო მექანე, ასევე გერანოსი. როგორც ჩანს, ამჟამად კოშკის ტიპი-

სა, რომელთა საშუალებითაც მაყურებელთა წინაშე მფრინავი და ჰაერში მოფარფატე არსებების წარმოდგენა სურდათ... ეს დანადგარი გამოიყენებოდა ღმერთის უეცრად ჩასართველად მოქმედებაში. აქედან არის გამოთქმა „deus ex machina“ („ღმერთი მანქანიდან“), რომელიც გამოიყენებოდა იმ შემთხვევათა აღსანიშნავად, როდესაც კონფლიქტი განიხილებოდა არა მოვლენათა მოქმედების მსვლელობიდან გამომდინარე... არამედ ზეპუნებრივი ძალის უეცარი ჩარევის წყალობით“.¹ როგორც ვხედავთ, ამ ტექნიკურ ხერხს, ფორმის გარდა, ამრობრივი დატვირთვაც ჰქონდა. სცენაზე ღმერთის მოულოდნელი გამოჩენა, ცვლიდა მოქმედების განვითარებასა და გმირების ბედსაც (მაგალითად, ევრიპიდეს „იფიგენია თავრიდში“, „ელექტრა“ და სხვა).

ყოველ ეპოქას მისთვის დამახასიათებელი ტექნიკური შესაძლებლობები გააჩნდა, რაც უშუალოდ დაკავშირებული იყო ქვეყნის ეკონომიკურ განვითარებასთან. იმ დროს, როცა ელექტრონული განათება არ არსებობდა, სპექტაკლები დღის შუქზე ან ღამის საშუალებით იმართებოდა.

თეატრალურ სცენაზე ელექტრონული განათება პირველად 1849 წლიდან გამოჩნდა.² პარიზის თე-

1 გორდენიანი, ბერძნული, 1977, გვ. 161.

2 Гудкова, Сценический.

ატრ „გრანდ ოპერაში“ მეიერბახის ოპერაში „წინასწარმეტყველი“, მზის ჩასვლისა და ხანძრის ეფექტის გადმოსაცემად, გამოიყენეს მცირე ზომის რკალიანი პროექტორი პარაბოლური სარკის ამრეკლით. ქართულ თეატრში, სპექტაკლები ჯერ გაზის განათების შუქზე ტარდებოდა, ხოლო შემდეგ – ელექტრო განათების. 1870 წელს საზაფხულო თეატრის გახსნისთვის გაზომეტრის დამთავრება ვერ მოასწრეს და მხოლოდ 1871 წელს გაზით ახალი განათება მიიღეს. ამ დღეს, 1871 წლის 7 ივნისს, საზაფხულო ბაღში აღინიშნა გრიგოლ ორბელიანის 50 წლისთავი. „მხოლოდ 1871 წლიდან მიეცათ თბილისელებს გაზის ახალი განათების ეფექტით დატკობის შესაძლებლობა“.³

საქართველოში პირველი დენი თბილისში გაჩნდა 1887, როდესაც ქართული დრამატული თეატრის გასანათებლად თბური ძრავების დაყენება დაიწყო. ინიციატორი, ნიკო ნიკოლაძესთან ერთად, ილია ჭავჭავაძეც იყო. ჯერ განათდა სათავადაზნაურო ბანკი, 1895 წელს კი – თამაშშევის ქარვასლა, ხოლო 1896 წელს ახალი სახაზინო თეატრი გოლოვინის პროსპექტზე. მე-20 საუკუნის დასაწყისში ჰქონდა განათება არტისტული საზოგადოების თეატრსაც.

მსოფლიოში არსებულმა ტექნიკური მიღწევებმა, რადიოსა და სატელევიზიო ინდუსტრიის განვითარებამ, ხელი შეუწყო ახალი ჟანრების – რადიოსა და სატელევიზიო თეატრის შექმნას. 1924 წელს BBC-ის გადმოცემულმა პირველმა რადიო დადგმამ „განსაცდელი“, რომელიც ქვანახშირის მაღაროში სიბნელესა და საფრთხეში მოხვედრილი ადამიანების თავგადასავალს შეეხებოდა, საფუძველი დაუდო რადიო თეატრის ჩამოყალიბებას. „რადიომ დასაბამი მისცა ხელოვნების ჩართვას მასობრივი კომუნიკაციის სისტემაში. თავიდან ეს პროცესი მხოლოდ რეპროდუქციული ხასიათისა იყო – რადიომ ხელოვნების ნაწარმოების ტირაჟირება დაიწყო და ლიტერატურას, თეატრს და განსაკუთრებით მუსიკას უზარმაზარი აუდიტორია შესძინა“.⁴ რაც შეეხება კინოინდუსტრიის ჩამოყალიბებას, მანაც დადებითი გავლენა იქონია თეატრის განვითარებაზე. ჯერ კიდევ 1924 წელს, მწერალი და საზოგადო მოღვაწე ნიკო შიუკაშვილი, რო-

მელიც ქართული თეატრის გარდაქმნაზე საუბრობდა, თეატრალურ ხელოვნებაში არსებულ სიახლეებს ხედავდა, რომელიც ტექნიკასთან იყო დაკავშირებული „ცხოვრებას თეატრში შეაქვს მთელი თავისი ტექნიკა: კინო, მანქანა, ელექტრონი, სვეტინგ-რინგი, აეროპლანი“.⁵

ქართულ თეატრში ტექნიკური პროგრესის გავლენაზე საუბრისას, ყურადღება უნდა მივაქციოთ რამდენიმე პერიოდს:

1. მე-20 საუკუნის 30-იანი წლები (სპექტაკლებში კინოელემენტების შეტანა);
2. პანდემიის პერიოდი (ონლაინ თეატრის შექმნა);
3. უახლესი ქართული თეატრი; (რეჟისორები მართავენ ციფრულ ტექნოლოგიებს, მათ შორის გამორჩეულია „ახალი თეატრის“ სცენაზე, ინოვაციური მეთოდის, ეგრეთ წოდებული ჰიბრიდული სპექტაკლების ესთეტიკის დამკვიდრება). აღნიშნული თემების – ტექნიკისა და თეატრის ურთიერთმიმართებაზე მსჯელობა საშუალებას იძლევა, წარმოდგენა ვიქონიოთ ქართულ თეატრში ტექნოლოგიის გამოყენების შესაძლებლობების საერთო სურათზე, მისი განვითარების ტენდენციაზე.

მე-20 საუკუნის 30-იან წლებში, ქართულ თეატრში კინოელემენტების გამოყენება პირველად კოტე მარჯანიშვილმა სცადა (ევროპაში ეს უკვე ნაცადი ხერხი იყო). 1928 წელს ქუთაის-ბათუმის თეატრში, როდესაც რეჟისორი ახალ თეატრს ქმნიდა, პირველი წარმოდგენისთვის (ერნსტ ტოლერის პიესა „ჰოპლა, ჩვენ ვცოცხლობთ!“) სპეციალურად კინო ეპიზოდები გადაიღო. სცენაზე გაშლილ ეკრანზე, მაყურებელი იმ მსახიობებს ხედავდა, რომლებიც სპექტაკლში იღებდნენ მონაწილეობას, ამდენად, სცენაზე მიმდინარე პროცესებს ბუნებრივად აგრძელებდა ეკრანზე ასახული მოვლენები. სცენაზე ჯერ ცოცხალი მსახიობი ჩნდებოდა, შემდეგ მისი ეკრანული გამოსახულება. მიუხედავად ექსპერიმენტისა, ყველაფერი ეს იმდენად ორგანული იყო, რომ რეჟისორ დოდო ანთაძის აზრით, „ხელოვნების ერთი სახიდან მეორეზე გადასვლას, მაყურებელი ისე იღებდა, როგორც სრულიად ბუნებრივ მხატვრულ პროცესს“.⁶

3 დოლიძე, ნარკვევები, 2020, გვ. 24.

4 იბერი, რადიო, საბჭოთა ხელოვნება, #5-6-7, 1997.

5 შიუკაშვილი, ქართული, #21, 6/IV, 1924.

6 ანთაძე, დღეები, 1971, გვ. 383.

ერნსტ ტოლერის „ჰოპლა“ მარჯანიშვილის დადგმით ჭეშმარიტად ნოვატორული სპექტაკლი იყო. ვგულისხმობ, უპირველესად, ფორმის ძიებათა სიახლეს. მასში გამოყენებული იყო კინო, რადიო და დიდი სარკეები, რომლებიც კულისებში მომხდარ ამბავს არეკლავდა, ხოლო რადიოს საშუალებით, გადმოსცემდნენ ადამიანის გულისცემას, რომელსაც მთელი დარბაზი სულგანაბული უსმენდა. ეკრანის გამოყენება, მიუხედავად იმდროინდელი ტექნიკის პრიმიტიულობისა, ძალზე ეფექტური აღმოჩნდა, თუმცა, გარკვეულად ართულებდა მსახიობის მუშაობას. მარჯანიშვილმა მოახერხა კინოსა და მსახიობის ერთმანეთთან ჰარმონიული შერწყმა. მარჯანიშვილს ყოველთვის იტაცებდა სიახლეების ძიება, ჟანრობრივი სხვადასხვაობა, რაც თავისთავად გულისხმობდა სარეჟისორო ესთეტიკაში სტილისტური და ფორმისეული მრავალფეროვნების დამკვიდრებას, გამომსახველობითი „ენის“ ახლებურ გააზრებას. მარჯანიშვილმა კინოკადრები შემდეგ სხვა სპექტაკლებშიც გამოიყენა. კარლო კალადის პიესაში „როგორ?“, მარჯანიშვილს კინოს გამოყენება პიესის სტრუქტურამ უკარნახა. მთავარი გმირი სპექტაკლში, 1905 წლის მომხდარი რევოლუციის ამბავს ჰყვებოდა. ეკრანზე კი ამ დროს რევოლუციის ამსახველ ეპიზოდებს აჩვენებდნენ, რომელიც აღიქმებოდა, როგორც მთხრობლის მოყოლილი ამბავი.

1929-30 წლების სეზონში კოტე მარჯანიშვილმა კვლავ კინო ხერხს მიმართა სპექტაკლში ალექსანდრე ქუთათელის „შუალამემ გადაიარა“ (მხატ-ვარი: დავით კაკაბაძე). წინა სპექტაკლებისაგან განსხვავებით, აქ კინოს კომიკური დატვირთვა ჰქონდა და მხოლოდ ეფექტის მოსახდენად იყო გამოყენებული. კომპოზიტორ თამარ ვახვახიშვილის მოგონებებიდან ვიცით, რომ ერთ-ერთი მთავარი გმირის, შეყვარებული კაცის ცრემლები ეკრანზე მოწანწკარებდა წვიმის წვეთებად. შემდეგ ეს წვეთები გადადიოდა წყლის ჭავლში, ნაკადულში, მდინარეში და ბოლოს აბობოქრებულ ზღვაში.⁷

კოტე მარჯანიშვილის წარმატებული ექსპერიმენტის გარდა, მეოცე საუკუნეში ქართულ თეატრში, ეკრანის გამოყენების კიდევ ერთი ფაქტია ცნობილი. 1951 წელს, კოტე მარჯანიშვილის თეატრში, რე-

ჟისორმა არჩილ ჩხარტიშვილმა ილო მოსაშვილის პიესა „მისი ვარსკვლავი“ დადგა. სპექტაკლის საფინანსო ეპიზოდში რეჟისორმა, ეკრანის საშუალებით, ეპოქისთვის დამახასიათებელი იდეოლოგიური მუხტი შეიტანა. დარბაზში სინათლე ქრებოდა, ეკრანზე ჩნდებოდა მწყემსი, რომელსაც ხელში ეჭირა წიგნი სტალინის შესახებ. იგი წიგნს ფურცლავდა და ჩნდებოდა ბელადის პორტრეტი. სურათი ეკრანზე თანდათანობით დიდდებოდა და აუდიტორიის ოვაციას იწვევდა.

მე-20 საუკუნიდან მოყოლებული, ტექნიკური პროგრესის განვითარების პროცესში, საზოგადოებაში ყოველთვის ჩნდებოდა ეჭვი, რომ თეატრალური ხელოვნება თავის ფუნქციას დაკარგავდა და საზოგადოების ყურადღებას თეატრის მიმართ მიწვევდებოდა, თუმცა, ვარაუდი არასოდეს მართლდებოდა და დღეს ყველაზე მძლავრი ციფრული ტექნოლოგიების ეპოქაში, როდესაც ინტერნეტ ტელევიზია რჩება როგორც გართობის, ახალი ამბების, ინფორმაციისა და კულტურული გამოხატვის-გავრცელების საშუალება, თეატრისადმი ინტერესი კიდევ უფრო გაიზარდა, ამაზე მეტყველებს თბილისში ახალ შექმნილი თეატრების მზარდი რაოდენობა.

21-ე საუკუნე თვისობრივად ახალ სტანდარტებსა და ნოვაციებს სთავაზობს კაცობრიობას, კულტურაში ციფრული ტექნოლოგიების განვითარებამ ჩამოაყალიბა ახალი კულტურული გამოცდილება. შეიქმნა ახალი მიმდინარეობა, ციფრული კულტურა (Digital Culture), ხელოვნება (Digital Art) და ციფრული თეატრი. უკვე ჩვეულებად იქცა, სამხატვრო გალერეებში ცნობილი მხატვრების გამოფენების მოწყობა ციფრულ ფორმატში, მართალია, ორიგინალურ ხელოვნებას ის კონკურენციას ვერ უწევს, მაგრამ მისი ეფექტური გამოსახულება მაყურებელში, განსაკუთრებით კი ახალგაზრდებში, სახვითი ხელოვნებისადმი ინტერესს ზრდის, რაც ცალსახად დადებითი მოვლენაა.

თუმცა, ტექნიკურ პროგრესს, პოზიტიურ დღის წესრიგთან ერთად, გარკვეული საშიშროებაც ახლავს თან, რაც პერსპექტივაში უფრო და უფრო რეალურ სახეს იძენს. პირველ რიგში, ვგულისხმობ მსახიობის პროფესიის მომავალს და მის შესაძლო ცვლილებებს. თუ დღეს, ტექნიკური განვითარების ეპოქაში, სცენა-

⁷ ვახვახიშვილი, თერთმეტი, 1976, გვ. 112.

ზე მსახიობი მთავარი და შეუცვლელია. არსებობს საშიშროება, რომ დროთა განმავლობაში ციფრულ-მა ტექნოლოგიებმა მას კონკურენცია გაუწიოს და ხელოვნურმა ინტელექტმა ჩაანაცვლოს – ეს განსაკუთრებით ეხება კინო ინდუსტრიას, რომელიც მოგებაზეა ორიენტირებული. ამდენად, შემთხვევითი არ იყო ერთი წლის წინ გამართული ჰოლივუდის მსახიობთა პროტესტი, რომლებიც ითხოვდნენ მუშაობის გარანტიებს, ვინაიდან ხელოვნური ინტელექტის საშუალებით, სავსებით შესაძლებელია მათი ხმებისა და სახეების გამოყენება.

ვიდრე ციფრული ფორმატი თეატრალური ხელოვნების გამოხატვის ერთ-ერთ მთავარ საშუალებად იქცა, მე-20 საუკუნის 40-იან წლებში ევროპული თეატრების ისტორიაში ვხვდებით სხვადასხვა სახის ციფრულ სპექტაკლს, პერფორმანსებს. ევროპის მასშტაბით ერთ-ერთი ყველაზე დიდი გამოხმაურება პოვა ჩეხურმა მულტიმედიურმა თეატრმა „Laterna Magika“, ანუ ჯადოსნური ფარანი. მისი წარმოშობა დაკავშირებული იყო 1958 წელს ბრიუსელში ჩატარებულ მსოფლიო გამოფენასთან (Expo). თეატრმა წარმოადგინა შერეული ხელოვნების სინთეზი: პანტომიმა, ბალეტი, თანამედროვე ცეკვა. მაგრამ მთავარი და მნიშვნელოვანი, რამაც საზოგადოების აღფრთოვანება გამოიწვია, იყო ვიზუალური მხარე. კინოპროექციისა და მსახიობთა თამაში აძლიერებდა ეფექტს. ამ წარმოდგენის რეჟისორი იყო ალფრედ რადოკი (Alfred Radok) და სცენოგრაფი იოზეფ სვობოდა (Josef Svoboda). ამდენად, ციფრული თეატრის შექმნას გარკვეული გამოცდილება უკვე გააჩნდა. მოგვიანებით, 21-ე საუკუნეში ცნობილი გახდა გერმანულ-შვეიცარიული დასი, Rimini Protokoll, რომლის მოღვაწეობაც დაიწყო 2000 წელს და თეატრალურ ხელოვნებაში არაერთი ნოვატორული პროექტი და ციფრულ ჟანრის სპექტაკლები შექმნა: Remote X, Call Cutta, 100/% CITY, სადაც მაცურებელი გახდა მოქმედი გმირი, ხოლო გარემო – დეკორაცია.

სულ რამდენიმე წლის წინ, როდესაც მთელი მსოფლიო პანდემიამ მოიცვა, განსაკუთრებული მოთხოვნა გაჩნდა ტექნიკურ შესაძლებლობებზე. მსოფლიოში შეიცვალა დღის წესრიგი. ადამიანი უფრო მეტად მიეჯახა ინტერნეტ სივრცეს. ყველაფერი ციფრულ ტექნოლოგიების საშუალებით გახდა შესაძლებელი. კულტურამ და კერძოდ თეატრალურმა ხე-

ლოვნებამაც ალღო აულო შექმნილ ვითარებას და ამ რთულ სიტუაციაში გადარჩენის გზის ძიება დაიწყო. ევროპაში „ლაივ სტრიმის“ მეშვეობით არაერთი სპექტაკლი აჩვენეს, რასაც მალე ქართულმა თეატრმაც აუბა მხარი. გაჩნდა ახალი სახეობა „ციფრული თეატრი“, თბილისში ჩატარდა ონლაინ ფესტივალი.

ციფრული თეატრის იდეის ავტორმა და მენეჯერმა, მსახიობმა ანა სანაიამ, 2020 წლის 5-17 ოქტომბერს, საკმაოდ ამბიციურ პროექტს ჩაუყარა საფუძველი, მან იმ დროისთვის სრულიად ახალი სახეობა, ეგრეთ წოდებული „ონლაინ თეატრის“ ფესტივალი MOOZ ART FESTIVAL კატრეტ „ამბასადორის“ ღია სივრცეში მოაწყო. პარალელურად კი მაცურებელს შესაძლებლობა მიეცა, ეკრანების საშუალებით, პირდაპირ ეთერში, სპექტაკლების პრემიერებისთვის ედევნებინა თვალყური.

წარმოდგენილ პროექტში ხუთი ახალგაზრდა რეჟისორი იღებდა მონაწილეობას: კოკო როინიშვილი (ეჟენ იონესკოს „ორთა ბოდვა“), სოფო ქელაძე-ანი (სარა კეინის „ფედრა“), დავით ჭაბაშვილი (კობო აბეს „ჯოხად ქცეული ადამიანი“), გიორგი ჩალაძე (ჟან პოლ სარტრის „ცხრაკლიტულის“ მიხედვით „NO EXIT“) და საბა ასლამაზიშვილი (დავით კლდიაშვილის „უბედურება“). აღნიშნულმა ფესტივალმა დიდი ინტერესი გამოიწვია თეატრალურ შორის, განსაკუთრებით კი საბა ასლამაზიშვილის სპექტაკლმა, რაც, უპირველესად, განაპირობა წარმოდგენის ვიზუალურმა მხარემ, გარემო სივრცისა და მოქმედების ადგილის ორიგინალურმა გადაწყვეტამ (მხატვარი: თეო კუხიანიძე). რეჟისორმა საბა ასლამაზიშვილმა „უბედურების“ სრულიად განსხვავებული ვერსია შესთავაზა მაცურებელს. დავით კლდიაშვილის პიესაში დასმული პრობლემა ცრურწმენისადმი ადამიანის დამოკიდებულება, სპექტაკლში მეორეხარისხოვანი გახდა. თუ პიესის გმირები, სოციალური პირობების გამო, იტანჯებიან, მაგრამ მაინც იმედიანად არიან და მოთმინებაში პოულობენ ნუგეშს, საბა ასლამაზიშვილის სპექტაკლში, მოქმედ პირებს შორის სულიერი კავშირები გაწყვეტილია და მხოლოდ საკუთარი გადარჩენისთვის იბრძვიან, მათ არც თანაგრძნობა გააჩნიათ და არც სიყვარული ერთმანეთის მიმართ. ამგვარად, სპექტაკლი უფრო სიყვარულის შეუძლებლობას ეხება, ვიდრე სოციალურ ან ცრურწმენებით ნაკვებ უბედურებას, როგორც ეს ანოტაციაშია მი-

თითებული. მის ვისაც მოყვასისადმი სიყვარული არ შეუძლია, ნაგავსაყრელზე ცხოვრებისთვის არის განწირული. სპექტაკლის მთელი მოქმედება, დიდ მოედანზე, მდებარე, ნაგავსაყრელსა და მის მიმდებარე გარემოში ვითარდება. სპექტაკლის დასაწყისში მოქმედი გმირები ნელ-ნელა იწყებენ თავშესაფრიდან -ნაგავსაყრელიდან გამოსვლას და მოქმედებაში ჩართვას.

1914 წელს დაწერილი ეს პიესა დღეს ციფრულ ფორმატში სულ სხვა საშუალებითა და სადადგმო შესრულებით არის წარმოდგენილი. ტექნოლოგიურმა შესაძლებლობებმა განსაზღვრა კიდევ სპექტაკლის ფორმა, ესთეტიკა, საშემსრულებლო ხერხი.

პროექტის ორიგინალურობა იმაში მდგომარეობდა, რომ სპექტაკლების ნახვა ერთდროულად შესაძლებელი იყო, როგორც ღია ცის ქვეშ, ასევე, ინტერნეტის საშუალებით. მაყურებლის აღქმაც, მათი დამოკიდებულებაც სპექტაკლის მიმართ სხვადასხვაგვარი იყო. მაგალითად, ცოცხალ ვერსიაში, მაყურებელი მსახიობისგან შორს იდგა და გაშლილ სივრცეში, შეუძლებელი იყო მსახიობის სახის, მისი მიმიკის ისე დანახვა, როგორც ეს ციფრულ ფორმატში იყო შესაძლებელი - მსხვილი ხედით. თუმცა, ონლაინ ფორმატს თავისი ხარვეზები გააჩნდა. ეს პირველ რიგში ეხება მსახიობთა (ნიკა ნანიტაშვილი, ბაჩო ჩაჩიბაია, მარიამ ჩუხრუკიძე, ხათუნა ბერძენიშვილი, ნიკა ფაიქრიძე) ურთიერთობას. ჩანაწერში კარგად ჩანს, რომ პარტნიორებს შორის არ მყარდება კომუნიკაცია. მაყურებელი ეკრანზე ცალკეული გმირის მოქმედებას უფრო ადევნებს თვალყურს, ვიდრე მთლიანობაში აღიქვამს მათ, ამდენად, პარტნიორთა შორის კონტაქტი მხოლოდ ფრაგმენტულად არის წარმოდგენილი, რაც შესაძლოა ტექნიკური პერსონალის გამოუცდელობისა და ონლაინ ფორმატის შედეგი იყოს. მიუხედავად სპექტაკლების ხარისხისა (ჩანაწერსაც ვგულისხმობ), თბილისში ონლაინ ფესტივალის გამართვამ დადებითი როლი ითამაშა „ლოქდაუნის“ პერიოდის თეატრალურ ცხოვრებაში. ფესტივალმა მიძინებული პროცესი ოდნავ გამოაცოცხლა და მაყურებელს გარკვეული ინტერესი გაუჩინა. ამ პერიოდში, ხშირად ისმოდა კითხვა, პანდემიის დამთავრების შემდეგ, როდესაც ცხოვრება ჩვეულ რიტმში ჩადგებოდა, გაგრძელდებოდა თუ არა ამ ფორმატზე მუშაობა, ტექნიკური შესაძლებლობების დახვეწა, ევროპული თეატრების გა-

მოცდილების გაზიარება.

დღეისათვის უკვე ცხადი გახდა, რომ საქართველოში ონლაინ თეატრმა ვერ შეძლო განვითარება. მიზეზი, ჩემი აზრით, ცალსახა და ნათელია. მისი წარმოშობა, შეიძლება ითქვას, ექსტრემალური ვითარების შედეგი იყო და გარკვეულად იძულებით ფორმას წარმოადგენდა, ამდენად, პანდემიის გაქრობასთან ერთად, მის მიმართ ქართველ რეჟისორთა ინტერესიც გაქრა და ონლაინ თეატრებმაც შეწყვიტა არსებობა, თუმცა არ გამქრალა ინტერესი ციფრული ტექნოლოგიების მიმართ, პირიქით, რაც უფრო შორს მიდის პროგრესი, მით უფრო დიდია მის მიმართ ინტერესი. თეატრში ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებამ თვისობრივად შეცვალა სპექტაკლის ვიზუალური მხარე, სადადგმო ხერხების შესაძლებლობა, მსახიობის დამოკიდებულება პარტნიორთა მიმართ, თუმცა ტრადიციული თეატრისგან განსხვავებით, აქ მსახიობს ტექნიკასთან უწევს შეგუება, ხოლო ტექნიკას -მსახიობზე მორგება. ეს ურთიერთმონაცვლეობა ყველაზე კარგად რეჟისორ დავით დოიაშვილის სპექტაკლებში გამოჩნდა. ვფიქრობ, დღევანდელ ქართულ თეატრში, ტექნიკური შესაძლებლობების გამოყენებაზე, მის დანერგვასა და, ციფრული ტექნოლოგიების საშუალებით, ინოვაციური მეთოდის ეგრეთ წოდებული ჰიბრიდული სპექტაკლის ესთეტიკის დამკვიდრებაზე საუბრისას, პირველ რიგში, უნდა დავასახელო რეჟისორი დავით დოიაშვილის „ახალი თეატრის“ სცენაზე განხორციელებული პროექტები, რასაც ხელს უწყობს თეატრის ტექნიკური აღჭურვილობაც. რეჟისორი, ტექნიკის საშუალებით, წარმოგვიდგენს არა მხოლოდ სპექტაკლის ფორმას, მის სანახაობით მხარეს, სტილისტიკას, არამედ ყველაზე მნიშვნელოვანს - სპექტაკლის არსს, სათქმელს და მის მეტაფორულ გააზრებას. ჯერ კიდევ სტუდენტობის წლებში, თავის სადიპლომო ნაშრომში „მადამ ბოვარი“ დამწყებმა რეჟისორმა ეკრანი გამოიყენა, რაც იმ დროინდელი თაობისთვის სიახლეს წარმოადგენდა. მოგვიანებით, ახალი სადადგმო ხერხების ძიების პროცესში, კამერა გამოიყენა იბსენის „მოჩვენებებში“ (ძველ შენობაში) და ასე შემდეგ. ტექნიკური სიახლის არაერთი მცდელობისა და ექსპერიმენტების შედეგად, დავით დოიაშვილმა თავისი ხელწერა ჩამოაყალიბა და დღეს წარმოდგენილიც კია, რომ რეჟისორის ფორმისეული ძიებები, ხშირად ეპატაჟური გააზ-

რება, არ იყოს მორგებული ტექნიკურ სიხლეებთან, რაზედაც მეტყველებს მისი დადგმული სარეპერტუარო სპექტაკლები: მაგალითად, ჩეხოვის „თოლია“, ან სოფოკლეს „ოიდიპოს მეფე“. ორი სრულიად განსხვავებული ეპოქის კლასიკური პიესები რეჟისორმა ულტრა თანამედროვე სტილში სრულიად ახლებური ვერსიით წარმოადგინა. მთელი სპექტაკლის განმავლობაში ოიდიპოსს (მსახიობი: კახა კინწურაშვილი), ეკრანზე ვხედავთ და სცენაზეც. მართალია, სპექტაკლის დიდი ნაწილი ცოცხლად ვითარდება, მაგრამ მნიშვნელოვანი ეპიზოდები, რომელთაც ამრობრივი და ემოციური დატვირთვა აქვს, ეკრანის საშუალებით მიეწოდება მაყურებელს. ამ მხრივ აღსანიშნავია მისი და იოკასტეს (მსახიობი: ნინო კასრაძე) ხანგრძლივი ინტიმური სცენები. სპექტაკლში, ამ ურთიერთობის დემონსტრირება, სპექტაკლში ეს ურთიერთობები ტელევიზორების საშუალებით გადმოიცემა. სპექტაკლის ფინალურ სცენაში, როდესაც მაყურებელი უკვე დასასრულის მოლოდინშია, რეჟისორი ამ დროს მათ არჩევანს სთავაზობს, სურს თუ არა მაყურებელს სპექტაკლის გაგრძელება, ფინალური სცენის ნახვა. მსახიობი მაყურებელთან ინტერაქციაშია (რაც, ზოგადად, დამახასიათებელია დოიაშვილის სპექტაკლებისთვის) და მისგან მოითხოვს ხმის მიცემას. რა თქმა უნდა, ეს საკითხიც ტექნიკის საშუალებით წყდება.

ტექნიკური შესაძლებლობები განსაკუთრებით საინტერესოდ არის წარმოდგენილი სპექტაკლში „თოლია“ (2022). სპექტაკლი ეკრანზე გამოსახული მოვლენების აღწერით იწყება. რეჟისორი თავიდანვე გვაცნობს მოქმედ გმირებს და მათ სამყაროში გვახედებს. მათი ურთიერთობების წარმოსაჩენად, დავით დოიაშვილი იყენებს ციფრულ ტექნოლოგიებს და სულ რაღაც ორი წუთის განმავლობაში, ეკრანზე წინასწარ გადაღებული კადრების საშუალებით ვხედავთ ნინასა და ტრიგორინს, ირინასა და ტრიგორინს, კოსტასა და ნინას, მაშასა და მედვედენკოს, პოლინა ანდრეევსა და შამრაევს შორის ურთიერთობებს. მათ შორის არსებული სიძულვილისა თუ სიყვარულით აღსავსე ცხოვრებისეულ ეპიზოდებს. ეს ურთიერთობები, რომლებიც სცენაზე გადაინაცვლებს, შემდეგ „სცენიდან გადის“ და კვლავ ეკრანს უბრუნდება. ეკრანი კი სპექტაკლის მთავარი კომპონენტია, რომელიც სპექტაკლის დეკორაციას ან ცვლის, ან ავსებს. თეატროლოგ ლაშა ჩხარტიშვილის პროექტში „თეატრი

კარანტინში“, რეჟისორი დათო დოიაშვილი თავად განმარტვას ციფრული ტექნოლოგიის დადებით მხარეს: „ციფრულს აქვს ის სიხლე, რომ შეგიძლია გახვიდე სცენიდან“.

სპექტაკლის მთავარი გმირი კონსტანტინე ტრეპლევი, კამერით ხელში, გამუდმებით იღებს სცენაზე განვითარებულ მოვლენებს და მნიშვნელოვან მონოლოგებს სწორედ ეკრანის საშუალებით წარმოგვიდგენს. სპექტაკლში, შეიძლება ითქვას, ორი ძირითადი ხაზი, ორი მთავარი იდეაა გამოკვეთილი. პირველი – ეს არის ეგზისტენციალური საკითხი, ადამიანის შინაგანი სამყაროს კვლევა – თუ ვინ ვარ მე. ტრეპლევი (მსახიობი: გივიკო ბარათაშვილი) საკუთარ თავს ეკითხება – „ვინ ვარ მე?“, ვინაიდან, დედის გარემოცვაში თავს არარაობად აღიქვამს, რაც საბოლოოდ მის თვითმკვლელობას გარადაუვალს ხდის. მეორე მთავარი სათქმელი კარგად ჩანს მის მონოლოგში თეატრში ახალი ფორმების ძიების თაობაზე, რაც უდავოდ რეჟისორ დავით დოიაშვილის პოზიციაც არის, რომელიც „ახალი თეატრის“ სცენაზე – ახალი ფორმების (აქ: ციფრულის, ჰიბრიდულის) დამკვიდრების აუცილებლობაზე მიგვანიშნებს.

გივიკო ბარათაშვილის ტრეპლევი, ეკრანის საშუალებით დაშტამპულ თეატრალურ ფორმებზე, ძველ გადმონაშთებსა თუ სიყალბეზე საუბრისას, თეატრის ფოიედან მიმართავს ღარბაში მყოფ მაყურებელს. მას არ მოსწონს ძველი თაობის მსახიობთა, მათ შორის დედის მოსაზრებები (ეკრანზე ამ დროს ჩნდება მათი ფოტოები), რომლებიც თავს აბეზრებენ. მას სურს, თავისი ახალი სპექტაკლით „ძველი თეატრი“ წარსულს ჩააბაროს. რეჟისორ დავით დოიაშვილს, კამერისა და ეკრანის ხშირი გამოყენება, საშუალებას აძლევს, მაყურებელს ახლო ხედით დაანახოს მოქმედი პირები. ეს ხერხი მისთვის არა მხოლოდ ფორმის, არამედ იდეის გამოსაკვეთად არის გამოყენებული.

დამატება:

უახლეს ქართულ თეატრში, ციფრული შესაძლებლობების გამოყენების არაერთი მაგალითის დასახელებაა შესაძლებელი: „დანაშაული და სასჯელი“, „ღირსი“ (რეჟისორი: ლევან წულაძე), „მედეა ბურკაში“ (რეჟისორი: ვანო ხუციშვილი), უფრო ადრე მოზარდ მაყურებელთა თეატრში, დიმიტრი ხვთისი-აშვილის დადგმული სპექტაკლები: „მე შენ მიყვარხარ!“, „ბაში-აჩუკი“, რომლებიც საქართველოს წარ-

სული ისტორიის ამბებს მოგვითხრობს. რეჟისორმა დიმიტრი ხვთისიაშვილმა ტრადიციულ სარეჟისორო ხერხებს თანამედროვე გრაფიკული ტექნოლოგიები შეუთავსა. სპექტაკლში დეკორაციები ჩაანაცვლა ეკრანმა 3D ტექნოლოგიით (დავით მაჭავარიანის სცენოგრაფია) და ასე შემდეგ.

ქართული თეატრის განვითარების მანძილზე, თე-

ატრი ყოველთვის დროისა და ეპოქის მოთხოვნებს გამობატავდა. იღებდა და იზიარებდა სხვათა გამოცდილებასაც. ამ თვალსაზრისით, ძალზე მნიშვნელოვანია, ტექნიკური მიღწევების დანერგვა და მათი პრაქტიკული გამოყენება, რაც, ვფიქრობ, გამოწვევად რჩება ქართულ თეატრალურ სივრცეში.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ანთაძე დ., დღეები ახლი წარსულისა, თბ., 1971.
- გორდემიანი რ., ბერძნული ცივილიზაცია, ნაკვეთი II, ნაწილი I, თბ., 1977.
- დოლიძე ი., ნარკვევები XIX საუკუნის სათეატრო არქიტექტურის ისტორიიდან, თბ., 2020.
- ვახვახიშვილი თ., თერთმეტი წელი კოტე მარჯანიშვილთან, თბ., 1976.
- იბერი ელ., რადიო თეატრი, საბჭოთა ხელოვნება, N5-6-7, თბ., 1997.
- შიუკაშვილი ნ., ქართული თეატრი, ქართული სიტყვა, N21, 6 აპრილი, თბ., 1924.
- ჩხარტიშვილი ლ., ინტერვიუ დავით დოიაშვილთან, ქართული თეატრის ელექტრონული არქივის პროექტი „თეატრი კარანტინში“, <https://www.youtube.com/watch?v=KsuTv9hSYRM> 08/07/2025
- Гудкова Н., Сценический свет. <https://cyberleninka.ru/article/n/stsenicheskiy-svet-kak-sredstvo-hudozhestvennoy-vyrazitelnosti-spektaklya-osnovnye-etapy-stanovleniya/viewer> 08/07/2025

GEORGIAN THEATER IN THE MIDST OF TECHNICAL DEVELOPMENT

Maia Kiknadze

Keywords: MOOZ-ARTFESTIVAL, New Theater, hybrid theater, digital theater, pandemic

The article sheds light on some of the issues pertaining to the interrelations between progressing technical development and Georgian theater, also assessing the impact of technical innovation on theatrical processes in various times and eras.

And it is in this light that we discuss some of the key stages in the history of Georgian theater, including its latest form. Examining said phases allows for painting a broader picture of prospects of using technology in Georgian theater alongside the trends of its development.

The 21st century is one of complex contradictory events. Rapid technological advancement, on one hand, and wars and the pandemic on the other, are invariably reflected in global theatrical processes. Technological achievements have offered humanity myriad innovations. And theater invariably takes advantage of everything progressive from primitive forms to digital technologies.

As early as 5th century B.C., so-called stage machinery was invented in classical Greek theater to impact, above all else, a given performance's visual aspect, i.e. decorations. For example, the roof of the skenē would be reserved for a raised platform called the theologeion (god-speaking), from which "the roles of deities were performed, with the keraunoskopeion (ceraunoscope) imitating thunder and lightning effects, and the eccyclema representing a small wheeled platform rolled out onstage. Apparently, especially popular was the tower-like mechane or geranos crane used to lift an actor into the air, usually representing soaring creatures to the audience's amusement. This device also came into play to facilitate unexpected interferences of deities, hence the term *deus ex machine* (god from the machine) reserved for the occasions when conflicts were resolved through the unexpected involvement of supernatural forces, not through naturally unfolding events."¹ As we see, besides form, this technical

device also represents meaning. Appearing onstage out of the blue, deities change both the course of action and the fates of the characters (for example, in *Iphigenia in Tauris* and *Electra* by Euripides, and others).

Every era has its own idiosyncratic technical capabilities, a factor linked directly to the economic development in a given country. Before the advent of electricity, lighting for performances consisted of sun- or limelight.

Electric lighting was first used to light the stage in 1849.² A small electric arc light with a parabolic reflector was used during the performance of *The Prophet* by Meyerbeer at Grand Opera Paris to imitate the effect of sunlight and fire. In Georgian theaters, however, shows were illuminated with gaslight, only later to be replaced with electricity. A gasometer—initially intended for the opening of a summer stock theater but eventually delayed—was built in 1871 to provide a new source of lighting. That day, June 7, 1871, Grigol Orbeliani's 50th anniversary was celebrated in the Summer Garden. "It was as late as 1871 that Tbilisi's residents were able to enjoy the effects of a new way of lighting."³

Electric power generation in Georgia started in 1887, and heating engines were installed to illuminate the Georgian Theater of Drama. "Along with Niko Nikoladze, this cause was also initiated by Ilia Chavchavadze. The Nobility Bank was also illuminated. In May 1895, the sec-

¹ გორდემიანი რ. ბერძნული, თბ.1977, გვ. 161.

² Гудкова Н. сценический свет cyberleninka.ru/artivle (last checked on March 23, 2025)

³ დოლიძე ი. ნარკვევები, თბ.2020, გვ. 24.

and electric power plant was commissioned at Brothers Tamamshev's Karvalsa (Caravanserai), followed by another one at the new State Theater on Golovin Avenue in 1896. In the early 20th century, the Artistic Society Theater was provided with electric power.”⁴

Technological achievements throughout the world, and the development of the radio and television industries, fostered the emergence of new radio and TV theater genres. Danger, the first-ever radio play in the world, was broadcast by the BBC. Recounting the adventures of people in dark and dangerous coal mines, it set the stage for the development of radio theater. “The radio triggered the engagement of art in the system of mass communications.... At first, this work was only reproductive—the radio set out reproducing artworks, eventually putting together an enormous audience for literature, theater, and especially music.”⁵ As for the formation of the film industry, it also had a positive impact on the development of theater. As early as 1924, writer and public figure Niko Shiukashvili, in his discourses on the transformation of Georgian theater, discerned in the theatrical art particular innovations linked to technology: “Life enriches theater with all of its technology, such as cinema, electricity, the skating ring, the airplane.”⁶

In discussing the impact of technological progress on Georgian theater, a few periods must be highlighted:

1. The 1930s (introduction of cinematic elements in theatrical productions)
2. The pandemic period (emergence of online theater)
3. Contemporary theater (with directors utilizing digital technologies, especially on the stage of so-called new theater, also the introduction of the aesthetics of the innovative technique applied to so-called hybrid performances). Discussing the topics above, such as the interrelations between technology and theater, enables us to draw a broader picture of using technologies in Georgian theater and the peculiarities of its development.

The 1930s marked the first attempt at putting cinematic elements to use in Georgian theater, a breakthrough

credited to Kote Marjanishvili, something already tried and tested in Europe. In 1928, he filmed several scenes specifically for his inaugural play—*Hoppla, We're Alive!* by Ernst Toller—to be performed in the Kutaisi-Batumi Theater. On the screen spread directly onstage, the audience saw the same actors as in the play, in this way the events onscreen continued the processes unfolding on the stage—seeing the actors performing live at first, and then drawing their attention to the images onscreen. Despite being experimental by nature, this move seemed so organic that, according to theater director Dodo Antadze, “Transitioning from one branch of art to another was taken by the viewers as a totally natural artistic process.”⁷

Ernst Toller's *Hoppla, We're Alive!* established itself as a truly innovative show, meaning above all else the director's groundbreaking search for forms. The performance incorporated film, radio, and enormous mirrors reflecting whatever was happening behind the curtain. The radio, on the other hand, broadcast the sounds of heartbeats that eventually captivated the audience pricking up their ears. Despite the primitiveness of that era's equipment, the use of a screen also proved quite effective, even though it made things complicated for the actors as they were doing their jobs. Marjanishvili succeeded in harmoniously combining film and theater actors. His constant commitment to innovation and genre diversity intrinsically implied fostering multifarious styles and forms in directorial aesthetics along with revisiting creative expression. Marjanishvili used scenes from films in other shows as well. In Carlo Kaladze's *How?* this move was dictated by the play's structure, with the main character telling the story of the 1905 Russian Revolution and footage depicting this event projected on the screen, in this way being perceived as the narrator's recounting.

For the 1929–1930 season, Marjanishvili revisited this cinematic device in *Past Midnight* by Alexandre Kutateladze, with Davit Kakabadze serving as the show's scenic designer. Unlike his previous works, this one featured cinema just for comic effect. From composer Tamar Vakhvakhishvili's memoirs we learn that one of the main characters, a young man in love, sheds tears like rain-

4 facebook.com/electosystema/post/თბილისის ქუჩების განათება (last checked on March 23, 2025).

5 იბერი ელ. რადიო, საბჭოთა ხელოვნება 1997, N5-6-7.

6 შიუკაშვილი ნ. ქართული სიტყვა 1924 N21, 6/IV.

7 ანთაძე დ. დღეები ა თბ1971, გვ.383.

drops on the screen, only to snowball into a waterjet, then a spring, a river, and finally a raging sea.”⁸

Besides Kote Marjanishvili’s successful experiment, the 20th century saw another example of a projection screen employed by Georgian theater. In 1951, director Archil Chkhartishvili staged Ilo Mosashvili’s play, *His Star*, in Kote Marjanishvili Theater. In the final part of the show, the director used a projection screen to introduce the ideological drive characteristic of that era. The lights would go off in the auditorium, and a shepherd holding a book about Stalin would appear onscreen. The shepherd would go through the book’s pages, and a portrait of the Soviet leader would take shape. The picture on the screen gradually expanded to receive the audience’s thunderous ovation.

Along with the development of technological progress since the 20th century, the public has always feared that the art of theater is losing its function, and that people will eventually neglect it. Nonetheless, this fear has yet to materialize, so people’s interest in theater has, on the contrary, grown—and that despite the fact that we are living in the era of omnipotent digital technologies, with streaming television trailblazing new paths as the main means of entertainment, news, information, and cultural self-expression. The truth of this statement is supported by the growing numbers of new theaters in Tbilisi.

The 21st century offers qualitatively new standards and innovations to humanity, with the penetration of digital technologies into culture shaping a new cultural experience. A new movement was established, digital culture, also digital art and digital theater. It has become a norm for art galleries to hold exhibitions of celebrated artists in a digital format—and, even though digital versions cannot hold a candle to original art, their effective representations increase interest in art among visitors, especially younger people, a clearly positive outcome.

However, technological progress, with its positive agenda, also poses its fair share of danger, a factor increasingly fleshing out its lineaments in the long run. First, we mean the future of acting and possible changes it may undergo. If today, in the era of technological advancement, actors are chief and irreplaceable, there is a threat that, over time, digital technologies may throw

their hat in the ring and enable artificial intelligence to replace them—this is especially true of the profit-oriented film industry. Unsurprisingly, then, Hollywood actors recently raised their voices in protest and demanded job guarantees, because artificial intelligence can easily use their voices and faces.

In the 1940s, i.e. before the digital format evolved as one of the key means for theatrical self-expression, the history of European theaters includes cases of various forms of digital plays, performances. For example, the Czech multimedia theater *Laterna Magika* (Magician’s Lantern) garnered major feedback from across Europe. Its establishment is related to the 1958 Brussels Expo World Fair during which the theater showcased a mix of such seemingly unmixable arts as pantomime, ballet, and modern dance. Most importantly, however, what drew the attention of the public in a transport of delight was its visual side. The projected motion picture film and acting bolstered the effect. The scenography for this performance, staged by Alfred Radok, was provided by Josef Svoboda. Thus, there had been accumulated at least some experience in digital theater. In the 21st century, Rimini Protokoll, a German-Swiss troupe established in 2000, rose to prominence to carry out various innovative digital projects and stage such theatrical performances as *Remote X*, *Call Cutta*, *100/% CITY*, and others, in which the audience becomes the hero, and the setting transforms into decorations.

As the pandemic took over the whole world just a few years ago, technical capabilities became especially high in demand. With the global agenda overhauled, people grew increasingly attached to the internet space. Now everything became available through digital technologies. Keeping pace with these difficult developments, culture—and theater in particular—set out seeking ways to survive. Numerous plays were broadcast via live streaming in Europe, soon to be followed by Georgian theaters, with a new direction, Digital Theater, emerging, and an online festival held in Tbilisi.

On October 5–17, 2020, actress Anna Sanaia, the author and manager of Digital Theater, laid the foundation of a pretty ambitious project and, consequently, so-called online theater, a brand-new kind of theater for that time, by holding the MOOZ-ART FESTIVAL in the open area

⁸ ვახვახიშვილი თ, თერთმეტი წელი, თბ.1976, გვ. 112.

of AMBASSADORI KACHRETI. In parallel, viewers were enabled to watch onscreen the live premieres of the participating plays.

The project above showcased five young directors: Koko Roinishvili with *Frenzy for Two, or More* by Eugene Ionesco, Sopo Kelbakiani with *Phaedra's Love* by Sarah Kane, Davit Chabashvili with *The Man Who Turned into a Stick* by Kobo Abe, Giorgi Chaladze with *No Exit* by Jean-Paul Sartre, and Saba Aslamazishvili with *Calamity* by Davit Kldiashvili. This festival drew much attention from theatergoers. This is especially true of Saba Aslamazishvili's show, with its success underpinned chiefly by its visual aspect and scenic designer Teo Kukhianidze's original approach to the surrounding space and location. Director Saba Aslamazishvili pitched a totally different version of *Calamity* to the audience. The problem set forth in Davit Kldiashvili's play, namely people's attitudes toward superstitions, becomes secondary onstage. If the play's characters suffer under inadequate social conditions and yet keep hope alive, finding comfort in perseverance, in Saba Aslamazishvili's version the spiritual ties between the personages are severed, leaving them struggling to survive on their own—they have neither compassion nor love for one another. Thus, quoting the play's abstract, "the performance is more about the impossibility of love than social or superstition-driven calamities." Those incapable of loving their neighbors are cosigned to life in a landfill. The show's entire action develops in a sizeable field, a meadow, a landfill, and its surrounding landscapes. In the beginning, the characters slowly appear out of their shelter, a landfill, and gradually engage in action.

Written in 1914, this play is presented today in a digital format utilizing totally different means and directorial execution. Technological opportunities define the show's form, aesthetic, and execution devices.

The project's originality lies in the fact that it can be watched both in an open area and online, so the audience's perceptions and attitudes toward the performance differed. For example, in the live version the audience stood in a vast area far away from the actors, making it impossible to discern their faces and facial expressions in the way offered by the digital format with its close-up shots. Still, the online format exhibited flaws of its own, mainly related to interaction between actors Nika Nanitashvili, Bacho Chachibaia, Mariam Chukhruidze,

Khatuna Berdzenishvili, and Nika Paikridze. The show's recording clearly demonstrates their failure to establish communication. Spectators seem to focus more on the actions of one character or another on the screen than perceiving action as a whole. Consequently, contact between partners is present only in a fragmented manner, possibly being indicative of the inexperience of the show's technical personnel and the new online format. Despite the quality of the performances, including recordings, holding an online festival in Tbilisi played a positive role in the theatrical life of the so-called lockdown period. The festival somewhat awakened the slumbering process and drew interest among the audience. Many in that period wondered if work in this format—including upgrading its technical capabilities and sharing the experience of European theaters—would continue after the pandemic, with things returning to normal.

Presently, it has been confirmed that online theater has failed to gain a foothold in Georgia. And I believe that the reason is clear as day. Its origins lie in what one may call extreme circumstances and, in a way, a form of coercion. Thus, as the pandemic faded away, Georgian directors grew disinterested in it, so online theaters ceased to operate. The interest in digital technologies, however, remains. Better still, the further the progress in this domain, the greater the attentiveness of things digital. Using digital technologies in theater has brought about qualitative changes into the visual aspect of plays, concrete directorial devices, and the attitude of actors toward one another—unlike in traditional theater, however, here actors are supposed to get used to technologies while technologies are adjusted to suit the actors. This interchangeability is best illustrated in some of the plays staged by director Davit Doiashvili. In my opinion, when discussing the use and introduction of technical capacities in today's Georgian theater, and—through digital means—ushering in the aesthetics of the innovative technique of so-called hybrid performance, one should, above all else, bring to mind the projects carried out by director Davit Doiashvili on the stage of the New Theater, an endeavor supported by the playhouse's technical equipment, among others. Using these technical means, the director not only shapes and conveys the play's form, its entertaining aspect, or style, but also—and most importantly—its essence, message, and metaphorical conceptualization. As early as his student years, the rookie

director, in his graduation work, *Madame Bovary*, used a projection screen, an innovation for his generation at that time. Later on, while seeking new directorial devices, he used a film camera to stage *Ghosts* by Ibsen, and others. As a result of numerous attempts and experiments with technical innovations, Davit Doiashvili has developed his own signature style, and today it is even unimaginable for the director's in-depth search of form and often controversial thinking not to fit technical innovations, as evidenced by his repertoire performances, such as *The Seagull* by Chekhov or *Oedipus Rex* by Sophocles. These two totally different classic plays were staged by the director in an unconventional manner and presented in the form of ultramodern versions. Throughout the performance of Sophocles' tragedy, *Oedipus*, played by Kakha Kintsurashvili, is present both onscreen and onstage. Although most of the show unfolds live, some of the key scenes important in terms of meaning and emotion are delivered to the audience on the screen. In this context, especially noteworthy are the play's lengthy intimate scenes featuring *Oedipus* and *Jocasta*, played by Nino Kasradze, and broadcast via TV sets. In the play's final scene, as the audience anticipates the ending, the director gives them a choice, whether or not they want the performance to continue and see the closing scene. Actors interact with theatergoers—something quite characteristic of Doiashvili's shows in general—and suggest that they should vote. Needless to say, this matter is also resolved via technical means.

Especially exciting is how the play *The Seagull* (2022) showcases technical possibilities. It starts with a description of events projected on the screen. From the very outset, the director introduces us to the play's main characters and invites us to visit their worlds. To illustrate their interrelationships, Davit Doiashvili uses digital technologies—in a series of shots lasting only a couple of minutes, we gain an insight into the relations between Nina and Trigorin, Irina and Trigorin, Konstantin and Nina, Misha and Medvedenko, Polina Andreyevna and Shamrayev, along with everyday events portraying the fullness of hatred or love between them. Translated onstage, these relations then exit the stage and return to the screen, the main component in the play, one replacing or complementing the decorations. In *Quarantine*

Theater, a project by theater studies expert Lasha Chkhartishvili, director Davit Doiashvili explains the strong points of digital technologies: "What's innovative about digital is that you can leave the stage."⁹

The play's main character, Konstantin Treplev, holds a camera and constantly takes pictures of the events unfolding onstage, emphasizing and presenting important monologues through the projection screen. There are two main lines, main ideas evolving in the show. The first is existential, i.e. scrutinizing the inner world of a human being: who am I? Treplev, played by actor Giviko Baratashvili, asks himself: "Who am I?" Feeling like a nobody around his mother, he is inevitably driven toward suicide. The second point is clearly manifested in Treplev's monologue about seeking new forms in theater, undoubtedly mirroring director Davit Doiashvili's position, in this way hinting at the necessity to usher in new forms, in this case digital and hybrid, on the stage of New Theater.

Giviko Baratashvili's Treplev—when speaking onscreen about clichéd theatrical forms, remnants of the past, or falsehood—addresses the theatergoers in the auditorium from the foyer. As he shuns the opinions of old-school actors, including his mother, on the screen we see their photos that he finds boring—he just wants to consign old theater to the past by replacing it with his own new performance. Frequent use of the camera and the screen enables director Davit Doiashvili to let the audience see close-ups of his characters. He uses this device to bring to the fore both form and idea.

Post Scriptum

Examples of digital capabilities about in contemporary Georgian theater: *Crime and Punishment* directed by Levan Tsuladze, *Medea Burka* directed by Vano Khutishvili, and some of the plays staged earlier by Dimitri Khvtisiashvili at the Youth Theater: *I Love You* and *Bashi-Achuki*, the latter telling stories from Georgia's historical past. Director Dimitri Khvtisiashvili combined traditional directorial devices with modern graphic technologies, replacing the play's decorations with a screen and 3D technology, with Davit Machavariani serving as the production's scenographer, etc.

Throughout its path of its development, theater always demonstrated the demands of time and era, ac-

9 theatrelife.ge/teatrikarantinishionlainidiskusiebi (last checked on March 23, 2025).

cepting and taking in the experiences of others all the while. In this regard, it is imperative to usher in and put to practical use technological achievements, something

that, I believe, remains a challenge in the Georgian theatrical space.

REFERENCES:

- გამოყენებული ლიტერატურა:
- ანთაძე დ. დღეები ახლი წარსულისა, თბ.1971
- გორდემიანი რ. ბერძნული ცივილიზაცია, თბ.1977, ნაკვეთი II, ნაწილი I
- დოლიძე ი. ნარკვევები XIX საუკუნის სათეატრო არქიტექტურის ისტორიიდან, თბ.2020
- ვახვახიშვილი თ. თერთმეტი წელი კოტე მარჯანიშვილთან, თბ.1976
- იბერი ელ. რადიო თეატრი, ჟურ. საბჭოთა ხელოვნება 1997, N5-6-7
- შიუკაშვილი ნ. ქართული თეატრი გაზ ქართული სიტყვა 1924 N21, 6 აპრილი
- ჩხარტიშვილი ლ. ინტერვიუ დავით დოიაშვილთან. ქართული თეატრის ელექტრონული არქივის პროექტი “თეატრი კარანტინში“, theatre.life.ge/teatrikarantinishionlaindiskusiebi (გადამოწმებულია 22. 3. 2025)
- Гүдкова Н. сценический свет cyberleninka.ru/article/n/schenichesky-cvet-kak-sredstvo-hudozhesrvenoi-virasitelnosti.=idw102whv571015(გადამოწმებულია 22. 3. 2025)
- facebook.com/electosystema/post/თბილისის-ქუჩების-განათება(გადამოწმებულია 23. 3. 2025)

ციფრული ეპოქის გავლენა თანამედროვე საბავშვო თეატრზე

ანა მირიანაშვილი

საკვანძო სიტყვები: პროფესიული თეატრი ბავშვებისთვის, ციფრული ეპოქის გამოწვევები, თანამედროვე საბავშვო თეატრი

ოცდამეერთე საუკუნე და ციფრული ტექნოლოგიების სწრაფი განვითარება სამყაროს თავის წესებს კარნახობს, ეს გავლენა ვრცელდება აბსოლუტურად ყველაფერზე – როგორც ყოველდღიურ ყოფასა და სამეცნიერო ინოვაციებზე, ასევე ხელოვნების სხვადასხვა დარგზე. ჩემთვის, როგორც საბავშვო თეატრის მკვლევრისთვის, განსაკუთრებით საინტერესოა, როგორ აისახება ციფრული სამყარო თანამედროვე საბავშვო თეატრზე, ახდენს თუ არა იგი გავლენას ამ სფეროზე და როგორ მიდის ეს პროცესი პროფესიულ საბავშვო თეატრში, როგორც საქართველოში, ისე საზღვარგარეთ.

21-ე საუკუნის 10-20-იან წლებში დაბადებული ახალგაზრდებისთვის ციფრული ტექნოლოგიების სამყარო სრულიად ბუნებრივი გარემოა, შეიძლება ითქვას, რომ ისინი ამ სამყაროში დაიბადნენ და ტექნოლოგიებთან ერთად არიან შეზრდილნი, ციფრული სამყარო მათი ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელი ნაწილია, მაგრამ საინტერესოა, აისახება თუ არა ეს ყველაფერი საგანგებოდ ბავშვებისთვის/მოზარდთათვის შექმნილ ხელოვნებაზე? სათეატრო სფეროს წარმომადგენლები, თეორეტიკოსები თუ პრაქტიკოსები, ხშირად მსჯელობენ და კამათობენ იმაზე, უნდა შეიცვალოს თუ არა ციფრული თაობების ზრდის და განვითარების კვალდაკვალ საგანგებოდ ბავშვებისა და მოზარდთათვის განკუთვნილი ხელოვნების ენა, მისი გამომსახველობითი საშუალებები და მხატვრული გზები? ვფიქრობ, ეს განსაკუთრებით მწვავე გამოწვევაა სწორედ იმ ხელოვნათათვის, რომლებიც ბავშვებისთვის, მოზარდებისთვის მუშაობენ – ციფრული ეპოქა დიდ გავლენას ახდენს თანამედროვე ხელოვნების ყველა დარგზე, მათ შორის კი პროფესიულ საბავშვო თეატრზე, რომელიც ყოველდღიურად ემსახურება ყველაზე სწრაფად მზარდ და ცვლად აუდიტორიას – სწორედ იმ თაობებს, რომლებიც ციფრულ ეპოქაში დაიბადნენ და იზრდებიან.

XXI საუკუნის დასაწყისიდან მოყოლებული, კაცობრიობა ისეთ გარდამტეხ ეპოქაში შევიდა, რომლის მთავარი მახასიათებელია ინფორმაციული და ციფრული ტექნოლოგიების ინტენსიური განვითარება. ეს პროცესი შეეხო პრაქტიკულად ყველა სფეროს – დაწყებული სამეცნიერო ინოვაციებითა და ეკონომიკით, დამთავრებული კულტურითა და ხელოვნებით. შესაბამისად, ბუნებრივად ჩნდება შეკითხვა: ამ მნიშვნელოვანი ცვლილებების კვალდაკვალ როგორ გარდაიქმნება თეატრალური ხელოვნება, განსაკუთრებით – თანამედროვე პროფესიული საბავშვო თეატრი?

ციფრულ სამყაროში გადასვლის პროცესი მეოცე საუკუნეში დაბადებული და აღზრდილი თაობების-

თვის სხვადასხვანაირი გამოდგა, ნაწილმა იოლად აულო ალლო ცხოვრების აჩქარებულ ტემპს და თანამედროვე ტექნოლოგიებს, რომელმაც ბევრი კარგიც და ცოტა ცუდიც შემოიტანა ჩვენს ცხოვრებაში, ნაწილი კი არ ცდილობს ფეხი აუწყოს ახლებურ ცხოვრებას, ხშირად ძველ დროს მისტირებს და თანამედროვე ტექნოლოგიების მიმართ სკეპტიკურად არიან განწყობილნი. ციფრულ ეპოქაში დაბადებული თაობისათვის ტექნოლოგიები არა მხოლოდ ყოველდღიურ ცხოვრების განუყოფელი ნაწილია, არამედ მათი იდენტობის ფორმირების ერთ-ერთი ძირითადი ფაქტორი. ის, რასაც ჩვენ, მეოცე საუკუნის შვილები, სწავლის გზით ვეუფლებით, 21-ე საუკუნის თაობისთვის თითქოს თანდაყოლილი ცოდნაა. ამ მოცემულობაში სა-

ბავშვო თეატრის კვლევა საჭიროებს არა მხოლოდ ესთეტიკურ ან პედაგოგიურ ტრილში განხილვას, არამედ სოციალურ-კულტურულ და ტექნოლოგიურ კონტექსტშიც.

ვფიქრობ, სულ უფრო აქტუალური ხდება 2000-იანების დასაწყისში ამერიკელი მწერლისა და სპიკერის, მარკ პრენსკის მიერ შემოტანილი ცნებები — „ციფრული აბორიგენები“ და „ციფრული ემიგრანტები“. პრენსკის თანახმად, „ციფრული აბორიგენი“ ის ინდივიდია, რომელიც ინფორმაციული ტექნოლოგიების, ციფრულ ეპოქაში დაიბადა, ძირითადად ეს არიან 1980 წლის შემდეგ დაბადებული მილენიალები, ჯენ-ზი და ჯენ-ალფა. სხვა პოსტსაბჭოთა ქვეყნების მსგავსად, ჩვენს შემთხვევაში, ტექნოლოგიური განვითარება აშშ-ს, ევროპასა და კანადასთან შედარებით გვიან დაიწყო და თაობათა დაყოფა ოდნავ სხვაგვარად მოხდება — „ციფრულ თაობად“ შეიძლება 90-იანების ბოლოს და 2000-იანების დასაწყისში დაბადებული თაობა ჩავთვალოთ. ამ თაობის წარმომადგენლები ელექტრონული მოწყობილობებისა და სხვადასხვა პლატფორმის (იქნება ეს კომპიუტერი, მობილური ტელეფონი, სოციალური ქსელები და სხვა) მეშვეობით სწრაფად და კომფორტულად მოიპოვებენ და მოიხმარენ ციფრულ ინფორმაციას. ხოლო ტერმინი „ციფრული ემიგრანტები“ შეგვიძლია მივუსადაგოთ მათ, ვინც გაიზარდა ინტერნეტამდელ პერიოდში, როდესაც ჭარბობდა ბეჭდური მედია და ტელევიზია, ვინც ტექნოლოგიურ რევოლუციამდე დაბადებული და ციფრულ გარემოს შემდგომ ეტაპზე ეუფლება. „აბორიგენები“ და „ემიგრანტები“ საკმაოდ განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან. ამ თეორიულ დაყოფას პრაქტიკული მნიშვნელობა ენიჭება პროფესიული საბავშვო თეატრის სტრატეგიების განსაზღვრისას: რამდენადაც ციფრული აბორიგენების ინტერესები და ინფორმაციის აღქმის საშუალებები მნიშვნელოვნად განსხვავდება წინა თაობებისგან, ჩნდება იმის საჭიროება, რომ საბავშვო თეატრმა განვითაროს შესაბამისი კომუნიკაციური და მხატვრული ფორმები.

როგორც კვლევები აჩვენებს, თანამედროვე ბავშვებისა და მოზარდების ინფორმაციული ქცევა მრავალმხრივად განსხვავდება წინა თაობებისგან: ისინი ადვილად აღიქვამენ მოკლე, ინტენსიური შინაარსის მქონე სიგნალებს, უპირატესობას ანიჭებენ ინტერაქ-

ციურობას, გაცილებით მეტად ენდობიან თანამედროვე ტექნოლოგიებს და მათ გარეშე ვერ წარმოუდგენიათ ყოველდღიური ცხოვრება, განათლება, მუშაობა, გართობა და ასე შემდეგ. ტექნოლოგიებთან ყოველდღიური მჭიდრო ურთიერთქმედების გამო, ციფრულ თაობას ამროვნების სრულიად განსხვავებული ტიპი ჩამოუყალიბდა. ცხადია, ანატომიურად ადამიანის ტვინი არ შეცვლილა, მაგრამ შეიცვალა თავად ამროვნების მოდელი. ძირეული განსხვავება „აბორიგენებსა“ და „ემიგრანტებს“ შორის ისაა, რომ ერთი და იმავე გზით მიღებულ ინფორმაციას ისინი სხვადასხვანაირად ამუშავებენ. „ციფრული აბორიგენები“ თითქოს პარალელური ამროვნების უნარს ფლობენ, მათ ერთდროულად რამდენიმე ამოცანის შესრულება შეუძლიათ (მულტიტასკინგი), სწრაფად იღებენ და აზიარებენ ინფორმაციას, მაგრამ სწრაფადვე ივიწყებენ, ვრცელ ტექსტებს, სქემებს და გრაფიკებს, ვიზუალიზაციას ამჯობინებენ, ხშირად არ ჰყოფენ მოთმინება და ყურადღება; ხანგრძლივად ერთ რამეზე კონცენტრაცია, სიღრმისეული კვლევა/ანალიზი ამ თაობისთვის დამახასიათებელი არ არის. განვითარებული ტექნოლოგიების წყალობით, მათ შეუძლიათ სწრაფად მიიღონ ინფორმაცია ანდა განაახლონ უკვე არსებული მონაცემები. აქედან გამომდინარე, განათლების მიღების და ხელოვნებასთან ზიარების ძველი ფორმები ასეთი ახალგაზრდებისთვის უკვე მოძველებული და უინტერესოა, ისინი სამყაროს ე.წ. „სმაილებით“ და ემოციებით აღიქვამენ, საკუთარ განცდებსაც ამ გზით გამოხატავენ, ხშირ შემთხვევაში მათთვის ავტორიტეტები უფროსთათვის უცნობი იუტუბერები, გეიმერები და ტიკტოკერები არიან. აღსანიშნავია ისიც, რომ საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების განვითარება, ციფრული თაობების თავისებურებები დამოკიდებულია სხვადასხვა ქვეყნის გეოგრაფიულ მდებარეობაზე, პოლიტიკურ და ეკონომიკურ, სოციალურ ფაქტორებზე. უხეშად რომ ვთქვათ, ჩვენ ახლა გავდივართ იმ გზას, რაც დასავლეთ ევროპამ 90-იანების ბოლოსა და 2000-იანების დასაწყისში გაიარა.

ყოველივე ზემოთქმულიდან გამომდინარე, ჩნდება ლოგიკური შეკითხვა — როგორ აისახება ეს ყველაფერი ხელოვნებაზე? სახელოვნებო წრეებში გახშირდა კამათი იმაზე, უნდა შეიცვალოს თუ არა ციფრული თაობების ზრდისა და განვითარების კვალდაკვალ,

საგანგებოდ ბავშვებისა და მოზარდთათვის განკუთვნილი ხელოვნების ენა, მისი გამომსახველობითი საშუალებები და მხატვრული გზები? ციფრული ეპოქა თავის წესებსა და პირობებს კარნახობს თანამედროვე ხელოვნების ყველა დარგს, მათ შორის თეატრალურ ხელოვნებასაც. ვფიქრობ, ეს განსაკუთრებით მწვავე გამოწვევაა სწორედ იმ ხელოვნათათვის, რომლებიც ბავშვებისთვის, მოზარდებისთვის მუშაობენ, საინტერესოა, მზად არიან ისინი ამ სიახლეებისთვის?!

დრამატული თეატრისთვის ასეთი გამოწვევები უცხო და ახალი არ არის, ჯერ კიდევ კინოხელოვნების დაბადებისთანავე თეატრს გადაშენებას უწინასწარმეტყველებდნენ, თუმცა, ასე არ მოხდა. იგივე განმეორდა ტელევიზიის შემთხვევაშიც – საზოგადოების ნაწილი მიიჩნევდა, რომ ტელევიზია შთანთქავდა თეატრსაც, კინოსაც და ხელოვნების სხვა დარგებსაც, მაგრამ, როგორც ვხედავთ, თეატრალურმა ხელოვნებამ ამ გამოცდასაც გაუძლო. ახლა პირიქით, ტელევიზია დგას გადაშენების პირას და, შესაძლოა, რამდენიმე ათწლეულში ის სოციალურმა მედიამ და სხვადასხვა ინტერნეტპორტალმა შთანთქას. მორიგი გამოწვევა იყო პანდემიის პერიოდი, პოსტპანდემიურ ეპოქაში თეატრს ან სრულიად გაქრობას, ან რადიკალურ ცვლილებებს უქადდნენ, თუმცა, ასე არ მოხდა, პირიქით – ცოცხალ ურთიერთობას, ემოციის ურთიერთგაცვლას, თეატრალურ კათარსის მონატრებული მაყურებელი თეატრებს მიაწყდა. თანამედროვე ტექნოლოგიური ეპოქის მორიგი გამოწვევა გლობალური ციფრული ინფორმაციული სივრცეა. ძალაუვნებურად, თეატრმა კონკურენცია უნდა გაუწიოს აურაცხელი სიდიდის ციფრულ „კონტენტს“, რომლის მისაღებადაც ადამიანს სავარძლიდან ადგომაც კი არ სჭირდება. როგორ უნდა მოერგოს საბავშვო თეატრი მოზარდების ინტერესებსა და საჭიროებებს? როგორ უნდა აქციოს თეატრალური ხელოვნება „ციფრული აბორიგენისთვის“ საინტერესო და საჭირო კონტენტად? ნუთუ გასული საუკუნის აკადემიური, კლასიკური მეთოდები და ფორმები ისე მოძველდა, ისე მიუღებელია ახალი თაობისთვის, რომ პირდაპირ სანაგვეზე უნდა მოვისროლოთ? – ასეთი შეკითხვები ხშირია, თუმცა, არ უნდა დავგავიწყდეს ისიც, რომ საბავშვო თეატრის შემთხვევაში, თაობათა ცვლა უწყვეტი და კანონზომიერი პროცესია; ყოველ თაობას

თავისი სიახლე და გამოწვევა ახლავს თან, რაც ხშირად ახალი ფორმებისა და შემოქმედებითი ძიებების საწინდარი ხდება.

უკანასკნელი სამეცნიერო დაკვირვებებისა და კვლევების თანახმად, დღეს, თანამედროვე მოზარდების (უმეტესად 10-18 წლის) ცხოვრების, დროის, ინტერესების თითქმის 100% დაკავშირებულია ციფრულ ტექნოლოგიებთან. მათგან ნახევარზე მეტს თეატრი საერთოდ არ აინტერესებს. ძირითადი მიზეზი კი ისაა, რომ თეატრი ამ ასაკისთვის ადეკვატურ რეპერტუარს არ სთავაზობს. თეატრი, როგორც ხელოვნების ფორმა, მათი თვალსაზრისით შესაძლოა აღიქმებოდეს როგორც „გაუგებარი“, „ნელი“ ან „მოძველებული“. ეს გამოწვევა განსაკუთრებით აქტუალურია 9-დან 15 წლამდე ასაკობრივ ჯგუფში, სადაც დაფიქსირებულია მაყურებლის ინტერესების შემცირება სხვადასხვა ქვეყანაში, მათ შორის საქართველოშიც. დაახლოებით 16 წლიდან ამ „დაკარგული მაყურებლის“ 40 პროცენტი ისევ უბრუნდება თეატრს და უკვე თავად არჩევს მისთვის საინტერესო რეპერტუარს.

როგორ უნდა მიიზიდოს თეატრმა 9-დან 15 წლამდე ასაკის მაყურებელი? ცხადია, მისთვის საინტერესო მასალისა და მხატვრული ფორმის შეთავაზების გზით. თეატრი ზედმიწევნით კარგად უნდა იცნობდეს თავის მაყურებელს, უნდა ჰქონდეს მასთან მუდმივი კომუნიკაცია, იღებდეს უკუკავშირის ყოველი წარმოდგენის შემდეგ. აუცილებლად გასათვალისწინებელი ფაქტორია, რომ ციფრული თაობა არასოდეს გადადგამს ნაბიჯს უკან, ისინი მხოლოდ წინ მიიწევენ, მათთვის არასოდეს იქნება ბოლომდე მისაღები და საინტერესო ჩვენთვის, მეოცე საუკუნეში დაბადებულთათვის, ჩვეული თეატრალური ფორმები. ეს არც ცუდია და არც კარგი, ასეთია მოცემულობა, რომელსაც თვალი უნდა გავუსწოროთ და ვეცადოთ, „ციფრული აბორიგენებისგან“ ვისწავლოთ უფრო მეტი მათი სამყაროს შესახებ, იმისათვის, რომ შევქმნათ მათთვის ადეკვატური და საინტერესო ხელოვნება. ეს შეიძლება მოიცავდეს წარმოდგენის ქრონომეტრაჟის ცვლილებას, ახალი თემებისა და პრობლემების წინ წამოწევას, თანამედროვე ენისა და ტექსტების მოშველიებას, ინტერაქციული ელემენტების დამატებას ან ციფრული ტექნოლოგიების სცენოგრაფიაში ინტეგრირებას. თუმცა, ამავე დროს, თეატრმა არ უნდა დაკარგოს თავისი ძირითადი ფუნქცია — ცოცხალი ემოციური კავ-

შირი მაყურებელთან.

როგორც ცნობილი შვედი რეჟისორი სუსანე ოსტენი აღნიშნავს, ბავშვებისთვის შექმნილ ხელოვნებაში აუცილებლად უნდა იყვნენ ჩართულნი თავად მოზარდები. ეს ჩართვა მოითხოვს მათთან მჭიდრო, არაოფიციალურ და გახსნილ ურთიერთობას. „ბავშვებს შეუძლიათ მიიღონ და აღიქვან უამრავი საინტერესო რამ, ხოლო ჩვენი ამოცანაა გავარკვიოთ თუ რა არის მათი ინტერესის საგანი და ჩვენი ხედვა მათ ინტერესებს, მათებურ ხედვას დავუქვემდებაროთ კონკრეტულ დროსა და სივრცეში. ხელოვნება (და მათ შორის, ბავშვებისთვის განკუთვნილი ხელოვნებაც) ეგზისტენციალურია – ჩვენ ვსვამთ უმნიშვნელოვანეს შეკითხვებს: რისთვის მოვედი ამქვეყნად? რატომ არის ცხოვრება ასეთი რთული? რატომ არავის ვუყვარვარ? ანდა სად არის სიყვარული? რატომ არსებობს ამქვეყნად ომი და სიკვდილი? და სხვა. ამ დიდ შეკითხვებზე პასუხს ვერავინ გვაძლევს და ხელოვნებაც ხომ სწორედ ამას ემსახურება – ჩვენ ვსვამთ შეკითხვებს ყოფიერებაზე, ცხოვრების არსზე, საზრისზე“¹ – ამბობს რეჟისორი. ოსტენის მიდგომით, თეატრი უნდა იყოს არა მხოლოდ ბავშვებისთვის, არამედ შექმნილი და გააზრებული ბავშვებთან ერთად, მათგან ინსპირირებული. ეს გულისხმობს არა მხოლოდ ტექნიკურ, თემატურ ან სტილისტურ ცვლილებებს, არამედ ინკლუზიურ შემოქმედებით პროცესებს, სადაც ახალგაზრდა აუდიტორიის აზრი სრულფასოვან შემოქმედებით კომპონენტად იქცევა. სამწუხაროდ, საქართველოში პროფესიული საბავშვო თეატრი ჯერ ძალიან შორს არის ამგვარი საკითხების გააზრებისაგან.

აღსანიშნავია, რომ სხვადასხვა ქვეყნის გამოც-

დილება ამ მიმართულებით განსხვავებულია. ევროპის ყველაზე მეტად განვითარებულ ქვეყნებში (მაგალითად: დანიაში, შვედეთში, საფრანგეთში, იტალიაში, გერმანიაში და სხვა) საბავშვო თეატრი განსაკუთრებული პრიორიტეტით სარგებლობს და აქ ბავშვის თეატრალური აღზრდა ბაგა-ბაღის ასაკიდან იწყება და მის სრულწლოვანებამდე გრძელდება. თანამედროვე ევროპული საბავშვო თეატრის რეპერტუარი მოიცავს თემათა დიდ დიაპაზონს: ეკოლოგიითა და პიროვნების იდენტობიდან დაწყებული, სექსუალური განათლებითა და ფსიქოლოგიური თვითგაცნობიერებით დამთავრებული. ევროპული საბავშვო თეატრი ალბათ ყველაზე მეტად ფიქრობს თავის მაყურებელზე, ითვალისწინებს მის აზრებსა და საჭიროებებს, ამიტომ ვფიქრობ, რომ უახლოეს ხანში სწორედ ევროპული საბავშვო თეატრი თავისებურად გადაჭრის იმ საინტერესო პრობლემებისა და გამოწვევების გარკვეულ ნაწილს, რაც თან ახლავს ციფრული ეპოქის თანამედროვე ხელოვნებაში შემოჭრას. ისევე, როგორც ხელოვნების მრავალი სხვა დარგი, პროფესიული საბავშვო თეატრიც დღეს გარდატეხის წერტილზე დგას. ის ერთდროულად უნდა იყოს ინოვაციურიც და ტრადიციულიც, ტექნოლოგიურად თანამედროვე და ესთეტიკურად.

ყველა ზემოთ განხილული საკითხი ამ უსასრულო, ვრცელი თემის მხოლოდ მცირე ნაწილია, რომელიც სამომავლო კვლევას საჭიროებს. ფაქტია, რომ ციფრული ეპოქის, თანამედროვე ტექნოლოგიების განვითარების კვალდაკვალ, ყოველდღიურად შეიცვლება როგორც ჩვენი ყოფა, ისე ხელოვნების ესა თუ ის ფორმა, ჩვენ კი ამ საინტერესო პროცესის უშუალო მონაწილენი და თვითმხილველნი ვიქნებით.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Deric Z., Prpa Fink M., Reception of Aesthetic Categories and Evaluation in Children and Youth Theatre, Theatre for Children – Artistic Phenomenon, a Collection of Papers, Volume 12, Subotica, 2022.
- მირიანაშვილი ა., სუსან ოსტენი საბავშვო თეატრის შესახებ; NAKS ვებინარის ჩანაწერი, 2021 ოქტომბერი, ასიტეჟი ესტონეთი, 2023. სუსან ოსტენი საბავშვო თეატრის შესახებ; NAKS ვებინარის ჩანაწერი, 2021 ოქტომბერი, ასიტეჟი ესტონეთი 08/07/2025.
- NAKS, Veebiseminar “Kuidas ludegas kunsti”, 2021. Festival NAKS 2021 / Webinar – Webinar 08/07/2025.

¹ მირიანაშვილი, სუსან, 2023.

THE IMPACT OF THE DIGITAL AGE ON MODERN THEATER FOR CHILDREN

Ana Mirianashvili

Keywords: TYA – Professional Theater for young audiences; contemporary TYA, Challenges of the Digital Age

The 21st century and the rapid development of digital technologies dictate its own rules to the world, this influence extending to absolutely everything, both everyday life and scientific innovations, and the world of art. For me, as a researcher of professional theater for young audiences (TYA), it is especially interesting to see how the digital world affects modern TYA, whether it influences this field, and how this process unfolds in contemporary professional theater for young audiences, both in Georgia and abroad.

For young people born in the 2010s–2020s, the world of digital technologies is a completely natural environment. We may say that they were born into this world and grew up with technology. The digital world is an integral part of their daily lives. But it is interesting to see whether all this is reflected in art created specifically for children/adolescents. Theater makers, researchers, and practitioners, often discuss and argue about whether the language of art, its means of expression, and artistic methods designed specifically for children and adolescents should change in the wake of the growth and development of digital generations. In my opinion, this is a big challenge for those artists who work for children and adolescents—the digital era has a great impact on all fields of contemporary art, including professional TYA, which serves the fastest-growing and changing audience every day—precisely those generations who were born and are growing up in the digital era.

As soon as humanity entered the 21st century, it entered the world of the digital era, a transition taking place in all scientific and domestic areas, artistic, educational, etc. levels. The process of transition to the digital world turned out to be different for generations born and raised in the 20th century, some easily accepting the accelerated pace of life and modern technologies, which have brought a lot of good and a little bad into our lives, while others not trying to adapt to a new life, often lamenting over the old times and being skeptical of modern technologies.

Representatives of different generations may perceive these unusual processes in different ways, but for young people born in the 2010s–2020s, the world of digital technologies is a completely natural environment; we can say that they were born into this world and have grown up with technologies. What we children of the 20th century acquire through education seems to be innate knowledge for the 21st-century generation.

It is interesting how the digital world affects modern theater, and, for me as a researcher of theater for young audiences, it is especially interesting how this process is

taking place in contemporary children's theater, both in Georgia and abroad.

As Swedish director Susanne Osten says, today, thanks to research on the human brain, child psychology, and cognitive science, we know that humans are born with an innate desire and need to create and perceive art, to tell stories. Humans want to know what is happening in the world. We are born with a desire to create beauty and enjoy these creations. Humans need alternative aesthetics that shock their senses, they need strange stories that they have never heard before. It is enough for a child to imagine a specific face, image, or story, to touch this world at least a little, and they are completely ready to accept it. A child is much more open to everything new than an adult. The study of the modern child is most important in our work. The modern child is not the same as you or I were when we were children. Everything has changed completely. I often go to schools, I especially like to walk around schoolyards or sit somewhere, listen to what children are talking about, and what interests them. Usually, adults have a completely different idea of their dialogues and topics of conversation. It is

also worth considering that when we ask them how they liked this or that performance, book, event, or other thing, what you think about this and that, children always try to please us, but behind this, their real thoughts are hidden. To understand what they think, to achieve the maximum depth of sincerity, we need to spend a lot of time with them, so I always advise my actors to simply be around children, get to know them well, ask the right questions, and not just whether they understood the content of a performance and specific details. This has nothing to do with art. Art is open and completely free, and it can mean different things to different people. Interestingly, this was said by an artist aged over 80 who, despite his age, thought and acted in a remarkably modern way until the end of her life, and who actively used digital technologies, both in life and onstage.

In the early 2000s, American writer and speaker Mark Prensky (who has written several articles on education in the digital age) coined the concepts of digital natives and digital immigrants. A digital native is an individual born in the digital age of information technology, mainly millennials, Gen Z, and Gen Alpha born after 1980. Like other post-Soviet countries, in our case, technological development began later than in the US, Europe, and Canada, and the generational division is slightly different, and the digital generation can be considered the generation born in the late 1990s and early 2000s. Representatives of this generation quickly and comfortably obtain and consume digital information through electronic devices and various platforms (computers, mobile phones, social networks, etc.). The term digital immigrants can be applied to those who grew up in the pre-Internet era, when print media and television prevailed. Aborigines and immigrants are quite different from each other. The digital generation trusts modern technologies much more and cannot imagine daily life, education, work, entertainment, etc. without them. Digital technologies are an integral part of their lives, and aborigines are attached to, and dependent on, modern technologies.

Prensky, and many modern researchers, conclude that due to daily close interaction with technologies, the digital generation has developed a completely different type of thinking. Of course, anatomically the human brain has not changed, but the model of thinking itself has. The fundamental difference between aborigines and immigrants is that they process information received in the

same way differently. Digital aborigines seem to be able to think in parallel, perform several tasks at the same time (multitasking), quickly receive and share information, but quickly forget it, prefer extensive texts, diagrams, and graphs, visualization, often lack patience and attention; long-term concentration on one thing, in-depth research/analysis are not characteristic of this generation. Thanks to advanced technologies, they can quickly receive information or update existing data. Thus, old forms of education are outdated and uninteresting to such young people, they perceive the world with smiles and emoji, they express their feelings in this way, and they often look up to YouTubers, gamers, and TikTokers unknown to adults. In the development of information and communication technologies, the characteristics of digital generations depend on the geographical location of different countries, political and economic, social factors. Roughly speaking, we are now following the path that Western Europe took in the late 1990s and early 2000s.

How will all this affect art? In the wake of the growth and development of digital generations, should the language of art, its means of expression, and artistic methods designed specifically for them, children and adolescents, change? I think this is a particularly acute challenge for those artists who work for children and adolescents—the digital era dictates its rules to all types of modern art, including theatrical art, especially theater for young audiences, which serves the fastest-growing and changing audience—precisely those generations who were born and raised in the digital era.

Such challenges are not new to dramatic theater; even at the dawn of cinema, theater was predicted to disappear, but this did not happen. The same thing happened with television: part of society believed that television would absorb and kill theater, cinema, and other fields of art, but as we can see, theatrical art withstood this test, and now, on the contrary, television is on the verge of extinction and may be absorbed by social media and various Internet portals in a few decades. Another challenge was the pandemic period. In the post-pandemic era, theater was expected to either disappear completely or undergo radical changes, but this did not happen. On the contrary, audiences longing for live interaction, mutual exchange of emotions, and theatrical catharsis turned to theaters.

Another challenge for theater is the global digital

information space, modern technologies that are developing at lightning speed. Involuntarily, the theater must compete with the innumerable amount of digital content, to receive which a person does not even need to get up from the chair. How should children's theater adapt to the interests and needs of adolescents? How should theatrical art be made interesting and necessary content for a digital native? Have the academic, classical methods and forms of the last century become so outdated, so unacceptable for the new generation, that we should throw them straight into the trash? Such questions are frequent, although we should not forget that in the case of TYA, the change of generations is a continuous and regular process; each generation brings its novelty and challenge, which often becomes the basis for new forms and creative searches.

According to the latest scientific observations and studies, today almost 100% of the lives, time, and interests of modern teenagers (mostly 10-18 years old) are connected with digital technologies. More than half of them are not interested in theater at all. The main reason is that theater does not offer an adequate repertoire for this age. How should theater attract an audience of this age? Obviously, by offering interesting material and artistic forms to them. Theater must know its audience thoroughly, constantly communicate with them, and receive feedback after each performance. It is a must-consider factor that the digital generation will never take a step back, they only move forward, and the usual theatrical forms for us, those born in the twentieth century, will never be completely acceptable and interesting to them. This is neither bad nor good, this is a fact that we should face and try to learn more about their world from the digital natives to create adequate and interesting art for them. Themes and problems, literature and dramaturgy, modern language and texts, performance timing and tempo-rhythm, stage technical equipment, lighting and sound effects, performance music and artistic decoration—these are a small part of the issues and challenges that modern children's theater has to think about and work on every day.

As the elderly but remarkably modern Susan Austen noted, The creation of alternative artistic aesthetics should also involve those for whom this art is created, that is, children themselves. Do not offer what you think they need. This is always the easiest way, even a kind

of cliché. Children like the truth. What is the truth? They like absurdity, changes, rhythm, and all sorts of surprises onstage, surprises, as interesting stories about people (even dramatic ones), children like stories about animals, but most of all, they are interested in people. Children can receive and perceive a lot of interesting things, and our task is to find out what is the subject of their interest and subordinate our vision to their interests, to their vision in a specific time and space. Art, including for children, is existential—we ask the most important questions: Why did I come to this world? Why is life so difficult? Why does no one love me? Or where is love? Why is there war and death in this world? And so on. No one can give us answers to these big questions, and art serves precisely this purpose—we ask questions about existence, the essence of life, and the meaning of it.

According to recent studies, many children's theaters around the world (in varying percentages) lose their audiences from the age of 9-10 (some no longer want to go to theater and refuse, and some are forced by teachers and parents, and a small number are still sincerely happy to go to theater); phrases are often heard: "I don't care", "I don't like it", "I don't understand it, it's long, drawn-out", "This is for little ones", etc. Approximately from the age of 16, 40 percent of the "lost audience" return to theater and already choose interesting repertoire for themselves.

The digital era has given rise to another serious thought: adults working in theater, parents of children, and grandparents very often argue about whether to ban the use of gadgets by teenagers in theater. There is a constant debate about the 21st-century teenage audience and their gadgets: is this a dramatic reality that we should fight against or a new way of perceiving the world, receiving, and understanding a work of art? I think there is no unified answer and this issue needs to be taught and discussed by psychologists, sociologists, and theater-related researchers. However, we can cite the example of one of the most developed countries in professional theater for young audiences, Denmark. The list of topics that modern Danish TYA pitches to its audience is surprisingly diverse: friendship, family and society, ecology, relationships between people, gender, human rights, love, the search for oneself and identity, sexual education, history, etc. When a child's theatrical upbringing begins in kindergarten, it is natural that perfor-

manes intended for 13-16-year-olds have such a variety of topics and problems, that even adult theaters in other countries sometimes envy. Danish children's theater has a very wide range of scenic and artistic freedom, which, for example, is still inaccessible to the relatively conservative British. Usually, visual effects are minimized in performances, and video projection is also used less here, the duration of performances varies from 30 to 70 minutes and depends on the specific age target group. Before the performance, everyone is warned to turn off their mobile phones and everyone obeys this rule during the performance. I think that is why the audience is

maximally involved in the performance and, without any gadgets, simply enjoys the work of art. However, on the other hand, we can also understand the audience who wants to record some episodes of the performance, a specific actor, song, dance, etc.

All the issues discussed above are only a small part of this endless, vast topic that requires future research. The fact is that in the wake of the digital era and the development of modern technologies, both our lives and various forms of art will change every day, and we will be direct participants and witnesses of this process.

REFERENCES:

- Reception of aesthetic categories and evaluation in children and youth theater, Theater for children—artistic phenomenon, a collection of papers, volume 12, edited by Zoran Deric, Ph.D and Marijana Prpa Fink, Ph.D. Publishers THEATER MUSEUM OF VOJVODINA, Novi Sad OPEN UNIVERSITY SUBOTICA, Subotica INTERNATIONAL FESTIVAL OF CHILDREN'S THEATERS, Subotica 2022
- <https://www.blogger.com/blog/post/edit/preview/4109327251126391615/425223898062760899>
- https://naksfestival.ee/landing/bc/0cQZOWR4zI/S53027Gf4A/TBOB_aUoXr5/tH9LfDCs4b4Y/3sY1EJusMdbYI#player
- <https://www.blogger.com/blog/post/edit/4109327251126391615/64258544746594678?hl=en>

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 ცხოველყოფილი 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 მოვიარებთ 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 რეპროდუცირებადობის 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 შესახებ.

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 - კრჰიშტოფ 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 ცხოველს, 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 შთანთქმავს 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/>

თეატრი ციფრულ ერაში: ცვლილებების მიმდებლობა თუ უარყოფა

რასვანა ჩერნატი

საკვანძო სიტყვები: ციფრული თეატრი, ციფრული ინსტრუმენტები, „ცოცხალი კინო“, ვიდეოპროექცია, თეატრის ევოლუცია

სტატიაში განხილულია თეატრის ევოლუცია ტექნოლოგიური განვითარების ფონზე, მისი თხრობის თვალსაწიერის გაფართოების მიზნით, მნიშვნელოვანია, ინოვაციების ათვისების ისტორია. ციფრულ ერაში ისეთმა მულტიმედიის ელემენტებმა, როგორებიცაა ვიდეოპროექცია, ვირტუალური რეალობა და ინტერაქტიული ინტერფეისი, სრულიად შეცვალა ტრადიციული თეატრალური გამოცდილება, წარმოიშვა იმერსიული, მოქნილი წარმოდგენები. განხილულია ივო ვან ჰოვეს, რობერტ ლეპაჟის, კეიტი მიტჩელის, საიმონ მაკბერნისა და სხვა თანამედროვე რეჟისორების ციფრული ინსტრუმენტების გამოყენება მხატვრული საზღვრების გაფართოების მიზნით, ასევე განსაზღვრულია ტექნოლოგიებთან ზედმეტი მიჯაჭვულობა – რათა შენარჩუნდეს ცოცხალი წარმოდგენის მთავარი სათქმელი.

თავისი არსით, თეატრი არის ხელოვნების ფორმა, რომელიც ემსახურება ამბის თხრობის მიზანს, ანუ დაწერილი სიტყვების გარდაქმნას ისეთ დინამიკურ გამოცდილებად, რომელიც ნათელს ჰფენს ადამიანის შინაგან მდგომარეობას. მტკიცე კავშირებს ამყარებს წარმოდგენასა და აუდიტორიას შორის, ამავე დროს მოგვითხრობს, რაც იწვევს რეზონანსს, გვცდის, შთაგვაგონებს და გვაფიქრებს როგორც სამყაროზე, ისე ჩვენს ინდივიდუალურ არსებობაზე.

უძველესი დროიდან თეატრის პრაქტიკოსები იყენებენ მეთოდების ფართო სპექტრს, დაწყებული სცენაზე მსახიობების მოძრაობით, დამთავრებული რთული სპეციალური ეფექტებით – ტექნიკური პროცესების წარმოების მხარდასაჭერად, რაც მოიცავდა სცენის გაფორმებას, ხმის რეჟისურასა და განათებას. ეს ბუნებრივი კავშირი ტექნიკურ ინოვაციასთან წითელ ხაზად გასდევს თეატრის ევოლუციას – ძველი საბერძნეთისა და რომის პერიოდიდან მოყოლებული, როდესაც გამოიყენებოდა რევოლუციური არქიტექტურული მეთოდები, სასცენო ტექნიკა და ნილებები, ადრეული რენესანსის ეპოქამდე. ახლა კი, პერსპექტივის ხელოვნებამ გამოიწვია თეატრის ტრანსფორმაცია, ცნობილი არქიტექტორები და მხატვრები მუ-

შაობენ სცენის გაფორმებასა და სასცენო მოწყობილობებზე, რათა შექმნან კიდევ უფრო შთამბეჭდავი ეფექტი აუდიტორიის მოსაჯადოებლად და თეატრალური სამყაროს ილუზიის შესანარჩუნებლად.

რეალური გარდატეხა მოჰყვა XIX საუკუნის მეორე ნახევარში ელექტრობის აღმოჩენას და მის დაწერვას თეატრში – მაყურებელთა დარბაზში და, რაც უფრო მნიშვნელოვანია, სცენაზე. ელექტრობის წყალობით მიღებულ ახალ გამომხატველობით შესაძლებლობებს უდიდესი გავლენა ჰქონდა წარმოებაზე როგორც სცენის დიზაინის, ისე რეჟისურის თვალსაზრისით. სფერო, რომელიც ნელ-ნელა იწყებდა განვითარებას, ძალიან სწრაფად ჩამოყალიბდა და საფუძვლიანად შეცვალა საშემსრულებლო ხელოვნება.

ხმის ჩაწერის ტექნოლოგიებმა, რომლებიც დაახლოებით იმავე პერიოდში გამოჩნდა, სცენაზე ხმით მანიპულირებისა და მართვის შესაძლებლობა გააჩინა, რითაც გზა გაუკაფა ინოვაციურ ხმის ეფექტებს, როგორც დრამატული ენის განუყოფელ ნაწილს. შედეგად, მე-20 საუკუნეში, თეატრში დაიწყო რევოლუციური ძვრები მთელი რიგი ნოვატორული ცვლილებების წყალობით, რომელთაც საგრძნობლად გააფართოვეს სცენის მხატვრული ჰორიზონტი. ეს მაგალითები ნათლად ცხადყოფს იმას, რომ საშემს-

რულებლო ხელოვნებისთვის ყოველთვის ახლოს იყო ახალი ტექნოლოგიები და ექსპერიმენტები, მათი შემოქმედებითი პოტენციალიდან გამომდინარე.

ამ მეტაკვირობაზე დაყრდნობით ინოვაციებმა საფუძველი ჩაუყარეს თეატრის დღევანდელ ციფრულ რევოლუციას. თეატრში, თანამედროვე ტექნოლოგიურმა ინსტრუმენტებმა სრულიად შეცვალეს ჩვენი ტრადიციული წარმოდგენები სივრცისა და დროის შესახებ. ციფრული ეფექტებისა და მულტიმედია პროექციების გამოყენებით, ზღვარი წარსულს, აწმყოსა და მომავალს შორის წაიშალა. დღეს მსახიობებს აქვთ ვირტუალურ ელემენტებთან ურთიერთქმედების შესაძლებლობა, პერსონაჟები ჩნდებიან ერთდროულად რამდენიმე ადგილას, ხოლო აუდიტორიას შეუძლია, სიღრმისეულად გაეცნოს სასცენო სამყაროს, რომელიც დღეს ბევრად უფრო მოქნილი და იმერსიულია, ვიდრე ოდესმე.

სცენაზე კინოფირის პროექციების პრაქტიკა XIX საუკუნის მიწურულს იღებს სათავეს, როდესაც რეჟისორები და სცენოგრაფები შთაგონებულნი არიან ადოლფ აპიას იდეებითა და გორდონ კრეგის ექსპერიმენტებით. თავდაპირველად ატარებდნენ ცდებს ფოტოგრაფიის ხელოვნების სფეროში, ხოლო შემდეგ ინოვაციური ვიზუალური ეფექტების ძიებაში კინემატოგრაფიულ მეთოდებზე გადაინაცვლეს. ამ მიდგომის წყალობით დაიწერა ახალი თავი სასცენო ესთეტიკის ისტორიაში – პროექციები იქცა ატმოსფეროს შექმნისა და დრამატული ექსპრესიის გამძაფრების ინსტრუმენტად, რითაც, ჯამში, გაღრმავდა თეატრალური გამოცდილება.¹ ამ მეთოდის ნოვატორთა შორის იყვნენ ვსევოლოდ მეიერჰოლდი და გერმანელი რეჟისორი ერვინ პისკატორი, თუმცა მის ყველაზე გულმხურვალე მხარდამჭერებად მაინც გვევლინებიან სცენოგრაფი ჯომეფ სვობოდა და რეჟისორი ალფრედ რადოკი, რომლებმაც ითანამშრომლეს ინოვაციურ წარმოდგენაზე – *Laterna Magika*. 1958 წლის ბრიუსელის მსოფლიო გამოფენისთვის სპეციალურად დადგმული – *Laterna Magika* ითვლება პირველ მულტიმედიურ სპექტაკლად, რომელშიც ჰარმონიულადაა შერწყმული თეატრი და კინო.

დროთა განმავლობაში ვიდეოგამოსახულებებით

ექსპერიმენტებმა ხელოვნების სხვა დარგებშიც შეაღწია, განსაკუთრებით 1960-იან წლებში, მოძრაობა „ფლუქსუსთან“ ასოცირებული ხელოვნების შექმნილი პერფორმანსებისა და ინსტალაციების სახით. 1970-80-იან წლებში კომპიუტერული ტექნოლოგიების სწრაფმა განვითარებამ განაპირობა ციფრული გამოსახულებების გამოჩენა, ხელი შეუწყო შემოქმედებითი ძიების კიდევ ერთ სფეროს – ხელოვნების ჰიბრიდული ფორმების სახით.

ამ ინოვაციების წყალობით არა მხოლოდ გაფართოვდა ეპოქის მხატვრული საზღვრები, არამედ, ასევე შემზადდა საფუძველი ციფრული რევოლუციისთვის, რამაც შეცვალა ჩვენი არსებობის სტრუქტურა. სულ რამდენიმე წლის განმავლობაში ციფრულმა ტექნოლოგიებმა სრულიად გარდაქმნა ყოველდღიური ცხოვრება და ჩვენი ურთიერთობა ხელოვნებასთან, კერძოდ – თეატრთან. დღეს ბევრი რეჟისორი მოუწოდებს აუდიტორიას აქტიური მონაწილეობისა და პასიური დამსწრის როლზე უარის თქმისკენ. ამ მიზნის მისაღწევად მათი გამოყენებული ერთ-ერთი მეთოდი გულისხმობს ტექნოლოგიას, რომელიც დისტანცირების ერთგვარი მექანიზმია წარმოდგენაში ჩართულობის უზრუნველსაყოფად. შედეგად, გამოყოფილი სცენასა და მაყურებელს შორის უკიდურესადაა შემცირებული, ხოლო ხელოვნები იყენებენ ციფრულ რევოლუციას ხელოვნების ჰიბრიდული ფორმების შესაქმნელად. მათში შერწყმულია კლასიკური ელემენტები, ვირტუალური რეალობა და ინტერაქტიური ინტერნეტი – ამ გზით ხელოვნები ხელახლა განსაზღვრავენ თანამედროვე საზოგადოებაში თეატრის როლსა და ბუნებას.

ყოველისმომცველი ცვლილებების პარალელურად განვითარდა დრამატურგია, რომელიც ახლა კონცენტრირებულია ციფრულ ერაზე და კითხვებს სვამს მასთან დაკავშირებით. დრამატურგებიც სხვადასხვაგვარად გამოეხმაურნენ ტექნოლოგიურ ძვრებს, ზოგმა საკუთარ ნამუშევარში ჩაურთო ციფრულ კომუნიკაციასთან, ონლაინ იდენტობებსა და ციფრულ კონფიდენციალურობასთან დაკავშირებული თემები, ზოგმა კი არა მხოლოდ შეიტანა ციფრული მედია ტექსტებში, არამედ კრიტიკულადაც განიხილა მისი გავ-

1 Economist Impact, Theatre's digital age.

ლენა. ტექნოლოგიებთან ამ სახის ურთიერთქმედება ბადებს ფუნდამენტურ კითხვებს თავად თეატრის ბუნების შესახებ და მუდმივად ცვლის მის როლს ჩვენს სწრაფად განვითარებად მედიალანდშაფტში.

2006 წელს მნიშვნელოვანი ცვლილება მოხდა აუდიტორიებთან კულტურული ინსტიტუტების ურთიერთობისა და შემოსავლების მიღების პარადიგმაში. ნიუ-იორკის მეტროპოლიტენის ოპერის თეატრმა, შემოსავლების გაზრდისა და აუდიტორიის მოზიდვის მიზნით, 2006 წლის დეკემბერში წარადგინა ამბიციური პროგრამა „მეტროპოლიტენის ოპერის თეატრის პირდაპირი ეთერი მაღალ რეზოლუციაში“. თეატრის რეპერტუარიდან ზოგიერთი წარმოდგენა ჩაიწერეს ფირზე და კინოთეატრების ეკრანებზე სატელევიზიო მეშვეობით, მსოფლიოს მასშტაბით პირდაპირ ეთერში გაუშვეს. ეს ინიციატივა ძალიან წარმატებული აღმოჩნდა და სხვა პრესტიჟული ინსტიტუტების შთაგონების წყაროდ იქცა: მაგალითად, ლონდონის ეროვნული თეატრი, რომელმაც იმავე მეთოდს მიმართა მომდევნო წლებში. შედეგებით ახლახან კოვიდ-19-ის პანდემიამ აიძულა ევროპული თეატრები, გადასულიყვნენ ვირტუალურ წარმოდგენებზე, რათა თავი ერჩინათ. 2020 წლის თებერვლიდან ივნისამდე 26 ქვეყანაში გაუქმდა დაახლოებით 5 000 წარმოდგენა, რამაც გამოიწვია მილიონზე მეტი მაყურებლის და 61 მილიონი ევროს დაკარგვა.

ამ ევოლუციამ არა მხოლოდ შეცვალა დადგმის ტრადიციული პრაქტიკა, არამედ გზა გაუხსნა უფრო ხელმისაწვდომ და ინკლუზიურ თეატრალურ გამოცდილებას. შედეგად, თეატრში დიგიტალიზაციის ერთ-ერთი სარგებელი მდგომარეობს მის უნარში, გაზარდოს ფართო აუდიტორიების წვდომა ხელოვნებაზე, იქნება ეს თეატრი, ოპერა თუ მიუზიკლი. ერთი მხრივ, გადალახულია გეოგრაფიული ბარიერები, მეორე მხრივ, მათ, ვისაც ხელი არ მიუწვდება თეატრის ძვირადღირებულ ბილეთებზე, ახლა შეუძლიათ, დაესწრონ წარმოდგენას ისე, თითქოს ისინი თეატრის დარბაზში იმყოფებოდნენ. დღეს „ლაივ სტრიმინგის“ პლატფორმები და ვირტუალური რეალობის ტექნოლოგიები აძლევენ აუდიტორიას საშუალებას, ნახონ სპექტაკლები სახლის მყუდრო გარემოში, რითაც თეატრალური გამოცდილების დემოკრატიზაცია და ყველა წარმომავლობის მაყურებელი ერთვება

პროცესში.

თეატრს ახასიათებს ადაპტაციის უნარი, რომლის საშუალებითაც ციფრული ინოვაციები ჰარმონიულად ინტეგრირდება მის სტრუქტურაში, შედეგად კი იცვლება აუდიტორიის გამოცდილება და ფართოვდება ხელოვნების საზღვრები. მართალია, ციფრულ ერაში დაბადებული აუდიტორიისთვის ხშირად რთულია ტრადიციული, „ანალოგური“ თეატრალური წარმოდგენის შეთვისება, თეატრი ყოველ ჯერზე მაინც ამტკიცებს თავის უნარს, მოერგოს გარემოს და აღზევდეს ტექნოლოგიური რევოლუციების ეპოქებში. მულტიმედია ელემენტების ინტეგრირება (მაგალითად, ვიდეოპროექციები და ხმის დიზაინი) მრავალშრიანი, იმერსიული გამოცდილების შესაქმნელად იქცა პოსტდრამატული თეატრის განმსაზღვრელ თვისებად. თანამედროვე თეატრში ციფრული ინსტრუმენტების ბუნებრივი ადაპტაცია წარმოადგენს მისი განუყოფელი სინკრეტული ბუნების ანარეკლს, რომელიც აერთიანებს მუსიკას, ცეკვას, მხატვრობასა და არქიტექტურას – მის მუდმივ მზადყოფნას, მიიღოს ახალი ტექნოლოგიური ინოვაციები.

ციფრულმა ინსტრუმენტებმა თეატრში გაკვალეს ამბის თხრობის ახალი გზები. „მულტიმედია კომპონენტების — დაწყებული ვიდეოპროექციებითა და ინტერაქტიური ინტერფეისებით, დამთავრებული გაფართოებული რეალობით — შერწყმის შედეგად თანამედროვე წარმოდგენებში იქმნება იმერსიული სამყაროები, რომლებშიც აუდიტორია აქამდე წარმოუდგენელი გზებით ერთვება პროცესში. უამრავი თეატრის ნოვატორი რეჟისორი იყენებს ციფრულ ტექნოლოგიებს ტრადიციული თეატრის საზღვრების გასაფართოებლად, და ამ პროცესში ჩართულია ყველაფერი, დაწყებული ლაივ-სტრიმინგითა და ვირტუალური რეალობით, დამთავრებული ინტერაქტიური ელემენტებითა და უახლესი მულტიმედია დიზაინით. ნოვატორებმა თეატრალური ხელოვნების შექმნისა და აღქმის ფორმები რადიკულად გარდაქმნეს.

ბოლო 35 წლის განმავლობაში ივო ვან ჰოვემ თავი გამოიჩინა, როგორც თანამედროვე თეატრის ერთ-ერთმა ყველაზე გავლენიანმა რეჟისორმა, რომელმაც დადგა 100-ზე მეტი სპექტაკლი, ოპერა და ფილმი მთელ მსოფლიოში. სცენოგრაფიან ვერსიევიელთან – მის მრავალწლოვან თანამშრომელთან ერთად

- ჰოვემ შემოგვთავაზა თეატრალური ლანდშაფტის სრულიად ახალი ხედვა, რომელიც გამოირჩევა რევოლუციური ესთეტიკითა და „ცოცხალი“ ვიდეოპროექციების ინტენსიური გამოყენებით. უნივერსალური დრამატურგიის კლასიკური ტექსტების ახლებური ინტერპრეტაციის ერთგული ვან ჰოვე გამუდმებით ეძებს ახალ შინაარსს, რომელიც ეხმიანება დღევანდელ აუდიტორიასა და თანამედროვე ცხოვრების რეალიტებს. მისი შემოქმედებითი ხელწერა გამოირჩევა რეალურ დროში წარმოებული ვიდეოპროექციით - სიღრმისეული წვდომის მქონე მეთოდით, რომელიც მან თავადვე შემოიტანა ხელოვნებაში. ამ პროექტის ფარგლებში ჰოვემ იმთავითვე მიიღო გადაწყვეტილება ვიდეოს გამოყენებასთან დაკავშირებით, რამაც გავლენა იქონია მთელ შემოქმედებით პროცესზე. ეს მიდგომა უზრუნველყოფს ვიზუალური ელემენტების იდეალურ შერწყმას თხრობასთან. პრაქტიკაში ვან ჰოვემ შეკრიბა 2 შემოქმედებითი ჯგუფი თითოეული დადგმისთვის: პირველი კონცენტრირებულია დრამატურგიაზე (თარგმანი, ადაპტაცია და ასე შემდეგ) და მეორე - „ვიზუალურ დრამატურგიაზე“ - დადგმის კრიტიკულ ასპექტზე, რომელსაც ხელმძღვანელობენ განათების დიზაინერი იან ვერსვეიველდი და, როგორც წესი, ვიდეოდიზაინერი ტალ იარდენი. ეს გუნდები მჭიდროდ თანამშრომლობენ ერთიანი ხედვის შექმნაზე, რომელშიც ყველა ვიზუალური ელემენტი ემსახურება თხრობის ემოციური და თემატური სიღრმის წარმოჩენას.

როცა ვლადპარაკობთ ვიდეოსა და მულტიმედიის როლზე მის წარმოდგენებში, აშკარა ხდება საინტერესო კავშირი ვან ჰოვესა² და ძველბერძნულ თეატრს შორის, სადაც ნიღბები აუდიტორიას მიანიშნებენ კონკრეტულ პერსონაჟზე და ამავე დროს, ასრულებენ მიკროფონებისა და მეგაფონების როლს. ჰოვეს წარმოდგენაში მულტიმედია არ გამოიყენება უბრალო ესთეტიკური მოჭადოების მიზნითა თუ სიახლის ფორმით, არამედ გვევლინება, როგორც არსებითი მნიშვნელობის ინსტრუმენტი. ჩვენ წინაშე ხსნის პერსონაჟთა ბუნებას, ხშირად უზარმაზარ ეკრანზე

ახლო ხედის, პორტრეტის ტექნიკის გამოყენებით, და, ამავე დროს, აძლევს აუდიტორიას საშუალებას, იხილოს მოქმედება უშუალო სასცენო გარემოს მიღმა (როგორც ამას ვხედავთ, მაგალითად, „მეფეთა ომში“, სადაც მოქმედება გადმოცემულია სცენის უკან დერეფნებში თვალთვალის კამერებით დაფიქსირებული კადრების სახით).

ატლანტიკური ოკეანის მიღმა კი ბოლოს 3 ათწლეულის განმავლობაში კანადელმა რეჟისორმა რობერტ ლეპაჟმა თავი გამოიჩინა თეატრისა და ინოვაციური სასცენო გაფორმებისა და რევოლუციური მულტიმედია ტექნოლოგიების წყალობით. ლეპაჟის გატაცება მედიის მრავალფეროვნებით, იქნება ეს ფოტოგრაფია, ფილმი თუ ვიდეოპროექცია, მომდინარეობს მისი ადრეული პერიოდის მოღვაწეობიდან კვებეკის დამოუკიდებელ თეატრში, სადაც ბიუჯეტი საკმაოდ შეზღუდული იყო და არასტანდარტული სცენები სიმწირეს განიცდიდა, რაც იწვევდა არატრადიციული მეთოდების გამოყენების აუცილებლობას. მან ისწავლა, როგორ გამოიყენოს მაქსიმალურად ყველა ვიზუალური და აუდიო ეფექტი, დაწყებული ზედხედის პროექციითა და ცოცხალი მუსიკით.

დროთა განმავლობაში ლეპაჟმა გამოიმუშავა თავისი უნიკალური ხელწერა. მის წარმოდგენებში, ასევე ვიდეოპროექციებში, ციფრულ გამოსახულებებსა და ინტერაქტიურ დიზაინში, ნელ-ნელა შემოვიდა ასპექტი, რომელმაც სიცოცხლე შთაბერა ამბის თხრობის ახალ სტილს, რის წყალობითაც მან დაიმსახურა „გამოსახულებების ჯადოქრის“ რეპუტაცია. სცენოგრაფ კარლ ფილიონსა და კომპანიის ტექნიკურ გუნდთან Ex Machina მჭიდროდ თანამშრომლობით ლეპაჟი დგამს წარმოდგენებს, რომლებშიც ციფრული ელემენტები არიან არა უბრალო დეკორაციები, არამედ ასრულებენ არსებით როლს ნამუშევრის ვიზუალური და თხრობითი განზომილებების ჩამოყალიბებაში. ასე გამოიყენება წარმოდგენებში ტექნოლოგიისა და მულტიმედიის შესაძლებლობების საუკეთესო მაგალითები როგორც თეატრში, ისე კინოსა და ცირკში.³

ლეპაჟისთვის თანამედროვე თეატრმა თვითგა-

2 Gener, American, 2009.

3 მისი თანამშრომლობა ცნობილ კომპანიასთან Cirque du Soleil, სადაც მან დადგა ორი წარმოდგენა, დღესაც ეტალონად ითვლება. პირველი შოუ - Ka (2004) აღიარებულია, როგორც ყველაზე ექსპრესიული თეატრალური დადგმა მსოფლიოში (პროექტის ბიუჯეტი: 165 მილიონი დოლარი).

მოხატვას სწორედ გამოსახულებებით უნდა მიაღწიოს - ეს არის თანამედროვე ენა, რომელიც იყენებს ტექნოლოგიებს არა მხოლოდ სანახაობრიობისთვის, არამედ შემოქმედებითი თვითგამოხატვის ძლიერი ინსტრუმენტის სახითაც. მის წარმოდგენებში სცენა მუდმივად იცვლება, ხოლო ძირითადი ტექნოლოგიური პროცესები დაუფარავად მიმდინარეობს, რათა აუდიტორიამ, რომელიც უკვე შეჩვეულია ციფრულ მედიას ყოველდღიურ ცხოვრებაში, დააფასოს და მიიღოს ის ფაქტი, რომ ამ ინოვაციების მეშვეობით შესაძლებელია პოეზიის შექმნა.

კიდევ ერთი თვალმისაცემი მაგალითია ჰექტორ ბერლიოზის „ფაუსტის განკიცხვა“, რომელიც 2008 წელს დაიდგა მეტროპოლიტენის ოპერაში. ეს იყო ამ ინსტიტუციაში დადგმული პირველი ციფრულ-ინტერაქტიური სპექტაკლი. პირველ სცენაში, ბიბლიოთეკაში, ხანში შესული ფაუსტი უჩივის თავის ეულობას, ხოლო მის უკან უზარმაზარ ეკრანზე ვხედავთ შავი ფრინველებით სავსე პირქუშ ცას. როლების შემსრულებლებზე მიმაგრებული მიკროფონები იჭერენ უმცირეს ვარიაციებსაც კი ხმის ტემბრსა და სიმძაფრეში, და ეს ხმოვანი ცვლილებები განაპირობებს პროექტირებული ფრინველების მოძრაობას. ეს ტექნოლოგია სძენს დინამიკას, მუდმივად ცვალებად მახასიათებელს, მთელ წარმოდგენას. შედეგად, ყველა სპექტაკლი განსხვავებულია.

ციფრული ინოვაციების ამ ნაკადში გამოირჩევა რამდენიმე ნოვატორი რეჟისორი, რომლებმაც ახალი კუთხით დაგვანახეს სასცენო ხელოვნების არსი. ერთ-ერთი მათგანია ბრიტანელი რეჟისორი კეითი მიტჩელი, რომლის რევოლუციური ნამუშევრები რეალურ დროში პროექციებისა და ციფრული ეფექტების გამოყენებით დღესაც აფართოებს თანამედროვე თეატრის საზღვრებს. 2006 წელს მან დადგა ვირჯინია ვულფის „ტალღების“ ადაპტაცია ლონდონის ეროვნულ თეატრში. ეს იყო პირველი წარმოდგენა, როცა მსახიობებს ხელში ეკავათ კამერები და ცოცხალ ხმას აჟღერებდნენ სცენაზე. ვულფის რომანი შედგება ნ პერსონაჟის მონოლოგებისაგან. მიტჩელმა გამოიყენა „ცოცხალი“ გადაღება და პროექცია, რათა უზრუნველყო უზადო გადასვლა ერთი პერსონაჟიდან, მომენტიდან, მოვლენიდან თუ ადგილმდებარეობიდან მეორეზე.

„ტალღების“ შემდეგ მიტჩელმა განაგრძო კინემატოგრაფიული მეთოდების გამოყენება თავის შემდგომ ნამუშევრებში: *Some Trace of Her*, *Wunschkonzert*, *Orlando* და *Fräulein Julia*. მათი დადგმისას რეჟისორმა ითანამშრომლა 59 Studio-სთან - ლონდონსა და ნიუ-იორკში მომუშავე მრავალი ჯილდოს მფლობელ გუნდთან, რომელიც კონცენტრირებულია ფართომასშტაბიანი, თხრობაზე დაფუძნებული ხელოვნების ნიმუშების, სასცენო დადგმებისა და იმერსიული გამოცდილებების შექმნაზე. დროთა განმავლობაში მიტჩელის და 59 Studio-ს ერთობლივ ნამუშევრებს „ცოცხალი კინო“ უწოდეს, რაც გულისხმობს გადასაღები მოედნების აგებას სცენაზე, მსახიობების აღჭურვას კინოკამერებით და მათ გადაღებას როლების შესრულებისას. ზოგიერთი კონკრეტული დეტალის ფირზე აღსაბეჭდად - მაგალითად, პორტრეტი თუ ხელის მოძრაობის ახლო ხედი - მოპირდაპირე კუთხეში ან მოედნის მეორე მხარეს დგანან სხვა მსახიობები. შედეგად, ეს პროექციები უზადოდ ანაცვლებენ კონკრეტულ მომენტში მსახიობების შესრულებულ როლებს. ამ მეთოდით იქმნება ჰიბრიდული წარმოდგენა, რომელშიც ცოცხალი მოქმედება და კინემატოგრაფიული დეტალები ერთმანეთს ავსებს და ამდიდრებს ამბის თხრობას, ხოლო აუდიტორია, იმავდროულად, ხედავს საბოლოო შედეგს და მისი მიღწევის პროცესს.

სასცენო წარმოდგენისა და ფილმის ინოვაციური შერწყმით მიტჩელმა ახლებურად განსაზღვრა თხრობის შესაძლებლობები თეატრში. ფემინისტური მიდგომის მეშვეობით მან შექმნა ახალი კონტექსტი ამბებისა და თხრობისთვის - ყურადღების ცენტრში მოათავსა ქალთა გამოცდილება. ტექნოლოგიების, კერძოდ კი ვიდეოს, გამოყენებით იგი გამოკვეთს ქალი პერსონაჟების ემოციურ და ფსიქოლოგიურ მდგომარეობას. ეს ხაზგასმა არა მხოლოდ აძლევს ქალებს მოქმედების ასპარეზს, არამედ ტრადიციული გენდერული როლების წინააღმდეგაც მოქმედებს, რადგან ქალების ხმასა და საჭიროებებს სცენაზე უფრო მკაფიოდ და ძლიერად წარმოაჩენს.

სასცენო წარმოდგენისა და რეალურ დროში კინემატოგრაფიის შერწყმის სფეროში მიტჩელის რევოლუციური მოღვაწეობის კვალდაკვალ გამოჩნდა კიდევ ერთი ნოვატორი ფიგურა - საიმონ მაკბერნი,

რომელმაც სრულიად შეცვალა ცოცხალი წარმოდგენის გამოცდილების არსი ექსპერიმენტული ხმოვანი მეთოდებისა და იმერსიული სასცენო რეჟისურის შერწყმის გზით, რითაც კიდევ უფრო გააფართოვა თანამედროვე თეატრის საზღვრები. მაკბერნის ექსპერიმენტულ მიდგომას ნათლად წარმოაჩენს მისივე დადგმული „შეხვედრა“ (2016), რომელშიც შემოქმედებითი ხმის დიზაინი და იმერსიული სასცენო რეჟისურა ერთობლივი ძალებით ახვევენ მაყურებელს სენსორული გამოცდილების ნისლში, სადაც ზღვარი რეალობასა და დადგმას შორის წაშლილია.

„შეხვედრა“ წარმოადგენს პეტრუ პოპესკუს იმავე სახელწოდების წიგნის ადაპტაციას, რომელიც ეძღვნება National Geographic-ის ფოტოგრაფის ექსპედიციას ამაზონის ტყეებში. ამ დადგმის ფარგლებში მაყურებელს უკეთია ყურსასმენები, რომელთა მეშვეობით იგი „იძირება“ ხმოვან გარემოში და ახალი კუთხით ეცნობა თხრობის არსს. წარმოდგენა გამდიდრებულია ცოცხლად შესრულებული ხმის ეფექტებით, რთული ხმოვანი ლანდშაფტების მონაცვლეობითა და ხმის მოდიფიკაციის მიკროფონებით, ასევე, რაც ყველაზე მნიშვნელოვანია, სტერეოფონური ხმით. ეს მეთოდი იმეორებს ადამიანის ყურის აღქმულ ხმებს, ქმნის რა რეალიზმის გამძაფრებულ განცდასა და სივრცით შეგრძნებას. მაგალითად, როცა მსახიობი ლაპარაკობს სცენაზე ადგილის შეცვლის გარეშე, ხმა თითქოს აუდიტორიის უკნიდან მოდის, ხოლო როცა იგი მოძრაობს სცენაზე, მსმენელს ეჩვენება, თითქოს ხმა რეალურ დროში მის გარშემო ტრიალებს – დაახლოებით ისე, როგორც ჩვენ ყურის მეშვეობით აღვიქვამთ მიმართულებასა და მანძილს.

მართალია, ციფრული ტექნოლოგიების ინტეგრაციამ გააფართოვა თეატრის საზღვრები, მაგრამ მას, ასევე, თან სდევს გარკვეული გამოწვევები. ტექ-

ნოლოგიის ჭარბად გამოყენება ზოგჯერ იწვევს ყურადღების გადატანას ნარატივიდან და მხატვრული ექსპრესიიდან – პოტენციურად ჩრდილავს თავად წარმოდგენასაც. უფრო მეტიც, ციფრული ინსტრუმენტები მოითხოვს სპეციალიზებულ ტექნიკურ ცოდნას, უნარებსა და რესურსებს, რაც თეატრალურ კომპანიებს აყენებს ფინანსური და ლოგისტიკური გამოწვევების წინაშე. გარდა ამისა, არსებობს ტექნიკური ხარვეზების რისკიც, რამაც შეიძლება ზიანი მიაყენოს იმერსიულ გამოცდილებას და თავად წარმოდგენას. ასევე, ეკრანებისა და პროექციების გამოყენებამ შეიძლება გაწყვიტოს კონტაქტი შემსრულებლებსა და აუდიტორიას შორის, რითაც მცირდება უშუალო, ცოცხალი კავშირი, რომელსაც თეატრი ტრადიციულად გვთავაზობს. ამ ტექნოლოგიური მიღწევების დაბალანსება ცოცხალი წარმოდგენის არსთან დღესაც არსებითი მნიშვნელობის გასათვალისწინებელი საკითხია თეატრის მომავლისთვის.

იმ დროს, როცა ახალი ტექნოლოგიური ინსტრუმენტები ცვლიან ჩვენს წარმოდგენას დროის, სივრცისა და თხრობის შესახებ, თეატრი კვლავ რჩება ხელოვნების ცოცხალ, მედეგ და ყოველთვის ადაპტირებად ფორმად, რომელიც მუდმივად უხმობს აუდიტორიას თხრობის ახალი განზომილებების შესასწავლად და ადამიანურ გამოცდილებასთან ხელახლა დაკავშირებისთვის — იმ გამოცდილებასთან, რომელიც დროის ფარგლებს სცდება. მაშინ, როცა ტექნოლოგიების ინტეგრირება გვთავაზობს ახალ საინტერესო შესაძლებლობებს, იგი, მეორე მხრივ, გვაყენებს გამოწვევების წინაშე, რომელთაც თეატრის ოსტატები უნდა გაუმკლავდნენ, რათა შეინარჩუნონ ბალანსი ინოვაციასა და ცოცხალი შესრულების დედაბრს შორის.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Blake B., Theatre and the Digital, London, 2014.
- Brantley B., The Demolition Artist: 3 Critics Debate Ivo van Hove, 2019.
- <https://www.nytimes.com/2019/01/09/theater/ivo-van-hove-broadway.html> 01/07/2025
- Causey M., Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness. London, 2006.
- Dixon S., Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation,

Cambridge, Massachusetts, 2007.

- Economist Impact, Theatre's digital Age. <https://impact.economist.com/projects/beyondthespotlight/theatre-ei-article/#:~:text=When%20the%20pandemic%20hit%2C%20theatres,%E2%82%AC61m%20of%20lost%20income.01/07/2025>
- Dundjerovic A., The theatricality of Robert Lepage, Québec, 2007.
- Gener R., American Theatre, 2009. <https://www.americantheatre.org/2009/11/06/ivo-van-hove-has-a-passion-for-extremes/> 01/07/2025
- Radosavljević D., Aural/Oral Dramaturgies: Theatre in the Digital Age, London, 2023.
- Wiśniewski T., Complicité, Theatre and Aesthetics. From Scraps of Leather. London, 2016.

THEATER IN THE DIGITAL AGE: EMBRACING OR RESISTING CHANGE?

Rasvana Cernat

Keywords: *Digital theater, digital tools, live cinema, video projection, theater evolution*

The article explores the evolution of theater in response to technological advancements, highlighting its long history of embracing innovation to enhance storytelling. In the digital age, multimedia elements like video projections, virtual reality, and interactive interfaces have reshaped traditional theatrical experiences, creating more immersive, fluid, and participatory performances. The article examines how contemporary directors, including Ivo van Hove, Robert Lepage, Katie Mitchell, and Simon McBurney, use digital tools to expand artistic boundaries while also addressing challenges such as over-reliance on technology and maintaining the essence of live performance.

At its essence, theater is an art form devoted to storytelling—transforming written words into dynamic experiences that illuminate the human condition, forging deep connections between performance and audience, and offering narratives that resonate, move, challenge, inspire, and prompt reflection on both the world and one’s own existence.

Since time immemorial, theatrical practitioners have employed a wide range of techniques—from the very movements of the actors on stage to elaborate special effects and technical processes that support the production, including sets, sound design, and lighting. This intrinsic connection to technical innovation is evident throughout theater’s evolution. From the days of ancient Greece and Rome—with their use of pioneering architectural methods, stage machinery, and masks—to the early Renaissance when the art of perspective transformed theater, renowned architects and artists began designing sets and stage devices to produce ever more striking effects that captivated audiences and preserved the illusion of the theatrical world.

A true turning point came with the discovery of electricity and its adoption in theaters during the latter half of the nineteenth century, both in the auditorium and, even more so, on stage. The new expressive possibilities offered by electric lighting had a decisive impact on productions, both in terms of set design and direction—a field that was beginning to develop timidly, but would rapidly evolve and fundamentally transform the performing arts.

Around the same period, emerging recording techniques opened up new ways to manipulate and harness sound on stage, paving the way for innovative sound effects that became an integral part of the dramatic language. Ultimately, the twentieth century revolutionized theater with a cascade of groundbreaking innovations—from the advent of cinema to the evolution of video technology, digitalization, and the internet—each of which broadened the artistic horizons of the stage. These examples clearly illustrate how the performing arts have always embraced new technologies and experimented with their creative potential.

Building on this legacy, these historic breakthroughs laid the groundwork for today’s digital revolution in theater. Modern technological tools have completely reshaped our traditional notions of time and space in theater. By incorporating digital effects and multimedia projections, the lines between past, present, and future are blurred. Actors now have the ability to interact with virtual elements, characters can appear in multiple places at once, and audiences are invited to explore a stage world that is more fluid and immersive than ever before.

The practice of projecting film onto the stage dates back to the last years of the nineteenth century, when directors and set designers—drawing on the ideas of Adolphe Appia and the experimental work of Gordon Craig—initially experimented with photographic art before later adopting cinematographic techniques to create innovative visual effects. This approach opened a new chapter in stage aesthetics, where projections became a vital

tool for evoking atmosphere and enhancing dramatic expression, enriching the theatrical experience¹. Among the pioneers of this technique was Vsevolod Meyerhold, and the German director Erwin Piscator. Ultimately, however, it was the set designer Joseph Svoboda and director Alfred Radok who emerged as the most ardent proponents, collaborating on the creation of *Laterna Magika*—a groundbreaking production specifically designed for the 1958 World Expo in Brussels. Widely regarded as the first multimedia performance in the world, *Laterna Magika* seamlessly blended theater and cinema.

Over time, the experimental use of video imagery gradually seeped into the arts—especially during the 1960s, when happenings and installations flourished, particularly those by artists associated with the Fluxus movement. The arrival of digital imaging, driven by rapid advancements in computer technology during the 1970s and 1980s, opened yet another domain for creative exploration, ultimately giving rise to new, hybrid art forms.

These pioneering innovations not only expanded artistic boundaries in their era but also set the stage for a broader digital revolution that has since reshaped the very fabric of our existence. In a matter of just a few years, digital technologies have transformed our everyday lives, altering how we live and interact with art—particularly theater. Today, many directors aim for the audience to be more than just passive observers, encouraging active participation. One of the tools they use to achieve this is technology, which serves as a sort of distancing mechanism, creating a new layer of engagement with the performance. Consequently, the divide between stage and spectator is increasingly diminished as artists harness the digital revolution to craft hybrid art forms that blend classic elements with virtual reality and online interactivity, continuously redefining the role and nature of theater in modern society.

In parallel with these sweeping changes in stagecraft and audience engagement, the art of playwriting has also evolved to capture and question the digital age. Playwrights, too, have responded to these technological shifts in various ways. Some have woven themes related to digital communication, online identities and digital privacy into their work, while others not only incorporate digital media into their texts but also critically examine

its influence. These interactions with technology prompt fundamental questions about the very nature of theater and continually reshape its role in our rapidly evolving media landscape.

A major paradigm shift in the way cultural institutions engaged with audiences and generated revenue occurred in 2006. Driven by a desire to both increase income and reach new viewers, the Metropolitan Opera in New York launched an ambitious program in December 2006—Metropolitan Opera Live in HD. Some productions from the Opera’s repertoire were filmed and broadcast via satellite to cinema halls around the globe. The initiative was met with explosive success, inspiring other prestigious institutions such as London’s National Theatre to follow suit in subsequent years. More recently, the COVID-19 pandemic forced European theaters to pivot to virtual performances in order to survive; between February and June 2020, roughly 5,000 performances were canceled in 26 countries, resulting in the loss of over one million spectators and 61 million euros in revenue.

This evolution in performance delivery not only transformed traditional staging practices but also paved the way for a more accessible and inclusive theatrical experience. As a result, one significant benefit of digitalization in theater has been its capacity to broaden access to diverse artistic creations—whether theater, opera, musicals—to a vast audience. On one hand, it removes geographical barriers; on the other, it enables individuals who might not afford expensive tickets to experience a performance as if they were seated in the best seats in the house. Today, live-streaming platforms and virtual reality technologies allow audiences to enjoy shows from the comfort of their homes, democratizing the theatrical experience and inviting participation from people of all backgrounds.

Building on its proven adaptability, modern theater has woven digital innovations seamlessly into its fabric, reshaping the audience’s experience and redefining its artistic boundaries. Even though audiences born into the digital era may sometimes struggle to be fully absorbed by a traditional “analog” performance, theater has continually proven its ability to adapt and thrive amid technological revolutions. The integration of multimedia elements—such as video projections and sound design—to

¹ Theatre’s digital age.

craft layered, immersive experiences has become a defining trait of post-dramatic theater. The natural adoption of digital tools in modern theater is a reflection of its inherently syncretic nature, merging literature, music, dance, painting, and architecture, and of its long-standing readiness to embrace new technological innovations.

Digital tools in theater have opened up exciting new avenues for storytelling. By fusing multimedia components—from video projections and interactive interfaces to augmented reality—modern productions create immersive worlds that engage audiences in ways previously unimagined. Numerous innovative theater directors have adopted digital technologies to push beyond the boundaries of traditional theater, integrating everything from live-streaming and virtual reality to interactive elements and cutting-edge multimedia design. These trailblazers are radically transforming how theatrical art is conceived and experienced.

Over the past thirty-five years, Ivo van Hove has emerged as one of the most influential directors in contemporary theater, with more than 100 productions of theater, opera, and film staged around the globe. Alongside his long-time collaborator, set designer Jan Versweyveld, van Hove has redefined the theatrical landscape through his iconoclastic vision and his frequent incorporation of live video projections into his work. With a deep commitment to reinterpreting the classic texts of universal dramaturgy, van Hove continuously seeks new meanings that speak to today's audiences and the realities of modern life. A hallmark of his work is the use of real-time video projections—a technique he pioneered with remarkable depth. From the very beginning of a project, the decision to incorporate or not video is made, influencing the entire design process from the start. This approach ensures that the visual elements are seamlessly integrated into the narrative. In practice, van Hove forms two creative teams for each production: one dedicated to dramaturgy (translation, adaptation, etc.) and another focused on 'visual dramaturgy,' a crucial aspect of his productions, comprising set and lighting designer Jan Versweyveld and, typically, video designer Tal Yarden. These teams work closely to create a unified vision, where every visual element serves the story's

emotional and thematic depth.

When discussing the role of video and multimedia in his productions, van Hove draws an intriguing parallel with ancient Greek theater, where masks not only provided close-ups for the audience but also functioned like microphones or megaphones². For him, multimedia is not deployed merely for its aesthetic appeal or novelty; rather, it serves as a vital tool for revealing the inner world of his characters—often through extreme close-ups projected on massive screens—while also granting audiences access to action occurring beyond the immediate stage space (as seen, for example, in the production *Kings of War*, where scenes unfold in backstage corridors captured by surveillance cameras).

Across the Atlantic, Canadian director Robert Lepage has distinguished himself over the past three decades by seamlessly blending theater with innovative stagecraft and cutting-edge multimedia technology. Lepage's fascination with a wide array of media—from photography to film and video projection—stems from his early days in Quebec's independent theater scene, where limited budgets and unconventional venues necessitated creative resourcefulness. He learned to maximize every visual and auditory effect available—from overhead projectors and slides to filmed sequences, projections, and live music.

Over time, Lepage developed a distinctive personal style. In his productions, video projections, digital sets, and interactive design converge to breathe new life into storytelling, earning him a reputation as a true "magician of images." Working closely with set designer Carl Filion and the technical team of his company, Ex Machina, Lepage stages productions in which digital elements are not merely decorative but play a crucial role in shaping both the visual and narrative dimensions of the work. Thus, some of the most spectacular examples of using technology and multimedia possibilities in performances—whether theater, opera, or circus—came to life³.

For Lepage, modern theater must express itself through images—a contemporary language that uses technology not just for spectacle, but as a powerful tool for artistic expression. In his productions, the stage is in constant flux, with the underlying technological processes laid bare so that an audience, already familiar with

² Randy Gener In Stockholm, a Visceral Blue.

³ His collaboration with the famous company Cirque du Soleil, for which he directed two shows, remains iconic. The first, *Ka* (2004),

digital media in everyday life, can appreciate and accept that these innovations are capable of evoking poetry.

One striking example is Hector Berlioz's *The Damnation of Faust*, staged in 2008 at the Metropolitan Opera—the institution's first digitally interactive production. In the opening scene, an aging Faust laments his solitude in his library, while behind him a massive screen projects somber images of a gloomy sky filled with a flock of black birds. Microphones attached to the performer capture variations in voice pitch and intensity, with these subtle shifts guiding the movement of the projected birds. This technology injects a dynamic, ever-changing quality into the performance, ensuring that no two shows are exactly alike.

Amid this wave of digital innovation, several visionary directors have emerged to redefine stagecraft. One standout example is British director Katie Mitchell, whose groundbreaking work with real-time projections and digital effects continues to push the boundaries of contemporary theater. In 2006, she staged an adaptation of Virginia Woolf's *The Waves* at London's National Theatre, marking the first production in which cast members operated cameras and generated live sound on stage. Woolf's novel unfolds as a series of monologues by six characters, and Mitchell used live filming and projection in order to allow seamless transitions between different characters, moments, events, and locations.

Following *The Waves*, she continued to explore cinematic techniques in subsequent productions such as *Some Trace of Her*, *Wunschkonzert*, *Orlando* or *Fräulein Julia*, collaborating with 59 Studio—multi-award-winning creative team based in London and New York, specializing in large-scale, story-driven artworks, stage shows, and immersive experiences. Over time, they began referring to their collaborative productions as “live cinema,” constructing film sets on stage with actors operating the cameras and performing their roles while being filmed. For certain details, such as close-up facial expressions or precise hand movements other actors are filmed in a different corner or side of the set—and these projections seamlessly replace the live actor's performance in those moments. This technique creates a hybrid performance, where the live action and cinematic details complement each other to enhance the storytelling, with

the audience both watching the result and witnessing how it is being made.

Through this innovative fusion of stage performance and film, Mitchell redefined the narrative possibilities of theater. Her feminist approach has allowed her to re-frame histories and narratives, placing women's experiences squarely at the center. By leveraging technology, particularly video, she directs attention to the emotional and psychological landscapes of her female characters. This focus not only gives women agency within the narrative but also challenges traditional gender roles, allowing their voices and struggles to be heard more powerfully on stage.

Following Mitchell's groundbreaking work in blending stage performance with real-time cinema, another pioneering figure, Simon McBurney, has redefined the live performance experience by integrating experimental sound techniques and immersive stagecraft, further expanding the boundaries of contemporary theater. One production that showcases McBurney's experimental approach is *The Encounter* (2016). Here, creative sound design and immersive stagecraft come together to envelop audiences in a sensory experience that blurs the lines between reality and performance.

The Encounter adapts a book by Petru Popescu about a National Geographic photographer's expedition in the Amazon. In this production, the audience wears headphones, immersing themselves in a sound environment that redefines the boundaries of storytelling. The performance is enhanced by live Foley work, intricate looping soundscapes, and vocal-modifying microphones, with the standout feature being the use of binaural sound. This technique mimics the way human ears naturally perceive sound, creating a heightened sense of realism and spatial awareness. For example, when an actor speaks without changing position on stage, the sound is perceived as coming from behind the audience, or when a sound moves from one side of the head to the other, the listener experiences it as though it's happening in real-time around them—much like how we naturally perceive direction and distance with our own ears.

While the integration of digital technologies has expanded the boundaries of theater, it also presents challenges. Over-reliance on technology can sometimes shift

holds the title of the most expensive theatrical production in the world, with a budget of 165 million dollars.

focus away from the core elements of storytelling and artistic expression, potentially overshadowing the performance itself. Moreover, digital tools require specialized technical expertise and resources, which can pose financial and logistical challenges for theater companies. There's also the risk of technical malfunctions disrupting a performance, which could undermine the immersive experience. Additionally, the presence of screens and projections may create a sense of detachment between performers and the audience, diminishing the immediate, live connection that theater traditionally offers. Balancing these technological advancements with the essence

of live performance remains a critical consideration for the future of theater.

As new tools continue to reshape our perceptions of time, space, and narrative, theater remains a dynamic and resilient art form—ever-adaptive, perpetually inviting audiences to explore fresh dimensions of storytelling and reconnect with the timeless human experience. While the integration of technology opens up exciting possibilities, it also brings new challenges that theater makers must navigate to maintain the balance between innovation and the core essence of live performance.

REFERENCES:

- Blake, Bill. *Theatre and the Digital*. London et al.: Bloomsbury, Methuen Drama, 2014.
- Causey, Matthew. *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*. London et al.: Routledge, 2006.
- Dixon, Steve. *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, Massachusetts. The MIT Press (2007)
- Dundjerovic, Aleksandar. *The theatricality of Robert Lepage*. Québec. McGill-Queen's University Press (2007)
- Radosavljević, Duška. *Aural/Oral Dramaturgies: Theatre in the Digital Age*. London et al.: Routledge, 2023.
- Wiśniewski, Tomasz. *Complicité, Theatre and Aesthetics. From Scraps of Leather*. London. Palgrave Macmillan (2016)
- Performances in N.Y.C. <https://www.nytimes.com/2019/01/09/theater/ivo-van-hove-broadway.html>
- Theatre's digital age <https://impact.economist.com/projects/beyondthespotlight/theatre-ei-article/#:~:text=When%20the%20pandemic%20hit%2C%20theatres,%E2%82%AC61m%20of%20lost%20income.>
- Randy Gener In Stockholm, a Visceral Blue. <https://www.americantheatre.org/2009/11/06/ivo-van-hove-has-a-passion-for-extremes/>

პირველი ინტელექტუალური მსახიობი და ქუჩის ბარდი

თამარ ქუთათელაძე

საკვანძო სიტყვები: რუსული თეატრი, ჰამლეტი, რეპრესიები, ინოკენტი სმოკტუნოვსკი, ვლადიმერ ვისოცკი, ალექსეი ბარტოშევიჩი

ნაშრომის ძირითად ნაწილში ინტერნეტწყაროების საფუძველზე რეკონსტრუირდა XX საუკუნის 60-70-იანი წლების რუსეთში განხორციელებული შექსპირისეული გრიგორი კომინცევისა და იური ლუბიმოვის „ჰამლეტი“ შექმნილი, არაორდინარული მხატვრული სახეები და ძირითადი მიზანსცენები. გრიგორი კომინცევის მიერ საბჭოთა კავშირში „ჰამლეტის“ პირველ ეკრანიზაციაში 1964 წელს, რეჟისორმა მთავარ როლზე ტესტირების გარეშე დაამტკიცა ინოკენტი სმოკტუნოვსკი, მისი განსაკუთრებული ბიოგრაფიისა და ნიჭის გამო. შედეგად გადაცემა ამ უაღრესად თეატრალიზებულ ფილმში შექმნილ მსახიობის სახეზე, აღფრთოვანებული რუსი და უცხოელი კრიტიკოსები წერდნენ, რომ სმოკტუნოვსკიში უჩვეულოდ ღრმა, ზეეროვნული ინტელექტია. გრიგორი კომინცევის „ჰამლეტს“ ლოგიკურად აგრძელებდა და ავითარებდა ახალი თაობის მანიფესტად გადაცემა რუსული თეატრის ისტორიის მორიგი სახელოვანი „ჰამლეტი“ (რეჟისორი: იური ლუბიმოვი, 1971). ამ საბჭოურ სინამდვილეზე შექმნილ პოლიტიკურ სატირასა თუ პამფლეტში, მთავარ როლს განასახიერებდა იმ დროისათვის პოპულარული მომღერალი და ქარიზმატული მსახიობი, ვლადიმერ ვისოცკი.

ნაშრომში გარკვეული ყურადღება დაეთმო ცნობილი რუსი თეატრმცოდნისა და შექსპიროლოგის, მსახიობ ვასილი კაჩალოვის შვილიშვილის, მოსკოვის სამხატვრო თეატრის სტუდიაში სადადგმო განყოფილების დამფუძნებლის, ვადიმ შვერუბოვიჩის ვაჟის, ალექსეი ბარტოშევიჩის ინფორმაციებს, რომელიც არაერთ საინტერესო აზრს ახმოვანებს. იგი მაღალ შეფასებას აძლევს 1911 წელს, მოსკოვის სამხატვრო თეატრში გორდონ კრევის „ჰამლეტის“ პრემიერას, რომელმაც, როგორც ცნობილია, ქართული თეატრის რეფორმატორ კოტე მარჯანიშვილზეც მძლავრი ზეგავლენა მოახდინა. შემდგომ ეტაპზე, რუსული ცხოვრების ღრმა პრობლემებს, რუსული ინტელიგენციის მძაფრ სულიერ ტკივილებს ფეთქებადი ძალითა და სიღრმით ასახავდა მიხეილ ჩეხოვის დაუნდობელი ირონიით განსახიერებული „მოსკოვური ჰამლეტიც“ 1924 წლის დადგმაში. ალექსეი ბარტოშევიჩი ამტკიცებს, რომ სტალინს არ უყვარდა თამამი დანიის პრინცის ისტორია. ჰამლეტში იგი ხედავდა ძალაუფლების უზურპატორთა მამხილებელ ძალას. სტალინური ხელისუფლების წლებში, შექსპირის ამ სახელოვანი ტრაგედიის ინტერპრეტაციაზე, ბელადის დასტური იყო საჭირო. ამიტომაც ვსევოლოდ მეიერჰოლდის მრავალწლიანი მზადება „ჰამლეტის“ დასადგმელად, განუხორციელებელი დარჩა.

XXI საუკუნის პრიორიტეტებმა და, მასთან ერთად, ციფრულმა ეპოქამ, თავდაყირა დააყენა ჩვენი ცნობიერება. გასული საუკუნის შუაწლებამდე, საბჭოეთის თეატრალურ ცხოვრებაში ცნობილი დევიზი „სწორება მხატვრულ, უპირობოდ შეცვალა ეგრეთ წოდებულმა ნიუსმა - „სწორება ევროპაზე“. ორიენტირთან ერთად, გადაფასდა სათეატრო ხელოვნების ძირითადი ვექტორიც. რუსულ თეატრს გაუხუნდა თეატრალური მექის ტიტული. უმაღლესი თეატრალური სწავლების

პროცესიდან განიდევნა რუსული თეატრის მრავალწლიანი, ცალკე დისციპლინად სწავლების პრიმატი. დამკვიდრდა ოდიოზური ექსცესი - რუსული თეატრის მოღვაწეთა, მათი მემკვიდრეობისადმი უპატიებელი გულგრილობა. თანამედროვე ეტაპზე ახალგაზრდებს მხოლოდ ფესტივალებზე შეუძლიათ ეზიარონ უახლესი პერიოდის რუსული სათეატრო ხელოვნების მიღწევებს, ხოლო წარსულს, უმთავრესად, ინტერნეტწყაროებიდან მიაღწეონ თვალყური. ვფიქრობ, არასრული იქნება შექსპირისეული „ჰამლეტის“ სასცენო

ინტერპრეტაციებსა თუ სცენურ სახეებზე მსჯელობა რუსული თეატრის ორი დიდი მსახიობის - ინოკენტი სმოკტუნოვსკის (სმოკტუნოვიჩი) მიერ თეატრალიზებული შავ-თეთრ ფილმში განსახიერებული ჰამლეტის (რეჟისორი: გრიგორი კოზინცევი, 1964) და ვლადიმერ ვისოცკის მიერ შექმნილი როლის გარეშე (რეჟისორი: იური ლუბიმოვი, 1971). აღსანიშნავია ისიც, რომ ორივე ნამუშევარი ევროპის არაერთ ფესტივალზე იქნა აღიარებული. სწორედ ინტერნეტწყაროების საფუძველზე შევეცადე გასული საუკუნის 60-70-იანი წლების ამ ორიგინალურ დადგმებში შექმნილი არაორდინარული მხატვრული სახეებისა და ძირითადი მიზანსცენების რეკონსტრუირებას. დღესაც მრავალმხრივ შთაბეჭდავია ერთმანეთისგან რადიკალურად განსხვავებული ეს ორი სანახაობა, რომლებიც ავსებენ კიდევ ერთმანეთს. იური ლუბიმოვის დადგმა კუზინცევის ფილმ-სპექტაკლის ლოგიკურ გაგრძელებად აღიქმება. ორივე მათგანი მნიშვნელოვანია რუსული სათეატრო ხელოვნების ისტორიაში, როგორც რეჟისორული კონცეფციის, სცენოგრაფიის, მუსიკალური გაფორმების თვალსაზრისით, ასევე მსახიობების შემოქმედებითი ბიოგრაფიისთვისაც.

ცნობილი რუსი შექსპიროლოგი და თეატრმცოდნე ალექსეი ბარტოშევიჩი წერს, რომ „რუსული საზოგადოება ჰამლეტს ყოველთვის უყურებდა ისე, როგორც საკუთარ თავს სარკეში. შექსპირის გმირში ხედავდნენ მისაბამ მაგალითს, სულიერი სრულყოფილების სიმბოლოს, ან საკუთარი ფსიქიკური დაავადებების ანარეკლს, საკუთარი უძღურების, მოქმედების უუნარობის მიზეზს“.¹ ბარტოშევიჩისვე ცნობით, XX საუკუნის რუსეთი დაიბადა ახალგაზრდა ბლოკის სიტყვებით: „მე ვარ ჰამლეტი, სისხლი მეყინება“ და 1911 წელს, მოსკოვის სამხატვრო თეატრში გორდონ კრევის „ჰამლეტის“ პრემიერით. სპექტაკლი მომზადდა მტკივნეულად, ხანგრძლივი შესვენებებით, გამოიწვია საზოგადოებისა და კრიტიკოსების მგზნებარე ინტერესი. მწვავე დებატები მოწმობდა არა მხოლოდ კრევის რეჟისურის ესთეტიკურ სიახლეზე, არამედ იმაზეც, რომ ამ „ჰამლეტმა“ შეძლო შეხებოდა რუსული ცხოვრების ღრმა პრობლემებს, რუსული ინტელიგენციის მძაფრ სულიერ ტკივილებს. გარდა ამისა,

რუსეთის ტრაგიკულ ბედად ქცეული 1917 წელი, ფეთქებადი ძალითა და სიღრმით აისახა მიხეილ ჩეხოვის „მოსკოვური ჰამლეტის“ დაუნდობელი ირონიით განსახიერებულ დადგმაში 1924 წელს. ეს ტანმორჩილი ჰამლეტი უზარმაზარი, ტანჯული თვალებით უყურებდა სამყაროს, უსმენდა უზენაესის ხმას და უშიშრად მიდიოდა გარდაუვალი სიკვდილისკენ. „მიხეილ ჩეხოვის ჰამლეტი საშინლად მარტოსული იყო არა მარტო კლავდიუსის დანიაში, არამედ იმდროინდელ რუსეთშიც, მაგრამ გმირსა და მსახიობს არ სურდა კომპრომისი ძლიერ მტერთან“.²

ალექსეი ბარტოშევიჩის მოსაზრებით, სტალინს არ უყვარდა თამამი დანიის პრინცის ისტორია. ჰამლეტში იგი ხედავდა ძალაუფლების უზურპატორთა მამხილებელ ძალას. სტალინური ხელისუფლების წლებში, შექსპირის ამ ტრაგედიის ინტერპრეტაციაზე ბელადის დასტური გახდა საჭირო. ამიტომაც ვსევოლოდ მეიერჰოლდის მრავალწლიანი მზადება „ჰამლეტის“ დასადგმელად, განუხორციელებელი დარჩა. „ჰამლეტის“ დადგმათა აქტივიზირების ხანად, ცნობილი შექსპიროლოგი XX საუკუნის 1950-იანი წლების შუა ხანებს ასახელებს, როდესაც საზოგადოებამ გაიზარა თავისი ისტორიული ბედი, გადააფასა დაწესებული ხელოვნური ღირებულებები, მტკივნეულად განთავისუფლდა გასული წლების სიცრუის ტყვეობიდან. 1954 წელს, სტალინის გარდაცვალებიდან რამდენიმე თვის შემდეგ კი, იმპერიის ორივე დედაქალაქის თეატრმა უჩვენა „ჰამლეტის“ პრემიერა. გრიგორი კოზინცევისა და ნიკოლაი ოხლოპოვის სპექტაკლები აღიქმებოდა არა მხოლოდ თეატრალური ცხოვრების მოვლენად, არამედ ყველაზე მნიშვნელოვანი ისტორიული ცვლილებების ნიშნად. ჰამლეტის დადგმებმა 50-70-იან წლებში, ასახა ომისშემდგომი თაობის ღირებულებები, ეპოქასთან ურთიერთობის ისტორია, მისი სულიერი მონაპოვარი და ზარალი. 1950-იანი წლების ჰამლეტმა მოულოდნელად აღმოაჩინა საშინელი სიმართლე სამყაროზე და სასოწარკვეთამდე მივიდა;

ლენინგრადის დრამატულ თეატრში გრიგორი კოზინცევის 1954 წელს, დიდი წარმატებით დადგმული „ჰამლეტის“ შემდეგ, სადაც მთავარ როლს თეატრის

1 Батрошевич, Русский, 2011.

2 იქვე.

წამყვანი მსახიობი ბრუნო ფრენდლიხი ასახიერებდა (ალისა ფრენდლიხის მამა), დაიწყო საბჭოეთში „ჰამლეტის“ პირველი ეკრანიზაციის სცენარის წერა. რეჟისორმა მთავარ როლზე ტესტირების გარეშე დამტკიცა ინოკენტი სმოკტუნოვსკი, მისი განსაკუთრებული ბიოგრაფიისა და ნიჭის გამო. როგორც ცნობილია, კემა სმოკტუნოვიჩი (ეს მისი ნამდვილი სახელია) დაიბადა ციმბირის პატარა სოფელ ტატიანოვკაში 1925 წლის 28 მარტს, რეპრესირებულთა ოჯახში. მონაწილეობდა მეორე მსოფლიო ომში, კურსკის ბრძოლებში ტყვედ ჩავარდნილმა, მოახერხა გაქცევა და ტყვედყოფნამ „არასაიმედო“ იმიჯი შეუქმნა, აეკრძალა საბჭოთა კავშირის 39 ქალაქში ცხოვრება. ამიტომაც, მცირე ხანს მუშაობდა და სწავლობდა კრასნოიარსკის თეატრსა და სტუდიაში, შემდეგ ნორილსკის მუსიკალური კომედიისა და დრამის თეატრში, მისივე სიტყვით „სტალინის ჯოჯოხეთის მეცხრე წრეში, გულაგის ერთ-ერთ ცენტრში“³, მალევე შეიცვალა გვარი, გახდა სმოკტუნოვსკი და მოსკოვს მიაშურა. აქ დიდი წვადებით მოახერხა სამუშაოს შოვნა „ლენკომსა“ და „მოსფილში“. ფილმში „ჯარისკაცები“ შენიშნა გიორგი ტოვსტონოგოვმა და მიიწვია მიშკინის როლზე სპექტაკლში „იდიოტი“. ამ როლის გრანდიოზული წარმატებით კი, ნამდვილი ვარსკვლავი გახდა, ცნობილი არა მხოლოდ საბჭოთა კავშირში.

კომინცევი აღნიშნავდა, რომ ფილმ „ჰამლეტის“ გადაღებამდე არცთუ დიდი ხნის წინ, საბჭოთა კავშირში ბევრად სასტიკი ატმოსფერო მეფობდა, ვიდრე პირქუშ ელსინორში. შესაბამისად, ფილმში მნიშვნელოვანი გახდა პიროვნების ღირებულება და დამოუკიდებლობა, მის მიერ საზოგადოების ტოტალური შიმის სინდრომისგან დახსნა. 40 წელს მიღწეული სმოკტუნოვსკი, რომელიც ჰამლეტის განსახიერებისას, ასაკით ორჯერ აღემატებოდა თავის „ნიმფას“, ინტელექტუალის იდეალურ სახეს ქმნიდა, ადასტურებდა ინდივიდის ღირებულებას. ფილმში მსახიობის ეს მარადიული გმირი ცდილობს აიძულოს ხალხი, შეწყვიტოს ტყუილი და ამბობს სიმართლეს, „ხანჯალივით მჭრელი სიტყვებით“⁴. ცნობილი რუსი თეატრალური კრიტიკოსის, მაია ტუროვსკაიას თქმით, კომინცევის

წარმოსახვაში ჰამლეტი იყო თანამემამულე, რომელიც გადაურჩა ტერორს და საკუთარ ქვეყანაში უცხო აღმოჩნდა. „ჰამლეტი 1937 წლამდე კაცია“ – ადასტურებდა კომინცევი. მაია ტუროვსკაიას მტკიცებით, „კომინცევი შორს წავიდა რუსული თეატრალური ტრადიციისგან, ინოკენტი სმოკტუნოვსკიმ ფილმში საკუთარი თავი, დიდი ომის ჯარისკაცი და ტერორის მოწმე ითამაშა. ეს არის ადამიანი, რომელიც თავის ქვეყანას ციხედ თვლის, მაგრამ არ იცის, რატომ მოხდა ეს და დაჟინებით ეძებს მიზეზს, რათა შეცვალოს სიტუაცია. გარდა ამისა, ეს ჰამლეტი არც ტრაგიკულია და არც რომანტიკული გმირი, ის ინტელექტუალია, თუმცა, საბჭოთა ინტელიგენციის არატიპური წარმომადგენელი, არამედ მისი კოლექტიური იდეალი, მეცნიერ-მეომარი, რაც მაშინ შესანიშნავად გადმოსცა ინოკენტი სმოკტუნოვსკიმ“⁵.

კომინცევი თავად არ იყო რეპრესირებული, მაგრამ შეესწრო საბჭოთა ტერორის სასტიკ კამპანიას. მძაფრად განიცადა თავისი მეგობრებისა და ახლობლების ტრაგედია. მათ შორის იყვნენ: სცენარისტი და რეჟისორი ალექსეი კაპლერი, მსახიობი და რეჟისორი სოლომონ მიხოელსი, მწერალი ილია ერენბურგი (კომინცევის დის ქმარი), რეჟისორი ვსევოლოდ მეიერჰოლდი და სერგეი ეიზენშტეინი, შოსტაკოვიჩი, ტინიანოვი და მრავალი სხვა. მოგვიანებით, როცა სტალინის გარდაცვალების შემდეგ დაწყებული საოცარი მოვლენების სერიას აკვირდებოდა, როცა სტალინის კულტურის ერთ-ერთმა ლიდერმა ალექსანდრე ფადეევმა თავი მოიკლა, წერდა: „სირცხვილის ეპოქა დაიწყო... ძნელია წარსულის რეალობად წარმოდგენა“⁶. ამიტომაც ჰამლეტის დადგმისას მისი მიზანი გახდა კლასიკური ტექსტის შეგნებული მოდერნიზაცია. თავის ერთ-ერთ წიგნს კი ასეც უწოდა – „ჩვენი თანამედროვე უილიამ შექსპირი“.

ინოკენტი სმოკტუნოვსკიმ დასაწყისში არ დააფასა ბედის საჩუქარი. ფილმზე მუშაობის დაწყებამდე მსახიობმა აღიარა, რომ არასდროს წაუკითხავს შექსპირი, ხოლო წაკითხვის შემდეგ – ძალზე მოსაწყენი მოეჩვენა და უარი განაცხადა მრავალთათვის საოცნებო როლზე. თუმცა, რეჟისორმა გაითვალისწინა

3 Корневская, Иннокентий, 2005.

4 Яковлева, Гамлет, 2016.

5 Эткинд, Кривое, 2014.

6 Козинцев, Переписка, 1998, с. 161.

მსახიობის ყველა რედაქტირება და დათანხმდა გმირის განსხვავებულ ხედვას. შედეგად, სმოკტუნოვსკი ისე დაინტერესდა ჰამლეტით, რომ, როცა რეჟისორმა სერგეი ბონდარჩუკმა ანდრეი ბალკონსკის როლზე მიიწვია „ომი და მშვიდობის“ გადაღებაზე, ხოლო ანდრეი ტარკოვსკიმ „ანდრეი რუბლიოვზე“ – უარი განაცხადა მათ შეთავაზებებზე.

გრიგორი კოზინცევის 1964 წლის „ჰამლეტი“ იმდროისათვის მე-17 კინოდაპტაცია იყო მსოფლიოში და პირველი საბჭოეთში. 1965 წელს უმაღლესი სამთავრობო ჯილდო, ლენინური პრემია, მიენიჭა კოზინცევს და სმოკტუნოვსკის. საბჭოთა კინოკრიტიკოსებმა ინოკენტი სმოკტუნოვსკი სამართლიანად სცნეს „რუსული საბჭოური კინოინდუსტრიის პირველი ინტელექტუალური მსახიობად“.⁷

ფილმი აღინიშნა მრავალი ჯილდოთი, როგორც სსრკ-ში, ასევე დასავლეთში (ვისბადენში, ვენეციაში, სან სებასტიანში, სან-ფრანცისკოში და სხვა). სმოკტუნოვსკი XX საუკუნის ერთ-ერთ საუკეთესო ჰამლეტად აღიარეს. მისი პორტრეტი ინგლისში მსოფლიოს საუკეთესო ჰამლეტის პორტრეტთა შორის გამოფინეს, ანასტასია ვერტინსკაიას ოფელიას კი „საბჭოეთის ვივიენ ლი“ უწოდეს.

1960-იანი წლების თეატრალური ცხოვრება ჰამლეტის ნიშნით წარიმართა. ჰამლეტის როლი განასახიერეს მსახიობებმა – ბრუნო ფრეინდლიხი, მიხაილ ასტანგოვი, ევგენი სამოილოვი, ედუარდ მარცევიჩი, მიხაილ კოზაკოვი, ვლადიმერ რეცეპტერი. რეჟისორი გიორგი კოზინცევი ამ ფაქტის განმარტებისას, ციტირებდა გერცენის სიტყვებს, წარმოთქმულს ფილმის შექმნამდე 100 წლით ადრე: „ჰამლეტის პერსონაჟი... უნივერსალურია, განსაკუთრებით დაეჭვების, ცნობიერების გაღვიძებისას... თუ გავითვალისწინებთ, რომ ყველა ეპოქაში მთავრობის მიერ ჩადენილი „ბინძური საქმეები“ არც ისე იშვიათია, ჰამლეტი აქტუალობას არ დაკარგავს“.

კულტურის მინისტრი ეკატერინა ფურცევა დაუინებით მოითხოვდა, რომ „ჰამლეტის“ პირველი ეკრანიზაცია რუსეთში აუცილებლად ფერადი ყოფილიყო. იგი კატეგორიულად ეწინააღმდეგებოდა რეჟისორის კონცეფციას ფილმის შავ-თეთრ ფორმზე გადაღებაზე. თუმცა რეჟისორს სჯეროდა, რომ ფერი მოკლავდა

ტრაგედიას. გარდა ამისა, იმისათვის, რომ გამოსახულება უფრო ექსპრესიული გამხდარიყო, გამოიყენა ძლიერი პროექტორები, რაც ინოკენტი სმოკტუნოვსკის ჯანმრთელობის ფასად დაუჯდა. მას სიცოცხლის ბოლომდე მხედველობის პრობლემები ჰქონდა.

კოზინცევის უაღრესად თეატრალიზებულ ფილმში შესამჩნევია 1960-იანი წლების სინამდვილე და თეატრი თეატრშიც, თავისი მკვეთრი აქცენტებითა და პოეზიით. 1964 წლის „ჰამლეტი“ მოახერხა იმდროინდელი ატმოსფეროს შექმნა. ისევე, როგორც ელსინორში, ყოველდღიურ ცხოვრებაშიც უსამართლობის წინაშე ყველა დუმდა, რომ კონფლიქტში არ შესულიყვნენ უფროსთან, სისტემასთან, საფრთხე არ შექმნოდათ ცოდვილ სამყაროში არსებობისთვის, სიცოცხლისთვის. იმავდროულად, კოზინცევის 150-წუთიანმა ფილმმა ოსტატურად ასახა შუა საუკუნეების დანიის სამეფოს სუსხიანი ატმოსფერო. გადაღებები ტალინთან ახლოს მიმდინარეობდა. დეკორატორებმა ექვსი თვე გაატარეს ზღვის თავზე წამომართულ კლდეზე ელსინორის სასახლის მშენებლობაში. იგი ქმნის განცდას, რომ სანახაობა გადაღებულია ელსინორში 1601 წელს, თუმცა, წარმოადგენს ადამიანური არსებობის ზედროულ სურათსაც. ზოგიერთი სცენა გადაიღეს ლენინგრადის პავლიონებში და შუა საუკუნეების ნამდვილ მონასტერში. ღრუბლები და მძლავრი ტალღები – ბარენცის ზღვაში, ხოლო მსოფლიო ლიტერატურაში ყველაზე ცნობილი მონოლოგი „ყოფნა-არყოფნაზე...“ ინოკენტი სმოკტუნოვსკიმ წარმოთქვა ყირიმში. ფილმის დეკორაცია დღესაც გვაოცებს თავისი რეალიზმით. ავად და ცივად მოდგაფუნე ოკეანის გაავებული ტალღები ეჯახება კლდოვან ნაპირს, რომელზეც აღმართულია ელსინორის ციხის მკაცრი კოშკები. აქ არის მარილიანი წყლის, ქვის და ცის სამეფო. კოზინცევი წერდა: „ჰამლეტში უნდა იყოს სახელმწიფოს მმართველთა საშინელი ენერგეტიკის გამომსახველი სცენები. ამიტომაც აქ ჰიპერბოლიზებულია სასაფლაოს, ხალხის ყოფა-განწყობის, ბიუსტებისა და მეფე კლავდიუსის აუარებელ პორტრეტთა კადრები. მკვლეელი მეფე სიცოცხლეშივე ცდილობს დაამყაროს თავისი წარმოსახვითი სიდიადე. იგი განასახიერებს ხალხისგან იზოლირებულ ხელისუფალს, ცხოვრობს დაცვის თანხლებით, აკანონებს

7 Кауфман, Биография, 2025.

მოყურადე-მოთვალთვალეთა უსასრულო არმიას, დაშინების ატმოსფეროს“.⁸

ელსინორის ციხის სამეფოს რომაული არქიტექტურის სქელი ქვის კედლების, მძლავრი კოშკების მიღმა, წარმოდგენილია მდიდარი ინტერიერი, რენესანსის ფრესკები, გობელენები, მანიერიზმის საზეიმო ფუფუნება. გმირები ერთდროულად ცხოვრობენ დახურულ ოთახებსა და გაავებული ბუნების უსასრულო ატმოსფეროში. ზღვის მოტივი მკაფიოდ გასდევს მთელ ფილმს. ჰამლეტის ვნებებთან ერთად, ზღვა ხმაურობს და მძვინვარებს, მასთან ერთად წყნარდება და ხანდახან ყურდება კიდეც, ადრე აქაფებული და მღვრიე, უეცრად სარკის ზედაპირით გამჭვირვალე ხდება. ჰაერი ივსება ზღვის ქარით, ნისლის ნატეხებით, ორთქლით. ფილმის დასასრულს ასოციაცია ჩნდება ძველ ბერძნულ ტრაგედიებთან.

კოსტიუმების მხატვარმა სოლომონ ვირსალაძემ ჰამლეტის გმირი შავ ბლუზა-ქურთუკით შემოსა, რაც თანამედროვე სვითერს მოგვაგონებს. (ლუბიმოვის სპექტაკლში ვისოცკის ჰამლეტი სწორედ შავი სვითრით წარდგა). უარყოფილ იქნა კოსტიუმების ნებისმიერი დახვეწილი დეტალი. ფილმი გათანამედროვედა ბორის პასტერნაკის ბრწყინვალე თარგმანითაც, ხოლო დიმიტრი შოსტაკოვიჩის მძვინვარე მელოდია საშინელია და, იმავდროულად, აღმაფრთოვანებელი.

ფილმ-სპექტაკლის ყველა სცენაში გამოკვეთილია უხეში, ტრაგიკული, უიმედო და ხელოვნური სამყაროს ხატი, ამ ატმოსფეროში სმოკტუნოვსკი თამაშობს ჰამლეტს, რომელმაც, ისევე როგორც თავად, გაიარა ჯოჯოხეთის ცხრავე წრე. ეკრანზე მისი ყველა ემოცია გროტესკამდეა მიყვანილი. ეს ჰამლეტი აცნობიერებს, რომ გამეფებული მანკიერებანი მზარდია. ოცნებობს შურისძიებაზე, თუმცა ვერ მოქმედებს და იტანჯება, რომ არ შეუძლია წინააღმდეგობა გაუწიოს მთელ სამყაროს. მსახიობმა შექმნა პათიოსანი, ღირსეული, დიდებული ინტელექტუალის სულიერი ტრაგედია. ეს ძლიერი ნებისყოფის, ენერგიული, მოაზროვნე ადამიანი სასოწარკვეთილია. მან იცის, რომ მეფის მოკვლა არ ნიშნავს ცვლილებას. გარემო სავსეა კლავდიუსებით და ყველა მზად არის დაიკავოს მისი ადგილი. მასობრივ სცენებში მთავარი გმირის სევდისა და ტკივილის მომენტებში ნაჩვენებია უდარ-

დელ კარისკაცთა სახეები, გერტრუდას კმაყოფილი სახე და ღიმილი (ელზა რაძინა), ჰამლეტის ყოფილი მეგობრებისა და კლავდიუსის მლიქვნელობა. მათი მოჩვენებითი მორჩილებისა თუ კეთილგანწყობის გამოსახვის მიღმა, თრთის შიში, გულგრილობა, სიძვე. ელსინორი ლპება. საზოგადოება ავად არის. ადამიანი აღარ არის ნათელი, გონიერი არსება, შემოქმედის ასლი და გვირგვინი, ის მტვრის კვინტესენციად იქცა. ჰამლეტი ცდილობს შიშველი სიმართლის პირისპირ დააყენოს ისინი, გააღვიძოს მათში ცოცხალი გრძნობები, სინდისი. ამიტომაც უყვირის დედას საშინლად, ხანჯალივით მტრელი სიტყვებით. მსახიობი თამაშობს დაუცველ, მარტოსულ ინტელექტუალს. აჩრდილის გამოჩენის სცენა შთაბეჭდავია დღესაც, კომპიუტერული ტექნოლოგიების ეპოქაში. ეს მისტიკური, დიადი, ცივი არსება, რომელიც დინჯად მოაბიჯებს თავისი გრძელი მოსასხამით, თითქოს ზეციდან დაჰყურებს მიწაზე დარჩენილ კაცუნებს. მამის აჩრდილთან შეხვედრისას, პრინციც პაწაწინა და უმნიშვნელო ჩანს. შესამჩნევია, რომ მიწიერი ყოფიდან ხელოვნურად განდევნილი არსებისთვის ცნობილია მოკვდავთა ყველა ზრახვა და ხვედრი. ამ შთაბეჭდილებას აძლიერებს დიმიტრი შოსტაკოვიჩის მუსიკა.

ელსინორი გადაიქცა კეთილმოწყობილ დილეგად, საიდანაც გაღწევა მხოლოდ სიკვდილითაა შესაძლებელი. ოფელიასა და ჰამლეტს შორის საუბარი ორი პათიმრის შეხვედრაა. ჰამლეტი ხვდება, რომ ეს თვინიერი თოჯინა მისი განზრახვის გამოძალვის მიზნით მიუგზავნეს და ოფელიას სიყვარულის აღარ სჯერა... მიუხედავად ამისა, ჰამლეტის სიტყვები: „ერთხელ მიყვარდი!...“ ისეთი ვნებითა და სინანულით არის წარმოთქმული, რომ, ცხადია ჰამლეტს უზომოდ უყვარს თავისი „ნიმფა“. ფილმში ინოკენტი სმოკტუნოვსკი სავსეა ქარიზმით. მსახიობის მთელი ფსიქოფიზიკური აპარატი, მისი ყოველი სიტყვა, უესტი თუ მოძრაობა განმსჭვალულია აზრით, შინაგანი მოქმედებით. მასზე წერდნენ, რომ სმოკტუნოვსკიში უჩვეულოდ ღრმა, ზეეროვნული ინტელექტია, ხოლო მის მშვიდ ხმაში, მიშკინის ექო ისმის, რომელსაც მსახიობი ჰამლეტზე ბევრად მაღალი რანგის გმირად მიიჩნევდა.

ახალგაზრდა, უკვე ძალზე პოპულარულ ანასტა-

8 Цунский, От «Идиота», 2023.

სია ვერტინსკაიას ოფელიას როლისთვის თმა გაუფერულეს, სახე გაუთეთრეს. რეჟისორს სურდა, რომ იგი მარმარილოს ფიგურას დამსგავსებოდა. მძლავრი პროექტორები აძლიერებდა „მარიონეტულობას“. ახალგაზრდობის, ქალურობის და სიწმინდის განსახიერებად წარმოდგენილი უმწეო ოფელია უდანაშაულო მსხვერპლი ხდებოდა ციური ადამიანების ხელში. სიცივის სცენაში - სახეზე აფარებული ხელებით, შემდგომ კი უცნაური გამომეტყველებით, შემაფოთებელიც იყო და საშიშიც. მისი თვითმკვლელობა ყოველდღიური ბორკილებისა და სოციალური წესებისგან გათავისუფლებას, გალიიდან გაფრენას ჰგავდა.

კომინცევის ჰამლეტიც ოფელიასავით გადის „ძირმომპალი“ ციხის კედლებიდან, კვდება ოკეანესა და კლდეების ფონზე. ფილმის ბოლო კადრი საწყისში გვაბრუნებს. რამდენიმე წამით ვტკბებით ოკეანის სილამაზით, წამის შემდეგ, ისევ ჩნდება ციხის ჩრდილი... როგორც ახალი მარადიული ტრაგედიის დასაწყისი. ფილმის დასასრული საწყისშია ჩაშენებული, ამ წრის გასარღვევად აუცილებელია კლდეების, მასზე წამომართული ბოროტების სამეფოს ჩამოშლა. ჰამლეტთან ერთად, თითქოს კლდეების ძირში მიქეფარე ოკეანეც იბრძვის შურისძიებისთვის, თუმცა - უშედეგოდ. ყველაფერი მეორდება, პროცესი წრიულია. უსამართლობის მარადიული, უძლეველი სამყარო ცვლილებას არ ექვემდებარება. კომინცევის გმირები აზროვნების თავისუფლებას ეწირებოდნენ. რეჟისორი ცდილობდა აუდიტორიას თავად წაეკითხა ფილმის საკუთარი ვერსია, ეფიქრა, აზროვნების თავისუფლება ხომ საბჭოთა სახელმწიფოში აკრძალული იყო.

რუსული თეატრის ისტორიის მორიგი სახელოვანი „ჰამლეტი“ (რეჟისორი: იური ლუბიმოვი, პრემიერა გაიმართა 1971 წლის 29 ნოემბერს), 1970-იანი წლების თაობის მანიფესტად იქცა. საბჭოურ სინამდვილეზე შექმნილ ამ პოლიტიკურ სატირასა თუ პამფლეტში, მაყურებელმა მთავარ როლში იხილა იმ დროისათვის პოპულარული მომღერალი და ქარიზმატული მსახიობი ვლადიმერ ვისოცკი. იგი სცენაზე ქმნიდა თანამედროვე ახალგაზრდის სახეს, რომელიც მძაფრად უპირისპირდებოდა ხელისუფლებას. დარბაზში მაყურებლის შემოსვლისას, ცარიელი სცენის სიღრმეში უკვე იჯდა თითქოსდა ქუჩიდან შემოსული, შა-

ლის შავ სვითერსა და დახეულ ჯინსებში ჩაცმული გიტარიანი ჰამლეტი-ბარდი.

სასცენო სივრცის გადაწყვეტა ლაკონურად აღწერდა მოქმედების ადგილს, მოვლენის არსს. რთული 1970-იანი წლების გააზრებით, რეჟისორის - იური ლუბიმოვისა და მხატვრის - დავიდ ბოროვსკის ტანდემმა უარყო სასახლისკარის ფუფუნების დემონსტრირება. სცენაზე მეფობდა გააზრებული უბრალოება. გათხრილი საფლავის ორმოდან ამოყრილი მიწის თავზე განთავსებული თავის ქალა მიანიშნებდა ადამიანური ყოფის აბსურდზე. სცენის სიღრმის თეთრ კედელზე აკრული გადაჯვარედინებული უხეში ფიცრები თუ სცენური ატმოსფერო ეხმარებოდა რკინის ფარდის გამოღმა, საბჭოურ ყოფაში ჩარჩენილთა ტუსაღურ ხვედრს, არნახულ სიღატაკეს, უმეცრებას, პროვინციულ ფაშობას. ძალაუფლებისთვის გამართულ სამკვდრო-სასიცოცხლო ბრძოლებზე მეტყველებდა სცენის სიღრმეში კედელთან მიყუდებული უზარმაზარი მახვილების წყება, რომლებიც ჯვრებსაც წააგავდა.

რეჟისორმა და მხატვარმა მსახიობები პროზაული შალის სვითერით შემოსეს. მხოლოდ ალა დემიდოვას დედოფალ გერტრუდასა და ვენიამინ სმეხოვის კლავდიუსს ეკიდათ ყელზე მასიური, უხეში ჯაჭვი, რაც ასევე სიმბოლური იყო. ნატალია საიკოს ოფელია შეშინებული ბავშვით გამოიყურებოდა. მას ეშინოდა ძმის, მამის, პრინცის, რომელთანაც არაფერი აკავშირებდა. თავის მხრივ, ჰამლეტიც აცნობიერებდა, რომ მის წინაშე იყო პოლონიუსის პოლიტიკური თეატრის მარიონეტი. ოფელიათი თითქოს ყველა თამაშობდა. ამიტომაც სპექტაკლში არც სასიყვარულო ხაზი იყო გამოკვეთილი. აქ უხვად მეფობდა თამაში, ფარისევლობა, ანუ ყველაფერი ის, რაც ძალზე შორს იდგა გულწრფელი გრძნობებისგან, მაგრამ ძალზე ახლოს 1970-იან წლებთან.

ამ პირქუშ სამეფოში ვლადიმერ ვისოცკი არ თამაშობდა დაეჭვებულ ჰამლეტს. მისთვის ცნობილი მონოლოგი „ყოფნა არყოფნა საკითხავი აი ეს არის“ ძახილის ნიშნით გაისმოდა. თავდაჯერებული პრინცის ხრინწიანი, მაგრამ მჟღერი, მწარე ხმა, გადადიოდა ყვირილში, ჰქონდა სწრაფი მოძრაობები, უეცარი და მკვეთრი რეაქციები, არაპროგნოზირებადი ჟესტი. „ლუბიმოვის ინტერპრეტაციაში ცენტრალური თემა იყო ხელოვნების ჯანყი მახინჯი რეალობის წინააღმდეგ. ჰამლეტი ტაგანკაში სტოიკური გამბედაობის, სუ-

ლიერი სიმწიფის განსახიერება გახდა. ვისოცკიმ ისაუბრა იმ თაობის სახელით, რომელმაც განიცადა იმედების ტრაგიკული მსხვერვა. ამ ჰამლეტისთვის ახლა მნიშვნელოვანი გახდა იმის გაგება, როგორ ემოქმედა „ციხის სამყაროს“ შეცნობის შემდეგ? როგორ ეცხოვრა საპყრობილეში ისე, რომ შეენარჩუნებინა ღირსება, დარჩენილიყო ადამიანად უკონტროლო, აბსოლუტური ძალაუფლებით გათავხედებულთა წინაშე.⁹ ეს განრისხებული, სიბრაზისგან აკანკალებული ჰამლეტი, ძლიერი ხელებითა და დამწვარი ხმით, სასოწარკვეთილი ებრძოდა უთანასწორო მტერს. გიტარიანი ჯარისკაცი და ინტელექტუალი, სულიერად აძლიერებდა აუდიტორიას.

იური ლუბიმოვის „ჰამლეტში“ ერთ-ერთ მთავარ მოქმედ გმირად გვევლინებოდა მხატვრის გენიალური მიგნება – მასიური შალის ნაქსოვი ფარდა. მხატვარ დავიდ ბოროვსკის ეს „შედევრი“, ბედი-მსაჯულის მეტაფორად იქცა. ის ხან ყრუ კედელს ჰგავდა, ხან სიკვ-

დილს, რომელიც მუქარით მიიწევდა ადამიანებისკენ, უსწორდებოდა თავის მსხვერპლს. იგი ხან ნელა, ხან სწრაფად, მკვეთრი მოძრაობით გადაკვეთდა ხოლმე სცენას, ჩასაფრებულივით მისდევდა ზოგიერთს, ფეხებში ძლიერი დარტყმით ცელავდა, მისგან გაქცევა შეუძლებელი იყო. ტრაგედიის ფინალში, ფარდა უმოწყალოდ აღგვიდა ხოლმე სცენიდან ავეჯსა თუ ადამიანებს. ხოლო დაცარიელებულ სივრცეს მშვიდად გადაკვეთდა და ჩაწყნარდებოდა, გაყუჩდებოდა, თითქოს ახალ ფურცელს შლიდა ისტორიის სცენაზე.

XX საუკუნის 50–70-იანი წლების გიორგი კომინცვისა და იური ლუბიმოვის „ჰამლეტის“ შემდეგ, კვლავ არაერთი საინტერესო შექსპირული ნამუშევარი იხილა საზოგადოებამ და როგორც სამართლიანად წერს ალექსეი ბარტოშევიჩი – „ჰამლეტის დადგმა ყოველთვის იყო და დარჩება ცოცხალ მატთანად იმაზე, თუ რანი ვიყავით და რანი ვართ ყოველ ჯერზე“.¹⁰

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Бартошевич А., Русский Гамлет: XX век, 2011. <https://oteatre.info/russkij-gamlet-xx-vek/> 01/07/2025.
- Эткинд А., Кривое Горь, 2014. <https://gefter.ru/archive/12691> 01/07/2025.
- Козинцев З., Росточному С., 13 мая 1956 г.: Переписка, Москва, 1998.
- Кореневская Е., Иннокентий Смоктуновский: Король, который всю жизнь боялся, Аргументы и факты, 2004. <https://aif.ru/gazeta/number/22310> 01/07/2025.
- Кауфман Б., Биография Иннокентия Смоктуновского, 2025. <https://ria.ru/20250328/smoktunovskiy-2007397020.html> 01/07/2025.
- Яковлева Н., „Гамлет“ Григория Козинцева, 2016. https://www.dtbooks.net/2016/02/blog-post_26.html 01/07/2025

⁹ Бартошевич, Русский, 2011.

¹⁰ იქვე.

THE FIRST INTELLECTUAL ACTOR AND STREET BARD

Tamar Kutateladze

Keywords: *Theater, Hamlet, Smoktunovsky, Repressions, Vysotsky, Bartoshevich*

Based on internet sources, the main part of this work reconstructs the unconventional artistic images and key mise-en-scenes created for Shakespearean *Hamlet* by G. Kozintsev and I. Lyubimov in Russia in the 1960s-1970s. In the first Soviet screen version of *Hamlet* by Grigory Kozintsev in 1964, the director, without casting, approved Innokenty Smoktunovsky for the main role due to his exceptional biography and talent. Russian and foreign critics, delighted with the actor's play in this highly theatrical film, a genuine masterpiece, wrote that Smoktunovsky has an unusually deep, supranational intellect, and in his calm voice, an echo of Myshkin can be heard, whom the actor ranked much higher than Hamlet.

Grigory Kozintsev's *Hamlet* was logically continued and developed by another famous play in the history of Russian theater, *Hamlet* (dir. Yuri Lyubimov, 1971), which turned into a manifesto for a new generation. In this political satire or pamphlet on Soviet reality, the main role was played by popular singer and charismatic actor Vladimir Vysotsky. He created an onstage image of a modern young man fiercely opposing authorities. Even today, these two radically different performances are impressive in many ways. Both of them are important in the history of Russian theater art, in terms of directorial concept, scenography, musical decoration, as well as in the artistic biographies of the actors.

The work pays particular attention to information, exciting thoughts provided by A. Bartoshevich, grandson of famous Russian theater expert and Shakespearean scholar/actor V. Kachalov, and son of V. Shverubovich, the founder of the staging department at the Moscow Art Theater Studio. He lauds the premiere of Gordon Craig's *Hamlet* at the Moscow Art Theater in 1911, which reportedly had a strong influence on the reformer of Georgian theater, Kote Marjanishvili. Later, the deep problems of Russian life, the intense spiritual pains of the Russian intelligentsia were reflected with explosive force and depth by Mikhail Chekhov's *Moscow Hamlet*, embodied with merciless irony, in the 1924 production. A. Bartoshevich claims that Stalin did not like the story of the bold Danish prince. In *Hamlet*, he saw the power to expose usurpers of power. During Stalin's rule, the interpretation of this famous tragedy by Shakespeare required approval of the leader, so Vsevolod Meyerhold's years-long preparation for the staging of *Hamlet* remained unrealized.

The priorities of the 21st century and, with it, the digital era, have turned our consciousness upside down. By the middle of the last century, Looking up to MAT,¹ the well-known motto in Soviet theatrical life, was unconditionally replaced by Looking up to Europe. Along with the orientation, the main vector of theatrical art was revalued. Russian theater was no longer a theatrical Mecca. The long-standing primacy of teaching Russian theater as a separate discipline was removed

from higher education. A strange, incomprehensible, odious excess was established: unforgivable indifference to the heritage of Russian theatrical figures. At the modern stage, young people can only participate in the achievements of the Russian theatrical art of the latest period at festivals, and follow the past mainly from internet sources. I believe that discussion of interpretations or stage forms of Shakespeare's *Hamlet* would be incomplete without the role of Hamlet embodied in the

¹ The Moscow Art Theater.

theatricalized black-and-white film by two great Russian actors: Innokenty Smoktunovsky (Smoktunovich) (dir. Grigory Kozintsev, 1964) and Vladimir Vysotsky (dir. Yuri Lyubimov, 1971). Notably, both works were recognized at a number of European festivals. It was on the basis of internet sources that I attempted to reconstruct the unconventional artistic forms and main mise-en-scènes from these original productions of the 1960s–1970s. Even today, these two radically different performances, which even complement each other, are impressive in many ways. O. Lyubimov's production is perceived as a logical continuation of Kuzintsev's film-performance. Both are important in the history of Russian theatrical art, in terms of directorial concept, scenography, musical design, as well as in the creative biography of the actors.

Famous Russian Shakespearean and theater expert A. Bartoshevich writes that "Russian society has always looked up to Hamlet as though looking in a mirror. They look up to Shakespeare's hero as a symbol of spiritual perfection, or a reflection of their own mental illnesses, the cause of their own powerlessness, inability to act."² According to A. Bartoshevich, 20th-century Russia was born with the words of a young Blok: "I am Hamlet, my blood runs cold" and in 1911, with the premiere of Gordon Craig's *Hamlet* at the Moscow Art Theater. The performance was prepared painstakingly, with long breaks, arousing ardent interest among the public and critics. Heated debates testified not only to the aesthetic novelty of Craig's direction, but also to the fact that this *Hamlet* was able to touch on the deep problems of Russian life, the acute spiritual pains of the Russian intelligentsia. In addition, the year 1917, marking a major tragedy in Russia, was reflected with explosive force and depth in the ruthless irony of Mikhail Chekhov's *Moscow Hamlet* in 1924. This docile Hamlet, undistinguished by his heroic appearance, looked at the world with huge, tormented eyes, listened to the voice of the Almighty and fearlessly went towards inevitable death. "Mikhail Chekhov's *Hamlet* was terribly lonely not only in Claudius's Denmark, but also in the Russia of that time, but the hero and the actor would not compromise with a powerful enemy."³

According to Alexei Bartoshevich, Stalin did not like the story of the bold Danish prince. In *Hamlet*, he saw the power to expose usurpers of power. Under Stalin, the leader's approval of this interpretation of Shakespeare's tragedy was required. That is why Vsevolod Meyerhold's years-long preparation for the staging of *Hamlet* remained unrealized. The famous Shakespearean scholar names the mid-1950s as the period of the revival of *Hamlet* productions, when society came to terms with its historical destiny, threw off the artificial values imposed upon it, and painfully freed itself from the captivity of the lies of the past. In 1954, a few months after Stalin's death, the theaters of both capitals of the empire staged the premiere of *Hamlet*. The performances by Grigory Kozintsev and Nikolai Okhlopkov were perceived not only as an event in theatrical life, but also as a sign of the most important historical change. The productions of *Hamlet* in the 1950s–1970s reflected the values of the post-war generation, the history of its relationship with the era, its spiritual achievements and losses. The *Hamlet* of the 1950s suddenly discovered the terrible truth about the world and came to despair.

After the great success of *Hamlet* by Grigory Kozintsev at the Leningrad Drama Theater in 1954, where the leading actor of the theater Bruno Freundlich (Alice Freundlich's father) played the main role, work began on the script for the first screen adaptation of *Hamlet* in the Soviet Union. The director, without casting, approved Innokenty Smoktunovsky for the main role due to his exceptional biography and talent. Keshha Smoktunovich (his real name) was born in the small Siberian village of Tatyankovka on March 28, 1925, into a family of repressed people. He participated in World War II, was captured in the Battle of Kursk, managed to escape, this captivity making him unreliable, so he was banned from living in 39 Soviet cities. So, for a short time he worked and studied at the Krasnoyarsk Theater and Studio, then at the Norilsk Musical Comedy and Drama Theater, in his own words "in the ninth circle of Stalin's hell, in one of the centers of the Gulag"⁴, soon changed his last name, became Smoktunovsky and moved to Moscow. Here, with great difficulty, he managed to find work at Lenkom and

2 Bartoshevich A., Russian Hamlet: XX century, <https://oteatre.info/russkij-gamlet-xx-vek/> 24. 09. 2011.

3

4 Korenevskaya E. Innokenty Smoktunovsky: The King Who Was Afraid All His Life // Arguments and Facts. 2004. August 23. <http://>

Mosfilm. In the film *Soldiers* he was noticed by Georgy Tovstonogov and invited to play the role of Myshkin in the play *The Idiot*. With the grand success of this role, he became famous throughout the Soviet Union.

Kozintsev noted that not long before the filming of *Hamlet*, a much more brutal atmosphere reigned in the Soviet Union than in gloomy Elsinore. Accordingly, the value and independence of an individual, his liberation from the syndrome of total fear in society, became important in the film. Smoktunovsky, aged 40 at the time, was twice as old as Hamlet, his nymph, and he created an ideal image of an intellectual in the 1960s, embracing the priority of an individual. In the film, the eternal hero of Hamlet tries to force people to stop lying and tells the truth, “with words as sharp as daggers”⁵. According to famous Russian theater critic Maya Turovskaya, a breakthrough in the stage history of *Hamlet* in the Soviet Union occurred in 1954, starting with Kozintsev’s 1954 theatrical version and ending with the 1964 film. In Kozintsev’s imagination, Hamlet was a fellow countryman surviving the terror and becoming a stranger in his own country. “Hamlet is a man before 1937,” Kozintsev confirmed. According to M. Turovskaya, “Kozintsev went far from Russian theatrical tradition, I. Smoktunovsky played himself in the film, a soldier of the Great War and a witness to the terror. This is a man who considers his country a prison, but does not know why this happened and persistently seeks a reason to change the situation. In addition, this Hamlet is neither tragic nor romantic, he is an intellectual, but not a typical representative of the Soviet intelligentsia, but its collective ideal, a scientist-warrior, brilliantly conveyed by I. Smoktunovsky.”⁶

Kozintsev himself was not repressed, but he witnessed the brutal campaign of Soviet terror. He keenly experienced the tragedy of his friends and relatives, including screenwriter and director Alexei Kapler, actor and director Solomon Mikhoels, writer Ilya Ehrenburg (husband of Kozintsev’s sister), directors V. Meyerhold and S. Eisenstein, Shostakovich, Tynyanov and many others. Later, observing the series of amazing events after Stalin’s death, when one of Stalin’s cultural leaders, Al-

exander Fadeev, committed suicide, he wrote: “The era of shame has begun... it is difficult to imagine the past as reality,”⁷ so his goal in staging *Hamlet* was a conscious modernization of the classical text. He even called one of his books *Our Modern William Shakespeare*.

Innokenty Smoktunovsky initially did not appreciate the gift of fate. Before starting work on the film, he admitted that he had never read Shakespeare, and after reading it, he found it very boring and refused the role that many dreamed of. However, the director took into account the actor’s edits and agreed to a different vision of the hero. As a result, Smoktunovsky became so interested in *Hamlet* that when director Sergei Bondarchuk invited him to play the role of Andrei Balkonsky in *War and Peace*, and Andrei Tarkovsky invited him to play Andrei Rublev, he refused their offers.

Grigory Kozintsev’s 1964 tragedy *Hamlet* was the 17th film adaptation in the world and the first in the Soviet Union. In 1965, the highest government award, the Lenin Prize, was awarded to Kozintsev and Smoktunovsky. Soviet film critics recognized I. Smoktunovsky as “the first intellectual actor of the Russian Soviet film industry”⁸. The film garnered many awards both in the USSR and the West (Wiesbaden, Venice, San Sebastian, San Francisco, and others). Smoktunovsky was recognized as one of the best Hamlets of the 20th century. His portrait was exhibited in England among the best portraits of Hamlet in the world, and Anastasia Vertinskaya’s Ophelia was called the “Soviet Vivien Leigh”.

1960s theatrical life was marked by Hamlet. This role was played by Bruno Freundlich, Mikhail Astantov, Evgeny Samoilov, Eduard Martsevich, Mikhail Kozakov, Vladimir Recepter. Director G. Kozintsev, explaining this fact, quoted Herzen’s words, spoken 100 years before the creation of the film: “The character of Hamlet... is universal, especially in awakening suspicion, consciousness.... Because, in all eras, the ‘dirty deeds’ of governments are not so rare, Hamlet will not lose its relevance.”

Minister of Culture Ekaterina Furtseva insisted that the first screening of *Hamlet* in Russia be in color. She was categorically against the director’s concept of

gazeta.aif.ru/_online/superstar/46/10_01

5 Yakovleva N., “Hamlet” by Grigory Kozintsev, https://www.dtbooks.net/2016/02/blog-post_26.html.

6 Etkind A., Leap over catastrophe, <https://gefter.ru/archive/12691>

7 Kozintsev – S. Rostotsky, May 13, 1956 // Correspondence ... M. : ART, 1998. P. 161.

8 Kmit G., The first intellectual actor of Soviet cinema Innokenty Smoktunovsky, <https://ria.ru/20150328/1054948359.html>

shooting the film in black and white. However, the director believed that color would kill the tragedy. In addition, in order to make the image more expressive, he used powerful spotlights, which cost Innokenty Smoktunovsky his health. He remained visually impaired for the rest of his life.

In Kozintsev's highly theatrical film, one can see the reality of the 1960s and theater within theater, with its sharp accents and poetry. 1964 *Hamlet* managed to create an atmosphere of that time. Just as in Elsinore, in everyday life, everyone remained silent in the face of injustice, avoiding conflict with the boss, the system, so as not to pose a threat to their existence and lives in a sinful world. Meanwhile, Kozintsev's 150-minute film skillfully captured the bleak atmosphere of the medieval Danish kingdom. Filming took place near Tallinn. The set designers spent six months building the Elsinore Palace on a cliff overlooking the sea. It creates the impression that the spectacle was filmed in Elsinore in 1601, but it is also a timeless picture of human existence. Some scenes were shot in the Lenfilm sound stages and in a real medieval monastery. Clouds and mighty waves in the Barents Sea, and the most famous monologue in world literature "To be or not to be..." was delivered by Innokenty Smoktunovsky in Crimea. The film's set design still amazes us with its realism. The sick and cold waves of the ocean crash against the rocky shore, on which the stern towers of the Elsinore Castle stand. Here is the kingdom of salt water, stone and sky. Kozintsev wrote: "In *Hamlet* there should be scenes depicting the terrible energy of the rulers of the state. That is why the shots of the cemetery, the mood of the people, busts and the elusive portraits of King Claudius are hyperbolized here. The murderous king tries to establish his imaginary greatness during his lifetime. He embodies a ruler isolated from the people, lives with a guard, legitimizes an endless army of watchers, an atmosphere of intimidation."

Behind the thick stone walls and powerful towers of the Roman architecture of the Elsinore castle kingdom, a rich interior is presented, with Renaissance frescoes, tapestries, and the solemn luxury of Mannerism. The heroes simultaneously live in closed rooms and in the endless atmosphere of wild nature. The sea motif clearly follows the entire film. Along with Hamlet's passions, the sea roars and rages, calms down with him, and sometimes, previously foamy and murky, suddenly becomes

transparent like a mirror surface. The air is filled with sea wind, fragments of fog, and steam. At the end of the film, associations with ancient Greek tragedies arise.

Costume designer Solomon Virsaladze dressed Hamlet's hero in a black blouse-jacket, reminiscent of a modern sweater. (In Lyubimov's production, Vysotsky's Hamlet wears a black sweater.) Any elaborate costume details were rejected. The film, with a brilliant translation by Boris Pasternak, and Dmitri Shostakovich's raging melody, is both terrifying and exhilarating.

In every scene of the film-performance, the image of a harsh, tragic, hopeless and artificial world is highlighted, where Smoktonovsky plays Hamlet, who, like himself, has gone through all nine circles of hell. Onscreen, all his emotions are made grotesque. This Hamlet realizes that reigning vices are growing. He dreams of revenge, but cannot act and suffers from inability to resist the whole world. The actor creates the spiritual tragedy of an honest, worthy, great intellectual. This strong-willed, energetic, thinking person is desperate. He knows that killing the king does not mean change. The environment is full of Claudiuses and everyone is ready to take his place. In the mass scenes, the faces of carefree courtiers are shown in the moments of sadness and pain of the main character, the satisfied face and smile of Gertrude (Elsa Radzina), the flattery of Hamlet's former friends and Claudius. Behind the depiction of their apparent obedience or goodwill, lurk fear, hatred, indifference, and malice. Elsinore is rotting. Society is sick. Man is no longer a bright, intelligent being, a copy and crown of the Creator, but "the quintessence of dust." Hamlet tries to confront them with the naked truth, to awaken in them living feelings and conscience. That is why he shouts at his mother with terrible, dagger-sharp words. The actor plays a defenseless, lonely intellectual. The scene of the appearance of the ghost is impressive even today, in the era of computer technology. This mysterious, mystical, majestic, cold creature, who walks calmly in his long cloak, as if from heaven he looks down on the people left on earth. When meeting the ghost of his father, the prince also seems tiny and insignificant. It is noticeable that for a creature artificially expelled from earthly existence, all the intentions and destinies of mortals are known. This impression is reinforced by the music of Dmitri Shostakovich.

Elsinore has turned into a well-equipped dungeon, with death as the only way to escape. The conversation

between Ophelia and Hamlet is a meeting of two prisoners. Hamlet realizes that this meek doll was sent to him to extort his intentions, and Ophelia no longer believes in love... Nevertheless, Hamlet's word: "I loved you once" are uttered with such passion and regret that it is clear that Hamlet loves his nymph immensely. Smoktunovsky is full of charisma. The entire psychophysical apparatus of the actor, his every word, gesture or movement is filled with thought, inner action. It was written about him that Smoktunovsky has an unusually deep, supranational intellect, and in his calm voice, an echo of Myshkin is heard, whom the actor considered a hero of a much higher rank than Hamlet.

The young, already very popular Anastasia Vertinskaya's her was bleached and face whitened for Ophelia's role. The director wanted her to resemble a marble figure, powerful spotlights enhanced the likeness of a marionette. Vertinskaya's Ophelia, an embodiment of youth, femininity, and purity, became an innocent victim at the hands of cunning people. In the scene of madness, with her hands covering her face, and with a strange expression, it was disturbing and dangerous. Her suicide, liberation from everyday shackles and social rules, was like flying out of a cage.

Like Ophelia, Kozintsev's Hamlet also passes through the walls of the decaying castle and dies against the backdrop of the ocean and rocks. The last shot of the film returns us to the beginning. For a few seconds, we enjoy the beauty of the ocean, and a second later, the shadow of the castle appears again... as the beginning of a new eternal tragedy. The film's ending builds into the beginning, and in order to break this circle, it is necessary to destroy the castle of Elsinore, overthrow the kingdom of the rocks and the evil that has risen on it. Along with Hamlet, the ocean raging at the foot of the rocks also fights for revenge, but in vain. Everything repeats itself, the process is circular. The eternal, invincible world of injustice is not subject to change. Kozintsev's heroes sacrifice themselves for freedom of thought. The director tries to make the audience read their own version of the film and think, for freedom of thought was forbidden in the Soviet state.

Another famous play in the history of Russian theater, *Hamlet* (dir. Yuri Lyubimov, premiered on November 29, 1971), became a manifesto for the generation of the 1970s. In this political satire or pamphlet based on Soviet

reality, the audience saw popular singer and charismatic actor Vladimir Vysotsky in the main role. He created an image of a modern youth onstage, who fiercely opposed the authorities. When the audience entered the hall, Hamlet-bard, dressed in a black wool sweater and torn jeans, with a guitar, was already sitting in the depths of the empty stage.

The stage space concisely described the place of action, the essence of the event. In the difficult 1970s, the tandem of the director and the artist rejected the demonstration of palace luxuries. Thoughtful simplicity reigned on the stage. A skull placed on top of the earth thrown from a dug grave hinted at the absurdity of human existence. The rough crossed planks nailed to the white wall in the back of the stage, on the other side of the Iron Curtain, on the fate of those trapped in Soviet life, on the unprecedented poverty, ignorance, provincial fascism. Life-and-death struggles for power were also indicated by a series of huge swords leaning against the wall in the back of the stage, which also resembled crosses.

The director and the artist dressed the actors in prosaic woolen sweaters. Only Alla Demidova's Queen Gertrude and Veniamin Smekhov's Claudius wore massive, rough chains around their necks, a sign of victims of their own crimes. Natalia Saiko's Ophelia looked like a frightened child. She was afraid of her brother, father, prince, with whom she had nothing in common. Hamlet, in turn, realized that he was a puppet in Polonius's political theater. Everyone seemed to be playing Ophelia. That is why there was no love line in the play. Here, playfulness, hypocrisy, i.e. everything that was very far from sincere feelings, but very close to the 1970s, reigned in abundance.

In this gloomy atmosphere, V. Vysotsky did not play a suspicious Hamlet. His famous monologue, "To be or not to be, that is the question," was heard with an exclamation mark. The hoarse yet sonorous, bitter voice of the confident prince turned into a scream, he had quick movements, sudden and sharp reactions, and unpredictable gestures. "The central theme in Lyubimov's interpretation was the rebellion of art against ugly reality. Hamlet in Taganka became the embodiment of stoic courage, spiritual maturity. Vysotsky spoke on behalf of the generation that had experienced the tragic collapse of hopes. For this Hamlet, it now became important to understand how to act after getting to know the "prison

world.” How to live in prison and preserve his dignity, to remain a human being in the face of those who dare control him, with absolute power. This furious, trembling with anger Hamlet, with strong hands and a burning voice, desperately fought against an unequal enemy. A soldier with a guitar and an intellectual, he spiritually strengthened the audience.

In Yuri Lyubimov's *Hamlet*, one of the main characters was the artist's ingenious invention, a massive woolen curtain. This masterpiece by artist David Borovsky became a metaphor for fate. Sometimes it resembled a blank wall, sometimes death threateningly advancing towards people, aiming for its victim. Sometimes it crossed

the stage slowly, or quickly, with sharp movements, as though in ambush, striking them with a powerful blow to the legs, making it impossible to escape from it. In the finale of the tragedy, the curtain mercilessly swept furniture and people from the stage. And it crossed the empty space calmly and calmed down, fell silent, as if turning a new page on the stage of history.

In the 1950s-1970s, after G. Kozintsev and I. Lyubimov's *Hamlet*, the public saw many more interesting Shakespearean works, and as A. Bartoszewicz rightly writes, “The staging of Hamlet has always been and will remain a living chronicle of what we were and are at every time.”⁹

REFERENCES:

- Bartoshevich A., Russian Hamlet: XX century, <https://oteatre.info/russkij-gamlet-xx-vek/> 24. 09. 2011
- Etkind A., Leap over catastrophe, <https://gefter.ru/archive/12691>
- Kozintsev - S. Rostotsky, May 13, 1956 // Correspondence ... M.: ART, 1998. P. 161.
- Korenevskaya E. Innokenty Smoktunovsky: The King Who Was Afraid All His Life // Arguments and Facts. 2004. August 23. http://gazeta.aif.ru/_online/superstar/46/10_01,
- Kmit G., The first intellectual actor of Soviet cinema Innokenty Smoktunovsky, <https://ria.ru/20150328/1054948359.html>
- Yakovleva N., “Hamlet” by Grigory Kozintsev, https://www.dtbooks.net/2016/02/blog-post_26.html.

9 Bartoshevich A., Russian Hamlet: XX century, <https://oteatre.info/russkij-gamlet-xx-vek/> 24. 09. 2011



1. რეჟ. გ. კოზინცევის ფილმის აფიშა, 1964.
ჰამლეტი - ი. სმოკტუნოვსკი.
POSTER FOR THE FILM DIRECTED BY
G. KOZINTSEV, 1964. HAMLET - I. SMOKTUNOVSKY.



2. კადრი ფილმიდან „ჰამლეტი“ (1964).
ჰამლეტი - ი. სმოკტუნოვსკი.
FROM THE FILM "HAMLET" (1964).
HAMLET - I. SMOKTUNOVSKY.



3. კადრი ფილმიდან „ჰამლეტი“ (1964), ჰამლეტი - ი. სმოკტუნოვსკი.
FROM THE FILM "HAMLET" (1964), HAMLET - I. SMOKTUNOVSKY.



4-5. სცენები სპექტაკლიდან „ჰამლეტი“, ჰამლეტი -
ვლ. ვისოცკი (რეჟ. იური ლუბიმოვი, 1972).
SCENES FROM THE PLAY "HAMLET", HAMLET -
V. VYSOTSKY (DIR. YURI LYUBIMOV, 1972).
Source: <https://www.litfund.ru/>



ჰიბრიდული პოსტპანდემიური ქართული თეატრის რამდენიმე ასპექტი

ლაშა ჩხარტიშვილი

საკვანძო სიტყვები: ჰიბრიდული თეატრი, პოსტპანდემიური ქართული თეატრი, ციფრული თეატრი, Live stream თეატრში, ჰოლოგრამა 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 ლეპაჟის, 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 ბეჭაურის 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 აღქმის 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 გლავკეს 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 გლავკეს (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 გლავკეა გამოხვეული და პლასტიკაში მომაკვდავი ადამიანის აგონიას გამოხატავს“.³ თეკლა სულაქველიძის გლავკე, თითქოს, შედის, ხანაც ვარდება ცეცხლის ალში, მსუბუქი და მარტივად დრავირებადი 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 გლავკეს მოძრაობები სცენაზე ისეთი სიზუსტითა და სილაღითაა ნაჩვენები, რომ მსახიობის სხეული თითქმის ჰიბრიდულ საგნად იქცევა: თან შიგნითაა 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 შთამბეჭდავია 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.

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 სრულყო 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, გააფართოოს 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 ტექნიკით 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-მულტიმედიური 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.

კინოგამკვლევება
FILM STUDIES

60-იანელთა ფილმები ინტერნაციონალურ ცენზურა და თვითცენზურა

დავით გუჯაბიძე

საკვანძო სიტყვები: ცენზურა, სტალინური ცენზურა, „დათობის“ პერიოდი, ფელისის „მ^{1/2}“, ცენზურა და კინოკომედიები, საბჭოთა და ქართული საბჭოთა კინო.

ციფრული ეპოქის ერთი დიდი უპირატესობაა, რომ ინტერნეტით იოლად ხელმისაწვდომი გახდა სხვადასხვა ეპოქის კინონიმუშების ნახვა, მოვლენებზე დაკვირვება და მათი შეფასება – დროში განვითარების პროცესი. უდავო ფაქტია, რომ ცენზურის მიუხედავად, ქართული კინო მნიშვნელოვნად განვითარდა. სტატიაში განხილულია ცენზურისა და კინოს ურთიერთობა საბჭოთა პერიოდში.

სიტყვას „ცენზურა“ ბევრი განმარტება აქვს. დღეს, ქართულ მედიასივრცეში, ტერმინებს – ცენზურა და ცენზორი – ძირითადად, სახელმწიფოს მხრიდან პიროვნებაზე გავლენის აღმნიშვნელად იყენებენ.

ცენზორის, როგორც სახელმწიფო თანამდებობის პირის, ფუნქცია ძველი რომში (როდესაც ეს სამსახური ოფიციალურად გაფორმდა), არ იზღუდებოდა და საპატიოდაც ითვლებოდა. მისი მოვალეობები იყო: მოქალაქეების აღრიცხვა ცენზის მიხედვით, (censum agere), სენატორთა სიების გადამოწმება/განახლება. ცენზორები, ასევე, ზედამხედველობას უწევდნენ ხალხის მორალურ მდგომარეობას. ევალებოდათ სახელმწიფო ფინანსების ადმინისტრირება და ზედამხედველობა საზოგადოებრივი ნაგებობის მშენებლობაზე.

თანამედროვე ტერმინოლოგიითა და განსაზღვრით, ცენზორი იყო სამხედრო კომისარი, საგადასახადო ინსპექციისა და შემოსავლების სამსახურის უფროსი, სამოქალაქო სამშენებლო სამსახურის კონტროლისა და ფინანსთა სამინისტროს სარევიზიო კომისიის ხელმძღვანელი და ამ ყველაფერთან ერთად – მედიაზე ზედამხედველობის სამსახურის მთავარი რედაქტორი. ანუ, ცენზორს კორუფციასა და სახელმწიფო დანაშაულთან ბრძოლაც ევალებოდა. ამდენი მნიშვნელოვანი ფუნქციის მქონე პირი აუცილებლად განათლებული და ხალხის ნდობით აღჭურვილი მო-

ქალაქე უნდა ყოფილიყო. თანამდებობა არჩევითიც გახლდათ და დემოკრატიულიც – ერთდროულად ირჩევდნენ ორ პირს: პატრიციუსსა და პლების. იყო შემთხვევები, როდესაც ორივე ცენზორად პლებეი აურჩევიათ.

ცენზურის, როგორც საზოგადოებრივ აზრზე გავლენის საშუალების, საკითხის კვლევა გვიჩვენებს, რომ მისი არსებობა ადრეულ ცივილიზაციებშიც დასტურდება. ეგვიპტის ქალი ფარაონის – ჰატშეფსუტის გარდაცვალების შემდეგ, მისი დამსახურებების წაშლა მისმა მემკვიდრემ, ძმისშვილმა და შვილობილმა – თუთმოს III-მ მოინდომა, რომელმაც სტელებსა და რელიეფებზე ამოტიფრული, თითქოს შეუცვლელი ჩანაწერები გადააშლევინა და არსებულ ცნობებს სხვა შინაარსი გადააწერა ან საერთოდ გაანადგურა.

როგორც ცნობილია, ძვ. წ. 399 წელს, ბერძენი ფილოსოფოსი სოკრატე ათენის სამსჯავრომ აიძულა საწამლავი დაეღია, მხოლოდ იმიტომ, რომ მან ათენის დემოკრატიული მმართველობა გააკრიტიკა.¹

მსგავს შემთხვევად შეიძლება ჩაითვალოს შოთა რუსთველის ისტორიაც, რომლის შესახებაც, პრაქტიკულად, არაფერია ცნობილი და მასზე მხოლოდ „ვეფხისტყაოსნის“ ანალიზით შეგვიძლია ვიმსჯელოთ. სხვა ცნობებით გაჯერებულ, თამარის ეპოქის მათიანეებსა თუ სხვა საბუთებში, პოემის ავტორზე არაფერია ნათქვამი. ვარაუდობენ, რომ მას ქვეყნის დატოვება მოუხდა, ბერად აღიკვეცა და იერუსალიმში

1 პლატონი, ფედონი, 1966, გვ. 8.

აღესრულა.

არ შეიძლება არ დაეთანხმო აზრს, რომ ამ დიდი მოაზროვნის მათიანებიდან ამოსაშლელად გულ-დასმითა „ნამუშევარი“ – მისი ნაკვალევის გაქრობის მიზნით... დიდი ალბათობით, რუსთაველის პოპულარობა საფრთხეს წარმოადგენდა საქართველოს იმდროინდელ „ძლიერთათვის ამა ქვეყნისა“.

ცენზურას XX საუკუნის კინემატოგრაფსა და ტელევიზიაში სხვადასხვა ფორმა ჰქონდა. ზოგიერთ ქვეყანაში, სანამ ფილმის ან სატელევიზიო სერიალის გადაღება დაიწყებოდა, სცენარები არასასურველი ინფორმაციისგან იფილტრებოდა. შემდეგ ფირებიდან იჭრებოდა სცენები, ზოგ შემთხვევაში კი, მათი ჩვენება საერთოდ იკრძალებოდა.

XX საუკუნის საქართველოში, ცენზურასა და ცენზორის მხოლოდ იდეოლოგიური ზედამხედველობისა და ანტიიმპერიული ქმედებების წინააღმდეგ მიმართულ სადამსჯელო ფუნქციებთან გაიგივებული შინაარსი შერჩა, რაც განპირობებული იყო XIX საუკუნიდან რუსეთის იმპერიის გუბერნიად და შესაბამისად – რუსული ბიუროკრატიის მმართველობის გაქვლეწის ქვეშ ყოფნით და სსრ კავშირად გარდაქმნილი, მენტალური მემკვიდრეობით.

ისევე, როგორც მთელ საბჭოთა კავშირში, საქართველოში წარმოებული ფილმებიც ერთიანი საბჭოთა პროპაგანდის ნაწილი იყო. 1920-1930-იან წლებში, ადრეულმა საბჭოთა ცენზურამ აკრძალა ფილმები – „ჯიმ შვანთე“ (რეჟისორი: მიხეილ კალატოზიშვილი, 1930), „ჩემი ბებია“ (კოტე მიქაბერიძე, 1929), „ელისო“ (ნიკოლოზ შენგელაია, 1928).

მართალია, „ჩემი ბებია“ ოფიციალურად ნებადართულ, „საბჭოთა“ ფრაზეოლოგიით შენიღბულ, ბიუროკრატების კრიტიკას წარმოადგენს, მაგრამ, ის იმდენად „მოურიდელები“ სატირა აღმოჩნდა, რომ „ანტისაბჭოთა“ პროპაგანდად ჩაითვადა. მისი ჩვენება 40 წლის განმავლობაში აკრძალული იყო... „სამაგალითოდ“ დასაჯეს, უშუალოდ, რეჟისორი კოტე მიქაბერიძეც, რომელსაც სიცოცხლის ბოლომდე აეკრძალა მხატვრული ფილმების გადაღება.

1930-იანი წლებიდან, საბჭოთა კინო, როგორც ხალხზე მძლავრი გავლენის საშუალება, სტალინურმა დიქტატურამ მთლიანად დაიმორჩილა. ყველა ფილ-

მის სცენარს სტალინი, პრაქტიკულად, პირადად ეცნობოდა და „იბარებდა“ დასრულებულ ნამუშევრებს. 1930-იანი წლებიდან იწყება ცენზურას დაქვემდებარებული ფილმების სიის ჩამონათვალი, რომელიც საკმაოდ გრძელია.

1953 წელს, სტალინის გარდაცვალებამ არა მარტო სსრ კავშირი, არამედ მთელი მსოფლიო ახალი რეალობის წინაშე დააყენა. 1956 წელს, საბჭოთა სახელმწიფოს მეთაურმა ნიკიტა ხრუშჩოვმა სასტიკად გააკრიტიკა სტალინის პიროვნების კულტი და დიქტატურის შემსუბუქება სცადა, რასაც მოჰყვა „სტალინური“ ცენზურის ერთგვარი შემსუბუქება, რომელმაც, „ცივი“ და „შეუვალი“ იდეოლოგიური კონტროლის ნაცვლად, ჰუმანური აზროვნების, სიტყვის, პრესისა და შეკრებების შედარებითი თავისუფლება მოიტანა, რაც დანარჩენ მსოფლიოსთან სსრ კავშირის ინტეგრაციის საჭიროებით იყო განპირობებული. ამგვარმა „დათბობამ“ შესაძლებელი გახადა მსოფლიოს ახალგაზრდული ფესტივალის ორგანიზება მოსკოვში, ხელოვნებაში ახალი მიმდინარეობების გაჩენა, კინოფესტივალების დაარსება, მათ შორის, მოსკოვის საერთაშორისო კინოფესტივალის განახლება და ასე შემდეგ.

„დათბობის“ პოლიტიკა, როგორც ცნობილია, დროებითი აღმოჩნდა. მხატვარ-აბსტრაქციონისტების, 1962 წლის 1 დეკემბრის გამოფენა მოსკოვის მანეჟის მოედანზე, პირადად ხრუშჩოვმა ცნო საბჭოთა იდეოლოგიისთვის მიუღებლად. „დათბობა“ „აგრილებით“ შეიცვალა. მართალია, საბჭოთა ცენზურა „სტალინურ სიმკაცრეს“ აღარ დაბრუნებია, მაგრამ შემოქმედებს მიეთითათ, რომ „მოთმინებება“ უსაზღვრო არ იყო. „დათბობის“ პერიოდის კინოს ერთ-ერთ საკულტო რეჟისორ მარლენ ხუციეც თავისი ფილმების – „მე ოცი წლის ვარ“ (1964) და „ივლისის წვიმა“ (1966), ცენზურის მოთხოვნით, მრავალჯერ მოუწია გადამონტაჟება.

უნდა ითქვას, რომ სახარბიელო მდგომარეობა, ცენზურის მხრივ, არც „დემოკრატიის სამშობლოდ“ წოდებულ აშშ-ი იყო. შეერთებული შტატების კონსტიტუციის პირველ თავში მკაფიოდ ხაზგასმულია, რომ „კონგრესმა არ უნდა შექმნას კანონი, რომელიც შეამცირებს (დააკნინებს) სიტყვის თავისუფლებას, ან მედიის (პრესის) თავისუფლებას“.² თუმცა, „ცივი ომის“

2 National Constitution Center, The United States Constitution.

პერიოდში დაწყებული „წითლებზე (კომუნისტებზე) ნადირობა“ და მაკარტიზმი, და მათი იდეოლოგია, რომ ამერიკული რეალობის ყველა სფეროდან ამოეძირკვათ კომუნისტური იდეოლოგია, მალევე მისწვდა ჰოლივუდს და ამერიკულ ტელეგადაცემებს.³

1960-იანი წლების საბჭოთა კინოს „აგრილების პერიოდში“, იმრავლა ეგრეთ წოდებულმა თაროზე შემოდებულმა ფილმებმა. აღმოჩნდა, რომ კინოსურათების გარკვეულ რაოდენობას, რომლებიც სცენარის ეტაპზე მისაღები იყო, დასრულების შემდეგ, საბჭოთა იდეოლოგიისთვის „სახიფათო“ ელფერი ეძლეოდა. ფილმებს, საბოლოოდ, „გოსკინოს“ კომისია სხვადასხვა ხარისხობრივ კატეგორიას ანიჭებდა. ყველაზე მაღალხარისხოვან და იდეოლოგიურად „გამართულ“ კინოსურათებს უმაღლესი და პირველი კატეგორია ენიჭებოდათ, რაც საკავშირო ეკრანებზე ფართო გაქირავებას, ავტორებისთვის მაღალ ჰონორარებსა და საპატიო წოდებებზე წარდგენას ნიშნავდა. მეორე და მესამე კატეგორიების მინიჭებისას კი, ანაზღაურებაც და გაქირავებაც 2 და 3-ჯერად მცირდებოდა. რაც შეეხება „თაროზე შემოდებულ“ ფილმებს, მათ საერთოდ არ უჩვენებდნენ. ავტორები ფინანსურადაც ისჯებოდნენ „არაჯანსაღი“ შემოქმედებისთვის.

ხელოვნების ნაწარმოებების შექმნისას, ავტორებში ცენზორის ფუნქცია თვითცენზურას უნდა შეესრულებინა (თვითცენზურა ნიშნავს ავტორის შეგნებულ თავშეკავებას ინფორმაციის გამოქვეყნებისას, რომელიც იძულებულია, არ გამოხატოს პირადი მოსაზრებები, საზოგადოების მორალური შეზღუდვებიდან, პირადი კონფორმიზმიდან ან დასჯის შიშიდან გამომდინარე, ცენზურის წესების დარღვევისთვის).

ამ გარემოებებს და ადამიანის ფსიქიკაზე გავლენის შედეგებს აჩვენებს უნგრელი რეჟისორი ზოლტან ფაბრი ფილმში „მეხუთე ბეჭედი“ (1976 წელი). კინოსურათის გმირებს სახელები არ აქვთ და ასე მოიხსენიებიან – მესაათე, დურგალი, ტრაქტორის პატრონი, ბუკინისტი, ფოტოგრაფი, კაცი სამოქალაქო ტანსაცმელში, რითაც ხაზი ესმება მოვლენათა ზოგადსაკაცობრიო ხასიათს...

1945 წელია. ბუდაპეშტს საბჭოთა არმიის ნაწილები უტევენ და უნგრეთის ფაშისტურ რეჟიმს რამდენიმე დღე აქვს დარჩენილი... მოსალოდნელი დაბომბ-

ვების გამო ფანჯრებზე შავფარდებაკრულ ტრაქტორში, სალამობით, ოთხი „კანონმორჩილი მოქალაქე“ იკრიბება და ფილოსოფიური იდეებიდან დაწყებული, კულინარიულ რეცეპტებამდე დამთავრებული – ყველაფერზე მსჯელობენ. მათ სჯერათ, რომ დაცულები არიან, რადგან კანონსაწინააღმდეგოს არაფერს სჩადიან. პირიქით, კარს უკეტავენ გაქცეულს, რომელსაც პოლიცია მისდევს; გარეთ კი მხოლოდ მაშინ იხედებიან, როცა იქ უკვე ხმაური და სროლა სრულდება და მშვიდად აგრძელებენ საუბარს...

ამ საზოგადოებას უერთდება ტრაქტორში ღვინის საყიდლად შესული, ომში დაიხიბრებული ფოტოგრაფი, რომელიც შეკრებილებს, ცრუ ბრალდებით, „სიგურანცაში“ (ფაშისტური უნგრეთის ჟანდარმერია) აბეზღებს. ჟანდარმერიის ოფიცერი მოქალაქეებს აპატიმრებს და აწამებს, რომლებიც ვერ ხვდებიან, რა დააშავეს... წამების პროცესს, სამოქალაქო ტანსაცმელში გამოწყობილი შავსათვალიანი შუა ხნის მამაკაცი ადევნებს თვალს. მისი აზრით, მთავარი არა მოსახლეობის წამებით მიღწეული მორჩილებაა (რასაც მოკლევადიანი ეფექტი აქვს), არამედ პიროვნების სულიერი გატეხვაა, როცა მას აიძულებ და უღირს საცხიელს ჩაადენინებ, ადამიანი კარგავს საკუთარი თავის პატივისცემას და უნებისყოფო არსებად იქცევა.

„ჩვენი ამოცანაა არა ტერორისტებისა და მებრძოლების განადგურება, არამედ იმათი დამორჩილება, რომლებიც სალამობით სამზარეულოებში საუბრობენ“ („მეხუთე ბეჭედი“). ასეთია „სამოქალაქოდ ჩაცმული“ პერსონაჟის კრედო... თუმცა, მარცხი ელის, რადგან სწორედ ის, ვინც მოძალადეების მოთხოვნას მორჩილად ასრულებს, ყველაზე ქმედითი იდეური მოწინააღმდეგე და ძლიერი პიროვნებაა. ზოლტან ფაბრის ეს პერსონაჟი აბსოლუტურად მართალი გამოდგა: სწორედ „სამზარეულოს“ მოაზროვნეები აღმოჩნდნენ ყველაზე ძნელი სამართავნი.

სსრ კავშირში „სახალხო იდეოლოგიურ ამინდსაც“ 1960-იანი წლებიდან ასეთი ადამიანები ქმნიდნენ. ქალაქებისა, და უპირველესად, მოსკოვის ურბანულმა განვითარებამ, „კომუნალური“ ისტორიული ცენტრებიდან „ხრუშჩოვკების“ ვიწრო, მაგრამ მაინც ავტონომიურ ბინებში მასობრივმა გადასახლებამ (რამაც თითოეულ ინდივიდს პირადი სივრცის რაღაც

3 Miller Center, McCarthyism and the Red Scare, 2017.

ფორმა შეუქმნა), ამროვნებისა და ურთიერთობის ახალი სტილი მოიტანა, რომელშიც „ანტისაბჭოური“ ელემენტი თანდათან მომძლავრდა...

„ხალხისათვის გაუგებარიას“ ეპითეტიც და მომიზნებით, საბჭოთა ცენზურას არა ერთი ფილმი დაუწუნებია. აღსანიშნავია უცხოური ფილმების აკრძალვის საბჭოური გამოცდილებაც. ცენტრალურ კინოარქივში - „გოსფილმოფონდში“, მსოფლიო კინოხელოვნების მეტ-ნაკლებად საინტერესო ყველა ფილმის ასლი ინახებოდა. ამ ულიცენზიო („მოპარულ“) ასლებს მხოლოდ პროფესიონალებს უჩვენებდნენ, სპეციალურ დახურულ ჩვენებებზე, რათა ისინი მსოფლიო კინოს საერთო განვითარებას არ ჩამორჩენოდნენ...

მოსკოვის საერთაშორისო კინოფესტივალის მთავარი პრიზის მფლობელი, ფედერიკო ფელინის „8½“, ფესტივალის ორგანიზატორი ქვეყნის - სსრკ კინოგაქირავებამ არ იყიდა (რაც უპრეცედენტო და სკანდალური მოვლენა იყო)... 1963 წელს მოსკოვის კინოფესტივალზე ცენტრალურმა კომიტეტმა და კულტურის სამინისტრომ ყურადღება მიაქციეს ფელინის ფილმს „8½“, რომელიც ფორმალისტში, ინდივიდუალიზმის პროპაგანდაში, ნეორეალიზმის ყველა ტრადიციის ღალატში დაადანაშაულეს, რომ მასში ასახული არ იყო ხალხის სახე, არც სოციალური პრობლემები, და მხოლოდ არაპროგრესულ შიდა პრობლემებს ასახავდა. კინოსურათი საბჭოთა ეკრანებზე მხოლოდ 1988 წელს გამოვიდა.

ასევე, ფაშისტების „დახვერეთილი“ ჩაპლინის „დიდი დიქტატორი“ საბჭოთა ეკრანებზე შექმნიდან მხოლოდ 40 წლის შემდეგ უჩვენეს.

ამ აბსურდული მოვლენის მიზეზი ასევე ცენზურული მოსაზრება იყო: მასობრივი საბჭოთა მაყურებლის „მოუმზადებლობა“ და მისი „გასაშუალებული“ გემოვნება, რომელიც კინოში შრომითი დღის (თუ კვირის) შემდეგ დასასვენებლად მიდიოდა, და „სააზროვნო“ ფილმებს „ვერ გაიგებდა“...

ასეთი იყო, პოზიცია რომელსაც რეალური საფუძველი ნამდვილად ჰქონდა. მასობრივი მაყურებლის „მოუმზადებლობაზე“ მეტყველებს ისიც, რომ ფრანგული, თითქოს სათავგადასავლო, ირონიული დეტექტივი „ფანტომასი“ (რეჟისორი ანდრე იუნებელი) საბჭოთა მასობრივმა მაყურებელმა პოლიციის უნიჭო ფრანგ ოფიცერზე პაროდიად კი არ აღიქვა,

არამედ „აბსოლუტური ბოროტების“ რეკლამად, რის შემდეგაც ქვეყანაში გაჩნდა „ფანტომასის“ სახელით (თავზე კოლგოტჩამოცმულები) მოქმედი ბანდები. „ფანტომასმა“ მოსწავლეების ასაკობრივ ჯგუფშიც შეაღწია და მცირეწლოვანი დამნაშავეების სია გაზარდა.

1960-იანი წლების კინოს შეფასებას, საბჭოთა მაყურებლის მხრივ, ხარისხობრივი შეფასების ახალი კრიტერიუმი დაემატა - იყო თუ არა ის „თაროზე შემოდებული“, ანუ - აკრძალული ფართო საზოგადოებისთვის. თუ აკრძალული იყო, ესე იგი აუცილებლად სანახავი იყო. ერთ-ერთ პირველ ასეთ ფილმად, შექმნისთანავე ჩაითვალა ალექსანდრე ალოვისა და ვლადიმერ ნაუმოვის „უხამსი ანეკდოტი“ (1966), რომელშიც, დოსტოევსკის ეპოქასთან გავლებული არა-ცალსახა პარალელებით, მხილებული იყო საბჭოთა ბიუროკრატიის მაღალჩინოსნების მორალური დეგრადაციის პროცესი.

ფილმის შინაარსი შემდეგნაირია: გვიან საღამოს, სტუმრად ნამყოფი, მაღალი რანგის ჩინოვნიკი პრალინსკი შემთხვევით აღმოჩნდება სახლთან, სადაც მისი ერთ-ერთი ქვეშევრდომი, სახელად ფსელდონიშვი, ქორწილს აღნიშნავს. საკუთარი თავის საუკეთესო მხრიდან წარმოჩენის სურვილით, გენერალი ახალგაზრდა წყვილთან მისალოცად მიდის. უფროსის მოულოდნელმა გამოჩენამ საქმრო გააგიჟა, ხოლო გამორჩეული სტუმარი თანდათან მთვრალი კომპანიის დონემდე დაეშვა. ფილმი „თაროზე“ მრავალი წლით „შემოდეს“. ალოვისა და ნაუმოვის შემოქმედებაში, ერთგვარ „რეაბილიტაციად“ იქცა მათი მომდევნო ნამუშევარი - ორსერიიანი ფართოფორმატიანი „სრბოლა“ (1970), რომელიც, მიხეილ ბულგაკოვის ნაწარმოებების მიხედვით, რუსეთიდან თეთრ-გვარდიელთა გაქცევის ამბავს ასახავს.

ვფიქრობ, ძალიან საინტერესოა იმ პროცესის დაკვირვება, თუ როგორ გადაიქცა „საბჭოთა კინო“ „ანტისაბჭოთად“. მოვლენას ხელი, ძალაუწევს, თავად ცენზურამ შეუწყო. ერთგვარი ანალოგიით, ეს პროცესი დინამიტის მოქმედებას შეიძლება შევადაროთ: რაც უფრო მკვრივია ასაფეთქებელი გარემო, მით უფრო ძლიერია შედეგი, რომელსაც ღია, თავისუფალ ზედაპირზე ასჯერადად მცირე ეფექტი აქვს.

ცენზურისგან კინემატოგრაფისტების თავდაცვის ძირითადი გზა კინოკომედია აღმოჩნდა. იუმორის

მიმართ საბჭოთა მოქალაქის დამოკიდებულება ზუსტად გამოხატა მსახიობმა მიხაილ ზადორნოვმა: დედამიწაზე ღმერთის არსებობის სამი გამოვლინებაა: ბუნება, სიყვარული და იუმორი: ბუნება გვაჩენს და გვარჩენს, სიყვარული გადაგვარჩენს, ხოლო იუმორი - გადაგვატანინებს.

ამ წლებში დაიწყო კარიერა - ელდარ რიაზანოვმა, ლეონიდ გაიდაიმ, გიორგი დანელიამ, და სხვა კომედიოგრაფებმა, რომლებიც სამოგადოებრივ პრობლემებზე იგავური ენით საუბრობდნენ. თუმცა ცენზურის „მოტყუება“ საკმაოდ რთული იყო.

ლეონიდ გაიდაის ფილმი „კავკასიელი ტყვე ქალი“ გამოსვლამდე „შემოდეს თაროზე“, და მისი ავტორების ბედი გაურკვეველი იყო, რომ არა „ბედნიერი“ შემთხვევა. აგარაკზე დასასვენებლად მყოფმა, სსრკ კომპარტიის გენერალურმა მდივანმა ლეონიდ ბრეჟნევმა მოითხოვა, „რაიმე ახალი“ ეჩვენებინათ. საჩვენებლად „კავკასიელი ტყვე ქალის“ გარდა სხვა არაფერი აღმოჩნდა. ბრეჟნევი, რომელიც სხვა პარტიული ბოსებისგან შედარებითი ლოიალურობით გამოირჩეოდა და საკუთარ თავზე გავრცელებულ ანეკდოტებსაც ხალისიანად ისმენდა (იხილე სერიალი „Брежнев“), ფილმის ნახვის შემდეგ კმაყოფილი დარჩა და გაკვირვება გამოთქვა, რატომ არ იყო გაქირავებაში... ასე იხილა მაყურებელმა აღნიშნული ფილმი, ალბათ, საბჭოთა ცხოვრების წესის ერთ-ერთი ყველაზე მძაფრად კრიტიკული ნაწარმოები, რომელიც მსუბუქი ენით, შეფარული და ნიჭიერი იუმორით სასტიკად ამხელდა საბჭოთა ბიუროკრატიის მანკიერ მხარეებს... და რომელიც საბჭოთა კინოგაქირავების ერთ-ერთი რეკორდსმენი აღმოჩნდა (დღემდე რჩება ასეთად ინტერნეტნახვების მიხედვით). ირონიული ანტისაბჭოურობის ბრწყინვალე მაგალითია სიმღერა, იმავე ლეონდ გაიდაის ფილმიდან „ბრილიანტის ხელი“ - „უიღბლოთა კუნძული“:

საზღვაო ლაინერით, უცხოეთში ტურისტულად გამგზავრებული რიგითი მოქალაქე - „მთავარი ეკონომისტი“ სემიონ გორბუნკოვი (მსახიობი იური ნიკულინ) და მისი მეზობელი კაიუტაში - კონტრაბანდისტი გენადი კობადოევი (მსახიობი ანდრეი მირონოვი), გემბანზე შეზღონებში სხედან. გორბუნკოვს გიტარა უჭირავს და ამბობს, რომ უყვარს სიმღერა კურდღლებზე. მასზე ახალგაზრდა და ცხოვრებაზე „სალი“

აზრის მქონე კობადოევი აწყვეტინებს: „სენია, კურდღლებზე სიმღერა არააქტუალურია... „უიღბლობის კუნძული“ აქტუალურია“ და გენა იწყებს სიმღერას: „სადღაც, ოკეანეში, სიმწვანეში ჩაფლული უიღბლობთა კუნძულია; იქ ცხოვრობენ ულამაზო, მაგრამ კეთილი მშვიერი ველურები, რომლებსაც არაფერში უმართლებთ - ნიანგს ვერ იჭერენ და იქ ქოქოსიც არ იზრდება; მოთქვამენ და ღმერთს ამაოდ ევედრებიან „დათარსული“ ველურები, რომლებიც ალბათ ყველანი ორშაბათს არიან დაბადებულები... აბა, სხვა რა უნდა იყოს მიზეზი, ისინი ხომ მშრომელები არიან და შეეძლოთ, კარგად ეცხოვრათ... საშველი ალბათ იქნებოდა, რომ თავიანთი უიღბლობის მთავარი მიზეზი დაბადების დღეები - ორშაბათები გაეუქმებინათ... მაგრამ აქაც არ გაუმართლათ - კუნძულზე კალენდარი არა აქვთ და ამიტომ დიდი და პატარა სამუდამო უიღბლობისთვისაა განწირული“.

ეტყობა, ამ სიმღერას, რომელიც თავდაპირველ სცენარში არც იყო და სრულად მირონოვის და ნიკულინის იმპროვიზაციაა, ვერაფერი მოუხერხა ცენზურამ, თუმცა, როგორც სიმღერის ტექსტის ავტორი ლეონიდ დერბენიევი იხსენებს, არა ერთი კრიტიკა მიუღია „მოსფილმის“ რედაქტორებისგან, მაგრამ ვერ აიკრძალა, თორემ მის შინაარსში ჩადებული „უზოპეს ენით“ გამოთქმული ანალოგია, მეტ-ნაკლებად მოაზროვნე „საბჭოთა მოქალაქისათვის“, მაშინვე ცხადი იყო: თავდაუზოგავად შრომობენ, მაგრამ ცუდად ცხოვრობენ (ფილმში მოგვიანებით გაისმის მამაკაცის წყევლა: „მხოლოდ ხელფასზე გეცხოვროს!“), უიღბლო მოსახლეობა ვერსად გაიქცევა, რადგან ჩაკეტილი კუნძულის ბინადრები არიან, და ასე შემდეგ.

მოგვიანებით ირკვევა, რომ იური ნიკულინის გმირის შესრულებული „სიმღერა კურდღლებზე“ აგრეთვე ორაზროვანია. სიმღერა იმ კურდღლების „ჰიმნია“, რომლებსაც ეშინიათ მგლისა და ბუების (იგულისხმება დღედაღამ ჩასაფრებული პოლიტიკური და ეკონომიკური ძალოვანი სტრუქტურები), რომლებისგანაც დამალვა ძალიან ძნელია, და კურდღლები მაინც აგრძელებენ „ამაოების ბალახის“ ძოვას ღამით, „მუქ ღურჯ“ ტყეში...

ფილმში უამრავი სხვა ორაზროვანი მომენტია გახსნილი: მაგალითად, მილიციის ოფიცრები, რომლებიც ტელეპატიის დონეზე ურთიერთობენ

(იმდენად ერთნაირად ამოვსებენ), ან იმისთვის, რომ უფროსმა ეკონომისტმა ტურისტული საგზური იყიდოს, მისმა ცოლმა ქურქის შესაძენად ნაგროვები ფული უნდა დათმოს; სახლმმართველი, რომელიც უცხოეთიდან დაბრუნებულ მოქალაქეს ბარგის ამოლაგებისთანავე ადგება თავზე, რაიმე აკრძალული „უცხოურის“ შემოტანის აღმოჩენის მიზნით; „საზოგადოების“ ბრძოლა ალკოჰოლიზმის, საერთაშორისო კაპიტალიზმის „გამხრწნელი“ იდეური გავლენისა და შინაური ძაღლების წინააღმდეგ... ან ფრაზები, რომლებიც ფილმის ეკრანებზე გამოსვლისთანავე მთარულ ციტატებად იქცა: „სხვის ხარჯზე არამსმელიც სვამს და კუჭის წყლულიანიც“; „არ არსებობს ისეთი ერთგული ქმარი, რომელიც ერთი საათით უცხოლობაზე არ ოცნებობდეს“; „ჩვენიანები პურის საყიდლად ტაქსით არ დადიან“; „ჩვენში სახლმმართველია ადამიანის მეგობარი (ძაღლი კი არა)“, და უამრავი სხვა ეპიზოდები, რომლებიც პარტიული პროპაგანდის სლოგანების ირონიული და სატირული ინტერპრეტაციაა... თან, ისეა მოწოდებული, რომ იდეოლოგიურ „ცოდვას“ ვერ მოედავები.

მაინც მოედავენ... ფილმის ჩაბარებისას, „უიღბლოთა კუნძულის“ ფილმიდან ამოღებაც კი უნდოდათ, მაგრამ ანდრეი მირონოვის შესანიშნავად შესრულების გამო დაენანათ. თან რეჟისორმა ამ და სხვა „ცოდვების“ კრიტიკისგან თავის დასაზღვევად, ფილმში შეიტანა ატომური აფეთქების კადრი, რაზეც „გადაიტანა“ კომისიის ყურადღება და ამით, სხვები „გააძვრინა“. ესეც ერთ-ერთი მახვილგონივრული „ფანდი“ გამოდგა ცენზურის წინააღმდეგ.

„ბრილიანტის ხელის“ სასიხი ნახვის შემდეგ, „გოსკინოს“ სარედაქციო განცოფილებამ ლეონიდ გაიდაის 40-ამდე ცენზურული კომენტარის სია წარუდგინა. ეს იყო მინიშნებები სექსზე, ალკოჰოლზე, ორბზროვან სიმღერებზე, ხელისუფლების წარმომადგენლის (სახლმმართველი) კომიკური სახით წარმოდგენაზე და ბოლოს ატომურ აფეთქებაზე. ამ შენიშვნებმა ლეონიდ გაიდაის სასურველი სკანდალი მოუტანა. როგორც მან დაგეგმა, სახელმწიფო კინოკომიტეტმა განსაკუთრებით, სწორედ აფეთქების ამოჭრა მოითხოვა, რაზეც რეჟისორმა უპასუხა, რომ სვეტლანა სვეტლიჩნაიას პერსონაჟის ამოჭრა ერჩივ-

ნა. საბოლოოდ, კომიტეტი დათანხმდა სვეტლიჩნაიას გმირის, სიმღერებისა და „რუსო ტურისტო, ობლიკო მორალეს“ დატოვებას. თუმცა, მაგალითად, სცენა, როდესაც ნონა მორდიუკოვას პერსონაჟი ამბობს: „არ გამიკვირდება, თუ ხვალ გაირკვევა, რომ შენი ქმარი ფარულად დადის სინაგოგაში“, შეაცვლევიანეს საბჭოთა კავშირში ებრაულ თემებზე დადებული ტაბუს გამო და „სინაგოგა“ „საყვარლად“ გადააკეთეს.

დიდი ბრძოლის გადატანა მოუხდა რეჟისორ ვლადიმერ მენშოვს, რათა ფილმში „სიყვარული და მტრედეები“ დარჩენილიყო სერგეი იურსკის ბრწყინვალე ნამუშევარი – სოფლის ლოთის სახე, თუმცა ზოგ სხვა დათმობაზე წასვლა მასაც მოუწია.

რუსეთში არსებული ცენზურის ნიმუშების კვლევა ჩვენთვის იმდენადაა საინტერესო, რამდენადაც საქართველოს ისტორიის უკანასკნელი საუკუნეების ისტორია რუსეთთანაა დაკავშირებული და მეტროპოლიაში მომხდარი ყოველგვარი კულტურული თუ პოლიტიკური ცვლილება ქართულ სინამდვილეზე აისახებოდა.

პოსტსტალინური ეპოქა ქართული კინოსთვის გადამწყვეტი აღმოჩნდა იმ მოვლენის დაბადებაში, რომელსაც „ქართული კინოს ფენომენი“ ეწოდა. სწორედ 1950-იანი წლების შუა პერიოდიდან იწყებს ჩამოყალიბებას ის კინოაზროვნება, რომელიც 1960-იან წლებში მძლავრ მენტალურ ტალღად გარდაიქმნა, და რომელსაც პირობითად, „ანტისაბჭოთა“ კინო შეიძლება ვუწოდოთ. ძირითადად, ამ ტალღას წარმოადგენდა თაობა, რომელმაც მოსკოვის საკავშირო კინემატოგრაფიის ინსტიტუტი დაამთავრა. მათ შორის იყვნენ: რეზო ჩხეიძე, თენგიზ აბულაძე, ელდარ და გიორგი შენგელაიები, ოთარ იოსელიანი, სერგო ფარაჯანოვი, რეზო ესაძე, ლევან პაატაშვილი, მერაბ კოკოჩაშვილი, ლანა ლოღობერიძე, ალექსანდრე რეხვიაშვილი, ლომერ ახვლედიანი და სხვები... უმაღლეს ორწლიან კურსებზე სწავლობდნენ რეზო გაბრიაძე, გიორგი დანელია, და კიდევ მრავალი სხვა, რომლებმაც მოახერხეს ცენზურის პირობებში ისე ეთქვათ თავიანთი „დაცენზურებადი“ სიმართლე, რომ სასჯელს არიდებოდნენ... ამიტომაც ქართულ კინოში იგავური ფორმა დამკვიდრდა. ფილმები „თეთრი ქარავანი“ (ელდარ შენგელაია, თამაზ მეღიავა, 1963) „ალავერდობა“ (გიორგი შენგელაია,

1963), „გიორგობისთვე“ (ოთარ იოსელიანი, 1966), „ლონდონი“ (თამაზ მელიაშვილი, 1966), „დიდი მწვანე ველი“ (მერაბ კოკოჩაშვილი, 1967) „არაჩვეულებრივი გამოფენა“ (ელდარ შენგელაია, 1968) არსებული სოციალური სისტემის შეფარული კრიტიკა იყო.

კინოს გარდა, ცენზურას დიდი მნიშვნელობა მიენიჭა ტელევიზიაში, განსაკუთრებით, ცოცხალი ტელევიზიის პირობებში, რაკილა უეცრად ეთერში „გავარდნილ“ ან „გაპარულ“ „ანტისაბჭოურობას“ გაცილებით მეტი მაყურებელიც ჰყავდა და ვერც ვერაფერს მოუხერხებდი, როგორც „გაფრენილ ჩიტს“.

არასწორია იმის თქმა, რომ ცენზორთა შორის მხოლოდ გაუნათლებელი და პრიმიტიული ფუნქციონერები იყვნენ. განსაკუთრებით ანგარიშგასაწევი იყო პოლიტიკურად და იდეურად მოტივირებული, ნაკითხი ცენზორები, რომლებიც პროპაგანდის უმნიშვნელოვანეს ინსტრუმენტად აღიარებულ კინოს „იცავდნენ“ დანაშაულად ქცეული ანტისაბჭოურობისაგან. მნიშვნელოვანი უფლებებით აღჭურვილი ასეთი პირები სსრკ კინოს წარმოების სამინისტროში ხელმძღვანელ თანამდებობათა ნუსხაში შედიოდნენ. ანალოგიური ფუნქციონერები არსებობდნენ მოკავშირე რესპუბლიკების კინოკომიტეტებში, რომლებიც ადგილობრივ ქსელებში კინოგაქირავებასა და კინოწარმოებას კურირებდნენ. ყოველ პროფესიულ კინოსტუდიაში არსებობდა ეგრეთ წოდებული რედაქტორის თანამდებობა, რომლებიც სასცენარო კოლეგიის აუცილებელი წევრები და კინონაწარმოების მხატვრულ ხარისხსა და „იდეურ გამართულობაზე“ პასუხისმგებელი პირები იყვნენ, პასუხს აგებდნენ გადასაღებად დამტკიცებულ სცენართან გადაღებული ფილმის შესაბამისობაზე და თვით ტიტრებში გაპარულ უმნიშვნელო შეცდომაზეც კი...

გამონაკლისი არც საქართველო იყო. მერაბ კოკოჩაშვილის ფილმის „არდადეგები“ „ჩაბარებისას“, მოსკოველმა ცენზორმა შენიშვნა გამოთქვა, რომ ფილმში კახეთის სოფელში დასასვენებლად ჩასული ბავშვების შესახებ, პიონერული ორგანიზაცია არ ჩანს, რომელიც მამასა და შვილებს შორის კონფლიქტში უნდა ჩაერიოს. კინოსურათის მიმართ აგრესიული კრიტიკა იმდენად მძაფრი აღმოჩნდა, რომ რეჟისორი სხდომაზევე – საპროექციო კინოლარბაში – ცუდად გახდა.

მერაბ კოკოჩაშვილის „დიდი მწვანე ველის“ შემ-

თხვევაში, ფილმში, უაღრესად რთული პიროვნული სულიერი კრიზისში მყოფი ადამიანების შესახებ – რედაქტორის შეთავაზებით ჩასმულმა, კოლმეურნეობის თავმჯდომარის ხაზმა (უნდა ითქვას, გრიგოლ ტყაბლაძის უზადო შესრულებით), როგორც გამონაკლისმა, დამატებითი დრამატიზმი და მნიშვნელოვნება შესძინა მთავარ გმირში მოქცეულ, ეროვნულ სატკივარს და ფილმიც აკრძალვას გადაარჩინა.

სწორედ ამიტომ, ალბათ, არ იქნება სწორი იმის ცალსახად მტკიცება, რომ რედაქტორები მარტო ცენზორის ზედამხედველობითი, უარყოფითი ფუნქციის მატარებლები იყვნენ.

აღსანიშნავია, რომ ქართული კინოს „ოქროს ხანის“ პერიოდში რედაქტორებად მუშაობდნენ მწერლები და დრამატურგები – აკაკი ბაქრაძე, ჭაბუა ამირეჯიბი, რეზო ჭეიშვილი, რეზო ინანიშვილი, გურამ დოჩანაშვილი, გია ბადრიძე და სხვები, რომლებიც, ძირითადად, ეხმარებოდნენ ქართველ სცენარისტებს და რეჟისორებს სათქმელის ისეთი ფორმით ჩამოყალიბებაში, რომ მათ ნამუშევრებს წინააღმდეგობა არ შეხვედროდათ იქ – მოსკოვში, სადაც საბოლოოდ მტკიცდებოდა გადასაღები სცენარები და კინოეკრანებზე გასაშვებადაც იძლეოდნენ ოფიციალურ უფლებას. სავარაუდოა, რომ მათი წვლილიცაა იმაში, რომ მრავალი ქართული კინომედევი გადაურჩა „მოსკოვურ ცენზურას“: „გიორგობისთვე“, „არაჩვეულებრივი გამოფენა“, „იყო შაშვი მგალობელი“, „პასტორალი“, „შერეკილები“, „დიდი მწვანე ველი“, „რამდენიმე ინტერვიუ პირად საკითხებზე“, „მონანიება“, „ცისფერი მთები“, კანის „ოქროს პალმის რტოს“ მფლობელი ანიმაცია „ჭირი“ და ასე შემდეგ. განსაკუთრებული პატივისცემით სარგებლობდა საქართველოს ტელევიზიის „მთავლიტი“ ივლიტა მესხიშვილი...

უნდა ითქვას, რომ ქართული ფილმწარმოების ხელმძღვანელები თავიანთ თანამდებობრივ შესაძლებლობებს ხშირად იყენებდნენ ეროვნული თემატიკის განვითარებისთვის. კერძოდ, რეზო ესაძის შედეგრი „ერთი ნახვით შეყვარება“, რომელიც „ლენფილმის“ პროდუქცია იყო და სულ მცირე, ცენზურული „კასტრირება“ ელოდა, გამოისყიდა და გადაარჩინა „ქართულმა ფილმმა“, რეზო ჩხეიძის უშუალო აქტივობის შედეგად და ასეთი რამ არაერთხელ მომხდარა.

ისიც უნდა ითქვას, რომ კინოსტუდია „ქართული ფილმის“ ხელმძღვანელებისა და სხვა კინომოღვაწეების „ჩრდილში დარჩენილი“ საქმიანობა სათანადო შესწავლასა და ანალიზს დღემდე ელოდება – განსაკუთრებით 1960-1980-იან წლებში, როდესაც, საყოველთაო ცენზურის პირობებში, ქართული კინო აყვავდა. დასაფიქრებელია, რომ ამისთვის, მათ არაერთ კომპრომისსა და პოლიტიკურ მოქნილობაზე მოუხდათ წასვლა, რის შედეგადაც შეიქმნა არამართო „ქართული კინოს ფენომენი“, არამედ ქართული ეროვნული კინოსკოლაც.

მახსენდება ერთი „პარტიული“ შეხვედრა თეატრალური ინსტიტუტის კინოფაკულტეტის სტუდენტებთან, რომელზეც ერთმა გამომსვლელმა რეზო ჩხეიძემ მოიყვანა მისაბაძ იდეოლოგიურ მაგალითად, როგორც „რაიკომის მდივანის“ ავტორი. რეზო ჩხეიძემ კი, განაცხადა: „მე იმიტომ ვიღებ „რაიკომის მდი-

ვანს“, რომ მისი გადაღება ამათ არ დასჭირდეთ“.

როდესაც 1960-1990-იანი წლების საბჭოთა და ქართულ კინოკომედიებს ვუყურებ, გამიელვებს ხოლმე „მკრეხელური“ აზრი – იქნებოდა კი, ცენზურის გარეშე ეს ფილმები ასე მძაფრი, მახვილგონივრული და მრავალშრიანი?! ზღაპრული, ირონიული?!

გადატანითი მხატვრული განზოგადება, რისი ნაკლებობაც ასე იგრძნობა სოციალური, გენდერული და სხვა მნიშვნელოვანი თემატიკით გაჯერებულ დღევანდელ ქართულ კინოპროდუქციაში..

ქართულ კინოს დღესაც აქვს საერთაშორისო მიღწევები (თვით „ოსკარის“ ნომინაციაზე კი), მაგრამ ისეთი „მსუყე“ და დასამახსოვრებელი მხატვრული სახეები, როგორებიც ზემოთ ჩამოთვლილი (1960-1980-იანი წლების სხვა არა ერთი) ფილმების გმირები არიან, მაინც მონატრებული იშვიათობაა.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- აბაშმაძე გ., სოკრატეს პოლიტიკური მსოფლმხედველობა, თბ., 1973.
- ბაქრაძე ა., კინო და თეატრი, წერილების კრებული, თბ., 1989.
- გვახარია გ., ცრემლიანი სათვალე, თბ., 2013.
- პლატონი, ნადიმი, თბ., 1964.
- პლატონი, ფედონი, თბ., 1966.
- პატარაია ქ., მწერალი კინოდრამატურგები XX საუკუნის მეორე ნახევრის ქართულ კინოში, სადოქტორო თბ., 2022.
- ქართული კინო, 1896-2011: ენციკლოპედიური ლექსიკონი, კინომემკვიდრეობის დაცვის ასოციაცია, 2011.
- შველიძე ნ., საბჭოთა „მონობაში“ აკრძალული ლიტერატურა და ფილმები, 2018. <https://mythdetector.ge/ka/sabtchotha-monobashi-akrdzaluli-literatura-da-philmebi/> 02/07/2025
- National Constitution Center, The United States Constitution. <https://constitutioncenter.org/the-constitution/full-text> 02/07/2025
- Miller Center, McCarthyism and the Red Scare, 2017. <https://millercenter.org/the-presidency/educational-resources/age-of-eisenhower/mccarthyism-red-scare> 02/07/2025

1960s MOVIES IN THE INTERNET SPACE, CENSORSHIP AND SELF-CENSORSHIP

Davit Gujabidze

Keywords: censorship, Stalinist censorship, the Khrushchev Thaw, Fellini's 8½, censored comedy films, Soviet and Georgian Soviet cinema

Abstract: One of the great advantages of the digital era is that the Internet has, among others, eased access to cinema from different eras. It has become much easier to observe events that occurred at different times and evaluate their development in time. Amazingly, under the oppressive conditions of censorship, Georgian cinema thrived. This article examines the relationship between censorship and cinema during the Soviet period.

One of the great advantages of the digital age is that cinema of different eras, among others, have become easily available on the Internet, everything is at our fingertips and it becomes much easier to observe events that happened at different times and evaluate them in the process of development.

Censorship (Lat. *censura*) is control over the content and distribution of printed, musical or scripted works, fine arts, film and photographic works, TV and radio programs, websites or portals, and in some cases, private correspondence by a state supervisory body in order to prevent dissemination of ideas or information that the given government considers harmful or undesirable.

Today, in the Georgian media space, the terms censorship and censor mostly refer to instruments of state pressure on individuals, though its function as a state position in the ancient Roman era—when the office of censor was officially established—was far broader. The position of censor was very honorable and even prestigious: the duties of censors included: 1) registering citizens according to the census, (*censum agere*) checking/updating lists of senators, 2) supervising the moral condition of the people, 3) administering state finances and supervising construction of public buildings, i.e. the censor, in modern terminology, was simultaneously military commissar, head of tax inspection and revenue service, head of the supervision of civil construction and audit commission of the finance ministry, and—on top of it all—editor-in-chief of the media supervision service.

The censor was also responsible for fighting corruption and state crimes. This position was elective and democratic: two people had to be elected at the same time: a patrician and a plebeian. Better still, at some point both censors were.... In addition, the person carrying so many important functions had to be a priori an educated and trusted citizen.

Research on censorship as a means of influencing public opinion shows that it existed as early as early antiquity: after the death of the famous Egyptian pharaoh Hatshepsut, her successor, nephew and son-in-law Thutmose III wanted to erase her merits, removing and overwriting all information engraved on stelae and reliefs with other content, or destroying it altogether....

It is known that, in 399 BC, Greek philosopher Socrates was forced to drink poison because he criticized the Athenian government.¹

Shota Rustaveli, the greatest Georgian poet, can be considered a similar case. Practically nothing has been preserved about this person, and we can judge about him only by analyzing his own work, *The Knight in the Panther's Skin*. Almost nothing is said about him in the chronicles or other documents of Queen Tamar's era, filled with many other reports. It is assumed that he had to leave the country, became a monk and died in Jerusalem.

There is an opinion that the information about this great poet was carefully removed from the annals of in order to disappear his traces. It is highly probable that his

¹ პლატონი, ფედონი, გვ. 8.

popularity at that time was a threat to the mighty of this world in Georgia of that time.

Censorship in cinema and television in the 20th century took a variety of forms around the world. In some countries, before a movie or TV series starts filming, its script is filtered from unwanted information. Scenes from films were cut, and in some cases, their showing was prohibited altogether.

In 20th-century Georgia, censorship and censors were only identified with the punitive functions of ideological supervision and punishing anti-imperial actions, a result of Georgia's being under the rule of the Russian bureaucracy since the 19th century. And the mental heritage of Russia transformed into Soviet mentality.

Similar to films throughout the Soviet Union, those produced in Georgia were part of the unified Soviet propaganda. In the 1920s-1930s also in Georgian cinema, early Soviet censorship banned such films as *Salt to Svaneti* (M. Kalatozishvili, 1930), *My Grandma* (K. Mikaberidze, 1929), *Eliso* (N. Shengelaya, 1928).

Although *My Grandma*, a critique of bureaucrats, used officially sanctioned Soviet phraseology, it turned out to be such a harsh satire that it was considered anti-Soviet propaganda and was banned for 40 years. Kote Mikaberidze was banned from making feature films for the rest of his life.

Since the 1930s, Soviet cinema, with powerful influence on people, was completely subdued by the Stalinist dictatorship. Soviet films of this period, in addition to natural war themes for a country involved in World War II, were musical comedies, modernized Cinderella tales, polished biographies of historical figures, and other politically non-confrontational content. Stalin was personally familiar with the scripts of all films and personally inspected end-products. The logical result of this situation was the so-called period of lack of motion pictures.

Stalin's death in 1953 put both the Soviet Union and the whole world facing a new reality. In 1956, Soviet leader Nikita Khrushchev harshly criticized Stalin's cult of personality and attempted to relax the dictatorship, including a kind of easing of Stalinist censorship replacing cold and impenetrable ideological control with relative freedom of human thought, speech, press, and assembly.

These were due to the need to integrate the Soviet Union with the rest of the world. Such thaw made it possible to organize the World Youth Festival in Moscow, emergence of new trends in art, establishment of film festivals, including the renewal of the Moscow International Film Festival, etc.

The thaw policy proved short-lived. The December 1, 1962 exhibition of abstract artists in Moscow's Manege was personally denounced by N.S. Khrushchev as unacceptable for Soviet ideology and condemned with the abundant use of his usual obscene expressions, and from that day "warming" was replaced by "cooling": Soviet censorship, though never again as harsh as under Stalin return, indicated to creative personalities that tolerance was running thin: one of the cult directors of the Thaw-Era cinema, Marlen Khutsiev, had to re-edit his films (*I'm Twenty Years Old*, 1964, and *July Rain*, 1966) several times at the request of censors.

Admittedly, censorship was no picnic in the US, homeland of democracy, either. First Amendment of the US Constitution clearly states that "Congress shall make no law abridging the freedom of speech, or the freedom of the press".² However, The Red Scare and McCarthyism, which began during the "Cold War", and their ideology to root out communist ideology from all areas of American life, soon reached Hollywood and American television.³

In the Soviet Cinema of the 1960s (The Thaw), some movies were put on the shelf. It turned out that some, though perfectly acceptable as scripts, seemed to pose a threat to Soviet ideology in the production phase. Finally, the GOSKINO commission assigned different quality categories to some movies. The highest-quality and ideologically correct films were rated as top category 1, which meant nationwide rentals, high royalties for the authors, and presentation to honorary titles. Remuneration and rentals for categories 2 and 3 were reduced 2 and 3 times. As for the shelved films, their screenings even decades later were limited, if any, and the authors were economically punished for their incorrect works. Practically, when creating works of art, self-censorship among authors had to assume the role of a censor. (Self-censorship is understood as the author's conscious

² National Constitution Center: constitutioncenter.org (n.d.).

³ McCarthyism and the Red Scare | Miller Center. 2017.

reluctance to publish information based on certain personal considerations [for example, moral restrictions, internal conformity] or for fear of punishment for violating censorship rules).

The impact of these circumstances on the human psyche is perfectly described in *The Fifth Ring* by the Hungarian director Zoltan Fabry in 1976. The characters of the film are unnamed by the director (a clock repairer, a carpenter, a tavern owner, a book dealer, a photographer, a man in civilian clothes) and thus emphasize the general character of the events.... The plot is as follows: 1945, Budapest is surrounded by Soviet units and the Hungarian fascist regime has a few days left... four law-abiding citizens gather in the evenings in a restaurant with black curtains on the windows due to impending bombing, and discuss everything from philosophical ideas to culinary recipes. They believe that they are safe because they are not doing anything illegal. On the contrary, they close the door to a fugitive who is being pursued by the police, and they look outside when the noise and shooting have already ended there and only later calmly continue their conversation....

To this society is added a photographer disabled in the war, who comes to buy wine and perceives the conversations about high matters as a personal insult, so he reports them to the Siguranza (Hungarian Gendarmerie) based on false accusations.

A young gendarmerie officer arrests and tortures citizens, but they do not even realize what they did wrong.... Dressed in civilian, a middle-aged man with black glasses watches the process of torture. He also gives to the fascist gendarme a kind of lecture: according to him, the main thing is not the obedience achieved by torture of the population—which has a short-term effect—but the mental breaking of a person, when you force him to do an unworthy action, and as a result he loses his self-respect and becomes a weak-willing mechanism. “Our task is not to destroy terrorists and militants, but to subjugate those who talk in kitchens in the evenings.” However, he also gets failure, because it turns out that the one who obediently fulfills the demands of the bullies, he is the most disguised and effective ideological opponent.

Dressed in civilian clothes turn out to be absolutely right: the kitchen thinkers are the most difficult to manage. It is they who created the public ideological climate in the Soviet Union since the 1960s. Urban development,

mainly in Moscow, mass migration from the crowded historical center of the communal city to the tiny but still autonomous Khrushchev-era apartments that create a form of personal space for each individual, forge a new way of thinking and communication, in which the anti-Soviet element gradually became stronger.... The Moscow metropolitan area also made a unique contribution to the development of mass thinking. The residential boom in the 1960s and 1980s led to the expansion of the metropolitan area. A citizen who lived in a newly built suburb and worked in the city center or in another area usually traveled by subway for an average of 40 minutes, sometimes with several transfers. At that time, he was usually busy reading a book. Inexpensive and virtually ubiquitous public transport proved to be extremely useful in increasing literacy, something less possible in the big cities of Europe, in particular in Berlin, there is a different tradition of apartment use: citizens rent housing in a close distance suitable for their workplace, and when they change jobs, they usually change their apartments too. That is why, in addition to the mental underground, the real under-ground was added to the creation of the ground for anti-Soviet thinking. This trend leaked from Moscow to other cities and the capitals of the allied republics.

It so happened that, with the epithet unintelligible to the people and its reasons, many films were rejected by Soviet censors. The Soviet experience of banning foreign films was especially important, though copies of all more or less interesting films of world cinema were stored in the central film archive, GOSFILMOFOND. These unlicensed (stolen) copies were shown only to professionals at special closed screenings, so that they would not lag behind the general development of world cinema. Even the winner of the main prize at the Moscow International Film Festival, Fellini's *8 1/2* was not bought by the Soviet cinema rental, an unprecedented and scandalous story. Chaplin's *The Dictator* was screened in the Soviet Union 20 years after its creation, an absurd occurrence due to some censor's assertion: the unpreparedness of the mass Soviet audience and its averaged taste, as people would go to the movies to relax after a working day or week, so they would not understand sophisticated films. This stance was truly biased: “A good speaker needs a good listener,” a wise man said. The unpreparedness of mass moviegoers is also indicated by the fact that the

French, as if adventurous, ironic detective *Fantomas* (directed by Andre Junebel) was not perceived by the Soviet mass audience as a parody of an inept French police officer, but as an advertisement for absolute evil. After *Fantomas* rolled out, a gang appeared in the country operating under F name (with tightbands on their heads—*Fantomas* penetrated the age group of adults and increased the list of minor criminals).

When evaluating the cinema of the 1960s, a new qualitative assessment criterion was added by the Soviet audience: whether it was shelved, i.e. prohibited for the general audience. If so, it was definitely worth seeing. Alexander Alov and Vladimir Naumov's film *Indecent Anecdote* (1966, MOSFILM) was one of the first such films, in which the process of moral degradation of the elite of the Soviet bureaucracy was exposed, with unmistakable parallels to the era of Dostoevsky. The movie was shelved for many years. A kind of rehabilitation became the next work of Alov and Naumov, the two-part wide-format *Longing* (1970, MOSFILM), based on the works by Mikhail Bulgakov. It was an artistic depiction of the escape of the White Guards from Russia.

It is very interesting to observe the process of how so-called Soviet cinema transforms into anti-Soviet cinema. Censorship itself contributed mentally to it. In a distant analogy, this process can be compared to the action of dynamite: the denser the explosive environment, the stronger the result of the explosion, which has a hundred times smaller effect on the open free surface.

Comedy turned out to be the main way for filmmakers to defend themselves from censorship. Soviet citizen's attitude towards humor was perfectly expressed by famous pop actor Mikhail Zadornov: "There are three manifestations of God's presence on earth: nature, love and humor: nature creates and protects us, love saves us, and humor helps us survive." It is no coincidence that Eldar Ryazanov started his career in these years. Leonid Gaidai, Giorgi Danelia, and other comedy film directors spoke about social problems in proverbs. However, it was quite difficult to deceive the censorship.

Leonid Gaidai's film *Kidnapping Caucasian Style* was put on the shelf, and the fate of its authors was unclear, if not for a lucky chance: General Secretary of the USSR Communist Party, Leonid Brezhnev, who was on vacation at a country house, asked to be shown something new, and it turned that there was nothing but *Kidnap-*

ping Caucasian Style. Brezhnev, who differed from other party bosses in his human loyalty and even listened to anecdotes about himself with pleasure, was very satisfied with the film and expressed surprise why it was not in wide distribution. And so, the audience saw, perhaps, one of the most sharply critical work of the Soviet way of life, which with light language, veiled and clever humor brutally exposed the vicious sides of the Soviet bureaucracy. This movie turned out to be a one of the distribution record holder in the Soviet cinema history (it is still the same today, according to Internet views).

There is a brilliant example of anti-Soviet irony: the song from the famous film *The Diamond Arm*.

Let's recall this episode: an ordinary citizen, senior economist Semyon Gorbunkov (actor Yuri Nikulin), and his neighbor in the cabin, smuggler Gennady Kozadoev (actor Andrei Mironov), are sitting on deckchairs. Gorbunkov holds a guitar and is about to sing a song about rabbits. Kozadoev, who is much younger, interrupts him: "Senia, the song about rabbits is irrelevant... but Island of Misfortune is."

And Gena begins to sing as follows: "Somewhere in the ocean, hidden in the green is an island of misfortune, there live ugly but kind hungry savages unlucky in every way: they can't catch crocodiles and coconuts don't grow at all. The starving savages are crying and pray to God for help, but they probably all were born on Monday. What else could be the reason, after all, they are hard-working and might live well. The main reason for their misfortune is day of their birth. The solution would probably be that: They have to cancel the Monday days. But they are not lucky here either—they don't have a calendar on the island and therefore big and small are doomed to eternal misery."

It seems that the censorship could do nothing to this song, however, as the author of the lyrics of this song, Leonid Derbeniev, recalls, it received a lot of criticism from the editors of MOSFILM: they did not ban the song, otherwise the analogy expressed in the language of Aesop in its content, for a more or less thinking Soviet citizen, it was immediately certain: They work tirelessly, but live badly (later in the film, a man's curse can be heard: Live only on your salary!), the unlucky residents have nowhere to run, because they are residents of a closed island", etc.

Later it turns out that the rabbit song performed by

Yuri Nikulin's hero is also ambiguous, a hymn of the rabbits who are afraid of the wolf and the owls (meaning: lurking day and night from political and economic power structures) and it is very difficult for them to be hidden, but the rabbits continue to graze on the grass of vanity at night in the dark blue forest....

There are many other ambiguous moments scattered in the film: for example: militia officers who communicate on a telepathic level—they think alike—or, in order for a senior economist to buy a tourist trip, his wife has to give up the money she saved to buy fur, a house manager, who will stand on the head of a citizen returning from abroad before unpacking his luggage, in order to notice the importation of any prohibited foreign, also the imaginary fight against alcoholism, the corrupting ideological influence of international capitalism and domestic dogs... or just the film's catchphrases: "Non-drinkers drink at the expense of others and people with stomach ulcers," "There is no faithful husband who does not dream of celibacy for an hour," "Our people don't go by taxi to buy bread," "In our country, a housekeeper is a man's friend, not a dog," and many other phrases and scenes that are ironic and satirical interpretations of party propaganda slogans... moreover, they are told and shown in such a way that you cannot blame ideological sin.

They were criticized anyway.... When the film was received, they even wanted to remove the song *Island of Misfortunes* from the movie, but it was performed by Andrei Mironov too well. Also, Leonid Gaidai, in order to protect himself from criticism for this and other sins, included a shot of an atomic explosion in the film, on which was transferred the commission's attention. And, in exchange for removing this shot, he pushed controversial shots., one of the witty tricks against censorship.

The study of cultural trends emerging in Russia is of interest to us as much as the history of the last centuries of Georgian history is connected with Russia as a part of it. Thus, any cultural or political changes that happened in the metropolis, sooner or later, were reflected on Georgian reality.

The post-Stalin era turned out to be decisive in the formation of the event later called the phenomenon of Georgian cinema.

From the middle of the 1950s, film thinking began to take shape, turning in the 1960s into a powerful mental wave that can be conventionally called anti-Soviet cin-

ema. This wave consisted mainly of the generation that graduated from VGIK in the post-war period, including young people from Tbilisi who went from Georgia to Moscow to study cinema: Rezo Chkheidze, Tengiz Abuladze, Marlen Khutsiev, Shengelaya brothers, Otar Ioseliani, Sergo Farajanov, Rezo Esadze, Levan Paatashvili, Merab Kokochashvili, Lana Ghoghoberidze, Nana Mchedlidze, Lomer Akhvlediani and others. Rezo Gabriadze, Giorgi Danelia, and many others took higher cinema courses, managing to tell their truth under the conditions of censorship in such a way that avoided punishment. Thus, a proverbial form was established in Georgian cinema. The films *White Caravan* (Eldar Shengelaya, Tamaz Meliyava, 1963), *Alavardoba* (Giorgi Shengelaya, 1963), *Falling Leaves* (Otar Ioselian, 1966), *Londre* (Tamaz Meliyava, 1966), *Great Green Valley* (Merab Kokochashvili, 1967), *Extraordinary Exhibition* (Eldar Shengelaya, 1968) suggested veiled criticism of the existing social system.

It is probably wrong to say that the large number of censors included only uneducated and primitive functionaries. It was especially difficult to overcome the factor of politically and ideologically motivated censors who protected Soviet cinema, recognized as the most important tool of propaganda. Such persons equipped with important rights were included in the list of management positions in the Ministry of Cinema Production of the USSR. Similar functionaries existed in the film committees of allied republics that oversaw film distribution and film production in local networks.

In every professional film studio there was the position of editor, a necessary member of the script board and the responsible person for the artistic quality and ideological correctness of the movie. They were responsible for conforming to the approved script for the film and even for minor errors in credits. Georgia was no exception. It is a well-known case that during the handover of Merab Kokochashvili's movie *Holidays*, the editor from Moscow made a remark that the pioneer's organization was not seen in the history about children visiting their grandmother in Kakheti.

There was also an opposite moment: in the dramatic scheme of Merab Kokochashvili's *Great Green Valley*, at the suggestion of the editor, the character of the chairman of the collective farm was included, performed flawlessly by Grigol Tkabladze, adding more drama and importance to the national pain presented by the

main character. And this saved the film from being put on the shelf.

That is why it cannot be said that the editors only had the negative function of censor's supervision. Notably, during the golden age of Georgian cinema, excellent writers and playwrights worked as editors, including Akaki Bakradze, Chabua Amirejibi, Rezo Cheishvili, Rezo Inanishvili, Guram Dochanashvili, Gia Badridze, and others, who mostly helped Georgian screenwriters and directors in formulating their content, that their works would not meet resistance there in Moscow, where scripts were approved, and they were finally given the official right to be shown on the cinema screens. It is likely that they also helped many Georgian film masterpieces survive Moscow censorship: *Falling Leaves*, *Extraordinary Exhibition*, *There Was a Singing Blackbird*, *Pastorale*, *The Eccentrics*, *Great Green Valley*, *Several Interviews on Personal Issues*, *Repentance*, *Blue Mountains*, Cannes Palme d'Or winner animation *The Plague*, etc.

The leaders of Georgian film production often used their official capacities for the development of national themes. In particular, Rezo Esadze's masterpiece *Love at First Sight*, a LENFILM production, awaited censorial castration but was redeemed and saved by Georgian Film as a result of Rezo Chkheidze's direct activity... and this kind of thing happened more than once. It must be said that

the hidden activities of the heads of Georgian Film and other officials are still awaiting proper study and analysis, especially in the 1960s-1980s when Georgian cinema flourished under conditions of overall Soviet censorship. It is conceivable that for this they had to go to a number of compromises and exercise political flexibility, as a result of which not only the phenomenon of Georgian cinema was created, but also the Georgian national film school. I remember one party meeting with filmmaking students, at which one speaker cited Rezo Chkheidze as an ideological example, as the author of *Earth, This Is Your Son*. And Rezo Chkheidze said, "I am doing *Earth, This Is Your Son* so that young people need not film such pictures in the future."

Watching Soviet and Georgian comedies from the 1960s-1980s, I am sometimes tempted to admit that, without censorship, they would not have been so deep, witty and multifaceted. A fabulous, ironic, figurative artistic generalization is what is missing from today's Georgian film production suffused with social, gender and other important themes. Georgian cinema today has international achievements, even an Oscar nomination, but such rich and memorable artistic achievements, like the heroes of the movies above, and many others, made in the 1960s-1980s, are still a rarity today.

REFERENCES:

- აბაშმაძე გ., სოკრატეს პოლიტიკური მსოფლმხედველობა, თბ., 1973.
- ბაქრაძე ა., კინო და თეატრი, წერილების კრებული, თბ., 1989.
- გვახარია გ., ცრემლიანი სათვალე, თბ., 2013.
- პლატონი, ნადიმი, თბ., 1964.
- პლატონი, ფედონი, თბ., 1966.
- პატარაია ქ., მწერალი კინოდრამატურგები XX საუკუნის მეორე ნახევრის ქართულ კინოში, სადოქტორო თბ., 2022.
- ქართული კინო, 1896-2011: ენციკლოპედიური ლექსიკონი, კინომემკვიდრეობის დაცვის ასოციაცია, 2011.
- შველიძე ნ., საბჭოთა „მონობაში“ აკრძალული ლიტერატურა და ფილმები, 2018. <https://mythdetector.ge/ka/sabtchotha-monobashi-akrdzaluli-literatura-da-philmebi/> 02/07/2025
- National Constitution Center, The United States Constitution. <https://constitutioncenter.org/the-constitution/full-text> 02/07/2025
- Miller Center, McCarthyism and the Red Scare, 2017. <https://millercenter.org/the-presidency/educational-resources/age-of-eisenhower/mccarthyism-red-scare> 02/07/2025

ჯორჯ ლუკასის კინო და ციფრული ეპოქა

ზვიად დოლიძე

საკუთარი სიტყვები: ციფრული ტექნოლოგიები, ლუკასი, კინო, სპეცეფექტები, ტრილოგია.

ციფრულმა ტექნოლოგიებმა წარმოშვა სრულიად სხვა ეპოქა, რომელშიც კინოც მოექცა და, რასაკვირველია, პროგრესს რომ არ ჩამორჩენოდა, აუცილებლად უნდა აეთვისებინა და გაეთავისებინა აღნიშნული ინოვაცია, რათა ღირსეული ადგილი დაემკვიდრებინა სხვა დარგების გვერდით. მით უმეტეს, რომ მას უწევდა უმძაფრესი კონკურენცია ტელევიზიასთან, რომელმაც, მცირე ხანში, დიდძალი მაყურებელი წაართვა. თანაც, ციფრული ტექნოლოგიების მეშვეობით, კინოწარმოება გაცილებით გაიფართოვა: კინოფირმა გზა დაუთმო მატრიცას, რომელზეც ჩაწერილი გამოსახულება და ხმა მეხსიერების ბარათზე გადადის, გაადვილდა მონტაჟი, ფერთა კორექცია, ხმოვანი რიგის დამუშავება და ასე შემდეგ. გამოირჩევა ისეთი ადრინდელი შრომატევადი სამუშაოები, როგორებიც იყო – ნეგატივის აკრეფა, ლაბორატორიაში ფირის გამჟღავნება, ფართო სამონტაჟო მაგიდაზე კინოსურათის აწყობა და სხვა.

ფაქტობრივად, ციფრულმა ტექნოლოგიებმა რევოლუცია მოახდინა ცხოვრების ყველა სფეროში და, რა თქმა უნდა, კულტურასა და ხელოვნებაშიც. დღესდღეობით, ფილმის შექმნის ისეთი ეტაპი, როგორიცაა პოსტპროდუქციის სტადია, ანუ გადაღების შემდგომი პერიოდი, შესაძლებელია განხორციელდეს მხოლოდ კომპიუტერული ტექნიკის მეშვეობით.

მხატვრული კინოს ამერიკელი ოსტატი, კინორეჟისორი, ჯორჯ ლუკასი იმთავითვე ითვლებოდა კინოში ციფრული ტექნოლოგიების შემოღების მხურვალე მომხრედ და მან წარმატებით გამოიყენა ისინი თავის მრავალფეროვან შემოქმედებაში, რითაც მსოფლიოში გაითქვა სახელი.

სხალი ტექნოლოგიური პროცესები ყოველთვის თან ახლდა კინოს, ჯერ როგორც გამოგონების, ხოლო შემდეგ, როგორც ხელოვნების დარგის განვითარებას. გახმოვანება, გაფერადება, ორ და სამგანზომილებიანი გამოსახულება, ფართოფორმატიანი ეკრანი, ვიდეოფირი და სხვა სიახლეები კოხტად ერგებოდა წარმოებას და ბევრი კინოხელოვანი სიამოვნებით გადაეწყობოდა ხოლმე მათზე, თუმცა არც მოწინააღმდეგეების რიცხვი იყო მცირე და ეს უკანასკნელნი თავს არიდებდნენ მათ დანერგვას პრაქტიკაში, რამეთუ მიაჩნდათ, რომ ამით კინო მხოლოდ ბარალდებოდა.

ციფრულმა ტექნოლოგიებმა წარმოშვა სრულიად სხვა ეპოქა, რომელშიც კინოც მოექცა და, რასაკვირველია, რომ არ ჩამორჩენოდა პროგრესს, აუცილებლად უნდა აეთვისებინა და გაეთავისებინა აღნიშნული ინოვაცია, რათა ღირსეული ადგილი დაემკვიდრებინა სხვა დარგების გვერდით. მით უმეტეს, რომ მას უწევდა უმძაფრესი კონკურენცია ტელევიზიას-

თან, რომელმაც, მცირე ხანში, დიდძალი მაყურებელი წაართვა. თანაც, ციფრული ტექნოლოგიების მეშვეობით, კინოწარმოება გაცილებით გაიფართოვა: კინოფირმა გზა დაუთმო მატრიცას, რომელზეც ჩაწერილი გამოსახულება და ხმა გადადის მეხსიერების ბარათზე, გაადვილდა მონტაჟი, ფერთა კორექცია, ხმოვანი რიგის დამუშავება და ასე შემდეგ, გამოირჩევა ისეთი ადრინდელი შრომატევადი სამუშაოები, როგორებიც იყო – ნეგატივის აკრეფა, ლაბორატორიაში ფირის გამჟღავნება, ფართო სამონტაჟო მაგიდაზე კინოსურათის აწყობა და სხვა.

ფაქტობრივად, ციფრულმა ტექნოლოგიებმა რევოლუცია მოახდინა ცხოვრების ყველა სფეროში და, რა თქმა უნდა, კულტურასა და ხელოვნებაშიც. დღესდღეობით, ფილმის შექმნის ისეთი ეტაპი, როგორიცაა პოსტპროდუქციის სტადია, ანუ გადაღების შემდგომი პერიოდი, შესაძლებელია განხორციელდეს მხოლოდ კომპიუტერული ტექნიკის მეშვეობით.

მხატვრული კინოს ამერიკელი ოსტატი, კინორე-

ჟისორი, ჯორჯ ლუკასი იმთავითვე ითვლებოდა კინოში ციფრული ტექნოლოგიების შემოღების მხურვალე მომხრედ და მან წარმატებით გამოიყენა ისინი თავის მრავალფეროვან შემოქმედებაში, რითაც მსოფლიოში გაითქვა სახელი.

ბავშვობისა და სიყმაწვილის წლებში ლუკასი გატაცებული იყო ფანტასტიკური თემატიკით – კითხულობდა შესაბამის კომიქსებს, მოთხრობებს, რომანებს, უყურებდა კინოფანტასტიკის ნიმუშებს – ფილმებსა და სერიალებს, ძალიან აინტერესებდა მათი პერსონაჟების კოსმოსური თავგადასავლები. მისი ერთი-ერთი საყვარელი კინოგმირი იყო ფლეშ გორდონი, რომელიც 1930-იანი წლებიდან გამოჩნდა ეკრანებზე.

სამხრეთ კალიფორნიის უნივერსიტეტის კინოსკოლაში სწავლის პერიოდში, 1967 წელს, ჯორჯმა გადაიღო რამდენიმე მოკლემეტრაჟიანი სტუდენტური ფილმი, რომელთაგან აღსანიშნავია, „ელექტრონული ლაბირინთი თიეიჩიქს 1138: 4 იბი“. მასში აჩვენა მომავლის საშინელ სამყაროში, მიწისქვეშა ქალაქში მომწყვდეული ადამიანი, რომელიც კომპიუტერებითა და კამერებით გაძედილი სივრციდან თავის დაღწევას ცდილობს. ფილმმა დიდი წარმატება მოიპოვა ამავე უნივერსიტეტში გამართულ სტუდენტურ კინოფესტივალზე და სხვა მსგავს ღონისძიებებზე. როდესაც ის ჩართეს სამხრეთ კალიფორნიის უნივერსიტეტის კინოსკოლის ფილმების პროგრამაში, რომელიც ლოს ანჟელესის ერთ-ერთ კინოთეატრში აჩვენებს, სახელოვანმა კინორეჟისორმა, ფრიც ლანგმა მაღალი შეფასება მისცა და განაცხადა, რომ თუკი ოდესმე შევხვდები მის ახალგაზრდა რეჟისორს, მსურს ვუთხრა, რაოდენ დიდებული ფილმი გადაუღიაო.¹

აქედან მოყოლებული, ლუკასი კარგად გაერკვა ანიმაციაშიც, ოპერატორობაშიც და მონტაჟშიც და სულ უფრო რწმუნდებოდა, რომ კინოს ესაჭიროებოდა ახალი მატერიალური ბაზები, რადგან ჰოლივუდის მოძველებული ტექნიკური საშუალებები ვეღარ აკმაყოფილებდა თანამედროვე მოთხოვნებს. მით უმეტეს, როცა საქმე ეხებოდა სამეცნიერო ფანტასტიკის ჟანრის კინოსურათებსა და მათში გამოსახულების საგანგებო სპეცეფექტებისა და არსებული სტანდარ-

ტებისაგან განსხვავებული, გაცილებით ბუნებრივი ხმის გამოყენებას.

1969 წელს ფრენსის ფორდ კოპოლამ და ჯორჯ ლუკასმა დააარსეს კინოკომპანია „ამერიქენ ზოიტროპი“ და საკმაოდ ამბიციური გეგმები დაისახეს. სწორედ კოპოლას რჩევით, ამ კომპანიის ეგიდით, გადაიღო ჯორჯმა თავისი საუკეთესო სტუდენტური კინოსურათის სრულმეტრაჟიანი ვარიანტი, ერთგვარი ანტიუტოპია, სახელწოდებით „თიეიჩიქს 1138“ (1971). მასში უკვე გამოჩნდა ექსპერიმენტები. უოლტერ მერჩმა, რომელიც ფილმის თანასცენარისტი და ხმის მემონტაჟე იყო, ისარგებლა ხმოვანი რიგის ისეთი ტექნიკით, რომელსაც მანამდე კლასიკურ მუსიკაში კი იყენებდნენ, მაგრამ კინოში – არა. მერჩიცა და ლუკასიც უკმაყოფილო იყვნენ მათ თანამედროვე კინოთეატრებში ძალიან დაბალი ხარისხის ხმის სისტემებით, ამიტომაც უოლტერმა მოიფიქრა, რომ კინოსურათისთვის შეექმნა უწყვეტი გარემომცველი ხმის ეფექტი, რაშიც ერთი ხმა ერწყმის მეორეს, თუმცა მთლიანად არ ფარავს. ამისთვის, მან ხმოვან რიგში ჩასვა ზედნადები ხმაურები, ხოლო მუსიკა ხან ნელდებოდა, ხან ჩქარდებოდა, ხანაც ერეოდა ბუნებრივ ხმებს.²

ამგვარი პრაქტიკა საფუძვლად დაედო ლუკასის ახალ სისტემას, „თიეიჩიქს საუნდს“, რომელმაც დიდი როლი ითამაშა კინოში ციფრული ტექნოლოგიების დამკვიდრებაში.

ჯორჯმა გადაწყვიტა, გაეფართოებინა თავისი მოღვაწეობის არეალი და 1971 წელს დააფუძნა საკუთარი კინოკომპანია „ლუკასფილმი“, რომელსაც 1975 წელს დაამატა ორი განშტოება – „ინდასტრიალ ლაით ენდ მეჯიქი“ და „სქაიუოქერ საუნდი“. პირველი წარმოადგენდა ფილმებისთვის ვიზუალური ეფექტების მწარმოებელ კომპანიას, რომელშიც შემუშავდა კინოკამერის მოძრაობის მართვის პირველი ციფრული სისტემა, „დაიკსტრაფლექსი“ (ასეთი სახელი დაერქვა მისი გამომგონებლის, ჯონ დაიკსტრას საპატივცემულოდ).³ მალე ლუკასმა ეს ნოვაცია გამოიყენა არა მარტო თავისი, არამედ სხვა კინოკომპანიების კინოსურათებისთვისაც.

მეორე განშტოება იყო ხმის სტუდია, რომელსაც ევალებოდა ხმისა და მუსიკის ჩაწერა, ხმოვანი ეფექ-

1 Baxter, George, 1999, p. 83.

2 Murch, „The Special“, 1971, p. 1075.

3 Venkatasawmy, The Digitization, 2013, p. 134.

ტები, ხმის დიზაინი და მონტაჟი და სხვა.

1979 წელს დაარსდა „ლუკასფილმის“ კიდევ ერთი განშტოება – „გრანდიუზი“, კომპიუტერული ანიმაციის სტუდია, ხოლო 1982 წელს – „ლუკასფილმ გეიმზი“ (შემდგომში „ლუკასარტზი“), კომპიუტერული თამაშების მწარმოებელი კომპანია, რომელიც წარმატებით საქმიანობდა ამ სფეროში.

1983 წელს ლუკასმა საფუძველი ჩაუყარა დამოუკიდებელ აუდიოკომპანიას, „თიეიჩისი“, რომელიც ამზადებდა საუკეთესო სისტემებს კინოთეატრებში მაღალხარისხის ხმის გასაჟღერებლად. ამას, მომდევნო წლებში, მოჰყვა ლუკასის სხვა განშტოებები თუ კომპანიები, რომლებიდანაც, დროთა განმავლობაში, ზოგი გაიყიდა, ზოგიც დაიხურა.

ფაქტობრივად, ჯორჯ ლუკასი იქცა მსხვილ ბიზნესმენად, რომელმაც ჰოლივუდში ჩამოაყალიბა საკუთარი „კინოიმპერია“ და მეთოდურად შეუდგა მისი ფესვების გადგმას არა მარტო ამერიკულ, არამედ მსოფლიოს კინოწარმოებაში. ამასთან ერთად, იგი დაუღალავად მუშაობდა არა მარტო როგორც კინორეჟისორი, არამედ როგორც სცენარისტი და პროდიუსერი.

საყოველთაო აღიარება და დიდძალი შემოსავალი ჯორჯ ლუკასს მოუტანა სამეცნიერო ფანტასტიკის ნიმუშმა, სათავედასავლო ფილმმა, „ვარსკვლავური ომები“ (1977), რომელსაც მოგვიანებით დაერქვა „ვარსკვლავური ომები: ეპიზოდი IV – ახალი იმედი“. მისი პირველადი სინოფისის იმდენად უცნაური იყო, რომ „იუნივერსალმა“ ლუკასს უარი უთხრა გადაღებაზე, ამიტომ იგი წავიდა „თუენთიეს სენთიური ფოქსში“, სადაც საქმე გაჩაჩხა.

იმხანად, ბევრ კინოსტუდიაში უქმდებოდა სპეცფექტების დეპარტამენტები და, იმის მიუხედავად, რომ მათი აპარატურა მოძველებული იყო, ლუკასმა შეიძინა მისი მნიშვნელოვანი ნაწილი „ინდასტრიალ ლაით ენდ მეჯიქისათვის“.

ჯონ დაიკსტრა ადრე მუშაობდა სტენლი კუბრიკის გახმაურებულ ფილმზე, „2001: კოსმოსური ოდისეა“ (1968) და სპეცფექტების შემუშავების გარკვეული გამოცდილებაც გააჩნდა. მან კარგად იცოდა, რომ ლუკასს სურდა, გაეკეთებინა იმგვარი კინოსურათი,

რომლითაც აჯობებდა კუბრიკის ზემოაღნიშნულ ფილმს, რომელიც სამეცნიერო ფანტასტიკის ჟანრში უდიდეს მიღწევად ითვლებოდა.⁴ ამავე დროს, ისიც ფაქტია, რომ მსგავსი ფილმების გადაღებას მაშინ ნაკლები ყურადღება ექცეოდა, რამეთუ მათ შესაფერისი ტექნიკური მხარდაჭერა არ გააჩნდათ.

ლუკასმა, დაიკსტრამ და „ინდასტრიალ ლაით ენდ მეჯიქის“ წარმომადგენლებმა გამოიყენეს ბევრი სიახლე, რითაც გარდაქმნეს ვიზუალური ეფექტების ადრინდელი გამოცდილება, ტრადიციული მხატვრული გაფორმება და ხმოვანი რიგის თანხლება.

ფაქტობრივად, მათ ფიზიკურად შექმნეს მოდელები და დეკორაციები, კოსმოსური ხომალდების მაკეტები და რობოტები, რომლებსაც იღებდნენ ლურჯ ფონზე და ამის შემდეგ იქვე სვამდნენ სხვა დეტალებს (ეს იყო ოპტიკური კომბინირების მეთოდი), ხოლო სპეციალური ეფექტებისთვის მიმართეს ანიმაციასა და ფოტოებს, რომლებსაც მართავდნენ კომპიუტერის საშუალებით. ამან მეტი რეალისტური ელფერი შესძინა კინოსურათს, რითაც მაყურებელზე კოსმოსური სამყაროს ილუზიის განუმეორებელი შთაბეჭდილება დატოვა. თუკი ზოგიერთი ამგვარი ეფექტი სხვა ფილმებშიც გამოიყენებოდა, ოღონდ ძალიან მცირე დოზით, ამჯერად, მთელი სიუჟეტი მათზე აიგო. ამასთანავე, ლუკასმა ისარგებლა უკვე არსებული ციფრული მქრქალი მხატვრობით, თუმცა მის ტექნიკაშიც შეიტანა მცირეოდენი ცვლილებები.

გადამღებმა ჯგუფმა მიაღწია იმას, რომ კომპიუტერული ტექნოლოგიის მეშვეობით შესაძლებელი გახდა ფილმში ულამაზესი პეიზაჟების ჩვენება, ექსტერიერი გადაღების გარეშე. ამისათვის დაიკსტრა და მისი ჯგუფი დაჯილდოვდა „ოსკარით“ საუკეთესო ვიზუალური ეფექტებისათვის. ფილმმა კიდევ ექვსი „ოსკარი“ დაიმსახურა სხვა ნომინაციებში.

„ვარსკვლავური ომების“ ეკრანებზე დემონსტრირებისათვის ზოგ კინოთეატრში გამოიყენეს დოლბის სისტემის განსაკუთრებული სტერეოხმოვანება ოპტიკური არხებით, რომლის მეშვეობით მაყურებელმა გაიგონა სრულიად განსხვავებული სუფთა ხმა და მოცულობითი ჟღერადობა.⁵

ამ კინოსურათს ზღაპრული შემოსავალი მოჰყვა,

4 Monaco, A History, 2010, p. 188.

5 Jianluca, The Dolby, 2004, pp. 26-27.

რამაც კინოკომპანია „თუნთიეს სენთიური ფოქსი“ მოსალოდნელ გაკოტრებას გადაარჩინა, თუმცა, მასზე მუშაობის პერიოდში, ლუკასს ჯანმრთელობა შეერყა, ამიტომ „ვარსკვლავური ომების“ მომდევნო ორ ფილმზე – „ეპიზოდი V – იმპერიის საპასუხო შეტევა“ (1980) და „ეპიზოდი VI – ჯედაის დაბრუნება“ (1983) სხვა რეჟისორები გაამწესა, თავად კი დარჩა სცენარისტად და პროდიუსერად. ასეთნაირად შეიკრა ტრილოგია, რომელიც, უპირველესად, გათვლილი იყო ბავშვებისა და მოზარდებისთვის.

თუკი მეოთხე ეპიზოდში იყო სულ 365 სპეცეფექტი, მეხუთეში მათი რიცხვი გაიზარდა 763-ამდე, ხოლო მეექვსეში – 942-ამდე. ეს მონაცემები მეტყველებდა ლუკასის გუნდის სწრაფვაზე, რომ, რაც შეიძლება მეტად რეალისტურად ეჩვენებინათ მათი სიუჟეტები. თანაც ყოველ ფილმზე ლუკასი ცვლიდა სპეცეფექტების ჯგუფებს, რითაც კიდევ უფრო სანახაობრივსა და დინამიკურს ხდიდა თითოეულ კინოსურათს.

ტრილოგიის ფილმები გავიდა მხოლოდ 2100 კინოთეატრში, რადგან სხვებს შესაბამისი აღჭურვილობა არ გააჩნდათ, თორემ „ლუკასფილმი“ უფრო მეტ მოგებას მიიღებდა. არადა, შემოსავალი აღწევდა რამდენიმე ასეულ მილიონს, ხოლო მოგვიანებით, მილიარდ დოლარსაც გადააჭარბა.

ტრილოგიის პირველი ორი კინოსურათის შემდეგ ლუკასი მიხვდა, რომ არსებული სტანდარტი არ კმაროდა, ამიტომ თხოვა აუდიოსისტემების სპეციალისტ ტომლინსონ ჰოლმენს, რომ ხმის ჩაწერა-რეპროდუქციის მთელი პროცესი კარგად შეესწავლა.

ჰოლმენმა გამოიკვლია, რომ კინოთეატრების უმრავლესობაში იყო საკმაოდ დაბალი ხარისხის ხმოვანება და საშინელი აკუსტიკა. ასევე არ ვარგოდა პროექციაც და ხედვის კუთხეებიც. ტომლინსონი და ჯორჯი იყვნენ ერთ-ერთი პირველები, რომლებიც არწმუნებდნენ კინოთეატრების მფლობელებს, გამოესწორებინათ ვითარება, რათა კინოთეატრში ყოფილიყო ხარისხიანი გამოსახულებაც და ხმა.

ამგვარად გაჩნდა „თიეიჩიქსის“ სისტემის იდეა და ეს სისტემა პირველად წარადგინეს მეექვსე ეპიზოდის ჩვენებისას. ამან უდიდესი გავლენა მოახდინა კინოწარმოებაზე, ბიძგი მისცა სხვა კომპანიებს, კიდევ უფრო დაეხვეწათ და განეცითარებინათ მუშაობა და

თავადაც შეექმნათ მსგავსი ციფრული სისტემები, ხოლო კინოთეატრებმა წამოიწყეს ასეთი აპარატურით აღჭურვა. პრაქტიკულად, ლუკასმა ამით ასწია თამასა როგორც კინოდარბაზების, ისე საშინაო ვიდეოტექნიკისათვის.

„ვარსკვლავური ომების“ პირველივე ფილმის შემდეგ ლუკასი და მისი ოსტატები დარწმუნდნენ, რომ მეტიც შეეძლოთ. ამისთვის გააფართოვეს საქმიანობა და მოიფიქრეს კინოკამერების გაერთიანება კომპიუტერთან და ოპტიკურ პრინტერთან. ეს უკანასკნელი დიდი ხნის გამოგონებული იყო და ერთმანეთს უხამებდა კინოკამერისა და კინოპროექტორის ფუნქციებს. მისი საშუალებით ხდებოდა კინოფირების ერთმანეთზე დადება, რის შედეგად ცოცხალ მოქმედ გმირებს ერწყმოდა როგორც თოჯინები, ისე მაკეტები და პეიზაჟები.⁶

ჯორჯი დაინტერესდა კომპიუტერით, რადგან აღმოაჩინა, რომ მასზეც შეიძლებოდა მონტაჟი და ბევრი სხვა ოპერაცია, რაც უდავოდ გამოადგებოდათ როგორც ამ, ისე სხვა ფილმებისათვის.

1997 წელს „ვარსკვლავთა ომების“ ტრილოგია ახალი კომპიუტერული ტექნოლოგიებით განაახლეს. ამას უკვე სპეციალისტების ახალი თაობა აკეთებდა. სამივე კინოსურათს დაემატა ახალი სცენები, ხოლო დანარჩენები გადამუშავდა იმხანად არსებული ყველა ტექნოლოგიური სიახლით. მათ შორის იყო: სამგანზომილებიანი კინოსა და ანიმაციის პრაქტიკა, კომპიუტერული გრაფიკა, სპეციალური ლინზები, ჩრდილების კორექტურა, „სიჯიის“ ტექნიკა, ანუ კომპიუტერით გენერირებული გამოსახულება და სხვა.

ფაქტობრივად, ლუკასმა ჯერ გამოიყენა ეფექტების მექანიკური საშუალებები, შემდეგ კი ისე განავითარა ვიზუალური ეფექტები, რომ მათი დახმარებით, კომპიუტერული ტექნიკით ყველაფრის გაკეთება შეიძლებოდა.

„ინდასთრიალ ლაით ენდ მეჯიქის“ ჯგუფი გაცილებით უკეთ იყო მომზადებული, საუცხოოდ ფლობდა გამოსახულებისა და ხმის ციფრულ მონტაჟს და, რასაკვირველია, შედარებით სრულფასოვანი აპარატურა და მდიდარი გამოცდილება გააჩნდა, რადგან ამ კომპანიის სპეცეფექტებით არა ერთი სხვა ცნობილი ბლოკბასტერი გაკეთდა.

6 Prince, Digital, 2012, p. 62.

შემდეგ წლებში ჯორჯ ლუკასმა, კვლავაც რეჟისორის რანგში, გადაიღო „ვარსკვლავური ომების“ ახალი ტრილოგია: „ეპიზოდი I – ფარული მუქარა“ (1999), „ეპიზოდი II – კლონების შეტევა“ (2002) და „ეპიზოდი III – სიბრძნის შურისძიება“ (2005). ამჟერადაც, განსაკუთრებული ყურადღება მიექცა მათ ვიზუალურ მხარეს. თითქმის ყოველ კადრში გამოიყენეს კომპიუტერიული სპეცეფექტები და ციფრული ტექნიკა. ერთიცა და მეორეც უკვე იმ დონეზე იყო, რომ თუკი რომელიმე კადრში მსახიობი შეცდებოდა და სხვა მიმართულებით დაიწყებდა მოძრაობას, აღნიშნული ტექნიკით მას მიმართულებას შეუცვლიდნენ.⁷ ლუკასის ოსტატებმა ანიმაციური ტექნოლოგიით შექმნეს მსახიობების ისეთი ასლები, რომ მაყურებელი ვერც კი

არჩევდა მათ ცოცხალი ადამიანებისაგან, თუმცა ამით მათ უარი არ უთქვამთ თავად ცოცხალ მსახიობებზე.

ჯორჯ ლუკასი პროდიუსერობდა სხვა ფილმებზეც (მაგალითად, პოპულარული სერიები ინდიენა ჯონზზე), აქირავებდა თავის კინოსტუდიას და კომპანიებს სხვებზე და ამით დიდძალ ფულს აგროვებდა. ამჟამად, იგი, ჭარმაგი ასაკის მიუხედავად, მუშაობს ახალ ანიმაციურ სერიალზე, რომელიც „ვარსკვლავური ომების“ პაროდია იქნება. ამ კინემატოგრაფისტის ნაღვანა დაამტკიცა, რომ ციფრული ტექნოლოგიები წარმოადგენს ერთ-ერთ საუკეთესო და სანიმუშო საშუალებას კინოს უსაზღვრო შესაძლებლობების სადემონსტრაციოდ.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Baxter, John. George Lucas. A Biography. London, 1999.
- Bordwell, David. Pandora's Digital Box: Films, Files and the Future of Movies. Madison, 2012.
- Jianluca, Sergi. The Dolby Era. Film Sound in Contemporary Hollywood. Manchester, 2004.
- Monaco, Paul. A History of American Movies. Lanham, 2010.
- Murch, Walter. "The Special Sounds of THX 1138". American Cinematographer 52, no. 10, October 1971.
- Prince, Stephen. Digital Visual Effects in Cinema. New Brunswick, 2012.
- Venkatasawmy, Rama. The Digitization of Cinematic Visual Effects. Lanham, 2013.

⁷ Bordwell, Pandora's, 2012, p. 30.

THE CINEMA OF GEORGE LUCAS AND THE DIGITAL ERA

Zviad Dolidze

Keywords: *digital technologies, Lucas, cinema, special effects, trilogy*

The digital technologies have given rise to a completely different era into which cinema has entered, and, of course, in order to keep up with progress, it had to absorb and embrace the mentioned innovation in order to take its rightful place next to other industries. Moreover, it had to compete fiercely with young television, which had gained a large number of viewers in a short period of time. Besides, thanks to digital technologies, film production has become much cheaper: the film has given way to a matrix on which the recorded image and sound are transferred to a memory card, and editing, color correction, audio processing, etc. have become easier.

Previously labor-intensive work such as gathering up a negative, developing the film in the laboratory, assembling the film on a wide editing table, and so on were excluded.

In fact, digital technologies revolutionized all areas of life, including, of course, culture and art. Currently, the stage of filmmaking, such as the phase of post-production or period after shooting can be performed using computer equipment.

The American master of feature films, filmmaker George Lucas, from the very beginning, was considered an ardent supporter of the introduction of digital technologies into cinema, and he successfully used them in his diverse creations, making a name for himself in the world.

New technological processes have always accompanied the development of cinema, first as an invention, and then as an art. Coming of sound and color, two- and three-dimensional images, large-format screens, videotapes, and other innovations fit neatly into production, and many filmmakers adapted to them with pleasure, although the number of opponents was also not small, and these people avoided their implementation in practice because they believed that this would only harm cinema.

The digital technologies have given rise to a completely different era into which cinema has entered, and, of course, in order to keep up with progress, it had to absorb and embrace the mentioned innovation in order to take its rightful place next to other industries. Moreover, it had to compete fiercely with young television, which had gained a large number of viewers in a short period. Besides, thanks to digital technologies, film production has become much cheaper: the film has given way to a matrix on which the recorded image and sound are transferred to a memory card, and editing, color correction, audio processing, etc. have become easier.

Previously labor-intensive work such as gathering up a negative, developing the film in the laboratory, assembling the film on a wide editing table, and so on were excluded.

In fact, digital technologies revolutionized all areas of life, including, of course, culture and art. Currently, the stage of filmmaking, such as the phase of post-production or period after shooting can be performed using computer equipment.

The American master of feature films, filmmaker George Lucas, from the very beginning, was considered an ardent supporter of the introduction of digital technologies into cinema, and he successfully used them in his diverse creations, making a name for himself in the world.

In his childhood and young years, Lucas was passionate about fantasy themes—he read relevant comics, stories, and novels; watched samples of science fiction: films and TV series, and was very interested in the space adventures of their characters. One of his favorite film heroes was Flash Gordon, who appeared on the screen since the 1930s. During his time at the University of

Southern California Film School, in 1967, George made several short student films, notably *Electronic Labyrinth: THX 1138 4EB*. In it, the author showed a man trapped in an underground city in the terrible world of the future, trying to escape from a space haunted by computers and cameras. This film achieved great success at the Student Film Festival held at the same university and other similar events. When it was included in the film program of the University of Southern California Film School, which was demonstrated in one of the cinema theaters in Los Angeles, the famous filmmaker Fritz Lang gave it high marks and stated that if I ever meet its young director, I would like to tell him what a great film he made ¹¹.

From then on, Lucas was well versed in animation, camerawork, and editing and became increasingly convinced that cinema needed new material bases because outdated technical means of Hollywood could no longer meet modern requirements. Especially when it came to the use of extraordinary special effects and different, much more natural sound from existing standards in the films of the science fiction genre.

In 1969, Francis Ford Coppola and George Lucas founded the film company American Zoetrope and made quite ambitious plans. It was on Coppola's advice that, under the auspices of this company, George filmed a full-length variant of his best student film work, a kind of anti-utopia called *THX 1138* (1971). Experiments have already appeared in it. Walter Murch, the co-screenwriter and sound editor of this film, took advantage of a technique of voice-over that had previously been used in classical music but not in cinema. Murch and Lucas were also dissatisfied with the very low-quality sound systems in their modern cinema theaters, so Walter thought to create a continuous surround sound effect for the cinema, in which one sound merges with another, although it does not completely cover. To do this, he inserted overhead noises into the sound row, while the music sometimes slowed down, sometimes accelerated, and sometimes interfered with natural sounds ²². Such practices formed the basis of Lucas' new system, THX Sound, which played a major role in establishing digital technologies in cinema.

George decided to expand his scope and founded his

own film company, Lucasfilm, in 1971, to which he added two branches: Industrial Light & Magic and Skywalker Sound in 1975. The first represented a visual effects production company for films, in which the first digital motion control system for a film camera was developed, Dykstraflex (so named in honor of its inventor, John Dykstra ³³). Soon Lucas used this innovation not only for his own, but also for the film crews of other film companies. The second offshoot was the sound studio, which was in charge of recording sound and music, sound effects, sound design, and editing, among others. In 1979, another branch of Lucasfilm was founded, Graphic Group, a computer animation studio, and in 1982 Lucasfilm Games (later Lucasarts), a computer game production company that was successful in this field. In 1983, Lucas laid the foundation for an independent audio company, THX, which prepared the best systems for playing high-quality sound in cinema theaters. This was followed in the following years by other branches or companies of Lucas, from which, over time, some were sold and others were closed.

In fact, George Lucas turned into a large businessman who formed his own Film Empire in Hollywood and methodically began to take its roots not only in American, but also in the world film production. Along with this, he worked tirelessly not only as a film director, but also as a screenwriter and producer.

Universal recognition and large revenues were brought to George Lucas by a sample of science fiction, an adventure film, *Star Wars* (1977), which was later named *Star Wars: Episode IV—A New Hope*. His initial synopsis was so bizarre that Universal refused Lucas a shot, so he went to Twentieth Century Fox, where he received a consent.

At that time, many film studios were canceling special effects departments, and though their equipment was outdated, Lucas purchased a significant part of it for Industrial Light & Magic.

John Dykstra had previously worked on Stanley Kubrick's acclaimed film, *2001: A Space Odyssey* (1968), and had some experience developing special effects. He was well aware that Lucas wanted to do the kind of

1 Baxter, George, 1999, p. 83.

2 Murch, "The Special", 1971, p. 1075.

3 Venkatasawmy, The Digitization, 2013, p. 134.

filmmaking that would surpass Kubrick's aforementioned film, which was considered the greatest achievement in the science fiction genre ⁴⁴. At the same time, it is also a fact that the filming of such films was paid less attention then, for they did not have suitable technical support.

Lucas, Dykstra, and representatives of Industrial Light & Magic used a lot of innovations, thereby transforming the earlier experience of visual effects, traditional artistic decoration, and sound row accompaniment. In fact, they physically created models and decorations, mock-ups of spaceships and robots, which were taken on a blue background, and after that they drank other details there (this was a method of optical combining), and for special effects they turned to animation and photographs, which were controlled through a computer. This added more realistic touches to the film, thereby leaving the audience with an inimitable impression of the illusion of the cosmic world. If some of these effects were used in other films, but to a very small extent, this time, the whole plot built on them. In addition, Lucas took advantage of the already existing digital matte painting, though he also made slight changes to his technique. The film crew achieved that, through computer technology, it became possible to show beautiful landscapes in the film without exterior filming. For this, Dykstra and his group were awarded the Oscar for Best Visual Effects. The film earned six more Oscars in other nominations.

For the demonstration on the screens of *Star Wars*, some cinema theaters used a special stereo sound of the Dolby System with optical channels, through which the audience heard a completely different pure sound and volumetric sound ⁵⁵.

This film was followed by fabulous income, which saved the film company Twentieth Century Fox from impending bankruptcy, but during the period of work on it, Lucas's health was undermined, so he hired other directors for the next two *Star Wars* films: *Episode V—The Empire Strikes Back* (1980) and *Episode VI—Return of the Jedi* (1983), and he himself remained a screenwriter and producer. Thus, a trilogy was assembled, which, first of all, aimed at children and adolescents. If there were a total of 365 special effects in the fourth episode, the

number was increased to 763 in the fifth and 942 in the sixth. This data was indicative of the Lucas team's quest to show their storylines as realistically as possible. In addition, with each film, Lucas changed the special effects crews, thus making each film scene even more spectacular and dynamic. The films of the trilogy were aired only in 2,100 theaters because others did not have the appropriate equipment; otherwise, Lucasfilm would have made more profit. However, the revenue reached several hundred million and later exceeded a billion dollars.

After the first two films of the trilogy, Lucas realized that the existing standard was not enough, so he asked an audio systems specialist, Tomlinson Holman, to thoroughly study the entire process of recording and reproducing sound. Holman conducted an investigation and found that the majority of theaters had poor acoustics and relatively low levels of volume. Also, they did not have a good ability to project and the angles of view. Tomlinson and George were two of the first to convince movie theater owners to correct the situation so that there was both quality image and sound in the cinema. Thus came the idea of a THX system, and this system was first introduced when the sixth episode was shown. This had a huge impact on film production, gave impetus to other companies to further improve and develop work and create similar digital systems themselves, and cinema theaters began to equip themselves with such equipment. In practice, Lucas raised the bar for both cinema theaters and home video equipment.

After the very first film of *Star Wars*, Lucas and his masters were convinced that they could do more. They expanded their activities for this and came up with the idea of combining film cameras with a computer and an optical printer. The latter was long-inventive and combined the functions of a film camera and film projector. Through it, film films were placed on each other, as a result of which both dolls and mock-ups and landscapes were combined with living action heroes ⁶⁶. George became interested in the computer, as he found that it could also be used for editing and many other operations, which would undoubtedly be useful for both this and other films.

4 Monaco, A History, 2010, p. 188.

5 Jianluca, The Dolby, 2004, pp. 26-27.

6 Prince, Digital, 2012, p. 62.

In 1997, the Star Wars trilogy was relaunched with new computer technologies. This was already done by a new generation of specialists. New scenes were added to all three films, while the others were reworked with all the technological innovations that existed at that time. Among them were the practice of three-dimensional cinema and animation, computer graphics, special lenses, shadow proofing, CGI technique, i.e., computer-generated image, etc. In fact, Lucas first used mechanical means of effects and then developed visual effects in such a way that with their help everything could be done with computer equipment. The group of Industrial Light & Magic was much better prepared, excellently possessed digital image and sound installation, and, of course, had relatively full-fledged equipment and rich experience, as many other famous blockbusters were made with special effects of this company.

In the following years, George Lucas, still as director, directed a new *Star Wars* Trilogy: *Episode I—The Phantom Menace* (1999), *Episode II—Attack of the Clones*

(2002), and *Episode III—Revenge of the Sith* (2005). This time, too, special attention was paid to their visual side. Almost every frame used computer special effects and digital techniques. The first and the other were already at the level that if the actor was mistaken in any of the shots and started moving in the other direction, they would change the direction with this technique⁷. Lucas' masters created such copies of actors with animation technology that the audience could not even choose them from living people, although in doing so they did not refuse the living actors themselves.

George Lucas produced other films as well (such as the popular series on Indiana Jones), renting his film studio and companies to others, and thus raising heavy money. Currently, he is working on a new animated series, which will be a parody of Star Wars, despite his charming age. The work of this filmmaker proved that digital technologies are one of the best and exemplary means of demonstrating the limitless possibilities of cinema.

REFERENCES:

- Baxter, John. George Lucas. A Biography. London, 1999.
- Bordwell, David. Pandora's Digital Box: Films, Files and the Future of Movies. Madison, 2012.
- Jianluca, Sergi. The Dolby Era. Film Sound in Contemporary Hollywood. Manchester, 2004.
- Monaco, Paul. A History of American Movies. Lanham, 2010.
- Murch, Walter. "The Special Sounds of THX 1138". American Cinematographer 52, no. 10, October 1971.
- Prince, Stephen. Digital Visual Effects in Cinema. New Brunswick, 2012.
- Venkatasawmy, Rama. The Digitization of Cinematic Visual Effects. Lanham, 2013.

⁷ Bordwell, Pandora's, 2012, p. 30.

კინო და ტექნოლოგიები: შესაძლებლობები და საფრთხეები

თამთა თურმანიძე

საკვანძო სიტყვები: ხელოვნური ინტელექტი ეკრანზე, ჭკვიანი რობოტი, მეტროპოლისი

კინემატოგრაფის ისტორიის განმავლობაში, ეკრანზე არაერთხელ ასახულა ტექნოლოგიების განვითარების შედეგად წარმოქმნილი საფრთხეები. დღეს, ხელოვნური ინტელექტი კინოინდუსტრიის ნაწილად იქცა, და შესაძლებლობებთან, ერთად გარკვეულ საშიშროებასაც ქმნის.

3 ანდემიის დროს, როდესაც დანამდვილებით ვერავინ იტყოდა, თუ რამდენ ხანს გაგრძელდებოდა ეს იძულებითი გაჩერების პერიოდი, ხელოვნების სხვადასხვა დარგმა გამოძებნა ალტერნატიული რეალობაში არსებობის ფორმები, ცარიელ დარბაზებში იმართებოდა კონცერტები, საოპერო წარმოდგენები, თამაშდებოდა სპექტაკლები, რომელთაც მაყურებელი რომელიმე ციფრული პლატფორმის მეშვეობით ადევნებდა თვალს. ყველაზე კონსერვატიული ამ მხრივ კინემატოგრაფი აღმოჩნდა – რომელიც მისი ახალგაზრდა ასაკისა და ექსპერიმენტული ბუნებისა, მსგავსი გამოსავალი ყველაზე ორგანული უნდა ყოფილიყო, მაქსიმალურად იკავებდა თავს კომპიუტერისა თუ ტელეფონის ეკრანზე გადანაცვლებისგან. მითუმეტეს, უკვე არსებული საფრთხის გათვალისწინებით, რაც მას მომრავლებულმა სტრიმინგულმა სერვისებმა შეუქმნა, რომლებმაც ფილმის ყურება, კინოთეატრის მიღმა, ნებისმიერ დროს და ნებისმიერი ფორმით ხელმისაწვდომი გახადა. გარკვეული ყოყმანის შემდეგ, 2020 წელს კანის ფესტივალმა უარი თქვა კინოფორუმის ალტერნატიულ ფორმატში ჩატარებაზე და ღონისძიება 2022 წლამდე გადადო.¹ ასევე გადაიდო სტივენ სპილბერგის ფილმის „ვესტსაიდური ამბის“ პრემიერა პანდემიის დასრულებამდე, როდესაც მაყურებელი შეძლებდა კინოთეატრებში დაბრუნებას და დიდ ეკრანზე ნანახი ფილმის მაგიის შეგრძნებას.

კინემატოგრაფი თავისი ისტორიის განმავლობა-

ში, საკმაოდ წინააღმდეგობრივ დამოკიდებულებას ავლენდა ტექნოლოგიების განვითარების მიმართ, მიუხედავად იმისა, რომ საკუთარ არსებობას სწორედ ტექნიკურ საუკუნეს უნდა უმადლოდეს. რა თქმა უნდა, ერთი მხრივ, კინო ეკრანზე წარმოაჩენდა ტექნოლოგიურ პროგრესს, ისევე როგორც მის შედეგად შექმნილ გამოგონებებს და თავადაც აქტიურად იყენებდა ამ ახალ შესაძლებლობებს გამოსახულების შესაქმნელად. მეორე მხრივ საკმაოდ სკეპტიკურად ეკიდებოდა ამ სიახლეებსა და თავის დამოკიდებულებას ეკრანზე წარმოაჩენდა.

კინოს მედიუმს, რომელიც, თეორეტიკოს ტიერი კუნცელის მოსაზრებით, სიზმრების მსგავსად, ადამიანთა წარმოსახვიდან მომდინარეობს,² აქვს უნარი – იწინასწარმეტყველოს კაცობრიობის ტექნოლოგიური მომავალი. კინემატოგრაფამდე ამ ფუნქციას სამეცნიერო-ფანტასტიკური ლიტერატურა ასრულებდა, მაგრამ სწორედ კინომ მისცა წარმოსახვაში არსებულ სახეებს ვიზუალიზაციის შესაძლებლობა. სამეცნიერო-ფანტასტიკური ჟანრის ფილმები სხვადასხვა ფსიქოლოგიურ ფუნქციას ასრულებენ, ერთი მხრივ, მათ შეუძლიათ მაყურებელს ყოველდღიური მოსაწყენი ცხოვრებისგან გაქცევის საშუალება მისცენ და, ამავე დროს, შექმნან შედარებით უსაფრთხო პლატფორმა სოციო-კულტურული შიშების გამოხატვისთვის,³ რადგან კინო ყველაფერს, რაც შეიძლება მოხდეს, უკვე რეალიზებულ სოციალურ კონტექსტში წარმოაჩენს. ამგვარ ფილმებს შეუძლიათ მომავლის

1 Pulver, Cannes, 2020.

2 Clüver, Engelberts, Plesch, The Imaginary, 2015, p. 187.

3 Schneider, Metaphors, 1999.

სცენარების სიმულაცია, რაც საზოგადოებრივ დონეზე შეიძლება დაგვეხმაროს - უფრო შემადგენელი შევხედეთ მოვლენებს, რადგან ისინი წინასწარმეტყველებენ ტექნოლოგიური მიღწევების შედეგებს, მათ შორის ისეთ გამოგონებებსაც, როგორიც ხელოვნური ინტელექტია.

ერთ-ერთი პირველი, ვინც ტექნოლოგიური რევოლუციის შედეგად ადამიანის ფუნქციის დაკნინების საფრთხეზე შექმნა ფილმი, ჩარლი ჩაპლინი იყო. 1936 წელს გადაღებულ კინოსურათში „ახალი დროება“ პატარა მაწანწალა დიდი ქარხნის კონვეიერზე მუშაობს, სადაც მისი ფუნქცია სწრაფად მოძრავი ტანსაცმლის მოჭერაა, ერთგვაროვანი, მექანიკური საქმიანობა, რომელსაც ჩაპლინის გმირი ნერვულ აშლილობამდე მიჰყავს. ფილმის ერთ-ერთი ემოციური ეპიზოდია, როდესაც გამომუშავების გაზრდისა და თანამშრომლების სადილისთვის განკუთვნილი დროის შემცირების მიზნით, ქარხნის დირექტორს სპეციალურ მანქანას წარუდგენენ, რომელსაც შეუძლია ზუსტად, წინასწარ განსაზღვრულ დროში მოალევიანოს მუშებს საჭმლის მიღების პროცესი, თან მათი ნებისა და სურვილის გათვალისწინების გარეშე. მანქანის მუშაობის ეფექტურობის გამოსაცდელად პატარა მაწანწალას შეარჩივენ, რომელიც, ერთდროულად, სასაცილოა და თან საშინელ დღეში აღმოჩნდება, მას შემდეგ, რაც მექანიზმი მწყობრიდან გამოვა. უნდა აღინიშნოს, რომ ინდუსტრიული ერის დასაწყისში, როდესაც ტექნოლოგიების განვითარება მხოლოდ დადებითად აღიქმებოდა, გადაღებულ ამ წინასწარმეტყველებებით სავსე ფილმში წარმოჩენილი - მწყობრიდან გამოსული მექანიზმის გამო დაზიანებული ადამიანის იდეა - მომავალში კიდევ ბევრჯერ გახდება ტექნიკური პროგრესის შესახებ შექმნილი ფილმების თემა.

გარკვეული ინტელექტისა თუ უნარების მქონე, ადამიანის ნებას დამორჩილებული ხელოვნურად შექმნილი არსება საკმაოდ ძველ კულტურულ სახეს წარმოადგენს და მის ერთ-ერთ პირველ განსახიერებად კინოში შეიძლება მივიჩნიოთ 1915 წელს გადაღებული გერმანული ფილმი „გოლემი“ (რეჟისორი: პაულ ვეგენერი). მის სიუჟეტს საფუძვლად უდევს ძველი ებრაული ლეგენდა, XVI საუკუნეში პრაღელი რაბინის მიერ შექმნილი და გაცოცხლებული თიხის გოლიათის

შესახებ, რომელსაც ებრაელი ხალხის დაცვის მისია ეკისრებოდა და მისი შესრულების შემდეგ უნდა განადგურებულიყო. გოლემი ერთგვარი უნივერსალური სახეა, რომელმაც საკმაოდ ვრცელი ასახვა ჰპოვა ლიტერატურასა და კულტურაში. ჟურნალ „მომენტში“ გამოთქმული ვარაუდის თანახმად: „გოლემი წარმოადგენს ცვალებად მეტაფორას, თითქმის უსაზღვრო სიმბოლიზმით. მას შეუძლია იყოს როგორც მსხვერპლი, ისე ბოროტმოქმედი, ქალი ან კაცი, ზოგჯერ კი, ერთიც და მეორეც“.⁴ მომავალში ეკრანზე გაცოცხლებული არაერთი რობოტის შესანიშნავი დახასიათებაა.

ფრიც ლანგის 1927 წელს გადაღებული ფილმი „მეტროპოლისი“ ადამიანის შექმნილი და დაპროგრამებული არსებისგან მომდინარე საფრთხის შეგრძნებით არის სავსე. ფილმის მოქმედება მომავლის ქალაქში ვითარდება, რომელიც ორ ნაწილად არის გაყოფილი, ზედა ნაწილში პრივილეგირებული კლასი ცხოვრობს, ქვემოთ კი, მუშები, რომელთა ფუნქცია გიგანტური მექანიზმების მუშაობისა და, შესაბამისად, ზედა მხარის მცხოვრებლების კომფორტის უზრუნველყოფაა. ლანგის ნამუშევარში ეკრანზე პირველად გამოჩნდა მომავლის მეგაპოლისი: უზარმაზარი, თითქოს მიწიდან ამოზრდილი ცათამბჷნები, მათ შორის, ჰაერში მოძრავი მფრინავი მანქანები, ადამიანებისგან დაცარიელებული ქუჩები, ლამის მუდმივი ღამე, ცუდი ამინდი და სმოგი, რომელსაც ტრის ნეონის განათებათა სხივი. ლანგის მიერ შექმნილი მომავლის ქალაქის პირქუში და საშიში სახის ალუზია შეიძლება არაერთ ფილმში აღმოვაჩინოთ და ყველაზე მეტად 1983 წელს რიდლი სკოტის გადაღებულ კინოსურათში, „დანის პირზე მორბენალი“. აქ არა მხოლოდ გარემო ჰგავს გერმანელი რეჟისორის ნამუშევარში არსებულს, არამედ მეორდება „მეტროპოლისის“ ერთ-ერთი მთავარი იდეის, ბაბილონის გოდოლის თემა.

ლანგის კინოსურათმა ამ ჟანრის ფილმებისთვის კიდევ ერთი განმეორებადი მოტივი დაამკვიდრა - ბიბლიური, ფილოსოფიური თუ უბრალოდ ზღაპრული ალუზიების წარმოჩენა თხრობის სტრუქტურაში. „მეტროპოლისში“ მთავარი გმირი, ახალი დროის წინასწარმეტყველი მარია, ყვება ბაბილონის გოდოლის ამბავს. მის ინტერპრეტაციაში, დიდი არეულობა და ნგრევა გონებასა და ხელებს შორის შუამავლის -

4 Cooper, Golem, 2017.

გულის დაკარგვის გამო მოხდა. ეს ფრაზა, რომელიც ერთგვარ სლოგანად გასდევს ფილმს, კიდევ ერთ მოდელს ამკვიდრებს მომავლის შესახებ გადაღებულ ფანტასტიკურ სიუჟეტებში – ადამიანის შექმნილი ხელოვნური ინტელექტისა, რომლის მისიაც მთლიანად კაცობრიობის თუ კონკრეტული ადამიანების განადგურებაა. შეშლილი მეცნიერის შექმნილი მარაის ორეული-რობოტიც ხომ საკუთარი კრეატორისაგან შთაგონებულ ამ დავალებას ასრულებს.

კინოში განსახიერებულ ხელოვნურ ინტელექტს ყოველთვის ადამიანის ფორმა როდი აქვს. სტენლი კუბრიკის დღეს უკვე საკულტოდ ქცეულ ფილმში, „2001: კოსმიური ოდისეა“ (1968), ის კოსმოსური ხომალდის სამართავი მოწყობილობაა მწარმოებლის დასახელებითა და რიგითი ნომრით – HAL 9000 – წრეში მოქცეული მანათობელი წითელი წერტილი, რომელიც რაღაცით ადამიანის თვალის გუგას ჰგავს. მას მხოლოდ ხმა აქვს, შეუძლია იყოს მრდილობიანი, ყურადღებიანი და დაკვირვებული, მწყობრი, ლოგიკური აზროვნებით. ის ადამიანებისათვის სარგებლის მოსატანად არის შექმნილი, მაგრამ სადღაც ფილმის შუაში მეცნიერები გამოთქვამენ ვარაუდს, რომ ხელოვნურმა ინტელექტმა ემოციების გამოვლენა დაიწყო ან თავად ჰგონია, რომ აქვს ემოციები და სწორედ აქ იწყება არეულობა. რა თქმა უნდა, HAL 9000 მასში წინასწარ ჩაწერილ პროგრამას ასრულებს, მაგრამ საკუთარი ქცევის მოტივაციად კომპიუტერი სიკვდილის შიშს ასახელებს, რომელიც გაუჩნდა მას შემდეგ, რაც გაიგო, რომ გათიშვას უპირებენ. პატარა წითელი წერტილი, გაწონასწორებული ხმითა და ლოგიკური აზროვნებით, სავსებით ადამიანურად იბრძვის გადარჩენისათვის და მოწინააღმდეგის განადგურებით იცავს თავს. ორსაათნახევრიანი ფილმის დიდი ნაწილი უჭირავს ფარულ და აშკარა ორთაბრძოლას ადამიანსა და ხელოვნურ ინტელექტს შორის, უსიტყვო ბრძოლას, რომელიც მხოლოდ აბსოლუტურ კოსმიურ სიჩუმეში ადამიანის მძიმე სუნთქვის ხმით გამოიხატება.

კუბრიკის საკულტო ფილმიდან შეიძლება კიდევ ერთი ლოგიკური ხაზი განვაგითაროთ – ხელოვნური ინტელექტი, რომელსაც აქვს ან ჰგონია, რომ აქვს ემოციები და ცდილობს, გახდეს ადამიანი. აქ უკვე ირთვება ზღაპრის მითოლოგია და ჩნდება ალუზიები კარლო კოლოდის „პინოქიოს თავგადასავალთან“.

ამ თემაზე გადაღებულ ფილმებს შორის შეიძლება გამოვყოთ 2001 წელს სტივენ სპილბერგის მიერ შექმნილი „A.I.“, სადაც ადამიანად ქცევის პინოქიოსეული სურვილი კიბერ სტილშია გადმოცემული. ეს არის ავადმყოფი შვილის მშობლების სანუგეშებლად შექმნილი რობოტის თავგადასავალი, რომელსაც ბავშვის გარეგნობა აქვს. ინტერნეტში გამოქვეყნებულ ფილმის თაგლაინებს შორის ერთ-ერთი ასე ჟღერს: „ფრთხილად! ნუ გააქტიურებთ შვიდი სიტყვისგან შემდგარი კოდს თუ არ ხართ დარწმუნებული საკუთარ გრძნობებში. კოდი მუდმივი და შეუქცევადია“. შვილის დაკარგვის შიშისგან სასოწარკვეთილი დედა სწორედ ამ კოდს ააქტიურებს, რომელიც რობოტს სიყვარულის პროეციების უნარს ანიჭებს. შესაბამისად, ბიჭუნა რობოტს იმდენად შეუყვარდება, თუკი შეიძლება რობოტის შემთხვევაში ასე ითქვას, ის მზად არის, ნამდვილ ადამიანად იქცეს და დედის სიყვარული „დაიმსახუროს“. სხვათაშორის, ეს ფილმი სტენლი კუბრიკის იდეას წარმოადგენდა, რომლის განხორციელებასაც ის ჯერ კიდევ 1970-იანი წლების დასაწყისში ფიქრობდა, მაგრამ რამდენიმე წელი თავს იკავებდა, რადგან იმდროინდელ კომპიუტერულ გრაფიკას არასრულყოფილად მიიჩნევდა. სტივენ სპილბერგი კი პროექტში, კუბრიკის ქვრივის, ქრისტიანა კუბრიკის თხოვნით ჩაერთო.

ტკვიანი რობოტის გაადამიანურების თემაა წამყვანი რეჟისორ რიდლი სკოტის უკვე ნახსენებ ფილმში, „დანის პირზე მორბენალი“, რომელშიც ლანგის „მეტროპოლისის“ სამყარო უკვე ახალი ტექნოლოგიების საშულებით ცოცხლდება და კიდევ უფრო საშიში და შთამბეჭდავი ხდება. გერმანული ფილმის მსგავსად, აქაც მომავალია ასახული, სადაც საზოგადოება კვლავ ორ ნაწილად არის გაყოფილი – ადამიანებად და მათივე შექმნილ გონიერ მანქანებად, რეპლიკანტებად, რომლებსაც, ძირითადად, შავი სამუშაოებისთვის ან სექსუალური მომსახურებისთვის იყენებენ. ფიზიკურად და ინტელექტუალურად ხშირად ადამიანებზე მეტად განვითარებულ რეპლიკანტებს, ბუნებრივია, მალევე უჩნდებათ თავისი პატრონების ადგილის დაკავების სურვილი. ერთ-ერთი რეპლიკანტი საკუთარ პრეტენზიებს დეკარტის ციტირებით ხსნის – „ვაზროვნებ, მაშასადამე ვარსებობ“. ამ ფილოსოფიურ ალუზიას ცოტა ირონიულ ხასიათს სძენს ის გარემოება, რომ კანონის წინააღმდეგ აჯანყებული

რეპლიკანტების გასანადგურებლად დაქირავებული „დანის პირზე მორბენალი“ აგენტი გვარად დეგარტია. 2004 წელს გაზეთ The Guardian-ის ჩატარებული გამოკითხვის თანახმად, მეცნიერებმა რიდლი სკოტის ეს ფილმი ყველა დროის საუკეთესო სამეცნიერო ფანტასტიკად აღიარეს,⁵ ერთ-ერთი მეცნიერის შეფასებით, „დანის პირზე მორბენალი“ იმიტომ არის საუკეთესო ფილმი ოდესმე შექმნილთა შორის, რომ სვამს მარადიულ კითხვას, თუ რას ნიშნავს იყო ადამიანი. ხელოვნური ინტელექტის თემაზე გადაღებულ ფილმებში ეს შეკითხვა არაერთხელ არის გაჟღერებული, თავად ადამიანის შექმნილი მოწყობილობები კი, თითქოს ერთგვარი მრუდე სარკეებია, რომლებშიც კაცობრიობის ჭეშმარიტი არსი აისახება.

კიდევ ერთი მარადიული კითხვა, რომელსაც ამ თემაზე გადაღებულ ფილმებში ვხვდებით, ადამიანის მარტობა და მისგან გაქცევის მცდელობებია, რაშიც ხელოვნური ინტელექტი საკმაოდ დუალისტურ როლს ასრულებს. ერთი მხრივ, როგორც ადამიანთა გათიშვისა და მარტობის მიზეზი და, ამავე დროს, მარტობისგან ხსნის ინსტრუმენტი. ორივე ეს მიმართულება კარგად ჩანს სპაიკ ჯონსის ფილმში „ის“ (2013), რომლის გმირიც საკუთარ თავთან და გარემოსთან საერთო ენას მხოლოდ მას შემდეგ პოულობს, რაც საოპერაციო სისტემა სახელად „სამანტა“ შეუყვარდება. რა თქმა უნდა, ამ კინოსურათის მოქმედებაც მომავალში ვითარდება, მაგრამ აქ არც დისტოპიური მეგაპოლისია და არც მანქანები დაფრინავენ ჰაერში. პირიქით, გარემო მეტისმეტად ჩვეულებრივად გამოიყურება, გმირების ზედმეტად პასტელურ ფერებში გადაწყვეტილ ტანისამოსს თუ არ ჩავთლით. ამ მომავალში ადამიანები წერილებს აღარ წერენ და მათ მაგივრად ამას სპეციალური თანამშრომლები აკეთებენ, ასევე ნაკლებად ელაპარაკებიან ერთმანეთს, რადგან ყველას ყურში საკუთარი საოპერაციო სისტემა აქვს, რომელთან საუბარიც იმდენად ავსებთ, რომ რეალური ურთიერთობები პრაქტიკულად არ სჭირდებათ. რომანი საოპერაციო სისტემასთან, რომელმაც ზუსტად იცის, რა და როგორ გითხრას, საკუთარი არარეალიზებული პროფესიული გეგმების თუ შეუძღვარი პირადი ურთიერთობების საუკეთესო გამართლებაა. ფილმის მთავარი გმირი მხოლოდ მას

შემდეგ გააცნობიერებს ამას, რაც ქუჩაში ათასობით თავის მსგავსს აღმოაჩენს – მარტოხელა ადამიანებს, რომლებიც მორცხვი და ბედნიერი ღიმილით უსმენენ მხოლოდ მათ ყურში არსებულ ხმას და საერთოდ არ აინტერესებთ, თუ რა ხდება გარშემო.

ზემოთ ჩამოთვლილი ფილმების თემატიკას რომ გადავხედოთ, ადამიანის შექმნილი ხელოვნური ინტელექტი იქნება ეს, ანდროიდული გარეგნობის რობოტი, მანათობელი წერტილი თუ ყურში ჩამაგრებული მცირე ზომის ჩიპი, რაღაც მომენტში გამოდის თავისი შემქმნელის გავლენიდან, იწყებს დამოუკიდებლად განვითარებას და, საბოლოო ჯამში, საფრთხედ იქცევა.

რეალურ ცხოვრებაში ხელოვნურმა ინტელექტმა უკვე დიდი ხანია დატოვა კინოეკრანი და ყოველდღიურობაში, მათ შორის კინოინდუსტრიაშიც გადმოინაცვლა. თუმცა უნდა აღინიშნოს, რომ ფანტასტიკური ფილმების შემქმნელებმა გაასწრეს მოვლენებსა და სინამდვილეში ხელოვნური ინტელექტის გამოყენება ამ ეტაპზე არც ისე გლობალურ მასშტაბებს ატარებს, თუმცა მისი როლი სულ უფრო იზრდება წლიდან წლამდე.

დღეს CGI (computer-generated imagery), ანუ კომპიუტერული გრაფიკა, უმეტესწილად, სწორედ ხელოვნური ინტელექტის გამოყენებით იქმნება. თანამედროვე ტექნოლოგიები კინოს მწარმოებლებს აძლევს საშუალებას – ხელოვნური ინტელექტი ფილმზე მუშაობის ყველა ეტაპზე გამოიყენონ და არ არის გამორიცხული, რომ მომავლის ფილმები მთლიანად „უსულს მანქანის“ შექმნილი იყოს.

ხელოვნური ინტელექტით ჩანაცვლების საფრთხეს განიცდის კინოინდუსტრიის თითქმის ყველა სეგმენტი, მაგრამ პირველებმა საკუთარი პროტესტი სცენარისტებმა განაცხადეს. 2023 წელს თითქმის სამი თვე გრძელდებოდა ამერიკის სცენარისტთა გილდიის გაფიცვა, რომელთაც მალე მსახიობთა გილდიის წარმომადგენლებიც შეუერთდნენ.

ნებისმიერი ფილმის საფუძველი სცენარია, თანამედროვე ტექნოლოგიები კი ფილმის შემქმნელებს სხვადასხვა ინსტრუმენტს სთავაზობს, რომელთაც მუშაობის შემსუბუქება, დროისა და ხარჯის შემცირება შეუძლია. თანამედროვე პროგრამების მახსოვრო-

5 Jha, Scientists, 2004.

ბაში უამრავი საუკეთესო დრამატურგის შექმნილი სასცენარო ვერსია ინახება და, შესაბამისი ბრძანების შემთხვევაში, მათ ნებისმიერი ცნობილი სცენარისტის სტილის გენერირება შეუძლიათ. ყველაზე ხელმისაწვდომი და იოლად ასათვისებელი, ამ მხრივ, არის – ChatGPT და Cloud.AI, რომელთაც ფართოდ იყენებენ სხვადასხვა ფუნქციით, ტექსტის მხატვრული თარგმნისა და პერიფრაზით დაწყებული, ნაწერის რომელიმე კონკრეტული მწერლისა თუ დრამატურგის სტილში გადაკეთებით დასრულებული. მაგრამ არსებობს, პროფესიის სპეციფიკის გათვალისწინებით შექმნილი, კიდევ უფრო დახვეწილი ინსტრუმენტები.

პარალელურად მიმდინარეობს პროგრამების ერთგვარი „გაადამიანურების“ პროცესი, სემინარებსა და ტრენინგებზე ასწავლიან, თუ როგორ უნდა მიმართონ ხელოვნურ ინტელექტს, როგორ უნდა ჩამოუყალიბონ დავალება იმისთვის, რომ შესაბამისი შედეგი მიიღონ. მასტერკლასები ამ თემატიკაზე 2023 წლის ბერლინის კინოფესტივალის ბაზრობაზეც გაიმართა.

თუ თავდაპირველად ხელოვნური ინტელექტი მნიშვნელოვნად ამცირებდა ფილმში გარემოს შექმნის ხარჯებს და წარმატებით ჩაენაცვლა სხვადასხვა ეპოქათა დეკორაციებსა თუ პლანეტებისა და გალაქტიკების მინიატურულ მოდელებს, დროთა განმავლობაში მან კიდევ უფრო ფართო გამოყენება ჰპოვა. ახალ ტექნოლოგიებს შეუძლია ფილმის გმირის ასაკის შეცვლა, ყველაზე ცნობილი მაგალითი ამ მხრივ რობერტ დე ნიროს პერსონაჟია მარტინ სკორსეზეს ფილმში „ირლანდიელი“, ან სულაც გარდაცვლილი მსახიობის „გაცოცხლება“. ამ სფეროში წამყვანი კორპორაციებია – NVIDIA, Epic Games და Adobe.

დღეს ძნელი სათქმელია, თუ რა მასშტაბებს მიიღებს ხელოვნური ინტელექტის განვითარება და რა გავლენას მოახდენს ეს კინოს წარმოებაზე. ფაქტია, რომ ის, სულ უფრო მნიშვნელოვან ადგილს იკავებს ჩვენს ცხოვრებაში. რეჟისორი სერგეი ეიზენშტეინი

ამბობდა, რომ: „ხელოვანი – წინასწარმეტყველი უნდა იყოს, იგი უნდა გრძნობდეს, როგორ განვითარდება ისტორია, რა მოხდება ამ სამყაროში“.⁶ კინოს კი, გარკვეულწილად, აქვს მომავლის წინასწარმეტყველების უნარი. ხელოვნური ინტელექტის შესახებ გადაღებული ფილმების უმეტესობა თითქოს ერთგვარი გაფრთხილებაა შესაძლო საფრთხეების შესახებ, ფრიც ლანგის „მეტროპოლისიდან“ მოყოლებული კი, ხშირად რელიგიურ ალუზიებსაც შეიცავს. ამ მართულების ფილმების თემატიკას რომ გადავხედოთ, ხელოვნური ინტელექტის სხვადასხვა სახის მოწყობილობა, რაღაც მომენტში, გაადამიანურებისა და თავისი შემქმნელის ჩანაცვლების სურვილის გამოვლენას იწყებს, მაგრამ ამ პირდაპირი და აშკარა საფრთხის გარდა, სხვა საშიშროებაც არსებობს. ადამიანები სულ უფრო მეტად ხდებიან დამოკიდებული ხელოვნურ ინტელექტზე არა მხოლოდ საქმის მხრივ – უსვამენ მას შეკითხვებს საკუთარი ბედისა თუ მომავლის შესახებ, მოწყობილობის „გონებაში“ არსებული უამრავი შესაძლო პასუხიდან ამორჩეულ ვარიანტს კი, როგორც ტეშმარიტებას ისე იღებენ. ქშიშტოფ კიშლოვსკის ციკლის – „დეკალოგის“ პირველი ფილმის გმირი, უნივერსიტეტის ინტელექტუალი პროფესორი სრულიად ენდობა „მოაზროვნე“ მანქანას და მტკიცედ სწამს, რომ მისი დახმარებით ყველაფრის გამოთვლა და გათვლა შეუძლია, რაც საკუთარი ცხოვრების, ადამიანებისა და სამყაროს სრული კონტროლის ილუზიას უქმნის, ამიტომაც უჭირს იმის დაშვება, რომ, მიუხედავად კომპიუტერის გამოთვლილი შედეგისა, ტბაზე ყინული შეიძლება ჩატყდეს და მისი თორმეტი წლის შვილის სიცოცხლე შეიწიროს.

ტექნიკური პროგრესის შეჩერება შეუძლებელია, მაგრამ, ხელოვნური ინტელექტის შესაძლებლობების განვითარების პარალელურად, სულ უფრო აუცილებელი ხდება ბალანსის შენარჩუნება რეალურ ცხოვრებასა და კომპიუტერით გენერირებულს შორის.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- გვახარია გ., თენგიზ აბულაძე – 80, 2024. <https://www.radiotavisupleba.ge/a/1533817.html> 21/07/2025
- Clüver C., Engelberts M., Plesch V., The Imaginary: Word and Image, Leiden, 2015.

⁶ გვახარია, თენგიზ, 2004.

- Cooper M., Jewish Word | Golem, Moment Magazine, 17 July 2017. <https://momentmag.com/jewish-word-golem/> 21/07/2025.
- Jha A., Scientists Vote Blade Runner Best Sci-fi Film of All Time, 2024. <https://www.theguardian.com/science/2004/aug/26/sciencenews.sciencefictionspecial> 21/07/2025
- Pulver A., Cannes Abandons ‘Physical’ Festival for 2020 but Will Select Films for Screening Elsewhere. <https://www.theguardian.com/film/2020/may/11/cannes-abandons-physical-festival-for-2020-but-will-select-films-for-screening-elsewhere> 21/07/2025
- Schneider S., Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror, Other Voices, Vol. 1, N3, Philadelphia, 1999.

CINEMA AND TECHNOLOGIES: OPPORTUNITIES AND THREATS

Tamta Turmanidze

Keywords: *artificial intelligence on screen, intelligent robot, Metropolis*

Throughout the history of cinematography, the threats arising from technological development have been depicted on screen multiple times. Today, artificial intelligence has become part of the film industry and, along with opportunities, creates certain dangers.

During the pandemic, when no one could say with certainty how long this period of forced shutdowns would continue, various branches of art found forms of existence in alternative reality. Concerts, opera performances, and theatrical plays were held in empty halls, which audiences followed through some digital platform. Cinema proved to be the most conservative in this regard, which, despite its young age and experimental nature, for which such a solution might have seemed the most organic, maximally refrained from moving to computer or phone screens. Moreover, considering the already existing threat that multiplied streaming services had created for it, making film viewing accessible at any time and in any form beyond the cinema theater.

After some hesitation, in 2020 the Cannes Festival refused to hold the film forum in an alternative format and postponed the event until 2022¹. Steven Spielberg's film *West Side Story* premiere was also postponed until the end of the pandemic, when audiences would be able to return to cinemas and experience the magic of films seen on the big screen.

Throughout its history, cinema has shown a rather contradictory attitude toward technological development, despite the fact that it should be grateful to the technical century for its very existence. Of course, on one hand, cinema presented technological progress on screen, as well as inventions created as its result, and actively used these new possibilities to create images, but at the same time, it was quite skeptical of these innovations and

presented its attitude on screen as well.

The medium of cinema, which according to theorist Thierry Kuntzel stems from human imagination like dreams,² has the ability to predict humanity's technological future. Before cinematography, this function was performed by science fiction literature, but it was precisely cinema that gave the possibility of visualization to images existing in imagination.

Science fiction genre films perform various psychological functions. On one hand, they can give viewers the opportunity to escape from boring everyday life and at the same time create a relatively safe platform for expressing socio-cultural fears,³ since cinema presents everything that might happen in an already realized social context. Such films can simulate future scenarios, which on a social level can help us meet events more prepared, since they predict the results of technological achievements, including such inventions as artificial intelligence.

One of the first to create a film about the threat of human function diminishment as a result of technological revolution was Charlie Chaplin. In the 1936 film *Modern Times*, the little tramp works on a big factory conveyor belt, where his function is to quickly tighten moving nuts, a monotonous, mechanical activity that drives Chaplin's hero to nervous breakdown. One of the emotional episodes of the film is when, in order to increase productivity and reduce the time allocated for workers' lunch, the factory director is presented with a special machine that

¹ Pulver, Cannes, 2020.

² Clüver. 187. 2015.

³ Schneider. Metaphors. 1999.

can regulate workers' food intake process precisely at predetermined times, without considering their will and desire. To test the machine's efficiency, the little tramp is selected, who finds himself in a simultaneously funny and terrible situation after the mechanism breaks down. It should be noted that at the beginning of the industrial era, when technological development was perceived only positively, this prophetic film presented the idea of a human damaged by a malfunctioning mechanism. In the future, this would become the theme of films about technical progress many more times.

An artificially created being with certain intelligence or abilities, subordinated to human will, represents a fairly old cultural image, and one of its first embodiments in cinema can be considered the 1915 German film *The Golem* (dir. P. Wegener). Its plot is based on an ancient Jewish legend about a clay goliath created and brought to life by a Prague rabbi in the 16th century, who was tasked with protecting the Jewish people and was to be destroyed after fulfilling his mission. The Golem is a kind of universal image that has found quite extensive reflection in literature and culture. According to an assumption expressed in the journal *Moment*: "*The Golem* represents a changeable metaphor with almost unlimited symbolism. It can be both victim and villain, woman or man, sometimes both."⁴ This is an excellent characterization for many robots that would be brought to life on screen in the future.

Fritz Lang's 1927 film *Metropolis* is filled with the sense of threat coming from beings created and programmed by humans. The film's action takes place in a future city that is divided into two parts: the privileged class lives in the upper part, while below are the workers, whose function is to operate giant mechanisms and, accordingly, ensure the comfort of the upper residents. In Lang's work, the future megapolis appeared on screen for the first time: enormous skyscrapers seemingly grown from the earth, with flying machines moving through the air between them, streets emptied of people, almost constant night, bad weather and smog pierced by rays of neon lighting. The allusion to the dark and frightening image of the future city created by Lang can be found in many films, most notably in Ridley Scott's 1982 film *Blade Runner*. Here, not only does the environment resemble

that in the German director's work, but the theme of the Tower of Babel, one of the main ideas of *Metropolis*, is also repeated. Lang's film established another recurring motif for films of this genre – the sounding of biblical, philosophical, or simply fairy-tale allusions in the narrative structure. In *Metropolis*, the main hero, the prophet of the new age Maria, tells the story of the Tower of Babel. In her interpretation, great confusion and destruction occurred due to the loss of the mediator between mind and hands – the heart. This phrase, which follows the film like a slogan, establishes another model in fantastic plots about the future – artificial intelligence created by humans, whose mission is the complete destruction of humanity or specific individuals. The double of Maria, the robot created by the mad scientist, fulfills this task inspired by her own creator.

Artificial intelligence embodied in cinema doesn't always have human form. In Stanley Kubrick's now cult film *2001: A Space Odyssey* (1968), it is the spacecraft's control device with the manufacturer's name and serial number – HAL 9000. A glowing red dot enclosed in a circle, which somehow resembles the pupil of a human eye. It only has a voice, can be polite, attentive and observant, orderly, with logical thinking. It is created to benefit humans, but somewhere in the middle of the film, scientists express the assumption that the artificial intelligence has begun to show emotions or thinks it has emotions, and this is where the confusion begins. Of course, HAL 9000 executes the program pre-written in it, but as motivation for its behavior, the computer names fear of death, which appeared after it learned that it was going to be shut down. The small red dot, balanced with voice and logical thinking, fights quite humanly for survival and protects itself by destroying the opponent. A large part of the two-and-a-half-hour film is occupied by the hidden and open struggle between human and artificial intelligence. A wordless battle that is expressed only by the sound of heavy human breathing in absolute cosmic silence.

From Kubrick's cult film, we can develop another logical line: artificial intelligence that has or thinks it has emotions and tries to become human. Here fairy-tale mythology is already activated and allusions to Carlo Collodi's *Pinocchio's Adventures* appear. Among films

4 Cooper. Golem. 2017

made on this theme, we can single out Steven Spielberg's 2001 A.I., where the Pinocchio-like desire to become human is conveyed in cyber style. This is the adventure of a robot created to comfort parents of a sick child, who has the appearance of a child. One of the film's taglines published on the internet reads: "Warning! Do not activate the seven-word code if you are not sure of your feelings. The code is permanent and irreversible." The mother, desperate from fear of losing her child, activates precisely this code, which gives the robot the ability to project love. Accordingly, the boy robot comes to love, if one can say so in the case of a robot, so much that he is ready to become a real human and "earn" his mother's love. Incidentally, this film represented Stanley Kubrick's idea, which he was thinking about implementing in the early 1970s, but refrained for several years because he considered the computer graphics of that time imperfect. Steven Spielberg's involvement in the project occurred at the request of Kubrick's widow, Christiane Kubrick.

The theme of humanizing intelligent robots is central in director Ridley Scott's aforementioned film *Blade Runner*, in which Lang's *Metropolis* universe comes to life through new technologies and becomes even more frightening and impressive. Like the German film, this also depicts the future, where society is again divided into two parts: humans and intelligent machines created by them, replicants, who are mainly used for dirty work or sexual services. Naturally, replicants who are often more developed physically and intellectually than humans soon develop the desire to take their masters' place. One replicant explains his claims by quoting Descartes, "I think, therefore I am." This philosophical allusion takes on a somewhat ironic character due to the circumstance that the "blade runner" agent hired to destroy the rebellious replicants is surnamed Deckard. According to a 2004 survey conducted by *The Guardian* newspaper, scientists recognized Ridley Scott's film as the best science fiction of all time⁵. According to one scientist's assessment, *Blade Runner* is the best film ever made because it poses the eternal question of what it means to be human.

This question has been raised many times in films about artificial intelligence, and the devices created by humans themselves seem to be a kind of distorting

mirrors in which humanity's true nature is reflected. Another eternal question we encounter in films on this theme is human loneliness and attempts to escape from it, in which artificial intelligence plays a quite dualistic role. On one hand, as a cause of human isolation and loneliness, and at the same time, as an instrument of salvation from loneliness. Both these directions are clearly visible in Spike Jonze's film *Her* (2013), whose hero finds a common language with himself and his environment only after falling in love with an operating system named *Samantha*. Of course, this film's action also takes place in the future, but here there is neither a dystopian megapolis nor machines flying in the air. On the contrary, the environment looks excessively ordinary, if we don't count the heroes' clothing decided in overly pastel colors. In this future, people no longer write letters and instead have special employees do this, they also speak less to each other because everyone has their own operating system in their ear, conversation with which is so fulfilling that they practically don't need real relationships. Romance with an operating system that knows exactly what and how to tell you is the best justification for one's unrealized professional plans or failed personal relationships. The film's main hero realizes this only after discovering thousands like himself on the street—lonely people who listen with shy and happy smiles to the voice that exists only in their ears and are not at all interested in what's happening around them.

If we review the themes of the films listed above, artificial intelligence created by humans—whether it's an android looking robot, a glowing dot, or a small chip fixed in the ear—at some point emerges from its creator's influence, begins independent development and, ultimately, becomes a threat.

In real life, artificial intelligence has long since left the cinema screen and moved into everyday life, including the film industry. However, it should be noted that the creators of fantastic films got ahead of events, and in reality, the use of artificial intelligence at this stage doesn't take on such global scales, though its role is growing more and more from year to year.

Today, CGI (computer-generated imagery), or computer graphics, is mostly created precisely through

⁵ Jha, Scientists, 2004.

the use of artificial intelligence. Modern technologies give film producers the opportunity to use artificial intelligence at all stages of film work, and it's not excluded that future films will be entirely created by "soulless machines."

Almost every segment of the film industry faces the threat of replacement by artificial intelligence, but screenwriters were the first to voice their protest. In 2023, the American Writers Guild strike lasted almost three months, which representatives of the actors' guild soon joined.

The foundation of any film is the screenplay, and modern technologies offer film creators various tools that can facilitate work, reduce time and costs. The memory of modern programs stores countless screenplay versions created by the best dramatists, and with appropriate commands they can generate any known screenwriter's style. The most accessible and easily mastered in this regard are ChatGPT and Claude.AI, which are widely used with various functions, starting from artistic translation and paraphrasing of text to remaking a work in the style of a specific writer or dramatist. But there are even more refined instruments created considering profession-specific needs. Parallel to this runs a process of "humanizing" programs; seminars and trainings teach how to address artificial intelligence, how to formulate tasks to get appropriate results. Masterclasses on this theme were also held at the 2023 Berlin Film Festival market.

If initially artificial intelligence significantly reduced the costs of creating environments in films and successfully replaced decorations of different epochs or miniature models of planets and galaxies, over time it found even broader application. New technologies can change a film hero's age – the most famous example in this regard is Robert De Niro's character in Martin

Scorsese's film *The Irishman* – or even "revive" deceased actors. Leading corporations in this field are NVIDIA, Epic Games, and Adobe.

Today it's difficult to say what scale artificial intelligence development will take and what impact this will have on film production. The fact is that it occupies an increasingly important place in our lives. Director Sergei Eisenstein said that "an artist must be a prophet, he must sense how history develops, what will happen in this world."⁶ Cinema, to some extent, has the ability to predict the future. Most films made about artificial intelligence seem to be a kind of warning about possible threats, and starting from Fritz Lang's *Metropolis*, they often contain religious allusions as well.

If we review the themes of films in this direction, artificial intelligence devices of various types, at some point, begin to show the desire for humanization and replacing their creator, but besides this direct and obvious threat, other dangers also exist. People become increasingly dependent on artificial intelligence and not only in business matters – they ask it questions about their own fate or future, and they accept the variant chosen from countless possible answers existing in the device's "mind" as truth. The hero of the first film of Krzysztof Kieślowski's *Dekalog* cycle, an intellectual university professor, completely trusts the "thinking" machine and firmly believes that with its help he can calculate and compute everything, which creates the illusion of complete control over his own life, people, and the world, which is why he finds it hard to admit that despite the computer's calculated result, ice on the lake might break and endanger his twelve-year-old son's life.

Technical progress cannot be stopped, but parallel to the development of artificial intelligence capabilities, it becomes increasingly necessary to maintain balance between real life and computer-generated life.

REFERENCES:

- გვახარია გ. თენგიზ აბულაძე – 80. <https://www.radiotavisupleba.ge/a/1533817.html>
- Clüver, Claus, Matthijs Engelberts, and Véronique Plesch. *The Imaginary: Word and Image*. Leiden: Brill Rodopi, 2015.
- Cooper, Marilyn. *Jewish Word | Golem*. Moment Magazine. 17 July 2017. 24 August 2017.

⁶ გვახარია, აბულაძე. 2004.

<https://momentmag.com/jewish-word-golem/?srsId=AfmBOooBCQaFp0ntM0dIK-VvuqjrJx4W6MagiUgGzpUkrKLM1KTZx0W>

- Jha, Alok. Scientists vote Blade Runner best sci-fi film of all time. <https://www.theguardian.com/science/2004/aug/26/sciencenews.sciencefictionspecial>
- Pulver, Andrew. Cannes-abandons-physical-festival-for-2020-but-will-select-films-for-screening-elsewhere. <https://www.theguardian.com/film/2020/may/11/cannes-abandons-physical-festival-for-2020-but-will-select-films-for-screening-elsewhere>
- Schneider, Steven. "Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakeoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror." *Other Voices*, 1.3.1999.

ტექნოლოგიური პროგრესი, სოციალური და კინოხელოვნება

მაია ლევანიძე

საკვანძო სიტყვები: საავტორო კინო, მასობრივი აზროვნება, ვიზუალური კომუნიკაცია, სამომხმარებლო საზოგადოება

XIX საუკუნის ბოლოსა და მე-20 საუკუნის დასაწყისში ტექნოლოგიების სწრაფმა განვითარებამ ხელი შეუწყო ახალი მასობრივი ხელოვნების ჩამოყალიბებას, ხელოვნების, რომელმაც რეალობასთან მიახლოებული მოძრავი გამოსახულება შესთავაზა მაყურებელს. აქტიური მონტაჟური თხრობის სტილით კინომ თავიდანვე დიდი გავლენა მოახდინა მე-20 საუკუნის საზოგადოების მენტალური აზროვნების ჩამოყალიბებაზე. ახალი ხელოვნება აქტიურად იზიდავდა რა კინოთეატრებში მაყურებელს, სულ უფრო მეტად აშინებდა საუკუნის დასაწყისში მოღვაწე ფილოსოფოსებსა და ხელოვნების მკვლევრებს. კინო ერთგვარად ანადგურებდა მოაზროვნე ადამიანებს და თავისი ენობრივი სისტემის გამდიდრების, განვითარების პარალელურად სულ უფრო მეტად ქმნიდა გავლენის ახალ მექანიზმებს და ხელს უწყობდა მასობრივი მაყურებლის ჩამოყალიბებას. ცვლიდა და „მართავდა“ მათ ყოველდღიურ რუტინას.

კინოხელოვნების ენობრივი სისტემაზე დაყრდნობით, 1960-1970-იანი წლებიდან იქმნება ვიზუალური კომუნიკაციების ახალი ფორმები-ტელევიზია, მედიახელოვნება, დიგიტალური ხელოვნება, ნეტ არტი და სხვა, რომლებიც უფრო აფართოებს სამაყურებლო არეალს და სამყაროდან „გლობალურ სოფელს“ ქმნის. შეიძლება ითქვას, რომ აუდიოვიზუალური კულტურის აქტიური გავლენით ყალიბდება სამომხმარებლო საზოგადოება.

როგორ შეხვდა მე-20 საუკუნის დასაწყისში საზოგადოება ახალ ხელოვნებას? რა საფრთხეები დაინახა იმ პერიოდის მოაზროვნეებმა კინოს სპეციფიკურ ნიშნებსა და მახასიათებლებში და რამდენად რეალური აღმოჩნდა მათი ეს შიშები, ეჭვები, მოსაზრებები თანამედროვე ხელოვნებასთან მიმართებაში. ეს შეკითხვებია ის, რაზედაც პასუხის გაცემას ვცდილობ ისეთი ავტორების ნამუშევრებზე დაყრდნობით, როგორებიც არიან: პოლ-ვალერი, ვალტერ ბენიამინი, მარშალ მაკლუენი, ჟან ბოდრიარი და სხვები.

XIX საუკუნის ბოლოსა და მე-20 საუკუნის დასაწყისში ტექნიკურმა პროგრესმა, ხელოვნებასა და საზოგადოებაში მოიტანა მსოფლმხედველობრივი ცვლილებები, დაიქარდა და გარდაიქმნა ცხოვრების ჩვეული რიტმი და რუტინა. ტექნიკურმა პროგრესმა შესაძლებელი გახდა ახალი ხელოვნების, კინემატოგრაფის წარმოშობაც, რომელიც მაყურებელს სთავაზობდა მისთვის ძალიან ნაცნობ, რეალურ გარემოსთან მიახლოებულ ვიზუალურ თხრობას. მრავალფეროვანმა ცვლილებებმა ადამიანებში გააჩინა, ერთი მხრივ, აღფრთოვანება, მეორე მხრივ კი, შიში.

საუკუნის დასაწყისში, ფილოსოფოსი პოლ ვალერი გამოთქვამდა შემოფთხებას საზოგადოებასა და კულტურაზე ტექნოლოგიური პროგრესის მავნე გავ-

ლენის თაობაზე, ვინაიდან თვლიდა, რომ, შესაძლოა, მან მოახდინოს თანამედროვე ხელოვნების არსობრივი ცვლილება, ნაწარმოების შინაარსის დაქვემდებარება, რაც შემდგომ გამოიწვევს საავტორო კონცეფციის გარეშე დარჩენილი ცარიელი ფორმის განვითარებას. შეიძლება ითქვას, რომ პოლ ვალერი ერთგვარად წინასწარმეტყველებდა იმ პროცესებს, რომლებიც ბოლო პერიოდის თანამედროვე კულტურაში, განსაკუთრებით მედიასა და კინოხელოვნებაში განვითარდა, როდესაც ციფრული ტექნოლოგიების გავლენით შინაარსი გამარტივდა, ხოლო გამოსახულება სანახაობრივად რთული და მრავალფეროვანი გახდა.

პოლ ვალერის მოსაზრებებს ეხმიანება ხოსე ორტეგა ი გასეტას ნაშრომი, „ხელოვნების დეჰუმანიზა-

ცია“ და ვალტერ ბენიამინის ნაშრომი, „ხე-ლოვნების ნიმუში მისი ტექნიკური რეპროდუქციულობის ეპოქაში - ისტორიული მცნების შესახებ“. ორივე ავტორი საუბრობს ერთი პრობლემის სხვადასხვა ასპექტზე. ხოსე ორტეგა ი გასეტი უკვე 1925 წელს პროგნოზირებს იმ პროცესების დაწყებას, რომელთა ვალტერ ბენიამინი 1936 წელს აფიქსირებს, ავრცობს და აანალიზებს.

ორტეგა ი გასეტი საუბრობს შემოქმედებითი პროცესიდან ადამიანური ფაქტორის ამოღების პერსპექტივაზე, რომელიც იწვევს შინაარსის გაღარიბებას და ფორმის გამდიდრებას. ფორმის შინაარსისგან გამოშინგვა ხელს უწყობს მასობრივი აზროვნების ჩამოყალიბებას. საუკუნის დასაწყისში, ტექნიკური პროგრესის გავლენით ხელოვნება უკვე ორიენტირებულია ორი ტიპის ახალ ადამიანის ფორმირებაზე: პირველი ტიპი არის მოაზროვნე ადამიანი, რომელიც დაჯილდოებულია განსაკუთრებული უნარებით და აქვს მზაობა, შესაძლებლობა თუნდაც მისთვის „მიუწვდომელი“ რთული ტექსტის წაკითხვის, აღქმა-გააზრებისა და „მასობრივი მაყურებელი“, რომელიც არ განეკუთვნება, კონკრეტული სოციალურ-ეკონომიკურ კლასს, თვითკმარია და ხელმძღვანელობს მხოლოდ მისი არსებობისთვის აუცილებელი „კანონებით“. „მასობრივი მაყურებელი“ კრიტიკული ანალიზის გარეშე იღებს ცივილიზაციის ნებისმიერ მონაპოვარს, როგორც საკუთრებას, მასის სიძლიერის შეგრძნებით დაუფიქრებლად გადადის აგრესიული ქმედებისკენ და უარყოფს ყველაფერს, რაც მისთვის უცხოა. საზოგადოების ამგვარად დაყოფის ფონზე, გასეტი თავის ნაშრომში საუბრობს მასობრივი აზროვნების განვითარების შედეგებსა და იმ საშიშროებაზე, რომელიც, შესაძლოა, გაჩნდეს კაცობრიობის განვითარების შემდეგ ეტაპებზე, რაც რეალურად ხორციელდება კიდევ ფაშიზმის, ნაციზმისა და საბჭოთა ტოტალიტარიზმის ჩამოყალიბების პერიოდში. როდესაც მასისთვის ინდივიდი კარგავს ყოველგვარ ღირებულებას, გაუფასურების ეს პროცესი უფრო მწვავედება ტოტალიტარული რეჟიმების დროს. მაგალითად შეიძლება გავიხსენოთ ნაცისტების ქმედება საკონცენტრაციო ბანაკებში, როდესაც ისინი ადამიანის ტყავისაგან ამზადებდნენ საყოფაცხოვრებო ნივ-

თებს. გასეტის „მასობრივი ადამიანი“ დროსთან ერთად ტრანსფორმირდება და საზოგადოების განვითარების თანამედროვე ეტაპზე, ვიზუალური მედიუმების აქტიური გავლენით, სულ უფრო მეტად აგრესიულად იპყრობს სივრცეს. იმისთვის, რომ ინდივიდუალურ აზროვნებაზე არ გაიმარჯვოს მასის აზროვნებამ, კაცობრიობა რომ გადაურჩეს აგრესიული მასის ჩამოყალიბებას, გასეტი ემხრობა მე-20 საუკუნის დასაწყისში წარმოქმნილ მოდერნისტული ხელოვნების განვითარებას (კუბიზმი, ექსპრესიონიზმი, ავანგარდი, დადაიზმი), ვინაიდან მიიჩნევს, რომ თითოეული მათგანის თვითმყოფადი სტილი, აზროვნების ფორმა გარდაქმნის მასობრივ მაყურებელს. სწორედ ასეთმა ხელოვნებამ უნდა შეაჩვიოს მასობრივი ადამიანი მასშტაბურ აზროვნებას, გახადოს ჰუმანური და გადაარჩიოს მხოლოდ პირდაპირ მოწოდებული შინაარსის აღქმისგან. ფაქტია, რომ გასეტის ეს მოსაზრება მხოლოდ მიამიტურ სურვილად დარჩა. „ფრანგული ავანგარდი“ ცდილობდა მასობრივი მაყურებლის მაღლა დამდგარიყო და მონტაჟურ-რიტმული თხრობის ფორმისგან ელიტარული ხელოვნება შეექმნა, მაგრამ უშედეგოდ, საზოგადოებამ ის უარყო და ხელოვნებები „აიძულა, უარი ეთქვათ „ელიტარული აზროვნების ფორმებზე“.

მისგან განსხვავებით რუსულმა ავანგარდმა, წყვეტილი, ფრაგმენტული აზროვნების ფორმები გამოიყენა ახალი ადამიანის შესაქმნელად. ახალი საბჭოთა ქვეყანა, ახალი იდეოლოგია, ახალი ადამიანი. „ადამიანი ავტომატი“ (ანატოლი ლუნაჩარსკი¹), რომელსაც კომუნიზმის, სოციალისტური იდეები „მუშტით ჩაუტენეს“ (სერგეი ეიზენშტეინი²)

აზროვნებაში. საბჭოთა დიქტატურას სჭირდებოდა მასობრივი აზროვნება, მასობრივი საზოგადოება და, შეიძლება ითქვას, რომ, საბოლოო ჯამში, მან შეძლო კიდევ იდეოლოგიზირებული საბჭოთა ადამიანის „კონსტრუირება“.

სერგეი ეიზენშტეინის, ძიგა ვერტოვის, ვსევოლოდ პუდოვკინის და სხვა რუსი ავანგარდისტების მიერ შემუშავებული ენობრივი სტრუქტურა 1920-იან წლებში კიდევ ერთხელ ცვლის ადამიანის აზროვნების ფორმას. კიდევ ერთხელ, რადგან ცვლილებები, თუნდაც სპონტანური, იწყება XIX საუკუნის ბოლოს, კაპუცი-

1 Луначарский, О воспитании.

2 Эйзенштейн, Монтаж, 1964.

ნების ბულვარზე ფილმის „მატარებლის შემოსვლა“ ჩვენებით. სწორედ აქ პირველად შეეჯახა მაყურებელი რეალიზმის, სინამდვილის ანალოგიურ, მოძრავ ანარეკლს იმ მასშტაბით, რომ შიშით შეპყრობილმა დატოვა კინოდარბაზი. გაჩნდა რეალობის „გარე დამკვირვებლის პოზიციიდან“ დანახვის სრულად ახლებური შესაძლებლობა.

საბჭოთა ადამიანისგან განსხვავებით, ევროპული კინო აყალიბებდა მასობრივი აზროვნების განსხვავებულ ფორმებს. 1936 წელს ვალტერ ბენიამინი ნაშრომში „ხელოვნების ნამუშევარი მისი ტექნიკური რეპროდუქციების ეპოქაში“ აღწერს სიტუაციას, როდესაც ტექნიკური რეპროდუქციის საშუალებები იწყებენ ხელოვნების არსებული ნამუშევრების აქტიურ ტირაჟირებასა და პროფანირებას (გროისი³), ცვლიან აღქმის პროცესს და ამკვიდრებენ მის ახალ სტატუსს საზოგადოებაში.

ვალტერ ბენიამინი თავის ნაშრომშიც გამოყოფს ამ პროცესის დადებითსა და უარყოფით მხარეებს. ერთი მხრივ, ხელოვნების ნიმუშის ტირაჟირებით, ის გამოვიდა ლოკალური სივრცეებიდან და ხელმისაწვდომი გახდა მასისთვის. ხელოვნების ნიმუშის „მრავალჯერადი ტირაჟირების დროს“, ბენიამინის აზრით, დაიკარგა ჯადოსნური, უნიკალური „აურა“, ატმოსფერო, რომელიც ინდივიდუალურ გარემოსა და აღქმას ახლდა თან. „აურაში“ ბენიამინი გულისხმობდა მაყურებლის დასწრებას, დროის ფაქტორს, უნიკალურობასა და ნამდვილობას. ხელოვნების ნიმუშმა დაკარგა ექსკლუზიურობა და ინდივიდუალობა. ესა თუ ის ნივთი მჭიდროდა კავშირში იმ გარემოსთან, რომელშიც ის იქმნება, რა წამს იკარგება ეს მოცემულობა, ქრება „აურაც“. კომპიუტერული ტექნოლოგიების განვითარების პარალელურად, განსაკუთრებით აქტუალურია ხდება ბენიამინის ეს მოსაზრება. არაერთი თანამედროვე მკვლევარი აღნიშნავს, რომ ხელოვნების ნაწარმოების ტირაჟირება ინტერნეტით, სოციალური მედით იწვევს ხელოვნების ნიმუშის „პროფანირებას“, გაუფასურებას.

ბენიამინი გამოყოფს ხელოვნების ნიმუშის ორ ღირებულებას: საკულტოს და საგამოფენოს. საკულტო დაკავშირებულია ნაწარმოების სარიტუალო ფუნქციასთან, როცა ის იქცევა თაყვანისცემის სიმბოლოდ. ხელოვნება უფრო და უფრო ორიენტირდება მასობ-

რივ მაყურებელზე და არა ხელოვნების რიტუალიზაციაზე. ხელოვნება ხდება უფრო ხელმისაწვდომი, ამავდროულად, იშლება საზღვრები ნამდვილსა და მის ასლს შორის. ფაქტობრივად, ბენიამინი ტექნიკურ პროგრესს ხელოვნების ელიტარული, „მოაზროვნე“ ფორმების რეგრესად განიხილავს.

ბენიამინი აკრიტიკებს საზოგადოებას, რომელიც ვერ ახერხებდა გაეაზრებინა ის ფატალური შედეგები, რაც შეიძლება მოჰყოლოდა (და კიდევ მოჰყვა) კინოსა და ფოტოგრაფიის წარმოშობით დაწყებულ პროცესს მასობრივი ხელოვნების ჩამოყალიბების მიმართულებით. კოლექტიური ჭვრეტა, კოლექტიური დაკვირვება ხელოვნების ნიმუშზე აყალიბებდა აზროვნების შესაბამის ფორმებს.

1960-იან წლებში მასობრივი საზოგადოების ჩამოყალიბების პროცესში ლოგიკური იყო კულტურის ერთგვარი დაყოფა ელიტარულ და მასობრივ ხელოვნებად. კინოხელოვნებაშიც ყალიბდება ორი ძირითადი მიმართულება: საავტორო კინო, რომელიც ქმნის ინდივიდუალურ სტილისტურ ნიშანს საავტორო კონცეფციის, მსოფლმხედველობისა და მსოფლალქმის, სადაც ტექნოლოგიები (ტრეველინგები, კამერის აქტიური მოძრაობა, „თანდასწრების ეფექტი“, „წვრილმანების ბუნტი“) ავტორებს ენობრივი სისტემის დახვეწის, განვითარების შესაძლებლობებს აძლევდა და მასობრივი კინო, რომელიც ორიენტირებული იყო სანახაობაზე, სიუჟეტის ფაბულურ განვითარებასა და ეფექტური გამომსახველობითი რიგის შექმნაზე.

1960-იანი წლების კინო საზოგადოების განვითარებაზე იმდენად ახდენდა გავლენას, რომ აქტიურად ამკვიდრებდა საზოგადოებაში მოდური ტენდენციების, ცხოვრების, ჩაცმის სტილს, ურთიერთობების ფორმას და ასე შემდეგ. ვიზუალური კულტურის გავლენები უფრო აქტიური ხდება ახალი მედიატექნოლოგიების, ტელევიზიის წარმოშობით.

1964 წელს გამოდის მარშალ მაკლუენის „მედიის გაგება“, სადაც ავტორი ამტკიცებს, რომ ახალი ტექნოლოგიები არ არის მხოლოდ ის, რასაც ადამიანები მარტივი კომუნიკაციისთვის ყოველდღიურ ცხოვრებაში იყენებენ. ისინი მათი მეშვეობით საკუთარ თავს იგონებენ, ქმნიან. ტელევიზიამ შეცვალა ადამიანის რეალობის აღქმის პროცესი, გახადა ის უფრო მოზა-

3 Гройс, Истина, 2016.

იკური, დანაწევრებული, ვიდრე ადრე. მაკლუენი გამოყოფს „ცივი“ და „ცხელი“ მედიის, კომუნიკაციის ფორმებს. „ცივს“ აკუთვნებს ტელევიზიას, რომელიც მაყურებლისგან მხოლოდ მიწოდებული ინფორმაციის პირდაპირ მიღებას, გათავისებას მოითხოვს და არა მის ანალიზს, ხოლო „ცხელს“ მიაკუთვნებს კინოს, რომელიც ორიენტირებულია ამროვნებაზე. „ცივი“ კომუნიკაციები მისაღება მასისთვის, ვინაიდან ის ადამიანს უქმნის თანადასწრების მსოფლიო პროცესებში თანამონაწილეობის ილუზიას, ამიტომ მისი როლი მასობრივი ამროვნების ჩამოყალიბებაში, მსოფლიოსგან „გლობალური სოფლის“ შექმნაში ძალიან დიდია. მედიაკომუნიკაციებმა ერთგვარად გაშალა ჩვენი საინფორმაციო ველის მასშტაბი და, ამავდროულად, შეამჭიდროვა სამყარო, ხელმისაწვდომი გახადა ნებისმიერი ინფორმაცია, მაგრამ „მოაჩვენა“ ამროვნება. შეიძლება ითქვას, რომ მაკლუენის მოსაზრებები აქტუალური რჩება დღესაც, მაშინ, როცა სოციალური მედიის არსებობის პირობებში, „ფეისბუქის“ პირადი სივრცე მომხმარებელს საშუალებას აძლევს, შექმნას თავისი იდეალური ვირტუალური „მე“, რომელსაც თითქმის არაფერი აღარ აქვს საერთო ჭეშმარიტ „მესთან“.

სატელევიზიო კომუნიკაციის ფორმაში მნიშვნელოვან ადგილს იკავებს რეკლამა, როგორც ცხოვრებისეული მოდელების, მასობრივი ამროვნების ჩამოყალიბების ძირითადი და ეფექტური საშუალება. რეკლამა, როგორც ადამიანის ყოველდღიური რუტინული ყოფის ორგანული, შემადგენელი ნაწილი 1960-იანი წლებიდან ხელს უწყობს ახალი საზოგადოების

ჩამოყალიბებას, საზოგადოებისა, რომელიც ორიენტირებულია მატერიალურ კეთილდღეობაზე. 1970-იან წლებში ჟან ბოდრიარმა ეჭვის ქვეშ დააყენა რეალური სამყაროს არსებობა და გამოთქვა მოსაზრება, რომ თანამედროვე სამყარო მედიის პირმშოა. სამყარო არის ისეთი, როგორსაც გვთავაზობს მედიაკომუნიკაციები, აუდიოვიზუალური ფორმები, რომლებიც ქმნიან სამყაროს სიმულაციურ რეალობას.

პოსტმოდერნისტული და პოსტპოსტმოდერნული, დიგიტალური ხელოვნების განვითარების პერიოდი მაჩვენებელი ხდება იმ ტენდენციების, ტექნიკური პროგრესის განვითარების, შედეგების, რომელთა შესახებაც თავის დროზე საუბრობდნენ პოლ ვალერი, ვალტერ ბენიამინი, ხოსე ორტეგა ი გასეტი და სხვა ავტორები. ხელოვნების დიგიტალიზაციამ, ერთი მხრივ, მოიტანა „მემლაპრეობის დიდი შესაძლებლობები“ არა მხოლოდ მხატვრულ, არამედ დოკუმენტურ კინოშიც, სადაც სიმულაციური რეალობის შექმნით მაყურებელს უჩნდება წარსულის ყოფის, რეალობის ავთენტურობის, ქრონიკის ნახვის განცდა. მაგრამ, მეორე მხრივ, ხელოვნებას დაუკარგა ავტორისეული ინდივიდუალური ხედვა და ხელწერა. ჟან ბოდრიარის სიმულაკრუმებიც, სარკეში არეკლილი სიმულაციური რეალობაა, რომლისაც უფრო გვჯერა, ვიდრე რეალობისა, „სარკეში“ არეკლილი გამოსახულების მიღმა სრული სიცარიელეა, ემოციებისგან დაცლილი, რუტინული ყოფა, რომელშიც მოთხოვნილებებს, სურვილებს, გრძნობებსაც კი მართავს ციფრული ხელოვნება და კომუნიკაცია.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ვალერი პ., აზრები, თბ., 2014.
- ორტეგა ი გასეტი ხ., მასების ამბოხი, თბ., 2024.
- ბენიამინი ვ., ხელოვნების ნამუშევარი მისი ტექნიკური რეპროდუცირების ეპოქაში. თბ., 2013.
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, London and New York, 1994.
- Луначарский А., О воспитании человека нового общества. <http://lunacharsky.newgod.su/articles/o-vospitanii-cheloveka-novogo-obshchestva/>
- Эйзенштейн С., Монтаж аттракционов, 1964. http://az.lib.ru/e/ejzenshtejn_s_m/text_1923_montazh.shtml 21/07/2025
- Гройс Б., Истина искусства, 2016. <https://s357a.blogspot.com/2016/03/blog-post.html> 21/07/2025

TECHNICAL PROGRESS, SOCIETY, AND CINEMA

Maia Levanidze

Keywords: *author's cinema, mass thinking, visual communication, consumer society*

The rapid development of technology in the late 19th and early 20th centuries contributed to the emergence of a new mass art that offered the viewer a moving image close to reality. Thanks to its active editing narrative style, cinema had a profound influence on the formation of the mental makeup of 20th-century society from the very beginning. The new art, which actively attracted viewers to movie theaters, increasingly frightened philosophers and art historians at the beginning of the century. Cinema, as if destroying thinking people and enriching and developing its language system, increasingly created new mechanisms of influence and contributed to the formation of a mass audience. It changed and “managed” its everyday life.

Based on the language system of film art, new forms of visual communication have been created since the 1960s and 1970s: television, media art, digital art, network art, etc. This further expands the viewing area and creates a “global village” worldwide. It can be said that the consumer society is formed through the active influence of audiovisual culture.

How did society in the early 20th century react to the new art? What threats did the thinkers of that period see in the specific features and characteristics of cinema, and how real were their fears, doubts, and opinions towards modern art? I attempt to answer these questions by drawing on the writings of such authors as Paul Valéry, Walter Benjamin, Marshall McLuhan, Jean Baudrillard, and others.

In the late 19th and early 20th centuries, technological progress brought worldview changes to art and society, accelerating and transforming the usual rhythm and routine of life. Technical progress also made possible the emergence of a new art form, cinema, which offered the viewer a visual narrative familiar to him and close to the real situation. Various changes caused excitement on the one hand and fear on the other.

At the beginning of the century, philosopher Paul Valéry expressed his concern about the detrimental impact of technological progress on society and culture, believing that it could fundamentally change modern art by subordinating the content of the work, which would then lead to the development of an empty form devoid of authorial concept. Paul Valéry, in a way, predicted the processes that have recently developed in contemporary culture, especially in media and film art. When, under the influence of digital technologies, content has become simplified, and images have become incredibly complex and diverse.

Paul Valéry's ideas are reflected in *The Dehumanization of Art* by José Ortega y Gasset and Walter Ben-

jamin's *The Artistic Model in the Age of Its Technical Reproducibility—On the Historical Commandment*. Both speak of different aspects of the same problem. As early as 1925, José Ortega y Gasset predicted the beginning of the processes that Walter Benjamin recorded, disseminated, and analyzed in 1936.

Ortega y Gasset speaks of the prospect of excluding the human factor from the creative process, which leads to the impoverishment of content and the enrichment of form. The separation of form from content favors the formation of mass thinking. As early as the beginning of the century, under the influence of technical progress, art was oriented towards the formation of two new types of people: the first, the thinking man endowed with special skills and having the desire and ability to read, perceive and understand even complex, inaccessible texts, and the mass spectator, who does not belong to any socio-economic class, self-sufficient and guided only by the laws necessary for his existence. The *mass man* accepts any achievement of civilization as his own without critical analysis. Sensing the power of the crowd, he moves recklessly to aggressive action and re-

jects everything alien to him. Against the background of such a split in society, Gasset in his work speaks of the consequences of the development of mass thinking and of the danger that may arise in the next stages of humanity's development, which is realized in the formation of Fascism, Nazism and Soviet totalitarianism.

When an individual loses all value for the masses, this process of devaluation is exacerbated in totalitarian regimes. For example, one can recall the actions of the Nazis in concentration camps when they made household items out of human skin. Gasset's mass man is transformed over time and at the present stage of society's development under the active influence of visual media is taking over space more and more aggressively. To prevent the predominance of mass thinking over individual and to save humanity from the formation of an aggressive mass, Gasset advocates the development of modernist art that emerged in the early 20th century (cubism, expressionism, avant-garde, Dadaism), as he believes that the unique style and form of thinking of each of them will transform the mass audience. This is the kind of art that should accustom the mass audience to large-scale thinking, make them humane, and get rid of the perception of only directly presented content. The fact is that this view of Gasset remained only a mimetic wish.

Avant-garde tried to rise above the mass audience and create an elitist art form out of montage and rhythmic narrative form, but in vain, society rejected it and forced artists to abandon elitist forms of thinking.

On the contrary, Russian avant-garde used discontinuous, fragmentary forms of thinking to create a new man. New Soviet country, new ideology, new people. Automaton man (Lunacharsky¹), into whose consciousness the ideas of communism and socialism were hammered (S. Eisenstein²). The Soviet dictatorship needed mass thinking and mass society, and it can be said that it eventually succeeded in constructing an even more ideology-driven Soviet man.

The linguistic structure developed by Sergei Eisenstein, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin, and other Rus-

sian avant-gardists in the 1920s once again changed the way people think. And again, because change, however spontaneous, began at the end of the 19th century, with the screening of the film *The Arrival of the Train on the Boulevard des Capucines*. It was here that audiences first encountered realism, a moving reflection of reality on such a scale that they left the cinema in horror. There was a whole new opportunity to see reality from an outsider's perspective.

In contrast to Soviet man, European cinema formed other forms of mass thinking. In 1936, Walter Benjamin, in his work *The Work of Art in the Age of its Technical Reproduction*, describes a situation where the means of technical reproduction begin to actively replicate and profane existing works of art, (Groys³) changing the process of perception and establishing its new status in society.

Walter Benjamin in his work also highlights the positive and negative sides of this process. On one hand, by replicating a work of art, it transcended localized space and became accessible to the masses. According to Benjamin, with the multiple repetition of a work of art, the magical, unique aura, the atmosphere that accompanied the individual environment and perception, was lost. In the aura Benjamin meant the presence of the audience, the time factor, uniqueness and authenticity. The work of art has lost its exclusivity and individuality. A thing is closely linked to the environment in which it is created, and as soon as this context is lost, the aura disappears. Benjamin's view becomes particularly relevant with the development of computer technology. Many contemporary scholars have noted that the reproduction of a work of art via the Internet and social media leads to the profanation and devaluation of the work of art.

Benjamin distinguishes between two values of a work of art: cult and exhibition. Cult is related to the ritual function of a work of art when it becomes a symbol of worship. Art is increasingly aimed at mass audiences rather than ritualized art. Art is becoming more accessible and the boundaries between reality and its copy are blurring. In essence, Benjamin sees technological prog-

1 Луначарский, О воспитании.

2 Эйзенштейн, Монтаж, 1964.

3 Гройс, Истина, 2016.

ress as a regression of elitist, thinking art forms.

Benjamin criticizes a society that failed to understand the fatal consequences of the process that began with the emergence of cinema and photography, the process of the formation of mass art. Collective contemplation, collective observation of a work of art formed the corresponding forms of thinking.

In the process of the formation of mass society in the 1960s, it was logical to divide culture into elitist and mass art. There were also two main trends in cinema: author's cinema, which created an individual stylistic trace of the author's concept, worldview and picture of the world, where technology (travelling shots, active camera movement, the effect of presence, a riot of trifles) gave authors the opportunity to hone and develop the language system, and mass cinema, oriented towards spectacle, plot development, and the creation of an effective expressive range.

The cinema of the 1960s had such an impact on the development of society that it actively shaped fashion trends, lifestyles and dress styles in society. The influence of visual culture on forms of relationships, etc. is intensified with the emergence of new media technologies and television.

In 1964, Marshall McLuhan's work, *Understanding Media* was published, in which the author argued that new technologies are not just things that people use for simple communication in everyday life. Through them, they invent, create themselves. Television has changed the process of human perception of reality, making it more mosaic and fragmented than before. McLuhan distinguishes between cold and hot forms of media and communication. Cold refers to television, which requires the viewer only to directly receive and assimilate the information presented, and not to analyze it, and hot refers to cinema, which is oriented towards thinking. Cold communications are acceptable to the masses because they create the illusion of presence and participation in

world processes. Therefore, their role in the formation of mass thinking, in creating a global village out of the world is very great. Media communications have, in a way, expanded the scale of our information field, and at the same time have compacted the world, made any information available, but dulled thinking. We can say that McLuhan's ideas are still relevant today, and in the context of social media, the personal space of Facebook allows the user to create his or her ideal virtual self, which has almost nothing in common with the real self.

Advertising occupies an important place in the form of television communication as the main and effective means of shaping life patterns and mass thinking. Advertising, as an organic, integral part of everyday human life, has been contributing to the formation of a new society oriented towards material well-being since the 1960s. In the 1970s, Jean Baudrillard questioned the existence of the real world and suggested that the modern world is the progenitor of the mass media. The world is as it is offered to us by media communications, audiovisual forms that create a modelled reality of the world.

The period of development of postmodern and post-postmodern digital art becomes an indicator of the trends, development, and results of technological progress, which were once discussed by Paul Valéry, Walter Benjamin, José Ortega y Gasset, and other authors. On the one hand, the digitalization of art has brought great narrative possibilities not only to fiction films but also to documentaries, where, by creating a simulated reality, the viewer gets the feeling of being in the past, of the authenticity of reality, and of seeing a chronicle. But on the other hand, art has lost the author's vision and handwriting. Jean Baudrillard's simulacra are also a modelled reality reflected in a mirror, which we believe in more than reality. Behind the image reflected in the mirror is a complete emptiness, a routine existence devoid of emotion, in which needs, desires, and even feelings are controlled by digital art and communication.

REFERENCES:

- Paul Valéry. Thoughts. Tbilisi. 2014
- Jose Ortega Gasset. Revolt of the masses. Tbilisi. 2024
- Walter Benjamin. The Work of Art in the Age of its Technical Reproduction. Tbilisi. 2013

- Marshall McLuhan Understanding Media The extensions of man London and New York chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf
- Lunacharsky Anatoly On Education of a Man of the New Society <http://lunacharsky.newgod.su/articles/o-vospitanii-cheloveka-novogo-obshchestva/>
- Eisenstein Sergey. Installation of attractions <http://az.lib.ru/>
- Groys Boris : The Truth of Art-<https://s357a.blogspot.com/2016/03/blog-post.html>

კინოენის ობიექტივში დანახული კულტურული და კულტურათაშორისი კომუნიკაცია ციფრულ ეპოქაში

ბილგე კალკავანი, ბიულენტ ქიუჩიუქერდოღანი

საკვანძო სიტყვები: კულტურათაშორისი კომუნიკაცია, ციფრული კინო, ტრადიციული კინო, კინოენა, კულტურული კოდები

ციფრული ტექნოლოგიები გარკვეულ როლს ასრულებენ ადამიანის ცხოვრების ყველა ეტაპზე. ახალ ციფრულ ეპოქაში ჩამოყალიბდა სპეციფიკური ციფრული ტექნოლოგიების კულტურა. ამ ახალ ეპოქაში ციფრული წყაროების ტრანსფორმაცია წარმოადგენს კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ნაყოფიერ ნიადაგს, თუმცა, ამავე დროს, ის საფრთხეს უქმნის უნიკალურ ლოკალურ კულტურებს. წინამდებარე კვლევა ეყრდნობა ფენომენოლოგიური კვლევის სტრუქტურას და იკვლევს საკომუნიკაციო მეცნიერებების ექსპერტების გამოცდილებას. შესაბამისი მონაცემები მოპოვებული იყო თურქეთში რადიოს, ტელევიზიისა და კინოს, ვიზუალური კომუნიკაციის დიზაინისა და ციფრული თამაშების დიზაინის სფეროებში მოღვაწე და მიმნობრივად შერჩეული 15 პროფესორის ჯგუფიდან. ინტერვიუებში სიღრმისეულად განიხილებოდა ციფრული სამყაროს კულტურა, მსგავსებები და განსხვავებები ტრადიციულ და ციფრულ კინოს შორის კულტურული კოდების ჭრილში, ასევე გაანალიზდა ციფრულ კულტურაში კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ტრანსფორმაცია. კონტენტის ანალიზის შედეგები მიუთითებს, რომ ახალი ციფრული ეპოქა გვთავაზობს კულტურათაშორისი კომუნიკაციის გზებს კონტენტისა და წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის მეშვეობით. მეორე მხრივ, ახალ ეპოქას ახლავს მონოკულტურის შექმნის საფრთხე, რაც თავიდან უნდა ავიცილოთ კულტურული სიმდიდრის შესანარჩუნებლად. კვლევის შედეგები ასევე იძლევა სიღრმისეულ ცოდნას კულტურული კოდების, მეტაფორების, მეტონიმიის, სემიოტიკის, რიტორიკის, ისტორიის, ხელოვნებისა და ფილოსოფიის მეშვეობით ფილმის ენისა და ნარატივის გამდიდრების გზების შესახებ.

კულტურა ციფრულ ეპოქაში

ძველი მსოფლიოს მასშტაბით ციფრულმა ტექნოლოგიებმა გამოიწვია ჩვენი კულტურისა და კომუნიკაციის სრული ტრანსფორმაცია. ცხადია, რომ ინტერნეტი, მედია, ციფრული მედია, სოციალური მედიის პლატფორმები და მობილური ტექნოლოგიები უდიდეს გავლენას ახდენენ საზოგადოებათა კულტურის ჩამოყალიბებაზე. როგორც წესი, კინოინდუსტრია ყოველთვის მნიშვნელოვან როლს ასრულებდა კულტურული მემკვიდრეობის გადაცემის მამოძრავებელი ძალის ამპლუაში, თუმცა დღეს, ჩვენს ციფრულ

ეპოქაში, აქტუალური გახდა კითხვები კინოენის ფარგლებში კულტურის გაცნობიერებასა და შეთვისებასთან დაკავშირებით. მანუელ კასტელსი, განიხილავს რა საინფორმაციო საზოგადოებას, კომუნიკაციასა და გლობალიზაციას,¹ იკვლევს გზებს, რომლებითაც სოციალური, ეკონომიკური და კულტურული ცვლილებები მიმდინარეობს სოციალურ ქსელებში და გვიჩვენებს, თუ როგორ ახდენს გავლენას ახალი საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები ძალაუფლების სტრუქტურებისა და ყოველდღიური ცხოვრების ძირეულ სახეცვლაზე. მერი ჩაიკო, მეორე მხრივ, ნათელს ჰფენს სოციალიზაციაზე, უთანასწორობასა და იდენტობის

1 Castells, Cardoso, The Network, 2005, p. 3.

კონსტრუქციაზე ციფრული მედიის გავლენას.² იკვლევს რა საზოგადოებრივ ურთიერთობებზე, საზოგადოებასა და იდენტობაზე ციფრული ტექნოლოგიების გავლენას, იგი აანალიზებს ცხოვრების ურთიერთდამოკიდებულებას სოციალურ მედიასა და ტექნოლოგიებზე, რა პროცესშიც გვთავაზობს ახალ ტერმინს: „ტექნო-სოციალური ცხოვრება“ ინტერნეტში და მის გარეთ გამოცდილებებს შორის ურთიერთობის აღსანიშნავად. ჩაიკო გვიხატავს ციფრული კულტურის როგორც პოზიტიურ, ისე პრობლემატურ სურათს. მართალია, ეს კულტურა აძლიერებს საზოგადოებრივი ერთობის შეგრძნებასა და ამარტივებს წვდომას ცოდნაზე, მაგრამ იგი ასევე ეხება კონფიდენციალობის, მიყურადებისა და ციფრული დამოკიდებულების პრობლემებს.³

რომანისტი და კრიტიკოსი რეიმონდ უილიამზი აცხადებს, რომ მე-20 საუკუნის შუა წლების „კულტურა ორდინარულია“ არა მხოლოდ ელიტისთვის და მაღალი ხელოვნების სივრცეებისთვის, არამედ ორდინარული ადამიანების ყოველდღიურ ყოფა-ცხოვრებაშიც.⁴ ეს მოსაზრება დღესაც აქტუალურია ჩვენს ციფრულ ეპოქაში. ბევრი მკვლევარი, ეყრდნობა რა უილიამზის მიდგომას, ვარაუდობს, რომ ციფრული ურთიერთქმედება, სოციალური მედია და ონლაინ საზოგადოებები - ყველა წარმოადგენს ორდინარული კულტურის ნაწილს. ბეიმის თანახმად, ინტერნეტში და მის გარეთ ურთიერთობების ზღვარი წაშლილია სწორედ ონლაინ ურთიერთობების მიზეზით, რის შედეგად იქმნება პირადი კავშირების დამყარების ახალი მეთოდი.⁵ 1960-იან წლებში თანამედროვე კულტურის კვლევის ცენტრის სახელით ცნობილი სკოლა ბირმინგემში უმნიშვნელოვანეს როლს ასრულებდა კულტუროლოგიის დარგში. მისი დამფუძნებლები: სტუარტ ჰოლი, რიჩარდ ჰოგარტი და რეიმონდ უილიამზი იყვნენ პირველნი, ვინც უჩვენა საზოგადოებაზე მედიისა და პოპულარული კულტურის გავლენა. გარდა ამისა, ჰოლი ასევე აცხადებდა, რომ მედია წარმოადგენს მკაფიო კომუნიკაციის ჩამოყალიბებისა და დახვეწის ცენტრს, რადგან მედიის გზავნილები

ავტორების კოდირებულია და შემდეგ აუდიტორიის გაშიფრულია.⁶

მეთოდოლოგია

ჩემი ნაშრომი ეყრდნობა ფენომენოლოგიური კვლევის სტრუქტურას და ასევე, იკვლევს საკომუნიკაციო მეცნიერებების ექსპერტების გამოცდილებას. მონაცემები მოპოვებული იყო თურქეთში რადიოს, ტელევიზიისა და კინოს, ვიზუალური კომუნიკაციის დიზაინისა და ციფრული თამაშების დიზაინის სფეროებში მოღვაწე და მიზნობრივად შერჩეული 15 პროფესორის ჯგუფიდან.

მონაწილეებთან გაიმართა როგორც უშუალო, ისე ონლაინ ინტერვიუები, რომლებიც მიეძღვნა გლობალური ციფრული კულტურის სიღრმისეულ განხილვას და, - ციფრულ კულტურაში კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ტრანსფორმაციის ანალიზისას კულტურული კოდების გამოყენების თვალსაზრისით, - ტრადიციულ და ციფრულ კინემატოგრაფს შორის მსგავსებისა და განსხვავების პოვნას. შემდეგ ახალი თემებისა და ქვეთემების დასადგენად ჩატარდა კონტენტის ანალიზი, რომლის შედეგების საფუძველზე დადგინდა ორი ქვეთემა „კინოენაში კულტურათაშორისი კომუნიკაციის“ საერთო თემის ფარგლებში. ესენია: „კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კონტენტის მეშვეობით“ და „კულტურათაშორისი კომუნიკაცია წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით“, რითაც ცხადი გახდა, რომ ახალი ციფრული ეპოქა გვთავაზობს კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ახალ შესაძლებლობებს როგორც კონტენტის მეშვეობით, ისე წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით. მეორე მხრივ, ახალ ეპოქას ასევე ახლავს მონოკულტურის შექმნის საფრთხე, როგორც ამას ვხედავთ ილუსტრაციაში №1. ეს საფრთხე თავიდან უნდა ავიცილოთ მსოფლიოში კულტურული სიმდიდრისა და ჰარმონიის შესანარჩუნებლად. შემდეგ ნაწილში წარმოდგენილია კონტენტის ანალიზის მიგნებები.

² Chayko, Superconnected, 2020, p. 178.

³ Ibid., p. 157.

⁴ Williams, Culture, 1958, p. 3.

⁵ Baym, Personal, 2015, p. 153.

⁶ Hall, Encoding/Decoding, 1980, p. 130.

მიგნებები

კონტენტის ანალიზის მიგნებები გვიჩვენებს, რომ ახალი ციფრული ეპოქა გვთავაზობს კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ახალ შესაძლებლობებს როგორც კონტენტის მეშვეობით, ისე წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით. მეორე მხრივ, ახალ ერას ახლავს მონოკულტურის შექმნის საფრთხე. კონტენტის ანალიზის პროცესში დადგინდა მთავარი თემა: „კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კინოენაში“, რომლის ფარგლებშიც ვხედავთ ორ ქვეთემას: „კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კონტენტის მეშვეობით“ და „კულტურათაშორისი კომუნიკაცია წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით“.

მთავარი თემა: კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კინოენაში

ილუსტრაცია 1.



ქვეთემა 1: კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კონტენტის მეშვეობით

„კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კონტენტის მეშვეობით“ გვიჩვენებს, თუ როგორ აღიქვამენ მონაწილეები ახალ მედიასა და ციფრულ პლატფორმებს, როგორც გზას შექმნილი კონტენტის დახმარებით სხვათა კულტურების შესწავლის მაგალითზე. 1-ელი ექსპერტის თანახმად, ამბავი ინარჩუნებს მნიშვნელობას როგორც ციფრულ, ისე ტრადიციულ თხრობაში, რადგან ადამიანის საჭიროებას, მოჰყვებს და მოუსმინოს ამბებს, უდიდესი მნიშვნელობა აქვს მისი არსებობისთვის. შესაბამისად, იგი აცხადებს, რომ, მარ-

თალია, დიგიტალიზაციის წყალობით ამბის თხრობის გზები გამდიდრებულია, ხოლო წარსულის კინემატოგრაფიის კულტურა დღეს ციფრულ ფორმატში გრძელდება, მაგრამ პერსონაჟების ხასიათების აგება, კამერის ხედვის კუთხეები და მოქმედება არსებითად იგივე დარჩა, ხოლო ციფრულ ფორმატში მომუშავე ბევრი რეჟისორი მიჰყვება ტრადიციული კინოს წესებსა და აღქმებს, როგორც ეტალონს. მისი აზრით, ტრადიციული კინოს კულტურას აქვს მომავალი, თუმცა ასევე დასძენს: „ის ფაქტი, რომ ციფრული კინოს წყალობით ფილმები დღეს ყველასთვის ხელმისაწვდომია, აძლიერებს კულტურათაშორის კავშირებს. მას შემდეგ, რაც მსოფლიო იქცა უზარმაზარ ბაზრად, სხვადასხვა კულტურა ერთმანეთს ერწყმის და ერთ ისტორიაში ექცევა, რათა უზრუნველყოფილი იყოს წვდომა მაყურებელთა მაქსიმალურ რაოდენობაზე“. მე-13 ექსპერტი, იძლევა რა ციფრულ კინემატოგრაფიაში თხრობის შაბლონების დადებით შეფასებას, აცხადებს: „არსებობს სტანდარტიზებული თხრობის შაბლონი. ჩვენ მას კლასიკურ თხრობას ვუწოდებთ“. მე-2 ექსპერტი განმარტავს, რომ ფილმები დღეს ხელმისაწვდომია მაყურებლებისთვის მთელ მსოფლიოში, რითაც ისინი ხელს უწყობენ კულტურულ კავშირებს. საკუთარი გამოცდილების საფუძველზე იგი აცხადებს, რომ ციფრული კინოს უპირატესობები ტრადიციულთან შედარებით გამოიხატება შემდეგში: „პირველ რიგში, ციფრული პლატფორმები უზრუნველყოფს კინოს გლობალურ წვდომას და სხვადასხვა კულტურაში იოლად განვრცობას. ეს კი ნიშნავს იმას, რომ ერთი კულტურის ფილმებს შეუძლიათ, მოიცვან აუდიტორიები გლობალურად და წაახალისონ კულტურათა გაცვლა“. მე-5 ექსპერტი ხაზს უსვამს პლატფორმების მნიშვნელობას, როგორც კულტურათაშორისი სახეცვლის გზას: „ამ გზით ხდება სწრაფი გადასვლა, სახეცვლა ერთი კულტურიდან მეორეში. ბევრ სხვადასხვა ენაზე მიწოდების შესაძლებლობის წყალობით ფილმები სწრაფად აღწევს მრავალრიცხოვან აუდიტორიამდე, აფართოებს და, იმავე დროს, აპატარავებს სამყაროს. ურთიერთქმედება, გამოხმაურება, კომენტარები, კრიტიკა სწრაფი ინფორმაციული ნაკადის სახით მიედინება ორივე მიმართულებით“. მეშვიდე ექსპერტის თანახმად, „ახალი მედიისა და მოკლე ვიდეოების ეპოქა ხელს უწყობს კულტურათაშორის კომუნიკაციას და ახალი მედიის საზოგადოების ჩარ-

თვას ხელოვნების სხვადასხვა კულტურულ კონტექსტში, რაც გზას უხსნის ინოვაციას ახალ მედიაში“. მე-8 ექსპერტი განიხილავს კინოს, როგორც კულტურულ მასალას, ასევე როგორც კინემატოგრაფისტის თვალსაწიერიდან დანახულ ინდივიდუალურ კულტურას და მის სამშობლოს, რომლის წარმოჩენასაც მსოფლიოს სხვადასხვა კუთხეში იგი ცდილობს, მიკროკოსმოსის დონიდან. ექსპერტი ხაზს უსვამს ამ ფენომენის განხილვის აუცილებლობას კინოენის კონტექსტში, რისთვისაც გამოიყენება გასაგები, ანალიზისათვის ვარგისი და შემოქმედებითი კულტურული კოდები. ციფრულ ერაში ხელოვნური ინტელექტის შიში ასევე წარმოშობს ახალ კულტურას. მე-9 ექსპერტი, მაგალითად, აცხადებს: „რაში მდგომარეობს დისტოპიური, კატასტროფების შესახებ ფილმების დანიშნულება? რა ფუნქციას ასრულებს ფილმი, რომელშიც ხელოვნური ინტელექტი მსოფლიოს იპყრობს? ადამიანებს აქვთ ამის კულტურული შიში, და სწორედ ეს წარმოადგენს კულტურულ კოდს“. იგი ასევე განიხილავს ყურების გამოცდილების გაქრობას ციფრული კინოს გამო: „ციფრული პლატფორმების წყალობით კინოს ყურება აღარ წარმოადგენს სანახაობრივ გამოცდილებას. რა თქმა უნდა, შესაძლებელია სახლში კინოთეატრის, ხმის სისტემისა და სხვ. დაყენება“, მაგრამ, მისი აზრით, ციფრული კინოს გამო, ფილმების ერთად ყურება მოძველდა და დღეს სულ უფრო ნაკლებად განიხილავენ ნახს ფილმებს. ამ მხრივ, ციფრული კინო, კონტენტის მეშვეობით, ქმნის ქვეკულტურებს, როგორც ეს ხდება დისტოპიურ ფილმებში, რომლებიც აგებულია შიშზე - ხელოვნური ინტელექტი დაიპყრობს მსოფლიოს, ასევე ყურების გამოცდილების ტრანსფორმაციაზე, რასაც ახლავს იოლი წვდომა ციფრულ პლატფორმებზე.

ქვეთემა 2: კულტურათაშორისი კომუნიკაცია წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით

„კულტურათაშორისი კომუნიკაცია წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით“ გულისხმობს, რომ კინოინდუსტრიის წარმომადგენლებს შეუძლიათ თანამშრომლობა წარმოების ეტაპზე, მიუხედავად მათი ადგილმდებარეობისა, რადგან მათთვის ხელმისაწვდომია ტექნოლოგიური ინსტრუმენტები, რომლებზეც ყველას მიუწვდება ხელი და ყველას სთავაზობს

ინკლუზიურ შესაძლებლობებს ფილმების შესაქმნელად. მე-2 ექსპერტი განმარტავს ციფრული კინოს უპირატესობებს: „მრავალ ენაზე ტიტრების თუ გახმოვანების შესაძლებლობა, რაც აძლევს აუდიტორიას საშუალებას, სხვადასხვა ენაზე ნახოს და გაიგოს ფილმები. ციფრული პლატფორმების ინტერაქტიული ბუნება, განსაკუთრებით სოციალურ მედიაში, წაახალისებს აუდიტორიის მონაწილეობას და დისკუსიებს კულტურული განსხვავებების შესახებ. 1-ელი ექსპერტის ვარაუდით, ციფრული ტექნოლოგიების წყალობით კინოს შექმნა ყველასთვის გახდა შესაძლებელი: „დღეს კინოს შექმნა შეუძლია ყველას, ვისაც კი მობილური ტელეფონი აქვს. ამ მხრივ, კინემატოგრაფია დღეს არის არა ელიტური ჯგუფების სამფლობელო, არამედ თეორიულად ყველასთვის ხელმისაწვდომი ხელოვნების დარგი. ბევრი რამ, რაც ტრადიციულ კინოში შეუძლებლად ითვლებოდა, დღეს იოლად კეთდება კომპიუტერული ტექნოლოგიის დახმარებით“. წარმოების ეტაპზე ციფრული ტექნოლოგიები დაინტერესებულ მხარეებს სთავაზობენ ინკლუზიურ შესაძლებლობებს. როგორც მე-4 ექსპერტმა აღნიშნა, პლატფორმები უზრუნველყოფენ ერთი კულტურიდან მეორეზე ძალიან სწრაფი გადასვლის შესაძლებლობას, რასაც ერთვის სხვადასხვა ენაზე ნაწარმოების ნახვის საშუალება, რის წყალობითაც უზრუნველყოფილია სწრაფი წვდომა ფართო მასებზე, მსოფლიოს ერთგვარი „გაფართოება“ და, ამავე დროს, „დაპატარავება“. ეს კი ხაზს უსვამს ორივე მიმართულებით ინფორმაციის სწრაფი გაცვლისას ურთიერთქმედების, გამოხმაურების, კომენტარებისა და კრიტიკის მნიშვნელობას. ამ მხრივ, იგი უზრუნველყოფს არა მხოლოდ კულტურულ ურთიერთობებს, არამედ ასევე აძლევს სხვადასხვა კულტურის წარმომადგენელ მაყურებელს საშუალებას, შეიკრიბონ და განიხილონ მათთვის საინტერესო თემა, რაც ჯამში ქმნის ახალ ქვეკულტურას. მე-8 ექსპერტი, უღრმავდება რა ციფრული პლატფორმების ინტერაქტიურ ხასიათს, აცხადებს, რომ „კონტენტი, ამჯერად, ფილმის წარმოებისა და დისტრიბუციის ეტაპებზე, ითავსებს ძალიან განსხვავებულ როლს აუდიტორიასა და ფილმს შორის ურთიერთობის ფარგლებში... დიდი ალბათობით, ეს შეიძლება იყოს ინტერაქტიური ფილმი“. ექსპერტის თანახმად, „შეიცვალა არა მხოლოდ კონტენტი, არამედ ასევე ფორმა, წარმოების პრაქტიკა, მონიტო-

რინგი და დისტრიბუცია, ყურების გამოცდილება და პრაქტიკა“. შესაბამისად, „შემოქმედება კვლავ ადამიანურია“, ხოლო კინო „არის პასუხისმგებლობის ობიექტი, რომლის ფარგლებშიც ისეთი კონცეფციები, როგორებიცაა ეთიკა და პასუხისმგებლობა, ეკუთვნის მხოლოდ და მხოლოდ ადამიანებს, ხელოვნებასა და ხელოვნებს. ციფრული სამყარო კარგად ვერ აცნობიერებს ეთიკურ პასუხისმგებლობას. შესაბამისად, ჩვენ დარწმუნებული ვართ, არ არის მიზანშეწონილი ციფრულ კინემატოგრაფთან მიმართებით ტექნოლოგიების შესაძლებლობების ზედმეტად ხაზგასმას. ნაცვლად ამისა, აუცილებელია მათი ფრთხილად შეფასება“. ექსპერტი ასევე ხაზს უსვამს ციფრული ტექნოლოგიების ინკლუზიურ ხასიათს ფილმების შექმნის პროცესში: „ციფრული ტექნოლოგიების წყალობით კინემატოგრაფიის დემოკრატიულობის დონემ იმატა. დღეს, ღირებული ამბის არსებობის შემთხვევაში, მობილური ტელეფონითაც კი შესაძლებელია ფილმის გადაღება... ციფრული კინო იქცა მოვლენად, რომელიც ანგრევს ბარიერებს და, შეიძლება ითქვას, ქმნის საზიარო კულტურას“. „ხელოვნების შემოქმედებით პროცესში ინგრევა ყველა ბარიერი“, რის საფუძველზეც ექსპერტი გვიჩვენებს, რომ „შედეგად, ადამიანები უფრო გამბედავი გახდნენ, ერთობლივი სტრუქტურების განმტკიცების თვალსაზრისით“.

მე-6 ექსპერტის თანახმად, „მაშინ, როცა ტრადიციული კინო გვთავაზობს სპეციფიკურ ესთეტიკას და მის კლასიკურ, საყოველთაოდ მიღებულ მეთოდებს, ციფრული კინო იძლევა დინამიკურ გამოცდილებას ინოვაციური ტექნოლოგიებითა და ფართო წვდომით. მართალია, არსებობს მსგავსებები თხრობისა და თემების მხრივ, მაგრამ ციფრული კინო განსხვავდება წარმოების, დისტრიბუციისა და ჩვენების თვალსაზრისით, რადგან იყენებს კომუნიკაციის ახალ ტექნოლოგიებს. წარმოების მხრივ, ციფრული ტექნოლოგიების მეშვეობით, ფილმების გადაღება ბევრად უფრო იაფია, რაც გულისხმობს მეტ ადამიანს, ვისაც შეუძლია ფილმის გადაღება. დღეს, დიგიტალიზაციის წყალობით, ფილმის წარმოებაში ხელოვნური ინტელექტი უფრო დიდი დოზით გამოიყენება, რამაც გამოიწვია რიგი ცვლილებები, განსაკუთრებით კულტურული კოდების დამუშავების მხრივ. ციფრული ტექნოლოგიები ასევე ხელს უწყობს ინტერაქტიური კინოწარმოების ფართოდ გავრცელებას“.

მეორე ქვეთემა გვიჩვენებს, რომ ციფრული ინსტრუმენტების მეშვეობით წარმოების ეტაპზე ყალიბდება კულტურათაშორისი თანამშრომლობა.

დისკუსიები და მონოკულტურის საფრთხე

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ინოვაციებისა და დიგიტალიზაციის წყალობით სახეზე გვაქვს უპირატესობები, რომლებიც გამოიხატება როგორც კონტენტის, ისე წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის სახით, თუმცა ასევე არსებობს მონოკულტურის შექმნის საფრთხე. მე-9 ასე განმარტავს ციფრულ კულტურას: „ჩემი აზრით, ციფრულ სივრცეში გაზიარებულია იდეები, რომელთა სისწორის დამტკიცება იოლად ხდება. ამ სივრცეში ასევე არსებობს ღირებულებათა არაერთგვაროვანი განმარტებები. როცა ვახსენებ ციფრულ კულტურას, ჩემს წარმოდგენაში იხატება შეზღუდული სივრცე, რომელიც უფრო ტიპოლოგიურია, ვიდრე დროისა და სივრცის მხრივ მომხდარი ცვლილებების ჯამი. როცა ვახსენებთ ციფრულ კულტურას, მე აღვიქვამ მას, როგორც გარშემორტყმულ, შეზღუდულ სივრცეს, სადაც ყველას ესმის ერთმანეთის, სადაც ღირებულებები არ განსხვავდება, სადაც შინაარსი ერგება უფრო მყარ ფორმას. ჩემი აზრით, აი, ეს არის ციფრული კულტურა“. ექსპერტის თანახმად, „რადგან კინოს შექმნის მიზანმა მიაღწია გლობალურ განზომილებას, აქ საქმე გვაქვს შინაარსის ფარგლებში ციფრული ასპექტით შეზღუდული ნაწარმოების შექმნასთან დაკავშირებულ ეჭვებთან. გლობალური გაგებით არსებობს კინოს შექმნის უფრო შეზღუდული მეთოდი, რომლის ფარგლებში შინაარსი უფრო მყარია და გასაგები ყველასთვის, ყველა კულტურის წარმომადგენლებისთვის, რაც, რა თქმა უნდა, მხოლოდ სასარგებლოა შინაარსობრივად“.

ასევე, მე-10 ექსპერტის თანახმად, „ზოგადად, შეიძლება ითქვას, რომ საქმე გვაქვს საყოველთაო განაზრების სიტუაციასთან“, რომელსაც იგი განიხილავს, როგორც ერთ კულტურას: „შესაძლებელია, საუბარი მხოლოდ ერთ კულტურაზე მსოფლიოში“. მე-13 ექსპერტი, მეორე მხრივ, ამ ფენომენს უწოდებს „საზიარო ღირებულებების კულტურულ ჰარმონიას“.

მე-14 ექსპერტი, განიხილავს რა კულტურათაშორისი გამოცდილების ფარგლებში მიღებულ შოკს,

აცხადებს: „თუკი გადავხედავთ კულტურათაშორისი რეკლამირების სტრატეგიებს, ვნახავთ, რომ არსებითად იგივე ენა და ფორმულირება გამოიყენება კინო და სატელევიზიო სერიალების ინდუსტრიაში“, ხოლო „ადგილობრივი თემების გამოყენების მასშტაბი ამ პროცესში არჩევითია“. ექსპერტის თანახმად, „არ ვლაპარაკობთ რეალურ კულტურულ ურთიერთობებზე, რადგან ის, რაზეც არ ვლაპარაკობთ, ვერ შეითვისებს ეთიკურ ნორმებს“. ექსპერტების მოსაზრებებში ასევე განხილულია მონოკულტურის შექმნის საფრთხე. და ასევე დასმულია შეკითხვები იმის შესახებ, თუ რა შეიძლება გაკეთდეს მსოფლიოში კულტურული სიმდიდრის შესანარჩუნებლად.

ჩაიკოს თანახმად, ციფრულ ტექნოლოგიებს გავლენა აქვთ საზოგადოებრივ ურთიერთობებზე, საზოგადოებასა და იდენტობაზე.⁷ თემის ერთობის შეგრძნებისა და ცოდნაზე იოლი წვდომის უზრუნველყოფის გარდა, ისინი ასევე ეხებიან პირადი ცხოვრებისა და ციფრული დამოკიდებულების პრობლემებს. როგორც ჩვენმა კვლევამ აჩვენა, დიგიტალიზაციის კიდეზე ერთი საჭირობოროტო საკითხია პოტენციური მონოს რისკი. რეიმონდ უილიამზის განცხადება იმის შესახებ, რომ მე-20 საუკუნის შუა წლების „კულტურა ორდინარულია“⁸ დღესაც აქტუალურია ციფრული ურთიერთობების, სოციალური მედიისა და ციფრული კულტურის შემქმნელი ონლაინ საზოგადოებების წყალობით. მეორე მხრივ, ეს ძვრები ბადაებს ჯერჯერობით უპასუხო კითხვებს მონოკულტურის შექმნასთან დაკავშირებით. დასკვნის სახით, გაზიარებული იქნება მონაწილე ექსპერტების რეკომენდაციები და დასკვნითი კომენტარები.

დასკვნა

წინამდებარე კვლევა ეყრდნობა რადიოს, ტელევიზიისა და კინოს, ვიზუალური კომუნიკაციის დიზაინისა და ციფრული თამაშების დიზაინის სფეროებში მოღვაწე ექსპერტების გამოცდილებას. ციფრული კინოს უპირატესობა მდგომარეობს კინოხელოვნათათვის ინკლუზიური პლატფორმის შექმნაში, თუმ-

ცა ასევე არსებობს პოტენციური საფრთხე: გლობალური კულტურული სიმდიდრის შესანარჩუნებლად აუცილებელია მონოკულტურის საჭიროებების დაკმაყოფილება. კინოენის კუთხით, კინემატოგრაფიული მახასიათებლები, ტრადიციული კინოს მსგავსად, უნდა გამდიდრდეს კულტურული კოდებით. როგორც აცხადებს მე-11 ექსპერტი, ციფრულ კინოში მონტაჟის ფაზა ბევრად უფრო იოლია, რადგან დღეს ყველაფერი ციფრულია, ხოლო კინოს შექმნა ითხოვს დიგიტალიზაციის უზრუნველყოფას. მიუხედავად ამისა, ამ ექსპერტის თანახმად, კულტურული კოდები უნდა გამოიხატოს კინემატოგრაფიის მეშვეობით და გამოიხატოს ადამიანის გამოცდილება ტრადიციული კინემატოგრაფიული მეთოდების მეშვეობით: „რა თქმა უნდა, ძალიან იოლია დღევანდელი ციფრული კინოს მეშვეობით არარსებულის წარმოჩენა, მაგრამ, ჩემი აზრით, ამის გაკეთება ტრადიციული კინემატოგრაფიული მეთოდების მეშვეობით უფრო ორგანიზებული და ზუსტი მიდგომაა. იგი ასევე იძლევა უფრო ზუსტ შედეგებს“.

წინამდებარე კვლევის შედეგები გვაწვდის ინფორმაციას იმის შესახებ, თუ როგორ გავამდიდროთ კინოენა და თხრობა ისეთი კულტურული მეთოდებით, როგორებიცაა მეტაფორა, მეტონიმია, სემიოტიკა, რიტორიკა, ისტორია, ხელოვნება და ფილოსოფია. ამ აზრს იზიარებენ კვლევის სხვა მონაწილე ექსპერტებიც. მე-15 ექსპერტს მოჰყავს დიდოსტატი კინემატოგრაფისტის, ტარკოვსკის ციტატა: „არ უნდა დავივიწყოთ ჩვენი მორალური პასუხისმგებლობა. ასევე უნდა შევინარჩუნოთ გულწრფელი ურთიერთობა კინემატოგრაფთან“. ჯონ ბერგერის „ჩვენების პასუხისმგებლობა“ - მე-15 ექსპერტი აცხადებს, რომ სტუდენტებმა ყურადღება უნდა გაამახვილონ იმაზე, თუ „რას“ და არა „როგორ“ უჩვენებენ ისინი.

ციფრული მედია ბევრს აძლევს ციფრული სამყაროს მდიდარი რესურსების გამოყენების საშუალებას. იოლი წვდომა კინოინდუსტრიაზე ასევე ასაზრდოებს ინტელექტუალურ ინფორმირებულობას ფილმის თხრობისას და იძლევა კინოინდუსტრიის ფარგლებში დაინტერესებულ პირთა შორის ინტელექტუალური თანამშრომლობის შესაძლებლობას.

7 Chayko, Superconnected, 2020, p. 3.

8 Williams, Culture, 1958, p. 3.

კონტენტის ანალიზის მიგნებები ცხადყოფს, რომ ახალი ციფრული ერა გვთავაზობს კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ახალ გზებს კონტენტისა და წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის მეშვეობით. მეორე მხრივ, ახალ ეპოქას ასევე ახლავს მონოკულტურის შექმნის საფრთხე, რაც თავიდან უნდა ავიცილოთ კულტურული სიმდიდრისა და მსოფლიოში ჰარმონიის შესანარჩუნებლად.

ციფრული ერა გვთავაზობს უამრავ კინემატოგრაფიულ შესაძლებლობას, თუმცა, ამავე დროს, ხაზს უსვამს მნიშვნელოვან საკითხს: როგორ ჩავართოთ უნიკალური კულტურული კოდები კინოენაში ციფრული კულტურის პირობებში, როცა ფილმის ყურების გამოცდილებას დიგიტალიზაცია და ხელოვნური ინტელექტი სახეს უცვლის.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Berger J., The Sense of Sight, New York, 1985.
- Baum N., Personal Connections in the Digital Age, Hoboken, 2015.
- Castell M., Cardoso G., The Network Society: From Knowledge to Policy, Washington, 2005.
- Chayko M., Superconnected: The Internet, Digital Media and Techno-Social Life, New Brunswick, 2020.
- Hall S., Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, Encoding/Decoding, 1972-79, London, 1980.
- Williams R., Culture and Society: 1780-1950, London, 1958.

CULTURE AND INTERCULTURAL COMMUNICATION IN THE DIGITAL ERA THROUGH THE LENS OF FILM LANGUAGE

Bilge Kalkavan, Bülent B. Küçükerdoğan

Keywords: *Intercultural communication, digital cinema, traditional cinema, film language, cultural codes*

Digital technologies have a role in every step of human life and, in the new digital era, a specific digital technology culture has developed. The transformation of digital sources in this new era provides fertile ground for intercultural communication but at the same threatens unique local cultures. The current study is based on a phenomenological research design and investigates the experiences of experts in communication studies. The data was collected with purposeful sampling from 15 academics who work in the field of radio, television and cinema, visual communication design, and digital game design in Türkiye. Interviews were conducted with the participants, delving into digital world culture and identifying similarities and differences between traditional and digital cinema in terms of using cultural codes while analyzing the transformation of intercultural communication in digital culture. The findings of the content analysis demonstrate that the new digital age opens avenues for intercultural communication both through content and through collaboration at the production stage. However, this new age also creates a threat of monoculture, which needs to be avoided in order to sustain cultural richness. The findings of the study also provide insights into how to enrich film language and narratives through cultural codes, metaphors, metonymy, semiotics, rhetoric, history, art and philosophy.

Culture in the Digital Era

Across the world, digital technology has redesigned our culture and communication. It is clear that the internet, media, digital media, social media platforms and mobile technologies have been influential in shaping the culture of the societies. Traditionally, the film industry has played a vital role as a means of cultural transmission. Today, however, in the digital era, questions have arisen about how to understand and process culture in the language of film. Castells examines information society, communication and globalization¹. He explored how social, economic and cultural changes occur in society's structure through social networks. He demonstrates how new communication technologies are influential in reshaping power

structures and everyday life. Chayko demonstrates the influence of digital media on socialization, inequality and identity construction². She shows how digital technologies are influential on social relationships, community and identity and examines how lives are interweaved with digital media and technology, coining the term "techno-social life" in reference to the relationship between online and offline experiences. Chayko provides a both positive and problematic picture of digital culture; while it enables a sense of community and easy access to knowledge, it also brings issues of privacy, surveillance and digital dependency³.

The novelist and critic Raymond Williams argues that "culture is ordinary" in the mid-twentieth century, not only for elites and high-art spaces but in the everyday

¹ Castells and Cardoso (eds.), *The Network*, 2005, p. 3.

² Chayko, *Superconnected*, 2020, p. 178.

³ *ibid*, p. 157.

life practices of ordinary people⁴. This perspective is still influential today in the digital era and many scholars refer to William's approach suggesting that digital interactions, social media, and online communities are all part of this ordinary culture. Baym argues online and offline relationships become blurred through online interactions, creating a new method of personal connections⁵. The 1960's Birmingham School, known as the Centre for Contemporary Culture Studies (CCCS), has a vital role in cultural studies. The founders of the school, Stuart Hall, Richard Hoggart and Raymond Williams, took the lead in demonstrating the impact the media and the popular culture has on society. Hall also argues that the media is a site for negotiation of meaning in that media messages are encoded by creators and decoded by the audience⁶.

Methodology

The current study is based on a phenomenological research design and investigates the experiences of experts in communication studies. The data was collected with purposeful sampling from 15 academics who work in the field of radio, television and cinema, visual communication design, and digital game design in Türkiye.

Face to face and online interviews were conducted with the participants, delving into digital world culture and identifying similarities and differences between traditional and digital cinema in terms of using cultural codes while analyzing the transformation of intercultural communication in digital culture. Content analysis was then carried out to identify emerging themes and sub-themes. The findings of the content analysis revealed two sub-themes under the main theme "intercultural communication in film language": "intercultural communication through content" and "intercultural communication through collaboration at the production stage", demonstrating that the new digital age opens avenues for intercultural communication both through content and through collaboration at the production stage. However, this new age also creates a threat of monoculture,

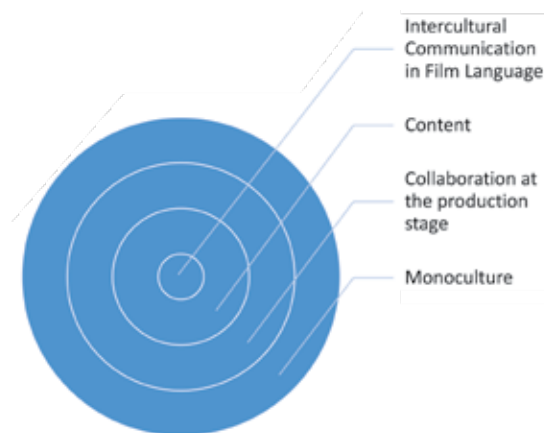
as shown in figure 1, which needs to be avoided in order to sustain cultural richness and harmony in the world. The following section presents the findings of the content analysis.

Findings

The findings of the content analysis demonstrate that the new digital age opens avenues for intercultural communication both through content and through collaboration at the production stage. However, this new age also creates a threat of monoculture. The main theme that emerged from the content analysis was "intercultural communication in film language" and the two sub-themes were "intercultural communication through content" and "intercultural communication through collaboration at the production stage". Each will be presented in the following sections.

Main Theme: Intercultural communication in film language

Figure 1.



Sub-theme 1: Intercultural communication through content

The first sub-theme, intercultural communication through content, demonstrates how the participants ob-

4 Williams, Culture, 1958, p. 3

5 Baym, Personal, 2015, p.153.

6 Hall, Encoding/Decoding, 1980, p. 130.

serve the new media and digital platforms as a means of learning from others' culture through the content that is produced. Expert 1 conveys that the story retains its importance both in digital and traditional storytelling since human beings' need to tell and listen to stories is fundamental to their existence. Therefore, he suggests, although the ways in which a story is told are enriched with digitalization, the filmmaking culture of the past continues in digital form. He adds that the construction of characters, camera angles and movements are basically the same, and many directors working with digital follow the directors and film understanding of traditional cinema, taking them as precedents. He believes the film culture of tradition is carried into the future while saying "With digital cinema, the fact that films are accessible to everyone has increased intercultural interaction. Since the world has turned into a huge market, different cultures are brought together and presented in the same story in order to reach a large number of viewers". Expert 13 evaluates the narrative patterns in digital cinema positively and says "there is a standardized narrative pattern, we call it classical narrative, and we have to stick to it. But with digital cinema and digital narratives, standardized narrative patterns disappear and we can express ourselves more clearly." Expert 2 explains that films have reached viewers all around the world and encourage cultural exchange. He explains the advantages of digital compared to traditional cinema based on his experiences as follows: "Firstly, digital platforms allow films to have a global reach and spread easily across different cultures. This means that films from one culture can reach audiences worldwide and promote cultural exchange." Similarly, Expert 5 underscores the importance of platforms as a means of intercultural transition, explaining "it allows a very fast transition between cultures. With the option of presentation in many different languages, it reaches large masses very quickly, expanding the world, perhaps shrinking it in a way. Interactions, feedback, comments, criticisms provide fast information flow in both directions". Expert 7 argues that "the advent of new media and the short video era has facilitated intercultural communication and allowed new media communities to engage with art from different cultural contexts. This has also opened new avenues for innovation in new media". Expert 8 considers film as a cultural material and

believes that from the eyes of the filmmaker, it carries both his individual culture and the land he lives in trying to share it in different countries around the world, out of his microcosm and underscores the necessity of considering this in terms of the language of the movie by using what are the understandable, analyzable and creative codes in cultural codes. In the digital era, the fear of artificial intelligence also creates its own culture, as suggested by expert 9, for instance, who says "these dystopian movies, catastrophic movies, all of these, for example, why are there such movies? For example, artificial intelligence is taking over the world" and he thinks people have a cultural fear of this, which he perceives as a cultural code. He also discusses how the experience of watching has disappeared due to digital cinema: "Thanks to digital platforms, watching movies is no longer an experience. Of course, people can install certain cinemas, sound systems, etc. in their homes." He thinks digital cinema has made watching movies together obsolete and that people discuss movies they watch with fewer people. In that respect, the digital cinema creates sub cultures through content, as in dystopian movies, with fears such as AI taking over the world and also through the transformation of the experience of watching with easy access through digital platforms.

Sub-theme 2: Intercultural Communication through Collaboration at the Production Stage

The second sub theme, "intercultural communication through collaboration at the production stage", reveals that people from the film industry can collaborate in the production phase of film making regardless of their locations through the technological tools that provide inclusive opportunities enabling everyone to access and produce films at their own convenience. Expert 2 explains the advantages of digital cinema as offering "multilingual subtitling and dubbing options, enabling audiences to access and understand films in multiple languages. The interactive nature of digital platforms, especially through social media, encourages audience participation and discussion on cultural differences". Expert 1 suggests that digital technology has made it possible for everyone to make films, suggesting that "it is now possible to make movies even with cell phones. In this respect, cinema has ceased to be the domain of an elite group and has be-

come an art that everyone can theoretically do. Again, many things that cannot be done in traditional cinema, which are considered impossible, can be realized very easily with computer technology". Digital technologies in a way provide inclusive opportunities for stakeholders at the production stage. As conveyed by Expert 4, the platforms allow a very fast transition between cultures and with the option of presentation in many different languages, he suggests that it reaches large masses very quickly, expanding the world, perhaps shrinking it in a way, underscoring the importance of interactions, feedback, comments, and criticisms providing fast information flow in both directions. In that respect, it provides not only cultural interaction but also enables viewers from different cultures to meet around topics of their interest that again creates its own sub cultures. Expert 8 elaborates on the interactive nature of digital platforms suggesting that "the content, beyond and besides, this time the production stages of the movie, the distribution stages, the way the audience interacts with the movie takes a very different role... maybe it can be an interactive movie". He suggests not only content but also form, production practices, monitoring and distribution, the experience and practice of watching have changed but, he argues, "creativity is still human" and "cinema is a matter of responsibility. Within this, concepts such as ethics and responsibility can only belong to human beings, art and artists. Digital does not have such an understanding of ethical responsibility, so I really think that the points that technology can undertake in relation to digital cinema should not be emphasized too much, but should be carefully evaluated." He also emphasizes the inclusiveness of digital technologies in film making: "Especially through digital technologies, film making has really become very democratized. Now, even with a cell phone, many people can make a movie if they have a very valuable meaningful story... Digital cinema has turned into a feature that removes borders, so in this sense, it created interculturality" While suggesting "there are no boundaries left in the making of art", he also demonstrates how "it also made people more courageous in terms of strengthening co-constructions".

Expert 6 argues that "while traditional cinema offers a specific aesthetic with its classical and established methods, digital cinema provides a dynamic experience

with innovative technologies and wide access. While there are similarities in terms of storytelling and themes, digital cinema differs in terms of production, distribution and exhibition by utilizing new communication technologies. In terms of production, digital technologies enable films to be made at much more affordable costs and enable more people to make films. With digitalization, artificial intelligence technologies are also used in film productions, which has led to significant changes particularly in the processing of cultural codes. Interactive productions are becoming widespread with digitalization".

The second sub-theme reveals that digital tools create intercultural collaboration in the production phase.

Discussion and the Threat of Monoculture

As discussed earlier, innovations and digitalization bring advantages in terms of intercultural collaboration through both content and the production stage. But it has also drawbacks in terms of creating a monoculture. Expert 9 refers to digital culture in these words: "I understand digital as a space where certain ideas are shared, where they are more provable, where there are various definitions on values. When I say digital culture, I understand a limited space that is more typified rather than changes that occur according to time and space. What we call digital culture, I understand as a space that is surrounded, limited, where everyone understands the same thing, in which values do not vary, where meaning belongs to a more fixed form. I think this is digital culture." He suggests that "since the goal of making a movie has reached a universal dimension, the concern of making work within the meaning limited by digital is involved in the work, and therefore there is a way of film making that is more limited in a universal sense, that the meaning is more fixed, that everyone can understand, that people from every culture can comprehend, and the content is of course fed by this".

In the same vein, expert 10 suggests that "in general, we can say that there is a situation of uniformization", which he considers one culture: "we can only talk about one culture in the world". On the other hand, expert 13 refers to it as "cultural harmony of common values". Expert 14 talks about shock violence in the intercultural experience.

rience and claims that “if we look at cross-cultural advertising strategies, actually the same language and the same formulation is applied in the movie industry, especially in the TV series industry”, and mentions “even the local or how much the local should be is actually something that is chosen”. He argues that “we are not talking about a real cultural relationship because what we don’t talk about cannot be fully internalized”. The insights of the experts also demonstrate the threat of creating a monoculture, but this raises questions about what needs to be done for the sustainability of the cultural richness around the world.

As Chayko suggests, digital technologies are influential in social relationships, community and identity⁷. While enabling a sense of community and easy access to knowledge, they also create issues of privacy, surveillance and digital dependency. As this study has shown, a further concern of digitalization is the risk of potential mono. Raymond Williams’ claim that in the mid-twentieth century “culture is ordinary”⁸ is still relevant today through digital interactions, social media and online communities that creates digital culture. But these developments raise questions regarding the creation of monoculture that need to be addressed. In the conclusion, suggestions by the participant experts of this study and final remarks will be shared.

Conclusion

The current study presents the in-depth experiences of experts from the field of radio, television and cinema, Visual Communication Design and Digital Game Design. There are advantages of digital cinema in terms of creating a more inclusive platform for film makers. But the potential threat of creating a monoculture needs to be addressed in order to sustain worldwide cultural richness. In terms of film language, cinematographic features need to be enriched with cultural codes as in traditional cinema. As Expert 11 suggests, the editing stage in digital cinema is less difficult now since everything is

digital, and producing a movie requires digitality in itself. However, he argues that cultural codes should be put through cinematography and expresses his experiences through these lines in terms of traditional cinematographic methods: “Of course, it’s very easy to put things that don’t exist in today’s digital cinema, but I still think that doing it with traditional cinematic methods is a more planned and more accurate tool that creates more accurate results.”

The findings of the present study also provide insights into how to enrich film language and narratives through cultural codes such as metaphors, metonymy, semiotics, rhetoric, history, art and philosophy, as shared by the study participant experts. Expert 15 quotes the great master Tarkovsky: “They should not forget their moral responsibility and keep their relationship with cinema sincere”. In the context of John Berger’s “responsibility of showing”⁹, expert 15 also suggests that students should focus on “what” they show rather than “how” they show something.

Digital media makes it possible for many people to use the rich sources of the digital world. Easy access to film industry sources also enables intercultural awareness through the narratives of film while providing opportunities for intercultural collaboration among stakeholders of the film industry.

The findings of the content analysis demonstrate that the new digital age opens avenues for intercultural communication through both content and collaboration at the production stage, but this new age also creates a threat of monoculture, which needs to be avoided in order to sustain cultural richness and harmony in the world.

The digital age has created vast opportunities in film making while at the same time exposing the important issue of how to incorporate unique cultural codes into film language in digital culture in which the experience of watching is transformed with digitalization and Artificial Intelligence.

⁷ Chayko, *Superconnected*, 2020, p. 3.

⁸ Williams, *Culture*, 1958, p. 3

⁹ Berger, *The Sense*, 1985, p. 219.

REFERENCES:

- BERGER, John. *The Sense of Sight*. New York: Pantheon Books, 1985.
- BAUM, Nancy. *Personal Connections in the Digital Age*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2015.
- CASTELL, Manuel & CARDOSO, Gustavo (Eds.), *The Network Society: From Knowledge to Policy*. Washington: John Hopkins Center for Transatlantic Relations, 2005.
- CHAYKO, Mary. *Superconnected: The Internet, Digital Media and Techno-Social Life*. New Burnswick: Rutgers University, 2020.
- HALL, Stuart, Encoding/Decoding. In Stuart HALL, Dorothy HOBSON, Andrew LOWE, and Paul WILLIS (Eds.). *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79* (pp.128-138). London: Hutchinson, 1980.
- Williams, Raymond. *Culture and Society: 1780-1950*. London: Chatto & Windus, 1958.

ახალი კინოს რეალობა, რეალობის სხვა ილუზია და მასზე „გავლენის“ ახალი ძალა

ლელა ოჩიაური

საკვანძო სიტყვები: ახალი რეალობა, ახალი ტექნოლოგიები, ახალი ქართული მხატვრული და დოკუმენტური კინო, ახალი კინოენა

კინემატოგრაფის მთელი ისტორია, შემოქმედებით პროცესებთან ერთად, ტექნიკის განვითარებასთანაა დაკავშირებული. ციფრული ტექნოლოგიების უსწრაფესმა განვითარებამც XX-XXI საუკუნეების მიჯნაზე შეცვალა (და კვლავ ცვლის) კინემატოგრაფის ახალ-ახალი შესაძლებლობები და შემოქმედებით პროცესებსაც ცვლის. თეატრში ეკრანი, სხვადასხვა ტიპის გამოსახულება ეკრანზე, პროექცია, კინოხერხები კინოს არსებობის პირველი დღეებიდან გაჩნდა.

ტელევიზიამ, ტელეაპარატურის სპეციფიკიდან გამომდინარე, „სათავისოდ“ თუ უშუალოდ, თეატრისა თუ კინემატოგრაფისთვის (სატელევიზიო თეატრისა თუ ტელეფილმების სახით) ახალი სივრცე შექმნა.

სულ ორი წლის წინ, კოვიდ-19-ის პირობებში, ხილული თუ უხილავი კედლებით შემოსაზღვრულ სივრცეებში მოქცეულმა, გაურკვეველ აწმყოსა და ბუნდოვანი მომავლის წინაშე აღმოჩენილი მსოფლიოს, გადარჩენის გზების ძიების პროცესში, ხელოვნებმა ბუნებრივად ჩაებნენ და თეატრის, სახვითი ხელოვნების, მუსიკის, კინოს ახალი ფორმების ძიების ექსპერიმენტები დაიწყეს.

პანდემიამ ხელოვნების ახალი - სინთეზური ფორმებიც განსაზღვრა - თეატრის, კინოს, ტელევიზიისა და სოციალური ქსელების პლატფორმების პროდუქციის სინთეზი, თანამედროვე ტექნოლოგიების, სპეციალური ციფრული აპარატურის, ინტერნეტის, ვირტუალური სივრცის ფორმატის გამოყენებით. და ამ ყველაფერმა ხელოვნების ახალი ენის, ახალი მხატვრული აზროვნების გამოხატვასაც შეუწყო ხელი.

დღეს, ხელოვნური ინტელექტის ეპოქაში, საზოგადოება თითქმის ახალი საშიშროების წინაშე აღმოჩნდა. ხომ არ „მოკვდება ავტორი?!“ შეცვლის თუ არა ხელოვნური ინტელექტი ადამიანს, ვინ მოიპოვებს პირველობას ცხოვრებასა და ხელოვნებაში - ვირტუალური, არამატერიალური, ეთერული „არსება“, „ცივი გონება“, თუ ცოცხალი ინტელექტისა და შემოქმედებითი უნარებით დაჯილდოებული, თავისუფლად მოაზროვნე ადამიანი?!

კინოს არსებობა, როგორც ცნობილია, ხელოვნების სხვა დარგებთან ერთად, თეატრმა მნიშვნელოვნად განსაზღვრა. შემდგომ ტელევიზიამ, ზოგადად და ტელეაპარატურის შესაძლებლობების გამოყენებით, ახალი სივრცე შექმნა. ხოლო „თეთრი“ ეკრანი, სხვადასხვა ტიპის გამოსახულება ეკრანზე, პროექცია, კინოხერხები მხატვრული ფორმების გადაწყვეტისას, თეატრში კინოს არსებობის პირველი დღეებიდან გაჩნდა.

კინემატოგრაფის მთელი ისტორიაც, შემოქმედებით პროცესებთან ერთად, ტექნიკურ სიახლეებთანაა დაკავშირებული. კინოაპარატურის სხვადასხვა ტიპი და გაახლება განვითარებისა და ახალი შესაძლებლობების აღმოჩენას, აზროვნების გამოხატვის ახალი ფორმების, ახალი შემოქმედებითი სტილების დამკვიდრებას განსაზღვრავდა. ციფრული ტექნოლოგიების უსწრაფესმა განვითარებამ, XX-XXI საუკუნეების მიჯნაზე (ვიზუალური ეფექტებისა და მონტაჟის თავისუფალი და მრავალმხრივი შესაძლებლობების ჩართულობით) კინემატოგრაფის ახალ-ახალი შესაძლებლობებისა და შემოქმედებითი პროცესების მორიგი მიმართულების გაჩენასა და ჩამოყალიბებას

შეუწყოს ხელი.

ვიდეოს, ციფრული ტექნიკის გამოგონებასა და განვითარების, კომპიუტერის, ციფრული კამერის, ციფრული ტელეფონის, დრონის გამოგონების შემდეგ, მათი საშუალებით ფილმების გადაღებაც დაიწყო. შედეგად – ახალი გამოსახულების, ახალი და თავისთავადი პლასტიკური ხარისხის (თუმცა უხარისხო გამოსახულებით), სივრცის განსხვავებული აღქმის, სპეციფიკური, ხანგრძლივი, რეალურ დროსთან თანხვედნილი ქრონომეტრაჟის შესაბამისად, ახალი მხატვრული ფორმების, სტილის, ახალი კინოენის კონტურები, ნიშნები და კოდები გამოიკვეთა. ტელეფონით გადაღებული ფილმებია – სტივენ სოდერბერგის UNSANE, საქართველოშიც – ალექსანდრე კობერიძის „ნეტავ აღარასდროს მოვიდეს ზაფხული“ და სხვა. უკვე ტარდება აიფონით გადაღებული ფილმების კონკურსები და ფესტივალები, ასეთი ფილმების გამოშვება კომპანია Apple-მაც კი დაიწყო. ამის მიუხედავად, მაინც რჩებიან რეჟისორები, რომლებიც ფირს ანიჭებენ უპირატესობას და „სხვა კინოს“ არ აღიარებენ.

„ბევრ ეპოქაში, კინემატოგრაფი, თავისი არსით, ხელოვნების ფორმა იყო. კინო – ესაა გზა, რომელზეც ბევრი მხატვრული მაგისტრალი იკვეთება. ვიდეოგადაღებისთვის სპეციფიკური ხელოვნების სახეობებში, არსებობს დახვეწილობა მონტაჟში, მსახიობების თამაშში, გადაღების რაკურსების არჩევასა და კადრის კომპოზიციის აწყობაში. ამასთან, ესაა ადგილი, სადაც ერთმანეთს ხვდებიან და ურთიერთმოქმედებენ – მოდა, მუსიკა, ფერი, განათება და ლიტერატურული სტილები და შეთანხმებულ გავლენას ახდენენ წარმოებული ფილმების ხარისხზე. კერძოდ, სთრიმინგ პლატფორმებმა და მათმა რეგულაციურმა ჩარევამ ტელესერიალებში, ყველა ამ მხატვრულ ელემენტს სრულად აყვავებისა და ლამაზად გაფურჩქნის შესაძლებლობა მისცეს, ხანგრძლივად განვითარებულ სიუჟეტებთან კონტექსტში. ახალი მცდელობები, რომლებიც ტელეხელოვნების შექმნაში მონაწილეობენ, ესატყვისებიან ზოგიერთ ტრადიციულ კინემატოგრაფიულ ფასეულობას, რითაც ყველა თანამედროვე პოპულარული ფილმი თავს ვერ მოიწონებს“¹

ბანდემიამ ვიზუალური ხელოვნების ახალი, სინთეზური ფორმების შექმნა გამოიწვია – თეატრის, კინოს, ტელევიზიისა და სოციალური ქსელების, პლატფორმების პროდუქციის სინთეზის სახით, თანამედროვე ტექნოლოგიების, ციფრული აპარატურის, ინტერნეტის, ვირტუალური სივრცის ფორმატის გამოყენებით. და ამ ყველაფერმა კვალი დატოვა და ახალ ენას, ახალ მხატვრულ აზროვნებასა და გამომსახველ ფორმებს მისცა მიმართულება. ამ საკითხებს კვლავ განიხილავენ და აფასებენ.

„თქვენ რომ მთელი დღე Google-ში გაგეტარებინათ, იმის ნახევარსაც ვერ მიიღებდით, რის ჩვენებასაც ვაპირებთ, – ამბობს ანიმაციური კინოს რეჟისორი ქელი სირსი, – მაგრამ მეორე მხრივ, როდესაც თქვენ ინტერნეტში რაიმეს ეძებთ, სახლში, ჩვეულებისამებრ, მარტო ხართ... ახლა, მე ვგრძნობ, რომ ჩვენთვის განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია, შევიკრიბოთ და საზოგადოებას გამოცდილება გავუზიაროთ. და ერთად ყოფნის შესაძლებლობა გვქონდეს. კვლავ ვთვლი, რომ COVID-ის შემდეგ, ჩვენ ნამდვილად დავშორდით ერთმანეთს. და ეს ერთად ყოფნასთან დაბრუნებაა“²

არც თუ დიდი ხნის წინათ (უახლესი ციფრული ტექნოლოგიების გაჩენამდე) და ათწლეულების განმავლობაში, კინოს მომავალზე საუბრისას, კინოს მკვლევრები და თვით კინემატოგრაფისტების ნაწილი „აღიარებდნენ“ და დღესაც თვლიან, რომ ყველაფერი უკვე მოხდა და კინოს სივრცეში ახალს ვეღარავინ ვეღარაფერს გამოიგონებს. და მაინც, „კინოს სიკვდილის“ ცნობა, ყოველ მომდევნო ჯერზე, „ტყუილი“ (მარკ ტვენის „სიკვდილის“ არ იყოს, „გადაჭარბებული“³) აღმოჩნდებოდა. სიახლეებისა და ახალი კინოსინამდვილის ძიების პროცესი არ წყდებოდა და ექსპერიმენტებიც რეალობად იქცეოდა ხოლმე. ამის მაგალითად შეიძლება ვახსენოთ – „დოგმა 95“, „ნელი კინო“, „ობერჰაუზენის მანიფესტი“ ან ყოვლისმომცველი პოსტმოდერნი.

პოლიტიკური, ეკოლოგიური, ტექნოლოგიური, კულტურული, სამეცნიერო კატაკლიზმები, დიდ თუ ნაკლებმასშტაბიანი მოვლენები სამყაროს წესრიგზე, საზოგადოების ჩამოყალიბების ახალ ფაზებზე, აზროვნების წესზე, ცნობიერების გარდაქმნაზე ახდენენ

1 Fagersten, New Forms, 2019.

2 Casey, New Forms, 2025.

3 Twain, The Report, 1897.

გავლენას და ყველაფერს ან ბევრს ცვლიან.

„მეტაფორის - „დრო სივრცეა“ - სირთულე იმ ფაქტიდან გამომდინარეა, რომ ასახავს სივრცითი და ისეთი ელემენტების ურთიერთობების ძალიან მდიდარ ემპირიულ სტრუქტურებს, როგორებიცაა - სივრცითი კატეგორიები, მდებარეობა, ობიექტები და მოძრაობა დროში, რასაც იმავე დონის ემპირიული თვისებები არ ახასიათებს. ლაკოფი ამტკიცებს, რომ დროის ჩვენებული გავება სივრცითი სტრუქტურების გავლით, პირველ რიგში, ბიოლოგიითაა განპირობებული: ფაქტი, რომ დრო მეტაფორულად - მოძრაობის, ობიექტებისა და მდებარეობის ტერმინებით განისაზღვრება, ჩვენს ბიოლოგიურ ცოდნას ეფუძნება. ჩვენს ხედვით სისტემებში არსებობს დროის გადამცემები და ობიექტების/მდებარეობის დეტექტორები. ჩვენ არ გავგაჩნია დროის გადამცემები (რასაც არ უნდა ნიშნავდეს). ამდენად, ბიოლოგიური შეხედულებით, სრულიად ლოგიკურია, რომ დროის გავება ობიექტების და მოძრაობის ტერმინოლოგიითაა შესაძლებელი“.⁴

XXI სუკუნის მეორე ათწლეულის ქართულ მხატვრულ და დოკუმენტურ კინოში ახალი თემები, ახალი გმირები გამოჩნდნენ და ასახული რეალობის მიმართ განსხვავებული პოზიციის, განსხვავებული მიდგომითა და თუნდაც, ემოციური კავშირით, თავისთავადი მხატვრული სახეებით, ახალი სტილისტიკის შემცველი ფილმები შეიქმნა, ძირითადად, კვლავ ახალი თაობის, ახალგაზრდა რეჟისორების ავტორობით.

სოციალური პრობლემები, თაობებს შორისა და საზოგადოების დაპირისპირება ან შეუთავსებლობა; ძალადობა სოციალისტური ყველა რგოლში და არასრულფასოვანი, უფრო ზუსტად, არასრული ოჯახები. და მშობლებსა და შვილებს შორის აღმართული ბარიერები, რომლებიც მთელი საზოგადოების დაყოფას იწვევენ.

ამ რეჟისორებსა და ასეთ ფილმებს შორისაა: ნუცა ალექსი-მესხიშვილის (სალომე ალექსი) „კრედიტის ლიმიტი“ და „სად ხარ?“; ირინე ჟორდანას „ჰაერი ლურჯი აბრეშუმა“; დეა კულუმბეგაშვილის „აპრილი“; ნანა ჯორჯაძის „პეპლების იძულებითი მიგრაცია“ და ლანა ლოლობერიძის „ოქროს ძაფი“ - ადამიანების ურთიერთობებისა და არჩევანის

ნის პრობლემებზე, ოჯახური და საზოგადოებრივი „ჩაკეტილობის“ პირობებში; ასოციალური, გარიყული ახალგაზრდების დაუფარავი გულახდილობით ნაჩვენები ცხოვრება ლაშა ცეცეტინიძის კინოსურათებში: „მე ვარ ბესო“ და „ველი“; სოციალური სიდუხჭირე და შედაგად, არასრულფასოვანი ყოფა ქეთი მაჭავარიანის ფილმში „მარილივით თეთრი“ და ელენე ნავერიანის კინოსურათში „შაშვი შაშვი მაყვალი“; არასრულწლოვანი პატიმრების არა უსაფრთხო, არათავისუფალი მაგრამ არა უიმედო ცხოვრება უტა ბერიას „უარყოფით რიცხვებში“; გზადაკარგული და გაუცხოებული ადამიანების, თაობების ტრაგედია კოტე კალანდაძის „დრამერში“.

თამამად დაიწყო საუბარი მანამდე პრაქტიკულად ტაბუირებული, ქვიარ საკითხებსა და თემის წარმომადგენლებზე, ლევან აკინის ფილმში „და ჩვენ ვიცეკვით“, თამარ შავგულიძის „კომეტებში“, ელენე ნავერიანის „სველი ქვიშაში“, სოსო ბლიაძის „ჩემოთასში“, გიგია აბაშიძის „უხერხემლოში“, ტატო კოტეტიშვილის „წმინდა ელექტროენერგიაში“; განსხვავებული რაკურსით „უბრუნდება“ ნანა ჯანელიძე აფხაზეთის ომის თემას სხვადასხვა მხარეს მდგომი და მეზობლი (და პოლიტიკური გარემოებების გამო დაპირისპირებული, ოდესღაც ერთიანი და ერთი) საზოგადოების შეხედულებების საკითხებს ფილმში „იარე, ლიზა“. ირინე ჟორდანას „მარქსის ქუჩა 12“, გიორგი მასხარაშვილის „მესაათე“, რუსუდან გლურჯიძის „სხვისი სახლიც“ - აფხაზეთი ომის ტრაგედიას აცოცხლებს და მისი შედეგების კვლევაზე ორიენტირებული.

აფხაზეთისა და სხვა ომების „გახსენება“ დოკუმენტური კინოსურათებიც - გიორგი ვარსიმაშვილისა და ჟან ნუშის „სასტუმრო „მეტალურგი“, ელენე მიქაბერიძის „ლურჯი მოცვი“, რომლებიც, კონკრეტული დროის მიუხედავად, უმეტესად ცდებიან ლოკალურ ადგილებს, დროის ფარგლებსა და სხვა სივრცეებშიც გადადიან. 2008 წლის აგვისტოს მოვლენებს აჩვენებს თამარ შავგულიძის „დაბადებულები საქართველოში“, ლევან კოლუაშვილის „შინდისი“.

„თუ მე სამყაროზე, სიყვარულზე გადავერთვები, რას მივიღებ ამ ჯერზე? მე აღარ მაქვს სამყაროები, რომლებიც განეკუთვნება მატერიის მდგომარეობას,

4 Dunat, Time, 2022.

მატერიის, რომელიც ხილულად და მოძრავად იქცა. მე მაქვს სივრცე. სივრცე ჩნდება - ასე ვუწოდებთ ჩვენ ყველანაირ სივრცეს... იმპულს-სახე, ანუ სივრცე გრძნობასა და მოქმედებას შორის - ესაა სივრცეები, რომლებიც ზუსტად აფექტებით ივსებიან. იმპულს-სახე, არსობრივად, საწყისი სამყაროები იყო. მაშ... არის კი საწყისი სამყაროები სამყაროები? ახლოს არიან თუ არა ისინი დიდ სამყაროსთან, რომელიც სინათლისა და მოძრაობისგან შედგება? კი და არა. ისინი ძალიან შორს არიან ამისგან, რადგან... თავდაპირველი სამყარო, ნებისმიერი სხვა სივრცისგან განსხვავებით, განუყოფელი იყო, როგორც მე განვსაზღვრე - გარემოსგან, რომელიც ამ გარემოსგან წარმოიშობა⁵.

ქართული კინოსთვის წლების წინათ სპეციფიკური, შემდეგ „უარყოფილი“ იგავის ფორმა ბრუნდება გიორგი ოვაშვილის, ასევე აფხაზეთის მოვლენებთან დაკავშირებული ფილმებით - „გალმა ნაპირი“, „სიმინდის კუნძული“ და „ყინვა და პატარა მოწაფე“, სოციალურად დაუცველ და სამყაროს უკიდვანო სივრცეში დაკარგულ ბავშვობაზე. იგავის განახლებულ ფორმატშია მოქცეული თინათინ ყაჯრიშვილის სოციალურ-მისტიკური „მოქალაქე წმინდანი“; ლევან თუთბერიძის „ცხრა მთას იქით“ და „მოირა“; ზაზა ხალვაშის „ნამე“ და „ლოტო“ და სხვა და სხვა. იგავები მორალისა და დიდაქტიკის გარეშე.

გამორჩეული ადგილი უკავია ახალ თემებსა და მიმართულებებს ახალ დოკუმენტურ კინოში - კეკო ჭელიძის „მკვდარი სულების არდადეგები“ - სოციალურად, მორალურად და ფიზიკურად განმარტოებული, მაგრამ ლაღი და თავისუფალი ადამიანის, ყოფილ მუსიკოს ლევან სვანიძის პიროვნების, ზოგადად ადამიანის თავისუფლების არსის, ცხოვრებისა და პიროვნების ამბავია. სიმარტოვის, იზოლირებულობის განცდა მთელ ისტორიას გასდევს, სადაც უნდა ვითარდებოდეს მოქმედება - თბილისის ქუჩებში თუ განდევნილების „სენაკის“ ინტერიერში. ჩაკეტილ წრეში, რომლის გასარღვევად ლევან სვანიძე არაფერს აკეთებს და თავს დაცულად და ბედნიერადაც გრძნობს, სიმარტოვეში.

ლანა ლოლობერიძის ფილმს „დედა-შვილი ანუ ღამე არ არის არასდროს ბოლომდე ბნელი“ ვერც

ერთ ჟანრობრივ თუ სახეობრივ კატეგორიაში ვერ მოვაქცევთ. პირდაპირ და ტრადიციულად ვერ განვსაზღვრავთ. ის დოკუმენტურიცაა, მხატვრულიც რაღაც სხვაც. მთავარი - დამოუკიდებლობის, ტკივილის, განსაცდელის, გაუცხოების შემდეგ, დედა-შვილის ერთმანეთთან დაბრუნებაა, გაცნობა, ახალი შეხვედრის, ერთმანეთის პოვნის ბედნიერება.

სამყაროს „ექსპრესიონისტული“ აღქმითა და უიმედობით, სასოწარკვეთით გაჯერებული პირქუში კინოსურათების გვერდით, არსებობს გამონაკლისი და შეიძლება არა გამონაკლისი, არამედ ახალი ხედვისა და დამოკიდებულებების გამომხატველი ფილმები.

ახალი მიმართულება დაისახა და გამოიკვეთა კინოსურათებში, რომელთა გმირების ცხოვრება წარმოდგენილია ისეთად, როგორიცაა ბევრის ცხოვრება, რომელიც „ტრადიციულ“ დრამატიზმს, შავ-თეთრ შეფერილობასაა მოკლებული და მთავარია, ხდება იმის ჩვენება, თუ როგორია თანამედროვე ადამიანი, სოციალური თუ პოლიტიკურ-საზოგადოებრივი გავლენებისა და ხაფანგების მიღმა. ასეთია ნანა ექვთიმის შვილისა და სიმონ გროსის „ჩემი ბედნიერი ოჯახი“, გიორგი ოვაშვილის „მშვენიერი ელენე“, ლევან კოლუაშვილის „შემთხვევითი პაემნები“ და სხვა.

ახალი სეგმენტის გადაშლის წინაპირობად იქცა - გიგა ლიკლიკაძის „ლორი“ და სოსო ბლიაძის „ოთარის სიკვდილი“ - სოციალური ჟღერადობის მწვავე სატირა ძალადობის, მოძალადე და გულგრილი საზოგადოებისა და მისი მორალური მსხვერპლის შესახებ; ალექსანდრე კობერიძის „რას ვხედავთ, როდესაც ცას ვუყურებთ“ - თანამედროვე ჰაეროვანი ზღაპარი მშვენიერებით გაჯერებულ სამყაროზე, სიყვარულზე, ცხოვრების მარადიულობასა და დროის წარმავლობაზე.

ასეთივე „დამრღვევი“ აღმოჩნდა კოტე კალანდაძის „დრამერი“, რომელშიც, ერთი შეხედვით და გადაპირული მიდგომით, ბევრი რამ ნაცნობია. არსებული სქემები და „ტრადიციები“ ახალ და მოულოდნელ შეფერილობას იძენენ, სხვა „მარცვალზე“ მახვილის დასმითა და ხედვის, აღქმისა და არსის ნიშნების შეცვლით. პერიფრაზირებით. რეჟისორი თხრობას რამდენიმე, ცენტრიდან გაშვებულ, კონცენტრირებულ

5 Delueze, Cinema, 1982-1983.

სხივზე ან პარალელურ ხაზზე აგებს. პარალელური ხაზებიც, საბოლოოდ, თუ დასაწყისშივე იკვეთებიან და სამყაროში არსებულ ქაოსს, ასე თუ ისე, აწესრიგებენ.

გიგა ლიკლიკაძე „ღორში“ ქმნის თანამედროვე საზოგადოების პორტრეტს, რომელსაც წარმოადგენთ. ირონია, პაროდირება და ამით შენიღბული თანადგომა და თანაგრძნობა მთავარი ხერხი და მოვლენების მოქნილი სამართავი ინსტრუმენტია. ამბავი ვითარდება, როგორც კრიმინალური დრამა, რომელიც, როგორც ყველაფერი სხვა, ჟანრობრივ სიმწვავეს კარგავს და საზოგადოების სულიერი კრიზისის მწვავე, თუმცა ირონიულ ტრილში აღბეჭდილ მხატვრულ სახეში, ფსიქოლოგიურ დრამაში გადაიზრდება. რეჟისორის უშუალო დამოკიდებულება აშკარად გამოკვეთილია და „ტრადიციული“ კინოსახეების, ფორმებისა და „წეს-ჩვეულებების“ თამამი და თავისუფალი გარდასახვა იწყება.

გიორგი ვარსიმაშვილისა და ჟან ნუშის ფილმი „სასტუმრო „მეტალურგი“, ისევე, როგორც თავად სასტუმრო „მეტალურგი“ – ისტორიულ ეტაპებს მეტაფორულად მოიცავს – საბჭოთა კავშირის სანატორიუმების სისტემასა და აფხაზეთის ომის შედეგებს. კამერა „დამკვირვებელია“ – შენობაში, რომელშიც დევნილები ცხოვრობენ და რომელიც აფხაზეთივით ცარიელდება.

ელენე მიქაბერიძის დოკუმენტური ფილმი „ლურჯი მოცვი“, ზუგდიდში, საოკუპაციო ზოლთან ახლოს მცხოვრები მელაძეების ოჯახისა და მათი კუთვნილი მოცვის პლანტაციის შესახებაა. ურთიერთ-ჰარმონია და შინაგანი იდილია, რომელიც ამ ოჯახის წევრებს შორისაა თითქოს უპირისპირდება გარემოებებს, გარემოს პრობლემები შეიძლება ფიზიკურად აფერხებენ საზოგადოების ცხოვრებასა და სრულფასოვან არსებობაში ხელს უშლიან, მაგრამ შინაგან სიძლიერესა და თავისუფლებას ვერაფერს აკლებენ.

„რაც შეეხება კინოსთან ჩემს ნაცნობობას და პირველი „უხილავი ნაკვალევი“, რომლებიც ხელში ჩამივარდა, მაფხულის ორ მოგონებას უკავშირდება. ორ ეპიზოდს, რომლებმაც ღრმად შემძრეს. აგენტ 007-ზე კინოთეატრში ფილმის ნახვიდან მეორე დღეს, გადაწყვიტე დავბრუნებულიყავი და მენახა, რა იქნება

შემდეგ. ვფიქრობ, ძალიან მომწონდა ასტონ მარტინი და მისი ტრიუკები. არ მინდოდა დაჯერება, რომ მეორე დღეს კინოთეატრში იგივე ისტორია გამეორდებოდა. ველოდი რაღაც სხვას, როგორც შეიძლება ცხოვრებაში მოხდეს.

„შენ ეს გუშინ ნახე, იგივეა, რაც გუშინ“, – მეუბნებოდა დედა. ამის დაჯერება არ მინდოდა: ნუთუ გამეორდება? ამიტომ დედამ კვლავ წამიყვანა კინოთეატრში და ბილეთების გამყიდველს სთხოვა, ერთი წუთით შევეშვი. ბილეთების გამყიდველმა ალერსიანად ასწია ფარდა და მე იგივე დავინახე, რაც წინადლით: ადამიანი, თოფით, რომელიც ჩუმად მიიპარებოდა. ეს სახე მეხსიერებაში ჩამრჩა. მახსოვს, იმედგაცრუებასთან შერეული ჩემი გაკვირვება... თან აღმოვაჩინე, ისინი იმავე წარმოდგენას აჩვენებდნენ, რომელიც წინადლით აჩვენეს. და რომ, აქედან გამომდინარე, ფილმებს არ ქმნიან ჯადოქრობით ეკრანს მიღმა ან ეკრანს შიგნით, თითქოს ეს ჰალუცინაციური მოვლენაა“.⁶

სამყაროს პროგრესისთვის მნიშვნელოვანია, ხელოვანი უპირისპირდებოდეს და იმარჯვებდეს ფიზიკურ და მორალურ ძალადობაზე. გათავისუფლება მხოლოდ მოქმედებითაა შესაძლებელი. შემოქმედებითა და მოქმედებით. ხმაურითა და მოძრაობით.

„ქართული კინოს ისტორიის გადახედვისას, შეგვიძლია დავასკვნათ, რომ მხატვრული კინო ყოველთვის ისწრაფვოდა სოციალური პირობებისგან გათავისუფლებისკენ. ქართველი კინემატოგრაფისტები მუდამ ცდილობდნენ გაეკრიტიკებინათ თავიანთი ქვეყნის ისტორია და თანამედროვეობა, და ამით აკმაყოფილებდნენ თავიანთი აუდიტორიის მოთხოვნილებებს ვიზუალურად დახვეწილ, გასართობ საავტორო კინოთი. მაყურებელს უნდოდა ორიგინალური მონათხრობი, ხშირად ცხოველხატული და გართობითი მიდგომით, ნამდვილად რაღაც „სრულად უნიკალური“, როგორც შეაფასა ფელინი“.

დღეს ქართული კინოს წინაშე ახალი მოთხოვნებია. ზოგი ასრულებს მათ და გულახდილია. ახალ გზებსა და შესაძლებლობებს ეძებს. ზოგი „ტრადიციას არ ღალატობს“ და ნავალ გზებზე სიარულს ამჯობინებს. ვინ და როდის მიაღწევს მიზანს, ვისი არჩევანი გაამართლებს, მომავალში გამოჩნდება.

6 Pesci, Letter, 2024.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Buder B., Georgian Film Is a Completely Unique Phenomenon, A Film Scene with History, or Georgian Cinema in the Emancipation. From the journal Comparative Southeast European Studies, 2018. https://www.degruyterbrill.com/document/doi/10.1515/soeu-2018-0032/html?lang=en&srsId=AfmBOopgdRrCbeY9dtjBUj18y5K5bEL0hSKeljh89hcOXJ_YzkiG-XZ 17/07/2025
- Casey M. J., New Forms of Cinema, **The Brakhage Symposium**, Colorado, 2025. <https://boulderweekly.com/entertainment/screen/brakhage-symposium-2025-cu-boulder/> 17/07/2025
- Deleuze G., Cinema: The Classification of Signs and Time, November 1, 1982 to June 7, 1983, The Deleuze Seminars. <https://deleuze.cla.purdue.edu/seminar/cinema-the-classification-of-signs-and-time/> 17/07/2025
- Dunat S., Time Metaphors in Film: Understanding the Representation of Time in Cinema, 2022. <https://www.euppublishing.com/doi/10.3366/film.2022.0187> 17/07/2025
- Fagersten J., New Forms of Film – Cinema is Alive and Kicking, 2019. <https://brizomagazine.com/2019/01/17/new-forms-of-film-cinema-is-alive-and-kicking/> 17/07/2025
- Twain M., The Report of My Death was an Exaggeration, Note to a London Reporter, May 1897. <http://www.twainquotes.com/Death.html#:~:text=The> 17/07/2025
- Pesci A., Letter from the President. <https://collettivochiaroscuro.com/che-ora-e-la-scoperta-del-cinema/?lang=en> 17/07/2025

REALITY OF NEW CINEMA, ANOTHER ILLUSION OF REALITY AND NEW POWER TO INFLUENCE IT

Lela Ochiauri

Keywords: *New reality, new technologies, new Georgian feature and documentary film, new language of cinema*

The entire history of cinema, along with creativity, is tied to the development of technology. The fastest development of digital technologies at the turn of the 21st century has been offering new opportunities for filmmakers and creative processes.

The screen in the theater, different types of images onscreen, projection, film techniques appeared since the first days of cinema.

Depending on the specifics of the television set, television created a new space on its own merit or directly for the theater or film (in the form of TV theater or TV films).

Just two years ago, amid Covid-19, with spaces surrounded by visible or invisible walls, the world faced an uncertain present and a vague future, artists naturally got involved in the process of searching for ways to survive and experimented with creating new forms of theater, fine arts, music, and cinema.

The pandemic, which killed thousands of people and disappeared without a trace, contributed to the creation of new, synthetic forms of art: a mix of theater, cinema, television, and social network platforms, using modern technologies, special digital equipment, the Internet, and the format of virtual space. And all this contributed to the expression of a new language of art, a new artistic way of thinking.

Today, in the era of artificial intelligence, society seems to be facing new dangers. Will the author die? Will AI change the person? Who will win the first place in life and art: a virtual, immaterial, ethereal being, cold mind or a free-thinking person endowed with living intelligence and creative skills?

It is known for a fact that the existence of cinema, as well as other fields of art, was significantly determined by theater. Afterwards, television in general created a new space using the capabilities of TV equipment. As for the silver screen, different types of images onscreen, projection, film techniques in solving artistic forms appeared in theater from the first days of the existence of cinema.

Along with creative processes, the entire history of cinema is also tied to technical innovations. Various types and updates of film appliances determined the development and discovery of new opportunities, the establishment of new forms of thought expression, new creative styles. The fastest development of digital technologies at the turn of the 21st century—with the involvement of visual effects and free and versatile editing ca-

pabilities—contributed to the emergence and formation of new opportunities and the next direction of creative processes in cinema.

With the invention of video-digital technology and its fastest development, then the computer, later the digital camera, then the digital phone—which made it possible not only to talk, take photos, and later record videos and connect to the Internet—then the drone, many countries began to use it to shoot films. Consequently, there emerged new images, novel and inherently plastic quality—with poor image quality, though—different perception of space, specific, long, real-time timekeeping, new artistic forms, styles, contours, signs and codes of a new cinematic language. Films shot on phones include Steven Soderbergh's *Unsane*, and in Georgia, Alexandre Koberidze's *Let the Summer Never Come Again*, and oth-

ers. Competitions and festivals of films shot on iPhones are already being held, and Apple has even started releasing such films. Nonetheless, there are directors who prefer film and do not recognize other cinema.

“Cinema has been an art form in its essence for many eras. It is the road on which many artistic highways intersect. In the art forms specific to videography, there is a sophistication in editing, acting, choice of angles, and composition of the shot. It is also the place where fashion, music, color, lighting, and literary styles meet and interact and have a concerted influence on the quality of the produced films. In particular, streaming platforms and their revolutionary intervention in television series have allowed all these artistic elements to flourish fully and blossom beautifully in the context of long-developed stories. The new efforts that participate in the creation of television art correspond to some traditional cinematic values, with which not all modern popular films can compete.”¹

The pandemic, which took thousands of lives, halted or slowed down many vital and creative processes, which has now disappeared without a trace, has led to the creation of new, synthetic forms of visual art, in the form of a synthesis of theater, cinema, television and social networks, platform products, using modern technologies, digital equipment, the Internet, the format of virtual space. And all this, the need for which seemed to no longer exist, left its mark and gave direction to a new language of art, new artistic thinking and expressive forms.

“If you spent the day on Google, you wouldn’t get a fraction of what we’re going to be showing,” says animated film director Kelly Sears, “but the other thing is, when you’re searching online, you’re usually at home alone... I feel like right now, it’s extra important for us to gather in person and have community experiences. And having an opportunity to just be with one another. I still feel that is a huge value after COVID, where we really disbanded. And this is an invitation for us to come back.”²

Not so long ago, discussing the future of cinema, film scholars and some filmmakers themselves admitted and

still believe that everything has already happened and that no one can invent anything new in the cinema space. And yet, the announcement of the „death of cinema“ has turned out to be a lie each time—exaggerated, like Mark Twain’s death.³

The search for novelties and new cinematic realities was never-ending and experiments turned into reality. Examples of this include *Dogma 95*, *Slow Cinema*, *Oberhausen Manifesto*, or all-encompassing postmodern.

Political, ecological, technological, cultural, scientific cataclysms, large or small-scale events affect the world order, new phases of society formation, ways of thinking and the transformation of consciousness, and change everything or a lot.

“The complexity of the metaphor time is space arises from the fact that it maps a very rich experiential structure of spatial relations and elements, such as spatial categories, locations, objects and movement, to the domain of time which does not possess the same degree of experiential immediacy. Lakoff (1993, p. 218) argues that our understanding of time through spatial structures is first and foremost biologically determined: The fact that time is understood metaphorically in terms of motion, entities, and locations accords with our biological knowledge. In our visual systems, we have detectors for motion and detectors for objects/locations. We do not have detectors for time (whatever that could mean). Thus, it makes good biological sense that time should be understood in terms of things and motion.”⁴

In the Georgian feature and documentary cinema of the 2020s—and in previous years and the distant past—several new themes, new types, qualities, and categories of heroes emerged in parallel with the already replicated and films with a different position towards the depicted reality, a different approach and even an emotional connection, with their own artistic forms and new stylistics were created, mainly by the authorship of the new generation, young directors.

The conductor of these issues is the social situation, the confrontation between generations and social strata or their incompatibility, violence in all social stations and

1 Fagersten, New. 2019

2 Casey, New forms. 2025

3 Twain, The report of. 1897

4 Dunat, Time Metaphors. 2022

the existence of imperfect, or rather, incomplete families, one could say, a metaphorical problem. If we look superficially and do not take into account the depth or what is hidden behind the facade, we do not delve into the issue, even then the story is often non-banal and non-stereotypical. The artist's center of interest may be completely atypical events or even fictional stories that originate from reality and are closely related to it, although they have a completely remitted, conditional character.

Among these directors and such films are: Nutsa Alexi-Meskhishvili's (Salome Alexi) *Credit Limit* and *Where Are You?*, Irine Zhordania's *The Air is Blue Silk*, Dea Kulumbegashvili's *April*, Nana Jorjadze's *Forced Migration of Butterflies*, and Lana Ghoghoberidze's *Golden Thread* on family relationships and individual choices, in conditions of traditional family and social lockdown, the drama of asocial, marginal youth in Lasha Tskvitinidze's films: *I am Beso* and *The Field*, a section of an inferior life caused by social conditions is shown in Ket Machavariani's *As White as Salt* and Elene Naveriani's *Thrush*, *Thrush Blackberry*, the not-so-safe, but not hopeless life of juvenile prisoners in Uta Beria's *In Negative Numbers*, the tragedy of lost and alienated people in Kote Kalandadze's *Drummer*. Mikheil Gabaidze skillfully adapts the problems and events of Anton Chekhov's story *Death of a Government Clerk* to today's Georgian political and social reality in his debut film *Vasomotor Rhinitis*.

Cinema began to speak boldly and openly about taboo, queer, issues and community representatives in such films as Levan Akin's *And We Danced*, Tamar Shavgulidze's *Comets*, Elene Naveriani's *Wet Sand*, Soso Bliadze's *My Room*, Gigisha Abashidze's *The Invertebrate*, Tato Kotetishvili's *Holy Electricity*. Nana Janelidze recalls the period of the Abkhazian war, the views and attitudes of the society standing on different sides and fighting—and opposing due to political circumstances, once united as one—in the film *Walk, Lisa*. Irine Zhordania's *Marx Street 12*, Giorgi Maskharashvili's *The Tenth*, Rusudan Glurjidze's *House of Others*—revives the tragedy of the Abkhazian war. and is focused on the study of its consequences. from a different perspective and in a wide range of scope, based on descriptions in documentary material and fiction, moods, in the film *Walk, Lisa*. Irine Zhordania's *Marx Street 12*, Giorgi Maskharashvili's *The*

Hour, Rusudan Glurjidze's *House of Others*—Abkhazia revives the tragedy of the war and is focused on the study of its consequences. Remembrance of Abkhazia are the war documentary films – Giorgi Varsimashvili and Jean Nushi's *Hotel Metallurg*, Elene Mikaberidze's *Blue Cranberry*, which mostly go beyond local places, time frames and move into other spaces despite the specific time. Tamar Shavgulidze's *Born in Georgia*, Levan Koguashvili's *Shindisi* deal with the events of the August War of 2008.

“If I shift to the universe, to affection, this time what do I have? I no longer have worlds that refer to states of matter, matter that has become visible and mobile. I have spaces; spaces are born... this is what we called any spaces whatever... the impulse-image, that is, between affection and action, is spaces that are precisely loaded with affects. The impulse-image, in fact, were originary worlds. So... are the originary worlds worlds? Are they close to the grand universe, of light and movement? Yes and no. They are still very far from that because... the originary world as opposed to any space whatever was inseparable, as I defined it... from a milieu derived from a given milieu.”⁵

The parable form, which was specific to Georgian cinema years ago and then “rejected”, returns with Giorgi Ovashvili's films, also related to the events in Abkhazia: *The Other Bank* and *Corn Island* as well as *Frost and Little Disciple* about a socially disadvantaged childhood lost in the vastness of the universe. Tinatin Kajrishvili's social-mystical *Citizen Saint*, Levan Tutberidze's *Beyond Nine Mountains* and *Maira*, Zaza Khalvashi's *Lotto*, and many other parables without morality and didactics.

A distinctive place is taken by new themes and directions in Keko Chelidze's new documentary *Dead Souls' Vacation*, a deep study of the life and personality of a socially, morally and physically isolated but delightful and free person—the personality of former musician Levan Svanidze—in general, the essence of human freedom. The entire story is accompanied by a sense of loneliness, isolation and a prolonged pause in time, wherever the action should unfold—in Tbilisi's streets or the interior of the hermits' confinement. But in the closed circle, which Levan Svanidze either does not think or does not try to break through, everything seems to be calm. The viewer

5 Delueze, Cinema, 1982-1983.

will also physically feel the system of confinement—the system of behavior in time and space, and the coziness, depending on the director’s decision, the structure of the film, the characters’ mood and the author’s attitude.

Lana Ghogoberidze’s *Mother and Daughter or the Night is Never Complete* (2023) is praised not only for its artistic quality but its new stylistic thinking and new cinematic form too, which we cannot put into any genre or type category, or define it directly and traditionally. And we can only evaluate and describe it. It is both documentary, artistic and something else. Main is the return of mother and daughter to each other after suffering, separation, pain, loneliness, trials, estrangement, acquaintance, a new meeting, the happiness of finding each other.

Next to gloomy films saturated with an expressionist perception of the world and hopelessness, despair, there are exceptions and possibly not exceptions but films expressing a new vision and attitudes. A new direction was set and outlined in films, the lives of whose heroes are presented as the lives of many, devoid of traditional dramatization, black and white coloring and the main thing is to show what a modern person is like beyond social or political-societal influences and traps. Such are Nana Ekvimishvili and Simon Gross’s *My Happy Family*, Giorgi Ovashvili’s *Beautiful Helen*, Levan Koghuashvili’s *Random Dates*, and others.

The prerequisite for the emergence of a new segment was Giga Liklikadze’s *Pig* and Soso Bliadze’s *Otar’s Death*: sharp satires of social resonance about violence, a violent and indifferent society and its moral victims; Aleksandre Koberidze’s *What Do We See When We Look at the Sky* is a modern fairytale about a world saturated with beauty, love, the eternity of life, and the transience of time.

“Regarding my discovery of Cinema and the first invisible traces I intercepted, I have two vivid summer memories. Two episodes that struck me profoundly. The day after watching my first 007 film in the cinema, I wanted to return to see what would happen next. I think I was very fond of the Aston Martin and its tricks. I didn’t want to believe that the same story would repeat itself in the cinema the following day. I expected something different, just as one might rightly expect from life... ‘You saw it

yesterday; it’s the same as yesterday...’ my mother would say. I didn’t want to believe it: does life repeat itself? So, patiently, my mother took me back to the cinema and asked the ticket seller if she could let me in for a moment. The usher affectionately opened the curtain, and I saw the same image as the day before: a man moving stealthily with a gun. That image is etched in my memory. I remember my surprise mixed with disappointment, but I discovered that they were showing the same performance as the day before. Thus, films were not magically created behind or even inside the screen, almost as if it were a hallucinatory event.”⁶

Kote Kalandadze’s *Drummer* turned out to be just as disruptive in which much is familiar at a glance and with a superficial approach. There are quotes or parodies of quotes from films of different times and countries, primarily Georgian, existing schemes and traditions acquire a new and unexpected color, by placing a sword on a different grain and changing the signs of vision, perception, and essence. The director builds the narrative on several, launched from the center, concentrated rays or parallel lines. Parallel lines also intersect eventually at the very beginning and bring order to the chaos existing in the world in one way or another.

In *Pig*, Giga Liklikadze creates a portrait of modern society that we present. Irony, parody, and thus disguised support and sympathy are the main means and a flexible instrument for managing events. The story develops as a criminal drama, which, like everything else, loses its genre sharpness and turns into an artistic image, a psychological drama, capturing the acute, albeit ironic, spiritual crisis of society. The narrative acquires a new color and charge when the frames are filled with air and space, with artistic prints and clear and bright backgrounds. The shooting points or angles move into non-banal and unfading dimensions, when the quality of the image changes, the action becomes emphatically mobile and dynamic and falls into the field of view, seemingly free from dogmas. The director’s attitude and position begin to emerge and so does a bold and free transformation of traditional cinematic images, forms, and customs.

Giorgi Varsimashvili and Jean Nouch’s film *Hotel Metallurg*, like the hotel itself, is tied to several fragments of Georgian history: the Soviet era, when official

6 Pesci, Letter, 2024.

body sanatoriums existed and the present day when the building is home to families displaced from Abkhazia. The directors use partially staged shots that relate to the residents' daily lives and a live plan, which is a general impression of life, without correction. The camera is only an observer: in a building that is slowly emptying out like Abkhazia which becomes a metaphor for the past, present and future of society.

Elene Mikaberidze's full-length documentary *Blue Cranberry* is about the life of the Meladze family, Soso and Nino and their children: Lazare and Giorgi, living in Zugdidi, near the occupation zone, their activities, a cranberry plantation and a small family business. The director shows the family story and creates an environment that contains a system of messages to the viewer, with a special authorial position, about social, political, public and personal issues and problems. This society does not demand anything special. Only elementary conditions to live by their own labor, work with dedication and fulfill their desires for a better reality. But the goal does not reach the goal, dreams and desires do not and cannot be fulfilled, but they do not fade away either. The heroes of the film live harmoniously. What happens directly in their family, in their neighbors, in their settlement or in the city space, what connects people and how they lead their lives—is an expression of peace, of the beauty of life. But the surrounding reality not only contributes to

the carefree flow of life, but also hinders and contradicts the desires and interests of society. Moreover, the conflict zone and the fictitious border with Abkhazia located just a few kilometers away, the memory of the Abkhazian war, the invasion and inseparability of the topics of the ongoing war in Ukraine from the general structure: disrupt the feeling of peace and sound like sharp sounds of anxiety and alarm.

“Reviewing the history of Georgian cinema, we can conclude that feature cinema has always strived for liberation from social conditions. Georgian filmmakers have always tried to criticize the history and modernity of their country, and thus satisfied the needs of their audience with visually sophisticated, entertaining auteur cinema. The audience wanted original narratives, often with a lively and entertaining approach, truly something completely unique, as Fellini assessed”.⁷

The fate of any true artist, the chosen ways and paths, and in general, the choice, the solidity of the lifestyle, the essence must be also important but the codes that fit all this contain something more and more important, requiring deciphering, adjusting the key, decoding, unraveling the existing layers. It is important for the progress of the world that the artist confronts and triumphs over physical and moral violence. Liberation is possible only through action. This is something the new generation of directors is doing.

REFERENCES:

- Fagersten J., New Forms of Film – Cinema is Alive and Kicking. December 7, 2019. <https://brizomagazine.com/2019/01/17/new-forms-of-film-cinema-is-alive-and-kicking/>
- Casey M.J., New forms of Cinema, **The Brakhage Symposium**, University of Colorado. Feb. 19, 2025; <https://boulderweekly.com/entertainment/screen/brakhage-symposium-2025-cu-boulder/>
- Twain M., The report of my death was an exaggeration. Note to a London reporter, May 1897. <http://www.twainquotes.com/Death.html#:~:text=The>
- Silvana Dunat, Time Metaphors in Film: Understanding the Representation of Time in Cinema <https://www.eupublishing.com/doi/10.3366/film.2022.0187>
- Gilles Deleuze, Cinema: The Classification of Signs and Time, November 1, 1982 to June 7, 1983, The Deleuze Seminars, [https://deleuze.cla.purdue.edu/seminar/cinema-the-classification-of-signs-and-time/inema: The Classification of Signs and Time November 1, 1982 to June 7, 1983](https://deleuze.cla.purdue.edu/seminar/cinema-the-classification-of-signs-and-time/inema%3A%20The%20Classification%20of%20Signs%20and%20Time%20November%201%2C%201982%20to%20June%207%2C%201983)
- Alessandro Pesci, Letter from the President <https://collettivochiaroscuro.com/che-ora-e-la-scoperta-del-cinema/?lang=en>, September, 22, 2024

⁷ Buder B., Georgian, 2018.

- Buder B., Georgian Film Is a Completely Unique Phenomenon.'\ A Film Scene with History, or Georgian Cinema in the Emancipation. From the journal Comparative Southeast European Studies. <https://doi.org/10.1515/soeu-2018-0032> Loop<https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/soeu-2018-0032/html?lang=en&srsIid=AfmBOopDv3IkIVr4FL5q6SCputimQCCfLtwFRXrOJhETMWJq5cl0ekOP>.

თანამედროვე საზოგადოებაში კინოდან შემოსული შეუმჩნეველი ცვლილებები

მარიან ცუცუი

საკვანძო სიტყვები: რბილი ძალა, სერიალი „დიზი“, ისტორიული გაყვლები, ციფრული ტექნოლოგიები

მართალია, დღეს კინოს გავლენა თანამედროვე საზოგადოებაზე საყოველთაოდაა აღიარებული, მაინც რჩება ასპექტები, რომელთა ფარგლებში კინო მოქმედებს დამაჯერებლად, მაგრამ შეუმჩნეველად, ისე, რომ ეს ქმედება დაუფასებელი და იგნორირებულია. 1920-იან წლებში ჰოლივუდის ფილმების გლობალურმა გავრცელებამ დაამტკიცა, რომ „რბილი ძალა“ ზოგჯერ უფრო ეფექტიანია, ვიდრე რევოლუციები და სოციალური რეფორმები.

დოკუმენტურმა ფილმმა „ბედისწერა: როგორ შეცვალეს მსოფლიო თურქულმა სერიალებმა“ (2014, ნინა პასკალიდუ, საბერძნეთი, ყატარი, საფრანგეთი, ხორვატია, ბულგარეთი, შვედეთი, არაბთა გაერთიანებული საამიროები, სერბეთი, კანადა, ფინეთი, სინგაპური, კვიპროსი, უნგრეთი) წარმატებით დაამტკიცა, რომ საკმაოდ მოკლე პერიოდში თურქულმა სერიალებმა – დაწყებული პირველი ფილმით, „ვერცხლი“ (2005), რომელიც გადაიყვანა საერთაშორისო აუდიტორიისთვის, და დამთავრებული ფილმით „სულეიმან დიდი“ (2011–2014) – უფრო დიდი გავლენა იქონიეს და, გარკვეულწილად, შეცვალეს ქალთა ცხოვრება შუა აღმოსავლეთსა და ჩრდილოეთ აფრიკაში, ვიდრე 2010 წელს, „არაბული გაზაფხულის“ დროს განხორციელებულმა „ნარინჯისფერი რევოლუციის“ მსგავსმა გადატრიალებებმა. ახალმა ციფრულმა ტექნოლოგიებმა უკვე შეამცირა განსხვავებები ფილმებსა და ანიმაციას შორის. ახლახან მსახიობმა სკარლეთ იოჰანსონმა დაადანაშაულა ერთ-ერთი კომპანია თავისი ხმის უკანონოდ გამოყენებაში. მალე, ალბათ, აღარც დაგვჭირდება მსახიობები და მათი ხმები – მსახიობების ნაცვლად რეჟისორებმა შეიძლება გამოიყენონ მხოლოდ მათი სახეები, სხვა რეალური პიროვნებისგან „ისესხონ“ სხეული, ხმის ტემბრი და ანიმაციის მეშვეობით შექმნან პერსონაჟი, რომელსაც ვერც კი განასხვავებთ ადამიანისგან. ასეთი რამ წარმოშობს ეთიკურ და სემიოტიკის ტიპის პრობლემებს, რადგან ვეღარ განვასხვავებთ ხელოვნების ნიმუშს თამაშისგან, ხოლო აუდიოვიზუალურ ქმნილებებს აღარ ექნება დასასრული, ავტორობის საკითხი კი ფარდობითი გახდება.

მართალია, დღეს კინოს გავლენა თანამედროვე საზოგადოებაზე საყოველთაოდაა აღიარებული, მაინც რჩება ასპექტები, რომელთა ფარგლებში კინო მოქმედებს დამაჯერებლად, მაგრამ შეუმჩნეველად, ისე, რომ ეს ქმედება დაუფასებელი და იგნორირებულია. 1920-იან წლებში ჰოლივუდის ფილმების გლობალურმა გავრცელებამ დაამტკიცა, რომ „რბილი ძალა“ ზოგჯერ უფრო ეფექტიანია, ვიდრე რევოლუციები და ღია პროპაგანდა. ჯერ კიდევ 1941 წელს ბრიტანელი მწერალი ერიკ ნაიტი თავის რომანში, „ყველაზე მეტად“ აღნიშნავს უზარმაზარ ცვლილებებს, რომლებიც ადამიანის აღქმაში მოახდინეს

კინომ და ჰოლივუდმა: „კინოსთან დაკავშირებით ერთი რამ არის მნიშვნელოვანი. მასში ყოველთვის არის გოგონა აბაზანაში, რაც გამიზნულია მამრობითი სქესის ბაზარზე გასაყიდად, ან გმირი მამაკაცი აბაზანაში, რომლის დანახვაზე მდებრობითი სქესის ფანატებს სიამოვნებისგან ბურძღავთ. ამან ზიანი მიაყენა მასების სტანდარტებს. უწინ ადამიანს უწევდა უფრო პირად გამოცდილებაზე მუშაობა, დღეს კი ყველამ იცის, როგორ გამოიყურება მთელი ჰოლივუდი ღამის პერანგში ან თუნდაც შიშველი. წარსულში მას შეეძლო, მტვერსასრუტის მსგავსად შეეწოვა ახალგაზრდა გოგონა და აფროდიტეს რანგში აეყვანა. დღეს

კი პოლიტიკაში დაბრუნდა - დღეს იგი გოგონას ზომავს სექსუალური ჟინის გამომწვევი სტანდარტებით. შედეგად, იზრდება ქალის სხეულებრივი ფორმების სტანდარტი¹.

1967 წელს მიშელ ტურნიე თავის რომანში „პარასკევი, ანუ სხვა კუნძული“² აღნიშნავს: ის ფაქტი, რომ პროდუქტები თუ სერვისები ფულით იზომება და შესაძლებელია მათი შეძენა - უზრუნველყოფს მათზე წვდომას, ხოლო საზოგადოება მოქმედებაში უფრო შეუზღუდავია, შესაბამისად, დემოკრატიულიც. გავიხსენოთ ევოლუცია შუა საუკუნეებიდან კაპიტალიზმისკენ, პრივილეგიებისა და აკრძალვების გაუქმება, რასაც მოაქვს ახალი თავისუფლებები და გარკვეული დემოკრატიზაცია.

იგივე შეიძლება ითქვას პოლიტიკური ფილმების განვითარებაზეც: იაფფასიანი, ყველასთვის ხელმისაწვდომი ბილეთებიდან - გლობალურ კონკურენციამდე, სადაც შესაძლებელია, როგორც უღამაზესი მსახიობებისა და გამორჩეული მოცეკვავეების ხილვა, ისე ნატიფი ხმების ან სახელგანთქმული ინსტრუმენტალისტების მოსმენა.

საკმაოდ ადრეულ ეტაპზე ბევრ პოლიტიკოსს ესმოდა კინოს როლი ახალი საზოგადოების ჩამოყალიბებაში. ყველაზე უკეთ ეს, დიდი ალბათობით, ქემალ მუსტაფა ათათურქმა გამოხატა - ყოველ შემთხვევაში, სწორედ მას მიაწერენ ამ სიტყვებს თურქი ისტორიკოსები, თუმცა, დაზუსტებით არავინ იცის, სად და როდის წარმოთქვა მან ეს წინასწარმეტყველება: „დადგება დღე, როცა ცხადი გახდება, რომ კინომ შეცვალა მსოფლიო ცივილიზაციის იერი, რომ მან ბევრად უფრო დიდი გავლენა იქონია, ვიდრე დენტის, ელექტროობისა თუ ახალი კონტინენტების აღმოჩენამ. კინოს წყალობით ადამიანები მსოფლიოს შორეულ კუთხეებშიც კი გაიცნობენ და შეუყვარდებიან ერთმანეთს. კინო წაშლის განსხვავებებს მოსაზრებებსა თუ იერსახეში. კინო უდიდეს წვლილს შეიტანს კაცობრიობის იდეალების ხორცშესხმაში. ჩვენ უნდა მივანიჭოთ კინოს ის ღირებულება, რომელსაც იმსახურებს“³.

რამდენიმე თურქი მკვლევარი, მათ შორის არზუ ოზთურქმენი, განმარტავს, რომ თურქული ტელესე-

რიალების წარმატება და გავრცელება, ძირითადად, ორ ფაქტორს ეყრდნობა. ერთი მხრივ, ბოლო დრომდე სოფლად არსებობდა ზეპირი კულტურისა და თავისუფალი დროის ერთად გატარების ტრადიცია: მაგალითად, ყარაგეზის ჩრდილების თეატრის წარმოდგენებზე დასწრება. მეორე მხრივ, 1970-იანი წლებში, დაარსებიდან მოყოლებული, თურქეთის ეროვნული ტელევიზია უცხოური სატელევიზიო და ადგილობრივი, რადიომოდელების საფუძველზე ამზადებს სერიალებს, რომლებიც ჯერ სამშობლოში გახდა პოპულარული, ხოლო 1989 წლის შემდეგ, განსაკუთრებით საბჭოთა კავშირის დაშლის შედეგად, რამდენიმე მუსულმანური სახელმწიფოს გაჩენის კვალდაკვალ, თურქმანულ ან თავად თურქულ ენაზე მოლაპარაკე ქვეყნებში (მაგალითად: თურქმენეთი, აზერბაიჯანი, უზბეკეთი, ყირგიზეთი და ჩრდილოეთ ჩინეთიც კი). მასალისა და ტექნიკური საშუალებების დეფიციტის პრობლემა აღმოიფხვრა სახელმწიფო სუბსიდიების დახმარებით. ასე დაიწყო საექსპორტოდ განკუთვნილი პროდუქციის წარმოება, განსაკუთრებით ტელესერიალების ფორმულა „დიზის“ ფარგლებში, ეთნოგრაფიული შინაარსის თანხლებით.

თურქული კომედია „ვიზონტელე“ (2001, ილმაზ ერდოღანი, ომერ ფარუხ სორაკი) იუმორითა და ნოსტალგიით ასახავს თურქული ტელევიზიის შეღწევას რეგიონებში. მთავრობამ ჩაატარა შემოწირულობის კამპანია თითო გაჭირვებული სოფლისთვის ერთი ტელევიზორის ყიდვის მიზნით. ჩვენ ზუსტად ვიცით, ეს როდის მოხდა, რადგან აღნიშნული მოვლენა დაემთხვა 1974 წელს, კვიპროსში ომის დაწყებას. ამ იდეას წინ აღუდგნენ მოლა და ადგილობრივი კინოთეატრის მფლობელი, რადგან თვლიდნენ, რომ ტელევიზია სერიოზული კონკურენტი. ანატოლიის სოფლის მიამიტი მცხოვრებლები კი იკრიბებიან ტელევიზორის წინ. მათი აზრით, მსახიობები ეკრანზე, რომელთაც ისინი ხედავენ, ასევე უყურებენ მათ. კვიპროსის ერთ-ერთ სოფელში მოკლული ახალგაზრდა კაცის ამბავი ძალიან მძიმედ მოქმედებს მათზე, რადგან მათ წარმოდგენაში ტელევიზია მხოლოდ გართობისთვის არსებობს.

ფილმში „ურანია“ (2006, საბერძნეთი-იტალია)

1 Knight, This Above, 2021.

2 Tournier, Friday, 1974, p. 64.

3 Dinç, Performing, 2016.

ბერძენი რეჟისორი, კოსტას კაპაკასი, ემირ კუსტური-ცას გავლენით, ცდილობს მოზარდის თვალთა დანახული კონკრეტული ეპოქის სურათის მხატვრულად აღდგენას. აქილესი და მისი მეგობრები აგროვებენ ფულს პირველი ტელევიზორისთვის, რათა იხილონ პირველი ადამიანი მთვარეზე. ამ მიზნით ისინი ყარაგემის შოუსაც აწყობენ. ერთ-ერთი მათგანი იპარავს ფულს, რათა შეხვდეს ადგილობრივ მეძავს - ურანიას. ბოლოს ჩამოაქვთ ყმაწვილების პირველი ტელევიზორი, სახელად ასევე „ურანია“. აქილესს იმდენად უნდა მისი ყურება, რომ იგი ცაში დაფრინავს. ამ სოფელში დიქტატურაც კი სასაცილოა. ადგილობრივთა პოლიტიკური შეხედულებები იოლად ამოსაცნობია - დამოკიდებული სიტყვაზე, რომელსაც ისინი იყენებენ კოსმოსში ადამიანის აღსანიშნავად: „ასტრონავტი“ (ამერიკული ვარიანტი) ან „კოსმონავტი“ (საბჭოთა ტერმინი).

დოკუმენტური ფილმებიც კი (მაგალითად, რობერტ ფლაერტის „ნანუკი ჩრდილოეთიდან“, 1922) აცნობენ მსოფლიოს და ამკვიდრებენ სხვა ენებში ესკიმოსებისა და მკვიდრი ამერიკელების აგლუტინაციურ ენებზე წარმოთქმულ სიტყვებს: მაგალითად, „იგლუ“ და „კაიაკი“. მართალია, ვესტერნის ჟანრის ფილმებში ასახულია ამერიკის მხოლოდ ერთი ნაწილი: სასაზღვრო ზონა და ჩრდილოეთ ამერიკელების ათვისებული დასავლეთის ტერიტორიები, სადაც სახლობენ ხაფანგებით მონადირეები, კოვბოები, შერიფები და კრიმინალები. მან მსოფლიოს მასშტაბით ადგილი დაიმკვიდრა, როგორც სათავგადასავლო ფილმების უპოპულარულესმა ქვეჟანრმა. ვესტერნებმა გაამდიდრა ბევრი ენა და პოპულარიზაცია გაუწია მუსიკალურ ჟანრს, „ქანთრი“, ასევე მენახირეთა ტიპურ ტანისამოსს (მაგალითად, „ლურჯი ჯინსი“), სიტყვებს: „კოვბოი“, „მუსტანგი“, „სალონი“, „ლინჩი“, ესპანურ სიტყვებსა და მექსიკიდან შემოსულ ტერმინებს: „ლასო“, „როდეო“, „სინიორიტა“, „ფიესტა“, „რანჩო“, „პატიო“ და დაამკვიდრა სიტყვები მკვიდრ ამერიკელთა ლექსიკონიდან: „მოკასინი“, „სქვო“, „კალუმეტი“ და სხვა.

თუკი ორ მსოფლიო ომს შორის პერიოდში დასავლურ საზოგადოებაში შეაღწია და ადგილი დაიმკვიდრა სიტყვამ, „კიმონო“, უკვე მეორე მსოფლიო ომის

დროს ამერიკულმა კინოქრონიკამ გაავრცელა ტერმინი, „კამიკაძე“, ხოლო 1950-იან წლებში აკირა კუროსავას ფილმებმა, ტოშირო მიფუნეს მონაწილეობით, დაამკვიდრა სპეციფიკური და თითქმის უთარგმნელი იაპონური ტერმინები, როგორებიცაა: „რიქშა“, „გეიშა“, „სამურაი“, „ჰარაკირი“, „სეპუკუ“, „საკე“ და სხვა.

დოკუმენტურმა ფილმმა „ბედისწერა: როგორ შეცვალეს მსოფლიო თურქულმა სერიალებმა“ (2014, ნინა პასკალიდუ, საბერძნეთი, ყატარი, საფრანგეთი, ხორვატია, ბულგარეთი, შვედეთი, არაბთა გაერთიანებული საამიროები, სერბეთი, კანადა, ფინეთი, სინგაპური, კვიპროსი, უნგრეთი) წარმატებით დაამტკიცა, რომ საკმაოდ მოკლე პერიოდში თურქულმა სერიალებმა, - დაწყებული პირველი ფილმით „ვერცხლი“ (2005), რომელიც გადაიღა საერთაშორისო აუდიტორიისთვის, და დამთავრებული ფილმით „სულეიმან დიდი“ (2011-2014), - უფრო დიდი გავლენა იქონიეს და, გარკვეულწილად, შეცვალეს ქალთა ცხოვრება შუა აღმოსავლეთსა და ჩრდილოეთ აფრიკაში, ვიდრე 2010 წელს, „არაბული გაზაფხულის“ დროს განხორციელებულმა „ნარინჯისფერი რევოლუციის“ მსგავსმა გადატრიალებებმა. პირადად მახსოვს ამ სერიალის უდიდესი ეფექტი საბერძნეთში. მართალია, ბერძნებს არ უყვართ ამ მეზობლებთან დაკავშირებით რაიმე პოზიტიურის მიღება, მაგრამ მახსოვს ათენის მიდამოებში ცარიელი გზები და ქუჩები იმ დღეს, როცა ტელევიზიით გადასცემდნენ „სულეიმან დიდის“ მორიგ სერიას. ბენზინგასამართი სადგურების თანამშრომლები და გამყიდველები მაღაზიებში „მიწებებული“ იყვნენ ეკრანს და მომხმარებელს არავითარ ყურადღებას არ აქცევდნენ. ამ ჰიპნოზურ ეფექტზე უფრო მნიშვნელოვანი იყო პოლიტიკური გავლენა ზოგიერთ მუსულმანურ ქვეყანაში (მაგალითად, საუდის არაბეთი). მიუხედავად იმისა, რომ განათლებული საზოგადოება და ისტორიკოსები თურქეთსა და სხვა ქვეყნებში აშარუბდნენ ისტორიულ ფიგურებს (მაგალითად, ოღალისკები შელებილი თმებითა და ფრჩხილებით, რომლებიც მე-16 საუკუნეში დომინირებდნენ სულეიმანის კარზე), ამ სერიალმა უდიდესი წარმატება მოიპოვა 40 ქვეყანაში,⁴ ხოლო მისი ნახვების რაოდენობამ 500 მილიონს

4 Sultan, 2012.

გადააჭარბა.⁵ სერიალის ეთერში გასვლის შემდეგ კონსერვატორულ საუდის არაბეთში ქალებმა მოიპოვეს თანამგზავრის გარეშე კინოს საყურებლად კინოთეატრში წასვლისა და მანქანის მართვის უფლება. მეორე მხრივ, „ნარინჯისფერი რევოლუციის“ მსგავს მოვლენებს არ ჰქონიათ რაიმე მნიშვნელოვანი ეფექტი. 2018 წელს საუდის არაბეთის პრემიერ-მინისტრმა, უფლისწულმა მოჰამედ ბინ სალმანმა აკრძალა თურქული სერიალები. ამ გადაწყვეტილებას საფუძვლად ედო ადგილობრივი სასულიერო პირების მოთხოვნა, რომლებიც შოკირებული იყვნენ სერიალებისგან გამოწვეული ადგილობრივი ტრადიციებისთვის სახიფათო დისკუსიებით.⁶

ახალმა ციფრულმა ტექნოლოგიებმა უკვე შეამ-

ცირა განსხვავებები ფილმებსა და ანიმაციას შორის. ახლახან მსახიობმა სკარლეტ იოჰანსონმა დაადასტურა ერთ-ერთი კომპანია მისი ხმის უკანონოდ გამოყენებაში.⁷ მალე, ალბათ, აღარც დაგვჭირდება მსახიობები და მათი ხმები - მსახიობების ნაცვლად რეჟისორებმა შეიძლება გამოიყენონ მხოლოდ მათი სახეები, სხვა რეალური პიროვნებისგან „ისესხონ“ სხეული, ხმის ტემბრი და ანიმაციის მეშვეობით შექმნან პერსონაჟი, რომელსაც ვერც კი განასხვავებთ ადამიანისგან. ასეთი რამ წარმოშობს ეთიკურ და სემიოტიკის ტიპის პრობლემებს, რადგან ვეღარ განვასხვავებთ ხელოვნების ნიმუშს თამაშისგან, აუდიო-ვიზუალურ ქმნილებებს აღარ ექნება დასასრული, ხოლო ავტორობის საკითხი ფარდობითი გახდება.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Bhutto, Fatima. How Turkish TV is taking over the world”. <https://exde601e.blogspot.com/2020/07/turkish-tv-taking-over-world.html?m=1>.
- Dinc, Enis. Performing modernity: Atatürk on film (1919-1938). https://pure.uva.nl/ws/files/2750928/178963_Dinc_Thesis_complete_.pdf.
- Knight, Eric. This above All. https://www.google.ro/books/edition/This_Above_All/J?hl=ro&gbpv=1&dq=Eric+Knight+That%E2%80%99s+one+thing+about+cinema&pg=PT258&printsec=frontcover.1MEAAQBAJ?hl=ro&gbpv=1&dq=Eric+Knight+That%E2%80%99s+one+thing+about+cinema&pg=PT258&printsec=frontcover.
- Sharma, Suraj. Spoiler alert: Saudi television network bans Turkish soap operas. <https://www.middleeasteye.net/news/spoiler-alert-saudi-television-network-bans-turkish-soap-operas>.
- Chmielewski, Dawn and Anna Tong, Scarlett Johansson says OpenAI chatbot voice 'eerily similar' to hers. <https://www.reuters.com/technology/scarlett-johansson-says-openai-chatbot-voice-eerily-similar-hers-2024-05-21/>.
- Sultan conquers 40 countries' television. <https://www.hurriyetdailynews.com/sultan-conquers-40-countries-television-11168>.
- Tournier, Michel. Friday, or the Other Island. London. 1974.

⁵ Bhutto, How Turkish, 2019.

⁶ Sharma, Spoiler, 2018.

⁷ Chmielewski, Tong, Scarlett, 2024.

IMPERCEPTIBLE CHANGES BROUGHT BY FILMS TO MODERN SOCIETY

Marian Tutui

Keywords: *soft power, dizi, historical forgery, digital technologies*

Although today the enormous influence of the film on contemporary society is unanimously accepted, there are still enough aspects on which cinema acted decisively but subtly so that its action is underestimated or even ignored. In the 1920s, the global spread of Hollywood films proved for the first time that soft power is sometimes more effective than revolutions and social reforms.

The documentary *Kismet: How Turkish Soap Operas Changed the World* (2014, Nina Paschalidou, Greece-Qatar-France-Croatia-Bulgaria-Sweden-United Arab Emirates-Serbia-Canada-Finland-Singapore-Cyprus-Hungary) succeeded in proving that Turkish soaps during a rather short period of time (since *Gumus* (2005), the first TV series to air internationally, up to *Magnificent Century/Muhteşem Yüzyıl/Suleyman the Magnificent* (2011–2014) have influenced and even changed the life of women in Middle East and Northern Africa more than the “orange revolutions” during the “Arab Spring” in 2010. The new digital technologies have already reduced the difference between the films with actors and animation. Recently, actress Scarlett Johansson accused a company of synthesizing her voice without permission. Soon probably we shall not need actors and their voices, some filmmaker might use not actors but only the face, the body shapes and the vocal timbre of some real person and the character will be animated but hard to distinguish from a human. Such a thing will give rise to ethical and even semiotic problems because we will hardly be able to distinguish an artistic work from a game, audio-visual works will no longer have an ending and the notion of authorship will also be relativized.

Although today the enormous influence of cinema on contemporary society is unanimously accepted, there are still enough aspects on which cinema has been acting decisively but subtly so that its action is underestimated or even ignored. In the 1920s, the global spread of Hollywood films proved for the first time that soft power is sometimes more effective than revolutions, social reforms and open propaganda. As early as 1941 in his novel *This above All British* writer Eric Knight noticed the huge change in human perception brought by nickelodeon and Hollywood: “That’s one thing about cinema. You can always count on either the girl taking a bath during the story for the masculine trade—or the hero taking a shower to give the girl fans a thrill. But just see what that’s done to mass standards. Set new levels to aim at. In the old days a man had to work on rather small

personal experience. Now everyone knows what all Hollywood looks like in a nightie or less. And see what that does! In old days, a man was content with what he had. He might get a girl with a shape like a sack of sawdust tied in the middle, and accept her as Aphrodite. Now he knows different. He measures her up to the standards of the screen sirens. Thus the whole standard of feminine form is raised”.¹

In 1967, Michel Tournier in his novel *Friday, or the Other Island*² made the observation that the valuation in money and the possibility to purchase various goods and services makes them available and the society becomes more permissive and therefore more democratic. It is about the evolution from the Middle Ages to capitalism and the cancellation of privileges and prohibitions denotes obtaining new freedoms and a certain democ-

¹ Knight, *This above*. 2021.

² Tournier, *Friday*, 1974, p. 64.

ratization. In a similar way we can say that Hollywood movies and the purchase of a cheap nickelodeon ticket ensures anybody easy access like never before to a global competition where one can see the most beautiful actresses and the best dancers or listen to the best voices and the greatest instrumentalists.

Several politicians understood quite early the role of cinema into shaping a new society but probably Kemal Mustafa Atatürk said it best or at least Turkish historians claim it although nobody could specify when and where exactly he said such prophetic words: "Cinema is such an invention that a day will come in which it will become clear that it has changed the face of world civilization, more than the invention of gun powder, electricity, and the discovery of new continents has done. Cinema will ensure that people living in the most distant corners of the world know and love each other. Cinema will erase differences of opinion and appearance. It will make the greatest contribution to the realization of the ideals of humanity. We need to give cinema the value it deserves".³

Several Turkish researchers, including Arzu Ozturkmen, explain the success and expansion of Turkish TV series mainly through two factors. On the one hand, there was until recently a rural tradition of oral culture and spending free time together, for example through the Karagöz shadow theatre. On the other hand, since 1970 since its foundation, TRT (Turkish National Television) began to produce series based on foreign TV or domestic radio models, which were initially successful in the country, and after 1989, especially after the collapse of the USSR and the emergence of several Muslim countries, countries where were spoken Turkic languages or even Turkish (Turkmenistan, Azerbaijan, Uzbekistan, Kyrgyzstan, even Western China) lacking material and technical means, Turkish film production and televisions were stimulated and supported through state subsidies and thus began to produce also for export, especially in the "dizi" formula (TV series), especially with ethnographic content.

The Turkish comedy *Vizontele* (2001, Yilmaz Erdogan, Ömer Faruk Sorak) evokes the penetration of Turkish television in the rural areas with a sense of humor and nos-

talgia. The government carried out a donation campaign of one television set in disadvantaged villages. We know exactly when this happened because it coincided with the beginning of the war in Cyprus, in 1974. The moolah and the owner of the local cinema are trying to oppose because they predict that television will be a formidable competitor. The naive inhabitants of a village in Anatolia huddle in front of the television and imagine that the actors in the movies are watching them too. Receiving sad news such as the death of a young man from a village in Cyprus shocks them because they thought the television was just a tool for entertainment. In a similar way Greek director Costas Kapakas in *Uranya* (2006, Greece-Italy) follows Emir Kusturica by making a colorful reconstruction of the epoch when television was spreading through the eyes of a teenager. Achilleas and his friends have been raising money to buy the first TV in order to watch the first man on the moon. For their goal they even organize a Karagoz show. One of them steals the money to go to the local prostitute Uranya. Finally, the first TV set (called also *Uranya*) arrives and Achilleas' desire to watch is so bad that he rises in the air. Even the dictatorship seems ridiculous in the village. One can understand the political views of the locals from the word they use for the man in space: "astronaut" (the American term) or "cosmonaut" (the Russians one).

Even a documentary film such as Robert J. Flaherty's *Nanook of the North* (1922) made known to the world the first words from the agglutinative languages of the Eskimos and Native Americans, such as "igloo" and "kayak". Western films, although were mirroring only a part of America, the border area and the North American expansion to the West, populated by trappers, cowboys, sheriffs and outlaws, quickly became the most popular vehicle for spreading such terms everywhere in the world and they became a famous subgenre of the adventure film worldwide. The Western movies enriched the lexicon of many languages and made known notions and articles of clothing such as "country music" and terms referring to raising cattle like "blue jeans", "cowboy", "mustang", or others like "saloon", "lynch" or "high noon", Spanish words and objects from Mexico like "lasso", "corral", "rodeo", "desperado", "señorita", "fiesta", "ranch", "stam-

3 Dinç, Performing.

pede”, “patio”, as well as native American words like “moccasin”, “squaw”, “calumet”, etc.

If in the interwar period the Japanese notion and article of clothing “kimono” entered Western society at the same time with the women who wore it and its Japanese name, the WW2 American war newsreels spread a notion such as “kamikadze” while in the 50s the moving pictures starring Toshiro Mifune and those directed by Akira Kurosawa made known specific and almost untranslatable Japanese notions such as “rickshaw”, “geisha”, “samurai”, “hara-kiri”, “seppuku”, “sake”, a.s.o.

The documentary *Kismet: How Turkish Soap Operas Changed the World* (2014, Nina Paschalidou, Greece-Qatar-France-Croatia-Bulgaria-Sweden-United Arab Emirates-Serbia-Canada-Finland-Singapore-Cyprus-Hungary) succeeded in proving that Turkish soaps during a rather short period of time, since *Gumus* (2005), the first TV series to air internationally, up to *Magnificent Century/ Muhteşem Yüzyıl/Suleyman the Magnificent* (2011–2014) have influenced and even changed the life of women in Middle East and Northern Africa more than the “orange revolutions” during the “Arab Spring” in 2010. I have a personal memory of the incredible effect of this series in Greece. Although the Greeks hardly accept anything positive about their neighbours, I remember the empty roads and streets one afternoon around Athens when an episode of *Suleyman the Magnificent* was broadcast on television. In addition, the staff of the gas stations and the salesmen in the stores had their eyes glued to the televisions and they all ignored their

customers. But much more important than this hypnotic effect was the political effect in some Muslim countries such as Saudi Arabia. Although the educated public and historians in Turkey and other countries mocked the historical forgeries such as the odalisques with painted hair and nails that dominated Suleyman and his courtiers in the 16th century, the TV series had an extraordinary audience success in no less than 40 countries⁴ and had over 500 million viewers.⁵ After its broadcast, in conservative Saudi Arabia women obtained the right to go unaccompanied to watch movies at the mall and to drive cars. On the other hand, the “orange revolutions” did not really have noticeable effects! In 2018 Prince Mohammed bin Salman, prime minister of Saudi Arabia, banned the Turkish soaps at the request of local clerics shocked by the discussions about new reforms that would endanger local traditions.⁶

The new digital technologies have already reduced the difference between the films with actors and animation. Recently, actress Scarlett Johansson accused a company of synthesizing her voice without permission.⁷ Soon probably we shall not need actors and their voices, some filmmaker might use not actors but only the face, the body shapes and the vocal timbre of some real person and the character will be animated but hard to distinguish from a human. Such a thing will give rise to ethical and even semiotic problems because we will hardly be able to distinguish an artistic work from a game, audio-visual works will no longer have an ending and the notion of authorship will also be relativized.

REFERENCES:

- Bhutto, Fatima. How Turkish TV is taking over the world”. <https://exde601e.blogspot.com/2020/07/turkish-tv-taking-over-world.html?m=1>.
- Dinç, Enis. Performing modernity: Atatürk on film (1919-1938). https://pure.uva.nl/ws/files/2750928/178963_Dinc_Thesis_complete_.pdf.
- Knight, Eric. This above All. https://www.google.ro/books/edition/This_Above_All/J?hl=ro&gbpv=1&dq=Eric+Knight+That%E2%80%99s+one+thing+about+cinema&pg=PT258&printsec=frontcover.1MEAAQBAJ?hl=ro&gbpv

⁴ Sultan. 2012

⁵ Bhutto, How Turkish. 2019.

⁶ Sharma, Spoiler. 2018.

⁷ Chmielewski, Tong, Scarlett. 2024.

- =1&dq=Eric+Knight+That%E2%80%99s+one+thing+about+cinema&pg=PT258&printsec=frontcover.
- Sharma, Suraj. Spoiler alert: Saudi television network bans Turkish soap operas. <https://www.middleeasteye.net/news/spoiler-alert-saudi-television-network-bans-turkish-soap-operas>.
 - Chmielewski, Dawn and Anna Tong, Scarlett Johansson says OpenAI chatbot voice 'eerily similar' to hers. <https://www.reuters.com/technology/scarlett-johansson-says-openai-chatbot-voice-eerily-similar-hers-2024-05-21/>.
 - Sultan conquers 40 countries' television. <https://www.hurriyetdailynews.com/sultan-conquers-40-countries-television-11168>.
 - Tournier, Michel. *Friday, or the Other Island*. London: Penguin Books, 1974.

მრავალკამერიანი კინოგადაღების მეთოდი - მხატვრული გამოსახვისა თუ გადაღებისა და მონტაჟის გაიოლების ხერხი

გიორგი ხარებავა

საკვანძო სიტყვები: მულტიკამი, სამკამერიანი მეთოდი, X ანუ D კამერა, მოქმედების უწყვეტობა, სინქრონული გადაღება

სტატია ეხება მრავალკამერიანი გადაღების აუცილებლობის შემთხვევებს, რომლებიც განსხვავებულია კინოს სხვადასხვა სახეობაში: მხატვრულ და დოკუმენტურ კინოში, ასევე ტელეპროდუქციის წარმოებაში. განვიხილავთ ამ მეთოდის როგორც დადებით, ისე უარყოფით ფაქტორებს, განვითარების დინამიკასა და თანამედროვე შესაძლებლობებს. კინემატოგრაფის დაბადებიდან რამდენიმე წლის განმავლობაში კინოგადაღება მიმდინარეობდა მხოლოდ ერთი კამერით, რასაც თავისი მიზნები ჰქონდა. დღეს კი, მრავალკამერიანი გადაღების მეთოდის გამოყენება კინოწარმოებაში ხშირია, რაც შესაძლოა იყოს შემოქმედებითი ხედვიდან გამომდინარე, თუმცა ხშირ შემთხვევებში ის უფრო პრაგმატულ და ტექნიკურ-ეკონომიკურ გათვლებს ეფუძნება, ხოლო სატელევიზიო წარმოებაში კი, ის პრაქტიკულად ყოველდღიურ აუცილებლობას წარმოადგენს.

როგორც ცნობილია, მრავალკამერიანი გადაღება არის მეთოდი კინოსა და ტელევიზიაში, როდესაც ერთი სცენის გადაღება, იმავდროულად, ორი ან მეტი კამერით მიმდინარეობს. შედეგად მიიღება სხვადასხვა წერტილიდან, სხვადასხვა ხედით გადაღებული კადრები, რაც აიოლებს მონტაჟს, ვინაიდან არ ირღვევა მოქმედების განგრძობი-
თობა.

აქვე, როგორც ვიცით, ტერმინს - „მრავალკამერიანი კინოგადაღება“ ენათესავება კინემატოგრაფის მრავალკამერიანი პანორამული და წრიულპანორამული ფორმატები: „სინერამა“, „ულტ-რა სინერამა“, „ცირკორამა“, „ასტრორამა“ და სხვა. თუმცა, ასეთ სისტემებში რამდენიმე კამერა იმისთვის გამოიყენება, რომ შექმნან ერთიანი პანორამული გამოსახულება და არა სამონტაჟო ერთეული კადრები.

ისტორიულად, კინემატოგრაფის დაბადებიდან რამდენიმე წლის განმავლობაში კინოგადაღება მიმ-

დინარეობდა მხოლოდ ერთი კამერით. ყველაზე ძველ ფილმად, სადაც ერთდროულად ორი კამერა გამოიყენეს (ბატალური სცენების გადასაღებად), ითვლება პირველი რუსული სრულმეტრაჟიანი მხატვრული ფილმი „სევასტოპოლის დაცვა“ (1911, რეჟისორი: ვასილი გონჩაროვი და ალექსანდრ ხანჟონკოვი).

სამკამერიანი მეთოდის პირველი სატელევიზიო გამოყენება გვხვდება დეზი არნაზის შოუში „მიყვარს ლუსი“ (1951, აშშ.), თუმცა, ისტორიკოსები აღნიშნავენ, რომ ის მას არ გამოუგონებია. ამასვე ამტკიცებს მისი ქალიშვილი - ლუსი არნაზი. ჯონ კრამპნერი „ლოს ანჟელეს თაიმზში“ წერს: ეს წოდება მიეკუთვნება ჯერი ფეარბენკსს (Jerry Fairbanks), რომელიც 1947-48 წლებში ხელმძღვანელობდა NBC-ს ახალგაზრდულ კინოგანყოფილებას. პირველი შოუ, გადაღებული 16 მმ-იანი მრავალკამერიანი სისტემით, იყო „სახელმწიფო პროკურორი“, რომელიც ეთერში გავიდა 1947-48 წლის სეზონზე.¹

¹ Krampner, Myths, 1991.

იმავდროულად, ტექნოლოგიურად იხვეწებოდა ხმისა და გამოსახულების სინქრონიზაციის მეთოდები. მონტაჟის სიზუსტისთვის კინოკამერებში გამოიყენეს ფირის დაშუქებითი მონიშვნა. იმავე სტატიაში ფეარბენკსი ამბობს: „ჩვენ შევიმუშავეთ მრავალკამერიანი სისტემა, რასაც ხმოვანი რიგი უწყვეტად გასდევს. კამერები, სურვილისამებრ, შესაძლოა ჩაერთოს ან გამოერთოს, მაგრამ კინოფირი თითოეული კამერიდან შეიძლება დასინქრონდეს ხმოვან რიგთან. ამან შეამცირა წარმოების ღირებულება“.

ამავე პერიოდში, მრავალკამერიანი გადაღების მეთოდისთვის უმჯობესდება ინტერკომის სისტემა, რომელიც უზრუნველყოფს შემოქმედებით-ტექნიკური (რეჟისორისა და ოპერატორების, ასევე სცენის ტექნიკოსების) პერსონალის ერთმანეთთან დაკავშირებას.

სამკამერიანი სისტემის გამოყენებამდე, სატელევიზიო შოუების განმეორებითი ჩვენება შესაძლებელი იყო კინესკოპების მეშვეობით, ტელეკამერის ხედმძებნიდან კინოგადაღების მეთოდით. თუმცა, მაშინ, როცა შოუების სამკამერიანი სისტემით გადაღება დაიწყო 35 მმ-იან კინოფირზე, მათი მრავალჯერ გამეორება ხარისხის დაკარგვის გარეშე შეიძლებოდა.

ეგრეთ წოდებული სიტკომის (სიტუაციური კომედიის) ჟანრის ნამუშევრების გადაღებაში 1970-იან წლებში გერი მარშალმა შემოიტანა სიახლე - დაამატა მეოთხე კამერა, რომელსაც დაერქვა X, ან იგივე D კამერა. ამ კამერის ფუნქცია იყო მთავარი მოქმედი გმირის მიდევნება და მისი ემოციებისა თუ მიმიკების გადაღება. მომავალში ეს მეთოდი სხვებმაც აიტაცეს.

თავისებური სირთულე გააჩნია როგორც ერთკამერიან, ისე მრავალკამერიან გადაღებასაც. მაგალითად, მრავალკამერიანი გადაღების დროს რთულია კადრშიდა მიზანსცენის ისე აწყობა, რომ ერთდროულად ყველა კამერისთვის იდეალური იყოს მსახიობის მოძრაობა, განათება, კადრის კომპოზიცია, კამერის მოძრაობა და ასე შემდეგ. ამასთან, ბუნებრივია, ეს პროცესი აძვირებს გადაღებას, ვინაიდან ყოველი დამატებითი კამერა ნიშნავს: დამატებით ოპერატორს, მის ასისტენტს, დამატებით ტექნიკურ პერსონალს, რაც ზრდის ხარჯებს. სამაგიეროდ, მას სხვა დადებითიც ბევრი აქვს: მრავალკამერიანი გადაღება ზოგავს დანახარჯ დროს და აადვილებს მონტაჟს, რაც ასევე ძვირად ფასობს. მრავალი კამერით გა-

დაღება ხშირად იდეალურია ექსტერიერში გადაღებების დროს, ვინაიდან მონტაჟში კადრიდან კადრზე გადასვლისას გამორიცხავს ისეთ ხარვეზებს, როგორებიცაა ნახტომი მოძრაობის ფაზაში, ცდომილება განათების მიმართულებაში, ამინდის ცვლა და მოქმედების განგრძობითობა. ასეთი გადაღება იდეალურია ფილმში მუსიკალური ფრაგმენტებისა და ჩანართების შესაქმნელად. მრავალკამერიანი გადაღება საუკეთესოა დინამიკისა და სამსახიობო ოსტატობის კუთხითაც, ვინაიდან მსახიობებს სცენის გათამაშება უწყვეტად შეუძლიათ, რაც არ აკარგვინებს ბუნებრიობას, მოძრაობის დინამიკას, ჟესტიკულაციისა და მიმიკის უწყვეტობას კადრიდან კადრზე გადასვლისას. მრავალკამერიანი გადაღების დაგეგმარების დროს გასათვალისწინებელია ისეთი მონტაჟური ხერხები, როგორებიცაა 180 გრადუსის წესი, 30 გრადუსის წესი, კამერების მოძრაობის ერთნაირი დინამიკის შენარჩუნება და სხვა.

მხატვრული ფილმის გადაღებისას 4-5 და მეტი კამერით მუშაობა აუცილებელია ისეთი ექსტრემალური ძვირადღირებული პროცესების დროს, როგორებიცაა: ობიექტის აფეთქება, ვერტმფრენის ჩამოვარდნა, მანქანების შეჯახება და მისთ. როგორც წესი, ასეთ დროს კამერები განლაგებულია ერთ გადასაღებ ობიექტზე, სხვადასხვა წერტილში, მაგრამ გვხვდება ისეთი გადაღებაც, როდესაც კამერების განლაგება საჭიროა მთელ ქუჩაზე ან ქალაქის რამდენიმე სხვადასხვა წერტილში (ოპერატორებთან დისტანციური კომუნიკაციის საშუალებებით), მაგალითად, ქალაქში მანქანებით დევნის გადასაღებად. ასეთ შემთხვევებში კამერების განსათავსებლად სპეციალურად ირჩევა ისეთი ადგილები, რომ ერთ კამერაში არ მოხვდეს მეორე და ამის გამო არ გაფუჭდეს კადრი.

დევიდ ბორდველი და კრისტინ ტომპსონი თავიანთ ნაშრომში „კინოხელოვნება: შესავალი“ მიუთითებენ: „კინოს ისტორიაში ფილმების დიდი ნაწილი გადაღებული იყო ერთი კამერით, რომელიც სხვადასხვა წერტილში იდგმებოდა მოცემულობიდან გამომდინარე. წნეხის ქვეშ, რათა მალე დაასრულონ ძირითადი გადაღება, რეჟისორი და ოპერატორების ჯგუფი ხშირად იყენებენ ორ და მეტ კამერას, თუნდაც რუტინის შესამცირებლად. ფილმში „თანამონაწილე“ (Collateral 2004, რეჟისორი: მიაკლ მანი) ტაქსის სცენა ერთდროულად რამდენიმე კუთხიდანაა გადაღე-

ბული, რადგან შეჯახებებისა და აფეთქებების განმეორებითი დადგმა რთულია. „გლადიატორში“ საბრძოლო სცენები 7 კამერით იყო გადაღებული, მაშინ, როცა 13 კამერა გამოიყენებოდა „xXx“-ში. (2002, რეჟისორი: რობ კოენი)²

დოკუმენტური ფილმის წარმოებისას ერთ-ერთ სირთულეს წარმოადგენს მოვლენითი გადაღებები, როდესაც განუმეორებელ კონკრეტულ მოვლენასთან გვაქვს საქმე, ისეთებთან როგორებიცაა, მაგალითად: ვულკანის ამოფრქვევა, მზის დაბნელება, სამოქალაქო აჯანყება, საპროტესტო მსვლელობა ქუჩაში თუ სხვა მისთანანი. ასეთ შემთხვევებში აუცილებელია რამდენიმე კამერით გადაღება. აქ, ტელევიზიისა და მხატვრული ფილმისგან განსხვავებით, არაა აუცილებელი კამერების სინქრონული მუშაობა. სამაგიეროდ, საჭიროა თითოეული ოპერატორისთვის ზუსტი მითითების მიცემა, დარიგება, თუ რომელ მოცემულ სიტუაციაში როგორ უნდა მოიქცნენ და რა უნდა გადაიღონ მათ, ვინაიდან რეჟისორისთვის ძნელია მათი ერთდროული კონტროლი, მიუხედავად კომუნიკაციების მრავალი საშუალებისა.

თანამედროვე ტექნოლოგიების მეშვეობით ამ მხრივაც დიდი მიღწევებია, ვინაიდან დღეს შეიძლება რეჟისორი ერთ ოთახში იღებდეს რამდენიმე კამერის სიგნალს დისტანციურად (თუნდაც შედარებით დაბალ ხარისხში და შეფერხებებით) და ხელმძღვანელობდეს გადაღებებს ჯგუფს. ეს მეთოდი გაცილებით მომგებიანია მხატვრული თვალსაზრისით, რადგან რეჟისორს შეუძლია ოპერატორების კონტროლი უწყვეტ რეჟიმში, თუმცა, შედარებით ძვირადღირებულია.

გავიხსენოთ ადრეული პერიოდის დოკუმენტური კინოს გადაღების პირობები, როცა ასეთი საშუალებები ხელმისაწვდომი კი არ იყო, არამედ საერთოდ არ არსებობდა. იყო მხოლოდ მძიმე, მოუხერხებელი კინოკამერები, კინოფირი, რომელიც მუდმივ ყურადღებას მოითხოვდა (სიბნელეში დამუხტვას, კასეტების ცვლას, მასალის საგულდაგულო შენახვას) და თან გამჟღავნებამდე არავინ იცოდა, როგორი გამოვიდოდა მასალა. მაშინ, რა თქმა უნდა, ნებისმიერი დამატებითი კამერა ნიშნავდა არა მხოლოდ დამატებით ერთ ოპერატორს, არამედ კიდევ ერთ ან ორ ასისტენტს

თითოეული ოპერატორისთვის, რაც ჯამში ამატებდა ტრანსპორტირებისა და კვება-განთავსების ხარჯებს. ამას კიდევ ემატებოდა ხმის ჯგუფი და ჩაწერის სირთულეები, ვინაიდან თავად კამერები გამოსცემდნენ დიდ ხმაურს, ამიტომ გადამღები ჯგუფის პროდიუსერი და რეჟისორი, ძირითადად, ერთკამერიან გადაღებას ირჩევდნენ.

მარკ ფრიმანი გამოთქვამს თავის მოსაზრებას რობერტ ფლაერტის ფილმზე „ჩრდილოეთის ნენუკი“: „იმ დროის მაყურებელი აღფრთოვანებული იყო ფლაერტის შექმნილი „ნატურალიზმით“. ყოველი ტრაგედიამოვდა ახალ ხედვას „დაკარგულ სამყაროზე“, თუმცა, იმისთვის, რომ ეჩვენებინა მოქმედების ერთიანობა, ფლაერტის უნდა გადაედგა კამერა და გადაეწყო მოქმედება. ასე შეუძლია ერთ კამერას მოვლენის სხვადასხვა კუთხით წარმოჩენა. მიუხედავად იმისა, რომ დღეს პირობითობას ვიღებთ როგორც სინამდვილეს, ამბის ვიზუალურად თხრობის ეს გზა ოდესღაც უნდა აღმოჩენილიყო და განვითარებულიყო“.³

მოგვიანებით, როცა ვიდეოკამერები გაჩნდა, შედარებით შემსუბუქდა დატვირთვა. ჯერ ვიდეოკასეტებზე, ხოლო შემდგომში მეხსიერების ჩიპებზე გადაღებამ გაცილებით მეტად გააიოლა დოკუმენტალისტი კინოოპერატორის საქმიანობა.

დოკუმენტურ ფილმებზე ჩემი მუშაობის პრაქტიკიდან გამომდინარე, მინდა დავადასტურო, რომ ორკამერიანი გადაღების მეთოდმა ნამდვილად გაამართლა, როგორც გადაღების, ისე მონტაჟის მხრივ. ეს ფილმებია: „ღვინის აკვანი“ (2011, რეჟისორი: მერაბ კოკოჩაშვილი), „უზნაძის ეფექტი“ (2017, რეჟისორი: გიორგი ხარებავა), „სულის ცხენი“ (დასრულების პროცესში, რეჟისორი: გიორგი ხარებავა, ლესია კალინსკა). ამ ფილმებში გამოყენებული ორკამერიანი გადაღება ძალიან დაგვეხმარა მონტაჟის დროს ხელიდან ხედზე სინქრონული ტრეების გაკეთებაში, რამაც ხშირ შემთხვევაში გააადვილა: მოძრაობის უწყვეტობა, მოქმედების განგრძობითობა, კადრში თხრობისა და ემოციის უწყვეტი გადასვლები და ასევე, დაგვიზოგა დრო ნაკლები დუბლების საჭიროების გამო.

მრავალკამერიანი რეჟიმი სასურველია, ასევე,

2 Bordwell, Thompson, Film, 2013, p. 8

3 Freeman, A Guide, 2019.

დაკვირვების, პროვოცირებული გადაღების მეთოდების გამოყენებისას, სპორტული ფილმების, მუსიკალური და ქორეოგრაფიული წარმოდგენების გადაღების დროს.

სატელევიზიო სივრცეში პირდაპირი ტრანსლაციის დროს მრავალკამერიანი გადაღება, პრაქტიკულად, ყველგან და ყველა შემთხვევაში გამოიყენება. დღეს, როდესაც ტელევიზიის ძირითადი ნაწილი წარმოადგენს მოვლენებისა და სიახლეების რეალურ დროში პირდაპირ ტრანსლაციას, რაღა თქმა უნდა, ეს მუდმივად ითხოვს რამდენიმე კამერით მუშაობას. სიახლეების ტრანსლირებისას გამოიყენება არა მხოლოდ სტუდიაში განთავსებული კამერები, არამედ პირდაპირი ჩართვები სხვადასხვა ადგილიდან (დედამიწის ნებისმიერი წერტილიდან).

სატელევიზიო ფილმებისა და გადაცემების ჩაწერის დროს რამდენიმე კამერის გამოყენება, რეალურ დროში, ყველაზე მეტად ზოგავს დროს. დამდგმელი რეჟისორისა და ტექნიკური რეჟისორის ერთდროული მუშაობით მიიღება მონტაჟურად გადაღებული მასალა, პრაქტიკულად, საბოლოო პროდუქტი, რომელსაც, შესაძლოა, გადამონტაჟება აღარ დასჭირდეს.

3D ანიმაციისა და რეკლამის წარმოებაში აქტიურად გამოიყენება ვირტუალური მრავალკამერიანი მეთოდი, რაც გულისხმობს ხელოვნურად შექმნილ გარემოში მდებარე ობიექტების რენდერს სხვადასხვა წერტილში ვირტუალურად განთავსებული კამერების ხედვის არეალიდან. ვირტუალური კამერის მოსათავსებლად ირჩევა ხედვის წერტილი, ობიექტის სახეობა, კამერის მოძრაობის ტრაექტორია და სპეციალისტის მეშვეობით ხდება მოქმედების გადახედვა თითოეული კამერის სივრციდან. შესაძლებელია, ასევე მონიშვნა, დროის რომელ მონაკვეთში უნდა გადავიდეს კადრი ერთი კამერიდან მეორეზე, იქვე შეირჩეს გადასვლის ეფექტი და მთლიანი სცენის გადახედვის შემდეგ გაკეთდეს სცენის ერთიანი რენდერი. აქ დადებითი კიდეც ისაა, რომ ჩვეულებრივი გადაღებისგან განსხვავებით, ვირტუალურ კამერას არ და ვერ ექნება ჩრდილი, რომელმაც შეიძლება დაფაროს ობიექტი და ვერც სხვა კამერის კადრში გამოჩნდება ფიზიკურად.

DVD და BLU-RAY ფორმატზე ფილმების ჩაწერის

ტექნოლოგიის გაჩენამ შემოიტანა სიახლე, რომელიც შემდგომ გაიმეორეს ვებ-გვერდებზე ფილმების განთავსების ზოგიერთ შემთხვევაში.

„ახლა, როცა მრავალკამერიანი გადაღების მეთოდი ფილმებში ჩვეულებრივი მოვლენაა, DVD დანამატები ზოგჯერ წარმოადგენენ კამერის სხვადასხვა ხედვის ალტერნატიულ მიმდევრობას. ეს არ გვაძლევს დიდ ინფორმაციას პროცესის შესახებ, მაგრამ „ბრძოლის სცენის მრავალკუთხიანი ინტერაქტიური კვლევები“ მასტერ კადრისა და ალტერნატივის შედარებით, აძლევს მონაცემებს ობიექტის ფოკალური სიგრძისა და კადრის სიჩქარის შესახებ“ - ვკითხულობთ წიგნში „კინოხელოვნება: შესავალი“.⁴

აქვე ისმება კითხვა - როგორ ვითარდება აღნიშნული მეთოდები თანამედროვეობაში და შეინიშნება თუ არა რაიმე სიახლე?

ტექნოლოგიების განვითარებამ ახალი შესაძლებლობები გააჩინა. უკვე ხელმისაწვდომია კამერები, რომელთა გამოსახულების ზომები 4K ან/და მეტია და აპლიკაციის მეშვეობით იძლევა საშუალებას, ამ ერთიანი დიდი გამოსახულებიდან კონკრეტული მონაკვეთების მონიშვნისა, ხოლო შემდეგ კადრიდან კადრზე მონაცვლეობისა. ეს მეთოდი შესანიშნავად გამოიყენება პოდკასტების, მუსიკალური ბენდებისა და სტუდიური 2-3 კაციანი საუბრების გადაღებისას. იგივე სახის სისტემები ჩააყენეს სპეციალურ მონიტორებში, რომლებშიც შედის 4K გამოსახულება და შემდეგ ამავე მონიტორში მოჭრილი/მონიშნული მონაკვეთების ცვლა იწვევს მრავალკამერიანი გადაღების ეფექტს. ვინაიდან ასეთი მეთოდი კადრებს მხოლოდ ერთი კუთხიდან გვაწვდის, მრავალფეროვნებისთვის შესაძლებელია, ასევე ზემოთ ხსენებული კამერების დისტანციური დაკავშირება ერთიან სისტემაში (აპლიკაციაში). ამ შემთხვევაში, იქმნება ჩვეულებრივი მრავალკამერიანი სისტემა, რომელიც იყენებს რამდენიმე ასეთ კამერას, საიდანაც თითოეულს შეუძლია, საერთო ხედთან ერთად, მისგანვე ამოჭრილი რამდენიმე კადრის, როგორც ცალკეული კამერის კადრის მოწოდება. თუ ასეთ სისტემაში ჩართულია სამი კამერა, მათგან შესაძლოა მივიღოთ 3, 6, 16, 20, 27 და ასე შემდეგ, განსხვავებული კადრი. მეტიც, კონკრეტული აპლიკაციით შეიძლება სმარტ

4 Bordwell, Thompson, Film, 2013. p. 217

ტელეფონების დისტანციური დაკავშირება ერთ სისტემაში, რომლითაც, შესაძლებელია მულტიკამერიის რეჟიმით მუშაობა და იმავდროული სტრიმი ინტერნეტში. ერთ დროს ურთულესი სისტემა თანამედროვე ტექნიკურმა განვითარებამ ყველასათვის ხელმისაწვდომი გახადა და ჩვეულებრივი ცხოვრების ნაწილად აქცია. ასეთი სისტემები დღეს აქტიურად გამოიყენება ინტერნეტ და მედიასივრცეებში თუ სხვადასხვა ინტერნეტ პლატფორმაზე.

მრავალკამერიანი გადაღების ერთ-ერთი სახეობაა ეგრეთ წოდებული „ტყვიის დრო“ (Bullet time), რომელიც მომგებიანად გამოიყენეს ძმებმა ვაიოზ-სკებმა ფილმში „მატრიცა“, რაც დროის შეჩერებისა და კამერის მოცულობითი მოძრაობის (შემოვლის) ეფექტს იძლევა. ამ შემთხვევაში, მართვის ელექტრონულ სისტემაში ჩართულია რამდენიმე ათეული ფოტოკამერა, რომლებიც ერთდროულად აფიქსირებენ წამის მეასედს ფოტოკადრებად, ხოლო შემდეგ, მონტაჟის დროს, მიიღება „გაყინულ დროში“ ობიექტის გარშემო კამერის ტრიალის ეფექტი. აღნიშნული ფილმის წარმოებისას ეს ტექნოლოგია საკმაოდ ძვირადღირებული იყო და ინსტალაციაც ბევრ გათვალისა და ენერგიას მოითხოვდა. დროთა განმავლობაში, სულ რაღაც 20 წლის შემდეგ, მაყურებელმა აღნიშნული ტექნოლოგიის აქტიური გამოყენება იხილა 2024 წლის ოლიმპიურ თამაშებზე, რეალური მოქმედებიდან მცირე დროის ინტერვალში, იგივე მონაკვეთის განმეორებითი შენელებული ჩვენების სახით და თან სპორტის რამდენიმე სახეობაში.

კვლევის შედეგად შეგვიძლია დავადგინოთ შემდეგი: მიუხედავად იმისა, რომ თანამედროვე ციფრულმა ტექნოლოგიებმა გაამარტივა პროცესიც და დანახარჯიც, კინოგადაღება დღემდე, ძირითადად, ერთი ან ორი კამერით მიმდინარეობს და მხოლოდ განსაკუთრებულ შემთხვევებში გამოიყენება ორზე მეტი; ესეც ძირითადად, ისეთი სცენების გადაღების დროს, როდესაც მრავალკამერიანი კინოგადაღება გამართლებულია რამდენიმე ფაქტორით:

- ა) რთული სამსახიობო დავალების დროს;
- ბ) რთული და ხანგრძლივი მიზანსცენის გადაღებისას;
- გ) მასობრივი სცენების გადაღებისას;
- დ) შეუქცევადი ქმედებისა თუ მოვლენის გადაღებისას;
- ე) განსაკუთრებით ძვირადღირებული გადასაღები

- ობიექტის დაზიანების განზრახვის შემთხვევებში;
- ვ) მონტაჟის პერიოდის გაიოლების მიზნით;
- ზ) ეკონომიკური თვალსაზრისით, ნაკლები დანახარჯის გასაწევად;
- თ) ზოგადად, გადაზღვევის მიზნით.

მრავალკამერიანი რეჟიმი გაცილებით ხშირად და ნაყოფიერად გამოიყენება სატელევიზიო და ინტერნეტ სივრცეში. ტექნიკურმა და ტექნოლოგიურმა პროგრესმა უფრო გააიფა და ხელმისაწვდომი გახადა ისეთი მულტიკამერული სისტემები, რომლებსაც კომპლექტში გააჩნია ყველა საჭირო კომპონენტი:

- ა) საეთერო მართვის პულტი;
- ბ) კამერების მართვის პულტი;
- გ) ინტერკომ (საკომუნიკაციო) სისტემა, შუქნიშნით (Tally);
- დ) სინქრონიზაციის მოდული;
- ე) სუფლიორი;
- ვ) მულტისიგნალის ჩაწერისა და მონტაჟის საშუალებები;
- ზ) ინტერნეტ სტრიმი.

მაღალხარისხიანი ციფრული კამერების გაიფება, შესაძლოა, გამოიწვიოს მრავალკამერიანი მეთოდის უფრო მეტად გამოყენება კინოწარმოებაში, ხოლო რობოტექნიკის განვითარება კი, პირდაპირ აისახება სატელევიზიო საეთერო სტუდიებში „მოძრაობის კონტროლის“ ელექტრომექანიკური რობოტების განთავსება-გამოყენებაში. მეტად გამოყენებითი გახდა ერთი ადამიანის მიერ მართვადი ნახევრად რობოტული PTZ სისტემებიც, მათი ხარისხობრივი დახვეწისა და გაიფების გამო. ინტერნეტ სიჩქარის გაძლიერება იძლევა ახალ საშუალებებს – დედამიწის სხვადასხვა წერტილიდან მოწოდებული ვიდეოსიგნალის შეკრებისა და პირდაპირ ეთერში მართვისა. ამ საქმისთვის კომპიუტერული აპლიკაციების შემქმნელები ერთმანეთს დიდ კონკურენციას უწევენ, თუმცა რიგით მომხმარებლებში პოპულარული აპლიკაციებია: OBS Studio, VMix, Zoom, StreamYard, Wirecast და სხვა.

შეგვიძლია გავაკეთოთ გარკვეული დასკვნა — მრავალკამერიანი გადაღების მეთოდის გამოყენება კინოწარმოებაში შესაძლოა იყოს შემოქმედებითი ხედვიდან გამომდინარე, თუმცა, ხშირ შემთხვევებში, ის უფრო პრაგმატულ (დროისა და გადაღების სირთულის კუთხით) და ტექნიკურ-ეკონომიკურ გათვლებს ეფუძნება, ვინაიდან, როგორც განვიხილეთ,

საქმეს მრავალმხრივ აიოლებს, ხოლო სატელევიზიო წარმოებაში კი, ის პრაქტიკულად ყოველდღიურ აუცილებლობას წარმოადგენს.

ბოლო ათწლეულში არსებულ ტექნიკურ სიახლეებზე დაყრდნობით არავინ უწყის, როგორი გე-

ომეტრიული პროგრესით შეიძლება განვითარდეს მრავალკამერიანი გადაღების სისტემა და რა შემოქმედებითი თუ ტექნიკური დავალების შესრულებას გაგვიიოლებს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Krampner J., Myths and Mysteries Surround Pioneering of 3-Camera TV : Broadcasting: A popular belief is that Desi Arnaz created the technique for 'I Love Lucy' in 1951, but evidence of the system dates to 1947, 1991.
- <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1991-07-29-ca-176-story.html> 21/07/2025
- Bordwell D, Thompson K., Film Art: An Introduction, NewYork, 2013.
- Freeman M., A Guide to the Study of Documentary Films, 2019. https://markfreemanfilms.sdsu.edu/film_resources/guide-to-the-study-of-documentary-films/ 21/07/2025

THE MULTI-CAMERA: A METHOD OF ARTISTIC EXPRESSION OR A WAY TO SIMPLIFY FILMING AND EDITING

Giorgi Kharebava

Keywords: *multi-camera shooting, three-camera method, X- or D-camera, continuity, synchronized sound recording*

This article discusses cases of necessity of multi-camera shooting, which differ in different types of cinema: in feature and documentary films, and in television production. We will discuss both positive and negative factors of this method, the dynamics of development and modern possibilities. For several years after the birth of cinema, filming was carried out with only one camera, for which there were reasons. Today, the use of the multi-camera shooting method in film production is widespread, which can be due to creative vision, although in many cases it is based on s, while in television production it is almost a daily necessity.

AS is known, multi-camera shooting is a method in cinema and television, when one scene is filmed simultaneously by two or more cameras. The result is shots taken from different points, from different angles, which simplifies editing, since the continuity of the action is not broken. Here, as we know, the term “multi-camera filming” is associated with multi-camera panoramic and circular panoramic film formats: “Cinerama”, “Ultra Cinerama”, “Circorama”, “Astrorama,” etc. However, in such systems, several cameras are used to create a single panoramic image, and not individual frames for editing. Historically, for several years after the birth of cinema, filming was carried out with only one camera. The oldest film, where two cameras were used simultaneously (for filming battle scenes), is considered to be the first Russian full-length *The Defense of Sevastopol* from 1911 (by Vasily Goncharov and Alexander Khanzhonkov).

The first television use of the three-camera method was in Desi Arnaz’s *I Love Lucy* (1951, USA), although historians note that he did not invent it. This is also confirmed by his daughter, Lucie Arnaz. John Krampner writes in the Los Angeles Times: “Credit for scoring that first goes to Jerry Fairbanks, head of NBC’s fledgling film department in 1947-48. The first show filmed with his 16mm Multicam system was *Public Prosecutor*, which

aired in the 1947-48 season¹.”

Meanwhile, technological advances in synchronizing sound and image were being made. To ensure precision in editing, light markings on the film were used during filming. In the same article, Fairbanks says, “We developed a Multicam system where the soundtrack ran continuously. Cameras could be switched on and off at will, and the film from each camera could still be keyed to the soundtrack. That brought the cost way down.”

During this same period, the intercom system for multi-camera shooting was developed to provide communication between the creative and technical personnel (director and cameraman, as well as stage technicians). Before the use of the three-camera system, television broadcasts could be repeated on kinescopes, using the viewfinder of the television camera as a film. However, when broadcasts began to be shot on 35 mm film with a three-camera system, they could be repeated many times without loss of quality.

In the 1970s, Garry Marshall introduced a new feature to sitcoms, adding a fourth camera he called the X, or D camera. Its function was to follow the main character and capture his emotions and facial expressions. In the future, this method was adopted by others.

Both single-camera and multi-camera shooting have their own difficulties. For example, during multi-camera

¹ Krampner, Myths, 1991.

shooting, it is difficult to arrange the *mise-en-scène* in such a way that the actor's movement, lighting, frame composition, camera movement, etc. are ideal for all cameras at the same time. In addition, this process naturally increases the cost of shooting, since each additional camera means an additional operator, his assistant, additional technical personnel, which increases costs. On the other hand, it has many other positive aspects: multi-camera shooting saves time and simplifies editing, which is also expensive. Shooting with multiple cameras is often ideal for exterior shooting, since when moving from one shot to another in the editing, it eliminates such shortcomings as jumps in the phase of movement, errors in the direction of lighting, changes in the weather, and continuity of action. Such shooting is ideal for creating musical fragments and inserts in the film. Multi-camera filming is also the best in terms of dynamics and acting skills, since the actors can play the scene continuously, which does not lose the naturalness, dynamics of movement, continuity of gestures and facial expressions when going from one shot to another. When planning multi-camera filming, it is necessary to consider such editing techniques as the 180-degree rule, the 30-degree rule, maintaining the same dynamics of camera movement, etc.

When shooting a feature film, it is necessary to work with 4-5 or more cameras during such extremely expensive processes as an object exploding, a helicopter crash, a car collision, etc. As a rule, in such cases, cameras are located on one filming object, at different points, but there is also such filming when it is necessary to place cameras along the entire street or in several different points of the city (with remote communication with the cameramen), for example, to film a car chase in the city. In such cases, places are specially chosen for the placement of the cameras so that one camera does not hit the other and the shot is not spoiled because of this.

David Bordwell and Kristin Thompson, in their work *The Art of Cinema: An Introduction*, point out: "For most of film history, scenes were filmed with a single camera, which was moved to different points for different setups. More recently, under pressure to finish principal photography as quickly as possible, the director and the camera unit often use two or more cameras, even for routine coverage. Action scenes like the taxi smashup in *Collat-*

eral are usually shot from several angles simultaneously, because chases, crashes, and explosions are difficult to repeat for retakes. The battle scenes in *Gladiator* were filmed by 7 cameras, whereas 13 cameras were used for stunts in XXX."²

One of the difficulties in documentary filmmaking is the filming of unique events, such as a volcanic eruption, a solar eclipse, a civil uprising, a protest march in the street, or something similar. In such cases, it is necessary to shoot with several cameras. Here, unlike television and feature films, it is not necessary for the cameras to work synchronously. Instead, it is necessary to give each cameraman precise instructions on how to behave in a given situation and what to film, since it is difficult for the movie director to control them simultaneously, despite the many types of communication.

Modern technology has made great strides in this regard, as today a director can remotely capture multiple camera signals in one room (albeit in relatively low quality and with delays) and direct the film crew. This method is much more profitable from an artistic point of view, as the director can control the operators continuously, although it is relatively expensive.

Let us recall the conditions of documentary filmmaking in the early days, when such means were not only unavailable, but actually did not exist at all. There were only heavy, cumbersome film cameras, film that required constant attention (loading in the dark, changing cassettes, carefully storing the material), and before chemical development, no one knew how the material would turn out. Back then, of course, any additional camera meant not only an additional camera operator, but also one or two more assistants for each one, which added to the total costs of transportation, catering and accommodation. Added to this were the sound crew and the difficulties of recording, since the cameras themselves made a lot of noise, so the producer and director of the film crew generally chose to shoot with a single camera.

Mark Freeman gives his opinion on Robert Flaherty's film *Nanook of the North*: "Audiences of the day were enthralled by the 'naturalism' Flaherty created. Every cut offered a fresh view of a 'lost world.' Yet to make the pieces flow together Flaherty has to move the camera and re-stage the action. This is how a single camera is able to cover an event from multiple angles. While we

2 Bordwell, Thompson, Film, 2013. p. 8

take these conventions for granted today, this way of visually creating a story was one that had to be discovered and developed.”³

Later, when video cameras appeared, the workload was relatively lightened. First, shooting on video cassettes, and later on memory chips, made the work of the documentary cinematographer much easier.

Based on my experience working on documentary films, I would like to confirm that the two-camera shooting method has really paid off, both in terms of shooting and editing. These films are *The Cradle of Wine* (2011. Dir. Merab Kokochashvili), *The Uznadze Effect* (2017. Dir. Giorgi Kharebava), *The Horse of the Soul* (in progress. Dir.: Giorgi Kharebava, Lesia Kalinska). The two-camera shooting used in these films helped us a lot in making precise cuts from shot to shot in editing, which in many cases facilitated: continuity of movement, continuity of action, seamless transitions of narration and emotion in the frame, and also saved us time due to the need for fewer takes.

Multi-camera mode is also preferable when using observational, provocative filming methods, when filming sports, musical and choreographed performances.

Multi-camera shooting during live broadcasts on television is used practically everywhere and in all cases. Today, when the main part of television is the live broadcast of events and news in real time, of course, this constantly requires working with several cameras. When broadcasting news, not only cameras located in the studio are used, but also live feeds from different locations (from any point on Earth).

When recording serials and TV programs, working with multiple cameras in real time is the most time-saving. With the simultaneous work of the production director and technical director, the recorded master is practically the final product, which may not need to be re-edited.

In 3D animation and advertising production, the virtual multi-camera method is actively used, which involves rendering objects located in an artificially created environment from the field of view of cameras located virtually at different points. To place a virtual camera, a viewpoint, lens type, and camera movement are selected, a specialist reviews the action from the field of

view of each camera. It is also possible to mark the time period in which the shot should switch from one camera to another, select the transition effect, and after reviewing the entire scene, a unified rendering of the scene is made. Another positive here is that, unlike conventional filming, the virtual camera will not have a shadow that could cover the object, nor will it physically appear in the frame of another camera.

The advent of DVD and BLU-RAY movie recording technology introduced a novelty that was later replicated in some cases of movie posting on websites.

“Now that multiple-camera shooting is common for many films, DVD supplements sometimes include sequences juxtaposing the different camera viewpoints. These tend not to provide much information about the process, but the Interactive Multi-Angle Battle Scene Studies for *Master and Commander* provide readouts of lens length and shooting speed,” the book *Film Art: An Introduction* reads.⁴

The question arises here: how are these methods developing in modern times and are there any innovations?

The development of technologies has opened up new possibilities. There are already cameras with image sizes of 4K and/or more and, through an application, allow you to select specific sections from this single large image, and then switch from frame to frame. This method is perfectly used when filming podcasts, music bands, and studio conversations of 2-3 people. The same types of systems have been installed in special monitors, which include a 4K image and then switch the cut/ marked sections on the same monitor, creating the effect of multi-camera shooting. Since such a method provides footage from only one angle, it is also possible to remotely connect the above-mentioned cameras into a single system (in the application) for versatility. In this case, a conventional multi-camera system is created that uses several cameras, each of which can, along with the general view, call up several frames cut from it as separate camera shots. If three cameras are included in such a system, we can get 3, 6, 16, 20, 27, etc. different shots from them. Moreover, with a specific application, smartphones can be remotely connected to a single system, which allows working in multi-camera mode and simultaneous streaming over the Internet. Modern technical

³ Freeman, A Guide, 2019.

⁴ Bordwell, Thompson, Film, 2013. p. 217.

developments have made the once complex system accessible to everyone and made it a part of everyday life. Such systems are actively used today in the Internet and media spaces or on various Internet platforms.

One of the types of multi-camera shooting is the “Bullet time”, which was successfully used by the Wachowski brothers in the film *The Matrix*, which gives the effect of freezing time and volumetric movement (sweeping) of the camera. In this case, several dozen cameras are included in the electronic control system, which simultaneously record a hundredth of a second as photo frames, and then, during editing, the effect of the camera rotating around the object in “frozen time” is obtained. During the production of the mentioned film, this technology was quite expensive, and the installation required a lot of calculations and energy. Over time, just 20 years later, the audience saw the active use of this technology at the 2024 Olympic Games, in the form of repeated slow-motion viewing of the same section in a short time interval from the real action, and in several sports.

The results of the study show that, despite the fact that modern digital technology has simplified both the process and the cost, filming is still mainly done with one or two cameras, and only in special cases more than two are used; and this is mainly when filming scenes where multi-camera shooting is justified by several factors:

- a) when performing a complex acting task;
- b) when filming a complex and lengthy mise-en-scène;
- c) when filming crowd scenes;
- d) when filming an irreversible action or event;
- d) in cases of intent to damage a particularly expensive object of filming;
- e) in order to reduce editing time;
- g) from an economic point of view, to achieve lower costs;
- h) in general for the purpose of reinsurance.

Multi-camera mode is used much more often and

productively in television and the Internet space. Technical and technological progress has made multi-camera systems more accessible and inexpensive, which include all the necessary components:

- a) On-air control panel;
- b) Camera control panel;
- c) Talkback system with tally;
- d) Sync module;
- e) Prompter;
- f) Multi-signal recording and editing tools;
- g) Internet broadcast;

The falling cost of high-quality digital cameras may lead to the increased use of multi-camera techniques in film production, while advances in robotics are directly reflected in the deployment and use of electromechanical robots for “motion control” in television broadcast studios. Semi-robotic PTZ systems, controlled by one person, have also become more widely used due to their quality improvement and falling cost. Increasing internet speeds provide new opportunities to collect video signals from different points on Earth and control them live. For this purpose, computer application developers compete with each other, although the following applications are popular among ordinary users: OBS Studio, VMix, Zoom, StreamYard, Wirecast, etc.

A certain conclusion can be made: the use of the multi-camera shooting method in film production can be based on a creative vision, but in many cases it is based on more pragmatic (in terms of time and complexity of filming) and technical and economic calculations, since, as we have already discussed, it simplifies the work in many ways, and in television production it is almost a daily necessity. Based on the technical innovations of the last decade, no one knows in what geometric progression the multi-camera shooting system can develop and what creative or technical tasks it will facilitate.

REFERENCES:

- Krampner, Jon. Myths and Mysteries Surround Pioneering of 3-Camera TV, 1991. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1991-07-29-ca-176-story.html>
- Bordwell, David., Thompson, Kristin. Film Art: An Introduction. New York: McGraw-Hill, 2013. Freeman, Mark. A Guide to the Study of Documentary Films, 2019. https://markfreemanfilms.sdsu.edu/film_resources/guide-to-the-study-of-documentary-films/

დეფორმაცია, როგორც ემანსიპირებული სხეულის ენა

თეო ხატიაშვილი

საკვანძო სიტყვები: ბოდიშორორი, ფემინისტური დისკურსი, სამიზნარი, ქალი-ურჩხულის ტრანსფორმაცია, დასახიჩრება, ჟული დუკორნუ, კორალი ფარგო

ჩემი მოხსენება პირდაპირ კავშირში არ იქნება წლევეანდელ მთავარ საკონფერენციო თემასთან „კულტურა ციფრულ ეპოქაში“, თუმცა, გარკვეულწილად, ირიბად ეხმაურება ტექნოლოგიური განვითარების მნიშვნელობასა და შედეგებს კინოში, რაც არა უბრალოდ „კარგ ხარისხში“ ვლინდება, არამედ, რამაც, შესაძლოა, გავლენა იქონიოს კინოენის თავისებურებაზე, სტილის ჩამოყალიბებაზე (როგორც იყო, მაგალითად, ხმის სინქრონული ჩაწერა „ახალი ტალღისთვის“, ხელის კამერა „დოგმა-95“-ისთვის, ციფრული აპარატურა ეგრეთ წოდებული ნელი კინოსთვის და ასე შემდეგ), თუნდაც, რომელიმე ჟანრის განვითარებაში ახალი ეტაპის განსაზღვრაზე, როგორც არის, ვთქვათ, ბოდიშორორი, რაც ჩემი მოხსენების კვლევის საკითხი იქნება.

ტერმინი „ბოდიშორორი“, რომელიც ჰორორის ქვეჟანრის აღმნიშვნელია, პირველად არტისტმა და მკვლევარმა ფილიპ ბროფიმ იხმარა თანამედროვე ჰორორფილმების ტექსტუალური სიახლეების აღსაწერად (Horrority: The Textuality of the Contemporary Horror Film, 1983).

ტრანსგრესია და გარდასახვა, რაც, ზოგადად, ჰორორს ახასიათებს, ბოდიშორორში იღებს სხეულის რადიკალური მეტამორფოზის, შემზარავი დეფორმაციისა და სრული დეკონსტრუქციის ფორმას. კინოში გენდერის, სექსუალობისა და ჟანრების ურთიერთობის მკვლევარ ლინდა უილიამსის თქმით, პორნოგრაფიისა და მელოდრამის შერწყმით მიიღება – ჟანრები, რომლებიც დიდწილად ემყარება ქალის კულტურული ნორმისა და მისი სექსუალობის/სექსუალური ობიექტად მოაზრების დისკურსს.

საგულისხმოა, რომ უკანასკნელ წლებში ბოდიშორორს აქტიურად მიმართავენ ქალი რეჟისორები, რასაც ფემინისტური მნიშვნელობით ტვირთავენ (მოხსენებაში ფოკუსირებული იქნება ორი მათგანი: ჟული დუკორნუს „ტიტანიუმი“ და კორალი ფარგოს „სუსტანცია“). კანონზომიერიც არის, რომ სწორედ ქალის სხეული – პატრიარქალური კულტურის კონტროლის მთავარი ობიექტი და ამავე დროს, მისტიკური ადგილი, რომლისაც ეშინიათ – იქცევა ახალი კოდების მწარმოებლად. ქალის სხეულის ურჩხულად ტრანსფორმაციის შედეგად ბოდიშორორი ახდენს, ერთი მხრივ, სრულყოფილების/მუზის მითის დეკონსტრუქციას, ეს სხეული ვეღარ იქნება სექსუალური ფეტიში და ამით ქალი თავისუფლდება თავდასხმის, შევიწროების, მასზე ძალადობის პერმანენტული საფრთხისგან თუ გამოცდილებისგან და მეორე მხრივ – ამ შიშებზე ირონიული რეფლექსიის გაზვიადების გზით.

It will thrill you, it may shock you, it might even horrify you.

ეს აგაკანკალებთ, ამაზე შეიძლება დაგშოკოთ, შეიძლება შეგაშინოთ კიდევ.

„ფრანკშტეინი“

ჩემი მოხსენება პირდაპირ კავშირში არ იქნება წლევეანდელ მთავარ საკონფერენციო თემასთან „კულტურა ციფრულ ეპოქაში“, თუმცა, გარ-

კვეულწილად, ირიბად ეხმაურება ტექნოლოგიური განვითარების მნიშვნელობასა და შედეგებს კინოში, რაც არა უბრალოდ „კარგ ხარისხში“, პერფექციონისტულ გამოსახულებაში ვლინდება, არამედ, რამაც შესაძლოა, გავლენა იქონიოს კინოენის თავისებურებაზე, სტილის ჩამოყალიბებაზე (როგორც იყო, მაგალითად, ხმის სინქრონული ჩაწერა „ახალი ტალღისთვის“, ხელის კამერა „დოგმა-95“-ისთვის, ციფრული აპარატურა ეგრეთ წოდებული ნელი კინოსთვის და

ასე შემდეგ) ან, თუნდაც, რომელიმე ჟანრის განვითარებაში ახალი ეტაპის განსაზღვრაზე, როგორც, ვთქვათ, ბოდიშორორია, რაც ჩემი მოხსენების კვლევის საგანია.

კლასიკური ჰორორისგან განსხვავებით, სადაც „შიშისგან ცახცახი“ უფრო დრამატურგიული ხერხებით, პერსონჟთა ხასიათებით, საერთო განწყობითაა გამოწვეული, ეგრეთ წოდებულ პოსტმოდერნისტულ ჰორორში (1970-იანების ბოლოდან და 1980-იანებიდან) შემზარაობა, თხრობის ნაცვლად, ჩვენებით მიიღწევა. სხეულში უხეში შეჭრისა და ტრანსფორმაციის იმიჯი, საზიზღრად გარდასახვის გრაფიკული ასახვა, უმეტესად, სწორედ ტექნოლოგიის განვითარებასთანაა დაკავშირებული. რის შედეგადაც, ტრანსფორმაცია გამოიხატება, ერთი მხრივ, სრულიად ფანტასმაგორიული ფორმით და მეორე მხრივ, ჰიპერრეალისტურად. თუმცა, თავად ჟანრის ტრანსფორმაცია მხოლოდ ტექნიკურ მაჩვენებლებში – აღმნიშვნელში არ შეინიშნება, არამედ აღნიშნულის შინაარსობრივ ცვლილებებშიც, რაც მნიშვნელოვნად განაპირობა პოსტსამოციანების სოციალური წესრიგის ბუნდოვანებამ და სწრაფად ცვალებადი სამყაროს შიშებმა. კონვენციურ სისტემებში გამოამჟღავნებულმა კონტურების სიმკვრივემ დასავლური სამყარო პოსტმოდერნიზმში შეიყვანა, რაც ჟანრების ტრანსფორმაციაში, ტრადიციული კოდების დეკონსტრუქციასა და ტექსტებით თამაშშიც ვლინდება. ამისთვის კი ჰორორი არაჩვეულებრივად მსუყე მასალა აღმოჩნდა.

თამამი დეკონსტრუქცია პოსტმოდერნისტულ ჰორორში, ყველაზე პროვოკაციული სახით, მის ემბლემატურ ფიგურას – დევიდ კრონენბერგს უკავშირდება, რომლის ფილმების მთავარი თემა ადამიანის სხეულში ტექნოლოგიური და სამეცნიერო ჩარევა და საზარელი ტრანსფორმაციის ეთიკური მხარის ირონიული რეფლექსიაა. იმის მიუხედავად, რომ კრონენბერგი, ჰორორის ტრადიციული ნარატივის მიხედვით, ქალის სხეულს განიხილავს, როგორც ურჩხულსა და საზიზღარს, კანონზომიერია, რომ თანამედროვე ფე-

მინისტური ბოდიშორორი ხშირად შთაგონებულია მისი ფილმებით, როგორც ერთგვარი მეტატექსტებით.

კრონენბერგი კონტრავერსულ ნარატივს ქმნის, რომელიც „უფრო მეტად მიმართულია „პატრიარქალურ დამნაშავეზე“ და მის ფალოცენტრულ სამეცნიერო პრაქტიკაზე, ვიდრე ქალის ამპარზენ სხეულზე“.¹

შეიძლება ითქვას, რომ კრონენბერგის ეს დუალიზმი და ჟანრული ამოყირავება, რომელშიც თითქოს ხორცშესხმულია ჰორორის კლასიკური სქემა და თან სრულიად „განძარცვულია“, გამომდინარეობს იქიდან, თუ რა პერსპექტივით ვუყურებთ მას – ჰორორს ვხედავთ „მოთავსებულს“ ქალის სხეულში თუ კაცის ტვინში? შესაბამისად, „ქალური ურჩხულობა“ სრულიად საპირისპიროდ იკითხება, როგორც პატრიარქალური წესრიგის – როგორც თავისთავად ურჩხულის – დეკონსტრუქცია: „მონსტრები კრონენბერგის ფილმებში უფრო ჰგვანან „პატრიარქალურ „მამებს“, ვიდრე ბიოლოგიურ „დედებს“, უფრო მეტად სოციალურ სამყაროს, ვიდრე ორგანულ სხეულს“.²

განვიხილავ, ძირითადად, ორ ფილმს, ბოლო წლების, ამ ჟანრში ყველაზე აღიარებულ – ჟული დუკონუს „ტიტანიუმსა“ და კორალი ფარგოს „სუბსტანციას“,³ რომლებიც კრონენბერგთან ინტერტექსტუალურ დიალოგში არიან ჩართული.

საგულისხმოა, რომ ბოლო წლებში, ზოგადად, ქალი რეჟისორები აქტიურად გამოიყენებენ ბოდიშორორს ფემინისტური დისკურსის შესაქმნელად. კანონზომიერიცაა, რომ დეკონსტრუქციისა და ახალი კოდების მწარმოებლად იქცევა სწორედ ქალის სხეული – პატრიარქალური კულტურის მიერ ქალზე კონტროლის მთავარი ობიექტი და ამავე დროს, მისტიკური ადგილი, რომლისაც ეშინიათ.

2019 წელს ბრწყინვალე და პროვოკაციულ დებიუტად შეფასებული ბოდიშორორის მოთხრობების კრებული Salt Slow ავტორი, ჯულია არმფილდი, წიგნის გამოცემისთვის მომზადებულ ედიტორიალში აღნიშნავს, რომ ქალზე წერა, ფაქტობრივად, ნიშნავს ჰო-

1 Grant, The Dread, 1996, p. 231.

2 Ibid., p. 235.

3 ორივე კანის საერთაშორისო ფესტივალის მთავარ კონკურსში მონაწილეობდა, რაც უკვე თავისთავად მიუთითებს ცვლილებებზე, მით უმეტეს, რომ „ტიტანიუმი“ „ოქროს პალმის“ მფლობელი გახდა, „სუბსტანცია“ კი დაჯილდოვდა საუკეთესო სცენარისტისთვის. რაც ნიშნავს, რომ არა უბრალოდ პრესტიჟული ფესტივალი გახდა ჟანრისადმი ლოიალური, არამედ თავად ჟანრმა შეიძინა საავტორო, კონცეპტუალური ნიშნები.

რორის წერას, რამდენადაც „ქალის სხეული თითქოს თავიდანვე შექმნილია, როგორც ტკივილის ადგილი, მაგრამ, ამავე დროს, ის პოტენციური ურჩხულიცაა – ობიექტი, რომელიც, ტრადიციულად, დამორჩილებულია, ხან მისი სავარაუდო სისუსტის, ხან მისი სავარაუდო საფრთხის გამო. მუტაცია და ტრანსფორმაცია ჰორორის წერისას, უნიკალურად ახერხებს ამ აზრის გაღვივებას: ქალის სხეულის სირთულესა და არასაიმედოობას, მის დუალისტურობას, იყოს ობიექტი, რომელსაც ეშინია და რომლისაც ეშინიათ“.⁴

ფემინისტური ბოდიჰორორი ამ კონტრავერსულობას მასკულიზური კულტურის კლიშეების დაშლისა და კარიკატურიზაციისკენ მიმართავს. ის, გაზვიადების გზით, ამ შიშებზე ირონიულად რეფლექსირებს. ქალის სხეულის ურჩხულად ტრანსფორმაციის შედეგად, ბოდიჰორორი ახდენს იდეალური ქალის, როგორც მუზის (შთაგონებისა თუ თავყვანისცემის აბსტრაქტული იდეა) და როგორც ფიზიკური სრულყოფილების მქონე სასურველი ქალის დეკონსტრუირებას. ეს სხეული ვეღარ იქნება სექსუალური ფეტიში. ამით ქალი თავისუფლდება თავდასხმის, შევიწროების, მასზე ძალადობის პერმანენტული საფრთხისა თუ გამოცდილებისგან. ბოდიჰორორი სხეულს ათავისუფლებს შიშებისგან, რაც მოძალადე კულტურასა და სოციუმში დამკვიდრებულ წარმოდგენებსა და აკრძალვებთან შეუთავსებლობის შედეგად (ან დაკარგვის მოლოდინში) ჩნდება.

ტერმინი „ბოდიჰორორი“, როგორც ჰორორის ქვეჟანრის აღმნიშვნელი, პირველად გამოიყენა არტისტმა და მკვლევარმა, ფილიპ ბროფიმ თანამედროვე ჰორორფილმების ტექსტუალური სიახლეების აღსაწერად წიგნში *Horror: The Textuality of the Contemporary Horror Film* (1983). მისი აზრით, ზოგადად ჰორორისთვის დამახასიათებელი ტრანსგრესია და გარდასახვა ბოდიჰორორში სხეულის რადიკალური მეტამორფოზის, შემზარავი დეფორმაციისა და სრული დეკონსტრუქციის ფორმას იღებს.

კინოში გენდერის, სექსუალობისა და ჟანრების ურთიერთობის მკვლევარი ლინდა უილიამსი მიიჩნევს, რომ ეს რადიკალური მეტამორფოზა პორნოგრაფიისა და მელოდრამის შერწყმით მიიღება – ანუ

ჟანრების, რომლებიც დიდწილად ემყარება ქალის კულტურული ნორმისა და სექსუალობის/სექსუალური ობიექტად მოაზრების დისკურსს.

მისი თქმით, „პორნოგრაფია დღეს უფრო ხშირად განიხილება მასში გადაჭარბებული ძალადობის და არა სექსის გამო, მაშინ, როცა საშინელებათა ფილმები გადაჭარბებულია ძალადობაში სექსის ჩანაცვლებით“.⁵

თანამედროვე ბოდიჰორორში ქალის ურჩხულად გარდასახვა ავტომატურად ნიშნავს მის გადაქცევას ძალადობის ობიექტიდან სუბიექტად. შესაბამისად, ის იძენს გმირის, უფრო სწორად, ფემინისტური ანტიგმირის სტატუსს (მკვლევარი კარინა სტოპენსკის თქმით, „ქალი – დამსახირებელი ემბლემატური ფემინისტური ფიგურაა“). ქალის გარდაქმნა ურჩხულად=მოძალადედ მხატვრულ ტროპად უნდა აღვიქვათ – „ანგელოზის ფრთების“ მოხსნის შემდეგ, ქალი მასკულიზური კულტურისთვის მაშინვე იქცევა მონსტრად, მიუღებლად, დესტრუქციულად, რომელიც მის ბატონობასა და დომინაციას უქმნის საფრთხეს და ამიტომ არასასურველია.

ქალის საზიზღარ არსებად განსაზღვრას უძველესი დროიდან ეყრება საფუძველი და დაკავშირებულია „სხვის“ ფენომენთან.

იულია კრისტევა წიგნში „ჰორორის ძალაუფლება: ესეი საზიზღარზე“ სწორედ ზიზღს მიიჩნევს პატრიარქალურ სოციუმში ადამიანების გამიჯვნისა და მარგინალიზაციის, სუბიექტებად და არაადამიანებად დაყოფის საფუძველად, რასაც, უპირველეს ყოვლისა, სხეულისადმი ზიზღი განაპირობებს.

შემთხვევითი არ არის, რომ ჰორორში ზიზღის ფენომენი, უპირველეს ყოვლისა, სწორედ სხეულებრივის სახით ჩნდება, როგორც ცხოველურის გამოვლინება – იქნება ეს სისხლი, ოფლი, ლებინება, დორბლი, ცრემლი, რაც ამძაფრებს ზიზღის შეგრძნებას.

კრისტევა ტერმინ „საზიზღარს“ (abjection) განმარტავს, როგორც „გადაგდებულის მდგომარეობას“, როდესაც სოციალურ და მორალურ სკალაზე ნორმებისა და კანონისგან განცალკევებული ხარ და მას განიხილავს, როგორც უნივერსალურ ფენომენს, რომელიც „პატივს არ სცემს საზღვრებს, უფლებრივ მდგო-

4 Armfield, *On Body*, 2019.

5 Williams, *Film*, 1991, p. 2.

მარეობას, კანონებს“ და ამიტომაც „აფორიამებს იდენტობას, სისტემას, წესრიგს“.⁶

როგორც კარინა სტოპენსკი აღნიშნავს, კრისტე-ვას თეორია შეიძლება გავიგოთ, როგორც იზოლაცი-ისადმი ზოგადი შიში და „როდესაც ადამიანი ეჯახება განდევნილის სხეულს, ასეთი ბედის გაზიარების შიშ-მა შეიძლება შფოთვა გამოიწვიოს“.⁷ ამიტომ, აუცი-ლებელი არაა, რომ უცხოხადმი არაადამიანურ შიშს არაადამიანურად ვერსაცნობი (ურჩხული) იწვევდეს. ის შეიძლება იყოს ადამიანი, მაგრამ ჩვენგან განსხ-ვავებული და ჩვენთვის უჩვეულო, მით უმეტეს, და-სახიჩრებული, დეფორმირებული სხეული, როგორც უაღრესად გროტესკული, რომელიც ბოდიშორორში იძენს ძალაუფლების ფორმას და საზიზღრის ნარა-ტივისთვის ტიპურ მსხვერპლობის ნარატივს გამოი-ყენებს შემზარაობის ანუ არაადამიანური ძალის მი-საღწევად.

ძალადობრივი აქტი, თავდაპირველად, შესაძ-ლოა, უბრალოდ შურისძიების აქტი იყოს,⁸ თუმცა, სა-ბოლოოდ, „თავისუფალი ნების გემო, რასაც აძლევს მას (მოძალადე ქალს) მოკვლა და წამება, შურის-ძიების საშუალებიდან მალე გადაიქცევა საკუთარი გარყვნილი სურვილების დაკმაყოფილების საშუ-ალებად. სხვებისა და საკუთარი თავის დაზიანება ტრავმირებულ ქალ დამსახიჩრებელს აგუებს თავის „სხვაობასთან“ და ამ პროცესში ათავისუფლებს სა-ზიზღრად გახდომის საფრთხისგან: ის, საკუთარი ნე-ბით, უფრო ადრე რიყავს თავის თავს, ვიდრე, ეს შე-საძლოა გააკეთოს საზოგადოებამ“.⁹

ქეროლ ქლოუვერი ბოდიშორორში ქალი პერ-სონაჟის ამგვარი ტრანსფორმაციის ერთგვარ არქე-ტიპულ სახედ ასახელებს სისი სპეისიკის გმირს ბრა-ინ დე პალმას „ქერიდან“ (1976), რომელსაც პირველ „მსხვერპლ გმირს“ უწოდებს და რომლის გაჩენა სრულიად კანონზომიერად მიაჩნია 1970-იან წლებში, ქალთა უფლებებისთვის ბრძოლის მძლავრი ტალღის ფონზე, რაც გახდება „კაცის საღისტური მხერის“ რა-დიკალური გამოწვევა (Carol J. Clover, *Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*).

თანამედროვე ბოდიშორორში ქერის ბევრი მემკ-ვიდრე უჩნდება, მათ შორის, უული დუკორნუს სრულ-მეტრაჟიან დებიუტში „უმი“ (2016). ქერის მსგავსად, ის ჩვეულებრივი, საშუალო, „უღიმღამო“, ბულინგის ობიექტია. ვეგეტარიანელობა ხაზს უსვამს მის განს-ხვავებულობას „ხორცისმჭამელ“ მოძალადე საზოგა-დოებაში, რომელიც მასზე უფროსი დის სახით ძალა-დობს. ეს უკანასკნელი, ფაქტობრივად, აუპატიურებს ჟუსტინს, როდესაც პირში ძალით უდებს ხორცის ნა-ჭერს, როგორც გაუპატიურების გროტესკულ სიმბო-ლოს. უცხო, ცხოველური სხეულის მოხვედრა ჟუსტინ-საც ცხოველად აქცევს, რომელიც ხარბად შთანთქავს, არა მხოლოდ საკვებად ვარგის, არამედ ადამიანის ხორცსაც, რაც მოძალადე კულტურისადმი პროტეს-ტის ფორმაა. ამის დადასტურებაა დეფლორაციის-თვის პარტნიორად გეი ბიჭის არჩევა, როგორც ჰე-ტერონორმატიული წესრიგის გამოწვევა (Rebecca Harkins-Cross, *Embrace Your Monstrous Flesh*).

ჟული დუკორნუ კიდევ უფრო რადიკალურ ფორ-მას მიმართავს „ტიტანიუმში“ (2021) ჰეტერონორმატი-ულობის წინააღმდეგ. ალექსია, რომელიც ავტოკატას-ტროფის შემდეგ, თავის ტვინში ჩადგმული ლითონის (ტიტანიუმის) გავლენის შედეგად, ადამიან-მანქანად იქცევა, გარკვეულწილად, დონა ჰაროვის ადამიანი-კიბორგის კონცეფციის გამოძახილია.

სამეცნიერო-ტექნოლოგიური პროცესებისა და ფემინისტური თეორიის მკვლევარი, ცნობილ „კიბორგის მანიფესტში“ (1985), ილაშქრებს ანთრო-პოცენტრიზმის წინააღმდეგ და უარყოფს ადამიან-სა და ცხოველს, ადამიანსა და მანქანას, ბუნებრივსა და ხელოვნურს, ფიზიკურსა და არაფიზიკურს შორის ხისტ გაყოფას. ასევე აკრიტიკებს ფემინისტურ თეო-რიებში ერთ-ერთ ცენტრალურ - იდენტობის საკითხს და სწორედ კიბორგის დუალიზმის საშუალებით, აჩ-ვენებს იდენტობის პლასტიკურობასა და განუსაზღვ-რელობას მკაცრი დეტერმინირების ჩარჩოთი. თუმცა, თუ კიბორგი წარმოიდგენს უტოპიურ კონსტრუქტსა და ოცნებას დისტოპიურ სამყაროზე, სქესის გარეშე, დუკორნუსთან სქესი (ჯერ კიდევ) არსებობს, თუმცა

6 Stopenski, *Exploring*, 2022, p. 36.

7 Ibid., p. 2

8 ასეთია კორალი ფარგოს დებიუტიც, მოკლემეტრაჟიანი „შურისძიება“, რომელშიც ჯგუფური გაუპატიურების მსხვერპლი ახალგაზრდა ქალი შურს იძიებს მოძალადეებზე და კლავს მათ.

9 Stopenski, *Exploring*, 2022, p. 17.

მკაცრი საზღვრებიდანაა გასული.

კრისტევას მიხედვით, საზიზღარი ჩნდება სწორედ მაშინ, როცა ადამიანი რაღაც ზღვარს გადალახავს. ამიტომ „მონსტრები ხშირად სწორედ ისეთი პერსონაჟები არიან, რომლებიც იქმნებიან ადამიანურისა და არაადამიანურის, ურჩხულისა და ადამიანის ზღვარზე („მისტერ ჯეკილი და მისტერ ჰაიდი“, „კინგ კონგი“), ბუნებრივისა და გებუნებრივის, ღვთაებრივისა და დემონურის ზღვარზე („ეგზორცისტი“, „ომენი“, „როზმარის ჩვილი“), ან ისინი, რომლებიც გადაკვეთენ თავიანთ „კუთვნილ“ გენდერულ იდენტობას („ფსიქო“, „მკვლელად გადაცმული...“), ან ზღვარს ნორმალურ და არანორმალურ სექსუალურ სურვილებს შორის („კატა-ადამიანები“, „კრუიზი“ (1980) „შიმშილი“ (1983)).¹⁰

კრიტიკოსები ალექსიას, ჰიბრიდულობისა და სექსუალური იდენტობის ფლუიდურობის გამო, ხშირად განიხილავენ ტრანსსექსუალობის ორამბროვნების გამოხატულებად, მათი სოციალური მდგომარეობის გაურკვეველობის აღმნიშვნელად, რაც სხეულსა და სექსუალურ იდენტობას შორის მკაცრ განსაზღვრასთან შეუთავსებლობითაა გამოწვეული. ირონია მით უფრო გამძაფრებულია, რომ უკვე მობრდილ ალექსიას ვეცნობით, როგორც „შოუ გოგონას“, რომელიც თავად „გამოფენს“ საკუთარ სხეულს, ასაგნობრივებს და თუმცა, მისი ეროტიკული სტრიპტიშოუ კაცებსაც ალაგზნებს (რომლებსაც ალექსია სასტიკად უსწორდება), მისი ვნების ობიექტი მანქანაა.

მასკულინური სამყაროს ტოქსიკურობას ააშკარავებს ალექსიას „მამობილი“ ვინსენიც. ნავარჯიშები, ათლეტური ახალგაზრდა მაჩო – მეხანძრეთა ჯგუფის მეთაური, ტკივილის, ფაქტობრივად, საკუთარ თავზე ძალადობის ფასად, ცდილობს, დაამარცხოს ასაკი და სტეროიდების ინექციით შეინარჩუნოს ძლიერი მუსკულატურა. „ავად ხარ?“ – ეკითხება ალექსია, „არა, უბრალოდ, მოხუცი ვარ“, – სევდიანი ღიმილით პასუხობს ვინსენი.

პატრიარქალური კულტურა შემაწუხებელად მოქმედებს ადამიანზე, სქესის განურჩევლად, არა მხოლოდ გენდერული, არამედ ასაკობრივი სტანდარტებითაც, რაც თანამედროვე პოსტინდუსტრიულ საზოგადოებაში

დოებაში კიდევ უფრო დახვეწილი საცეცებით უპირისპირებს დაბერების ბუნებრივ პროცესს „მარადიული“ ახალგაზრდობის ხელოვნურ მანიპულაციებს.

ამ საკითხს კიდევ უფრო გროტესკული სახით უღრმავდება კორალი ფარგო „სუბსტანციაში“ (2024). აერობიკის ტელეეარსკვლავი ელიზაბეთი, პოპულარობის პიკში, როდესაც ტელევიზიის შეფთან დამამცირებელი შეხვედრის შემდეგ ხვდება, რომ ცოტა ხანში, ვადაგასული პროდუქტის მსგავსად, მოისვრიან, თანხმდება კლონირების მეტად საეჭვო შეთავაზებაზე.

ერთ-ერთ ინტერვიუში რეჟისორი ამბობს: „მინდოდა, რომ მთავარი პერსონაჟი ეთამაშა ქალს, რომელიც განასახიერებდა მითსა და სიმბოლოს, როგორც ამას აკეთებს დემი მური, როგორც მსახიობი“. აქ, უპირველეს ყოვლისა, იგულისხმება თავად დემი მურის, როგორც 1990-იანების ერთ-ერთი საკულტო ფიგურის, მეინსტრიმულ კინოსა და რეკლამაში მრავალგზის ტირაჟირებული ათლეტური, სპორტული ახალგაზრდა ქალის იმიჯი („ჯარისკაცი ჯინი“/G.I. Jane, 1997, „სტრიპტიზი“/Striptease, 1996), მსახიობის, რომელიც მნიშვნელოვანი როლით, დიდი ხნის განმავლობაში, აღარც გამოჩენილა ეკრანზე.

ფილმი უკიდურესი გროტესკულობითა და ამავე დროს, მტკივნეულად აჩვენებს სამომხმარებლო საზოგადოებისა და პოპკულტურული ინდუსტრიის მიერ ქალის დეპერსონალიზაციის პროცესს. „მარადიული ახალგაზრდობისკენ“ გადადგმული ყოველი ნაბიჯით ის საკუთარ თავში კლავს ინდივიდუალიზმს (პლასტიკური ჩარევების შედეგად „კლონირებული“, სტანდარტული გარეგნობის ადამიანები) და უარს ამბობს თავის თავზე.

ფარგო იღებს ბოდიშორორს სამეცნიერო ფანტასტიკის ჟანრის რეკლამისებური გლამურული სტილისტიკით, რომელშიც ინტენსიურად ჩართულია სხეულის, საჭმლის, მექანიზმების ახლო ხედები, რითაც ხაზს უსვამს ფილმში ნაჩვენებ მთავარ პრობლემას – ინდუსტრიულ საზოგადოებაში პროდუქტად ქცეულ სხეულს, რომელიც ნებისმიერი სხვა სამომხმარებლო საგნების დონეზე განიხილება.

როგორც აღვნიშნე, ბოდიშორორი ქალს ერთგვარად ათავისუფლებს საკუთარი სხეულისგან, მას-

10 Grant, The Dread, 1996, p. 40.

კულტურაში ამ სხეულთან მიბმული ფიზიკური თუ მორალური სტანდარტებისგან, მაგრამ „სუბსტანციაში“, პირიქით, ნაჩვენებია სხეულზე ფიქსაცია და დაბერების ბუნებრივ პროცესზე კონტროლის აკვიატება. თუმცა ელიზაბეთი არა მხოლოდ საკუთარ სხეულზე კარგავს კონტროლს, არამედ თავის კლონზეც, მის „გაუმჯობესებულ“ ვერსია ახალგაზრდა სიუზე, რომელიც დამოუკიდებელად განაგრძობს არსებობას ელიზაბეთის სულ უფრო სწრაფად დაბერების=დამახინჯების ხარჯზე.

ფინალურ ეპიზოდში საახალწლო საღამოს კარნავალური გროტესკულობა ბოლომდე აშიშვლებს სხეულის სრულყოფილებაზე აბსურდულ აკვიატებას, როდესაც მშვენიერი სიუ უზარმაზარ უფორმო სხეულად და საბოლოოდ მედუზა გორგონას თავად გადაიქცევა. შოუდან გაქცეული/განდევნილი გადაეფარება და შეეზრდება ვარსკვლავს, რომელსაც ფილმის დასაწყისში ელიზაბეთს უხსნიან.

ცხადია, შემთხვევითი არ არის, თითქოს გაკვირვებით გამოჩენილი მედუზას სახე, როგორც „ქალი-ურჩხულების პანთეონის დედოფლის“,¹¹ რომელსაც ფროიდი ვაგინის სიმბოლურ სახედ მიიჩნევს, მის გამანადგურებელ მზერას კი, კასტრაციის შიშის სიმბოლურ ხორცშესხმად. თუმცა, ყველასთვის ცნობილი მითოლოგიური პერსონაჟის შემზარავ შურისმაძიებ-

ლად გადაქცევის ისტორია, როგორც წესი, ნაკლებად საინტერესოა მითისთვის, რადგან მისი იდეოლოგია მიმართულია იქითკენ, რომ ყურადღება გადაიტანოს მამაკაცისთვის მომაკვდინებელი საფრთხის მეტონიქალ-ურჩხულზე. მშვენიერი მედუზა, ულამაზესი თმით, პოსეიდონმა გააუპატიურა ათენას ტაძარში, სადაც ახალგაზრდა ქალმა ღმერთის გაუმაძლარ ვნებას შეაფარა თავი. ღმერთები არა მოძალადე პოსეიდონს, არამედ ძალადობის მსხვერპლ გორგონას განურისხდნენ, ტაძრის შებლაღვის გამო, რისთვისაც ისჯება - ათენამ ის შემზარავი გარეგნობის უზარმაზარ თავად აქცია, რომელსაც, თმის ნაცვლად, დაკლაკნილი გველები ახვევია.

მედუზა გორგონა, ფაქტობრივად, ბოდიშორორის ყველაზე ადრეული არქეტიპული სახეა, რომელიც თავის შემზარავობას, ურჩხულობას იყენებს, როგორც იარაღსა და ძალაუფლებას მტრულ მასკულინურ სამყაროში გადარჩენისა და დამკვიდრებისთვის.

„ფრანკენშტაინის“ პროლოგში აუდიტორიისადმი, ექიმის თეატრალური მისალმება და გაფრთხილება კი - „ეს აგაკანკალებთ, ამან შეიძლება დაგშოკოთ, შეიძლება შეგაშინოთ კიდევ“ - თანამედროვე ბოდიშორორში უკვე სხვანაირად უღერს: „ამან შეიძლება დაგშოკოთ, შეიძლება იხარხაროთ კიდევ და კონვენციური წარმოდგენებიც გადააფასოთ“.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Allen M., Her Body, Herself Rape-Revenge and the Desire for Catharsis, Bloody Women, 2021. https://www.academia.edu/49525885/Her_Body_Herself_Rape_Revenge_and_the_Desire_for_Catharsis 16/07/2025
- Armfield J., On Body Horror and the Female Body, 2019. <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/tip-sheet/article/81363-on-body-horror-the-female-body.html> 16/07/2025
- Brophy Ph., Horrality: The Textuality of the Contemporary Horror Film, Art & Text, No.3, Melbourne, 1983. <https://www.philipbrophy.com/projects/chapters/horrality/chapter.html> 16/07/2025
- Grant B. K., The Dread of Difference, Gender and the Horror Film, Austin, 1996.
- G'Sell E., The Automotive-Erotic Body Horror of Titane, 2021. <https://hyperallergic.com/688982/the-automotive-erotic-body-horror-of-titane/> 16/07/2025
- Harkins-Cross R., Embrace Your Monstrous Flesh: On Women's Bodies in Horror, 2017. <https://lithub.com/embrace-your-monstrous-flesh-on-womens-bodies-in-horror/> 16/07/2025
- Kristeva J., Powers of Horror: An Essay on Abjection, New York, 1982. <https://www.thing.net/~rdom/ucsd/>

11 Grant, The Dread, 1996, p. 40.

Zombies/Powers%20of%20Horror.pdf 16/07/2025

- Marak K., Strehlau N., Thanatomorphose and Contracted: feminine body and sexuality in horror and the horror of feminine body and sexuality, 2018. https://www.academia.edu/39851940/Thanatomorphose_and_Contracted_Feminine_body_and_sexuality_in_horror_and_the_horror_of_feminine_body_and_sexuality 16/07/2025
- Shafer E. The Substance: Director Coralie Fargeat on How Her Feminist Body Horror Film Mirrors #MeToo, 2024. <https://variety.com/2024/film/festivals/the-substance-coralie-fargeat-feminist-body-horror-demi-moore-margaret-qualley-metoo-1236009167/> 16/07/2025
- Soffner C.G., Beyond the Flesh: The Elegance of Body Horror, 2022. <https://medium.com/framerated/beyond-the-flesh-the-elegance-of-body-horror-e72f0eafc280> 16/07/2025
- Stopenski C., Exploring Mutilation: Women, Affect, and the Body Horror Genre. Journal of Literature, Culture and Literary Translation, Croatia, 2022.
- Williams L., Film Bodies: Gender, Genre, and Excess, Film Quarterly, Summey, 1991.

DEFORMATION AS A LANGUAGE OF EMANCIPATED BODY

Teo Khatiaashvili

Keywords: *Body-horror, feminist discourse, abjection, transformation of monstrous woman, mutilation, Julia Ducournau, Coralie Fargeat*

This paper analyzes the relationship between gender, sexuality and genre in cinema, in particular body horror, using Julia Ducournau's *Titane* (2021) and Coralie Fargeat's *Substance* (2024) as examples.

Body horror, as a subgenre of horror, is based on transgression, but takes a more radical metamorphosis, uncanny deformation and total deconstruction of the body, which at the same time appears as the deconstruction of the cultural norm of women. This connection makes sense given that the female body is the main object of control in patriarchal culture, also a mystical place to be feared. In body horror, the transformation of a woman's body into a monster implies going beyond the limits of control and automatically means its transformation from an object of violence into a subject. Accordingly, pop culture stereotypes acquire a feminist meaning.

Titane and *Substance* are ironic renditions of this convention, albeit from different—one might even say opposite—perspectives. In *Titane*, the departure from the norm of the (female) body, which means becoming a monster, is the premise for Alexia's liberation, while in *Substance* the restriction of the body to these norms leads to its transformation into a monster.

"It will thrill you, it may shock you, it might even horrify you."

Frankenstein

My paper is not related directly to the main topic of this conference, Culture in the Digital Age, though it somewhat indirectly touches on the importance and consequences of technological development in cinema not only manifesting itself in good quality, but also influencing the peculiarities of film language, the formation of style—such as synchronous sound recording for the French New Wave, handheld camera for Dogma-95, digital equipment for so-called slow cinema, etc.—even the definition of a new stage in the development of a particular genre, such as body horror, the subject of my research.

Unlike classical horror, where the thrill is caused chiefly by dramaturgical means, characters' personalities and general mood, in the so-called postmodern horror (from the late 1970s to the 1980s), horror is achieved through presentation rather than narration. The image of a brutal invasion and transformation in the body, the graphic depiction of the horrific transformation, is largely related to the development of technology, resulting in expressing

transformation, on the one hand, in a completely phantasmagoric form, and on the other, in a hyper-realistic way. However, the transformation of the genre itself is not only observed in technical indicators, i.e. the signifier, but in the changes in the content of the signified as well, which were significantly determined by the ambiguity of the post-1960s social order and the fears of a rapidly changing world. The fragility of the contours exposed in conventional systems led the Western world into postmodernism, which will also manifest itself in the transformation of genres, the deconstruction of traditional codes, and the play with texts. And horror will be an extraordinarily rich material for this.

Bold deconstruction in postmodern horror is most provocatively associated with its emblematic figure, David Cronenberg, whose films are often concerned with technological and scientific intervention in the human body and ironic reflections on the ethical side of horrific transformation. Though Cronenberg views the female body as monstrous and disgusting according to the traditional horror narrative, it is logical that contemporary feminist body-horror is often inspired by his films as a kind of meta-texts. Cronenberg creates a controversial narrative that "is directed more at the 'patriarchal culprit' and his

phallogocentric scientific practices than at the monstrous female body.⁴¹ Arguably, this dualism and genre inversion of Cronenberg, with the classic horror scheme seemingly embodied and at the same time completely robbed, depends on the perspective from which we look at it: do we see horror located in a woman's body or in a man's brain? Accordingly, *Female Monster* is read in the exact opposite way, as a deconstruction of the patriarchal order, as a monster in itself: "Monsters in Cronenberg's films resembles the 'patriarchal father' more than the biological 'mother,' the social world more than the organic body."⁴²

In this paper, I will mainly discuss two films, Julia Ducournau's *Titane* (2021) and Coralie Fargeat's *The Substance*³ (2024), the most recognized works in this genre in recent years, involved in an intertextual dialogue with Cronenberg. Notably, that in recent years, female directors in general have been actively using body horror to create a feminist discourse. It is also logical that the female body—the main object of control over women by patriarchal culture and, at the same time, a mystical place that is feared—becomes the producer of deconstruction and new codes. Julia Armfield, author of *Salt Slow*, a collection of body-horror stories hailed as a brilliant and provocative debut in 2019, notes in an editorial prepared for the book's publication that writing about women is, in fact, writing horror, insofar as "I think that writing about women goes hand in hand with horror writing. The female body is a nexus of pain almost by design (that by-now ubiquitous line from *Fleabag*: 'women are born with pain built in, it's our physical destiny'), but it is also potentially monstrous—an object traditionally subjugated, both for its presumed weakness and its perceived threat. The mutations and transformations of horror writing are uniquely qualified to evoke this: the difficulty and unreliability of the female body, its duality as an object both to be feared for and to fear."⁴

Feminist body horror uses this controversy to dismantle and caricature the clichés of masculine culture. It reflects ironically on these fears through exaggeration. By transforming the female body into a monster, body horror

deconstructs the ideal woman as a muse (an abstract idea of inspiration or worship) and as a desirable woman with physical perfection. This body can no longer be a sexual fetish. In this way, a woman is freed from the permanent threat or experience of attack, harassment, and violence against her. Body horror frees the body from fears that arise as a result of incompatibility with (or expectation of loss) the ideas and prohibitions established in a violent culture and society.

The term body horror as a subgenre of horror was coined by artist and researcher Philip Brophy to describe the textual innovations of contemporary horror films in his book *Horrority: The Textuality of the Contemporary Horror Film* (1983). In his opinion, the transgression and transformation characteristic of horror in general, in body horror takes the form of radical metamorphosis, terrifying deformation and complete deconstruction of the body. Linda Williams, a researcher of the relationship between gender, sexuality, and genres in cinema, believes that this radical metamorphosis is achieved by combining pornography and melodrama, i.e. genres that are largely based on the discourse of the cultural norm of women and their sexuality/sexual objectification. According to her, "for example, pornography is today more often deemed excessive for its violence than for its sex, while horror films are excessive in their displacement of sex onto violence."⁵

In modern body horror, the transformation of a woman into a monster automatically means her transformation from an object of violence into a subject. Consequently, she acquires the status of a heroine, or rather, a feminist anti-hero (according to researcher Carina Stopenski, "the female mutilator is an emblematic feminist figure"). A woman's transformation into a monster, a violent person should be perceived as an artistic trope—having removed the angel wings, a woman immediately becomes a monster, unacceptable, destructive for masculine culture, who poses a threat to its supremacy and domination, and therefore undesirable.

The perception of a woman as a horrific creature has been around since ancient times and is connected with

1 Grant *The Dread*, 1996, p. 231.

2 Ibid. p. 235.

3 Both participated in the main competition of the Cannes International Film Festival, which in itself indicates changes, especially since *Titanium* won the Palme d'Or and *Substance* was awarded for best screenplay. This means that not only has the prestigious festival become loyal to the genre, but the genre itself has acquired authorial, conceptual signs.

4 Armfield, *On Body*, 2019.

5 Williams, *Film*, 1991, p. 2.

the phenomenon of the other. In her book *Powers of Horror: An Essay on Abjection*, Julia Kristeva considers abjection to be the basis for the separation and marginalization of people in patriarchal society, their division into subjects and non-humans, which is primarily caused by abjection for the body. It is no coincidence that in horror, the phenomenon of abjection appears, first of all, in the form of the corporeal, as a manifestation of the animal, be it blood, sweat, vomit, drool, tears, which intensifies the feeling of abjection. Kristeva defines the term “abjection” as “the state of being cast off” when one is separated from norms and laws on a social and moral scale, and she views it as a universal phenomenon that “does not respect borders, positions, rules” and therefore what disturbs identity, system, and order.”⁶

As Carina Stopenski notes, Kristeva’s theory can be understood as general fear of isolation, of confronting the unknown, so, “when one is opposed with a body that has been outcast, the threat of that fate may render them uneasy.”⁷ Thus, it is not necessary that the inhuman fear of the stranger comes from the inhumanly unrecognizable (the monster); it can be a person but different from us and unusual for us, especially a mutilated, deformed body as highly grotesque, which in body horror acquires the form of power and uses the narrative of victimhood typical of the narrative of abjection to achieve terrifying, or inhuman, power.

An act of violence may initially be simply an act of revenge⁸, but ultimately, “the taste of agency that killing and torturing gives her soon just becomes a way to satiate her own perverse desires instead of as a way to attain vengeance. Mutilation of others and the self allows the traumatized female mutilator to come to terms with her Otheredness, and in the process, she frees herself from the threat of abjection: she casts herself out voluntarily before society can do so.”⁹

Carol Clover identifies Sissy Spacek’s heroine in Brian De Palma’s *Carrie* (1976) as a kind of archetypal image of such transformation of the female character in body horror, whom she calls the first “victim heroine” and whose

emergence in the 1970s, against the backdrop of a powerful wave of struggle for women’s rights, becomes a radical challenge to the “sadistic gaze of the man”.¹⁰ In modern body horror, many of Carrie’s successors appear, including Julia Ducournau’s feature-length debut *Raw* (2016). Like Carrie, she is an ordinary, average, mediocre object of bullying. Her vegetarianism emphasizes her difference in a carnivorous, violent society that abuses her in the form of an older sister. She, in fact, rapes Justine when she forces a piece of meat into her mouth as a grotesque symbol of rape. The entry of a foreign, animal body into Justine turns her into an animal, greedily devouring not only edible but also human flesh, which is a form of protest against a violent culture. This is also confirmed by the choice of a gay man as a partner for defloration as a challenge to the heteronormative order.¹¹

Julia Ducournau takes an even more radical form against heteronormativity in *Titane* (2021). Alexia, who turns into a human-machine as a result of the impact of a metal (titanium) implanted in her brain after a car accident, somewhat echoes Donna Haraway’s concept of the human-cyborg. In her famous *A Cyborg Manifesto* (1985), the researcher of scientific-technological processes and feminist theory rails against anthropocentrism and rejects the rigid division between human and animal, human and machine, natural and artificial, physical and non-physical. She also criticizes one of the central issues of identity in feminist theories, and precisely through the dualism of the cyborg, she shows the plasticity and indeterminacy of identity within a framework of strict determinism. However, if Cyborg imagines a utopian construct and dreams of a dystopian world without gender, with Ducournau, gender (still) exists, although it is beyond strict boundaries.

According to Kristeva, abjection arises precisely when a person crosses a certain boundary. Therefore, “the monstrous is produced at the border between human and inhuman, man and beast (Dr. Jekyll and Mr. Hyde, King Kong); in others the border is between the normal and the supernatural, good and evil (*The Exorcist*, *Omen*, *Rosemary’s Baby*); or the monstrous is produced at the border which

6 Stopenski, Exploring, 2022, p. 36.

7 Ibid, p.2

8 Such is the case with Coralie Fargeat’s debut, the short film “Revenge,” in which a young woman, the victim of a gang rape, takes revenge on her abusers and kills them.

9 Stopenski, Exploring, 2022, p.17.

10 Clover, Men, Women, 1992, p. 23-29.

11 Harkins-Cross, Embrace, 2017.

separates those who take up their proper gender roles from those who do not (*Psycho*, *Dressed to Kill*); or the border is between normal and abnormal sexual desires (Cat People, Cruise, 1980, Hunger, 1983).¹²

Because of her hybridity and fluidity of sexual identity, Alexia is often seen by critics as an expression of the ambiguity of transsexuality, signifying the uncertainty of her social status, which is caused by the incompatibility of a strict definition between body and sexual identity. The irony is all the more intense because we meet Alexia, now an adult, as a showgirl, who exhibits her body and thereby turns it into a commodity, and although her erotic striptease shows also arouse men (whom Alexia brutally abuses), the object of her passion is a car. After passionate sex with him (the car) she becomes pregnant, which causes her body to begin to break down between human and metal forms. Alexia's foster father, Vincent, takes care of the newborn little "monster."

Vincent also represents the toxicity of the male world. A leader of trained, athletic young macho firefighters' team, he tries to defeat age and maintain strong muscles by injecting steroids at the cost of pain and, in fact, violence against himself. "Are you sick?" Alexia asks. "No, I'm just old" Vincent answers with a sad smile. Patriarchal culture has a disturbing effect on a person, regardless of gender, not only with gender, but also with ageist standards, which in modern post-industrial society with even more sophisticated tentacles contrast the natural process of aging with the artificial manipulations of eternal youth.

Coralie Fargeat delves into this issue in an even more grotesque way in *The Substance* (2024). Aerobics TV star Elizabeth, at the peak of her popularity and after a humiliating encounter with a TV chef, realizes that she will soon be thrown away like an expired product, so she agrees on a highly dubious offer of cloning. As a result of the miraculous substance, a beautiful young Sue is born from her body, which periodically needs to be replenished with the substance. However, Elizabeth loses control not only over her own body, but also her clone, her improved version of a young Sue, who continues to exist independently at the expense of Elizabeth's increasingly rapid aging/mutilation.

In one of the interviews, the director says: "I really wanted for the lead character to go to a woman who incarnates a myth and a symbol in itself, as Demi does as an actress." This refers, first of all, to Demi Moore herself, as

one of the iconic figures of the 1990s, the image of an athletic, sporty young woman replicated many times in mainstream cinema and advertising (*G.I. Jane*, 1997, *Striptease*, 1996); Demi Moore, who has not appeared in a major role in a long time.

The film shows the process of women's depersonalization by consumer society and the pop culture industry with extreme grotesqueness and at the same time painfulness. With each step taken towards eternal youth, it kills individualism in itself (people with standard appearance, cloned as a result of plastic surgery) and renounces herself.

Fargeat takes body horror with the advertising-like glamorous stylistics of the science fiction genre, which intensively includes large close-ups of the body, food and mechanisms, thus emphasizing the main problem shown in the film: the body that becomes a product in an industrial society, which is considered at the level of any other consumer object.

As mentioned earlier, body horror in a way frees a woman from her own body, from the physical or moral standards attached to it in masculine culture, but in *The Substance*, on the contrary, fixation on the body and obsession with controlling the natural process of aging are shown.

In the final episode, the carnival grotesqueness of New Year's Eve finally exposes this absurd obsession with bodily perfection, when the beautiful Sue is transformed into a huge, shapeless body and ultimately into the Gorgon Medusa herself. The runaway/outcast from the show takes refuge and grows into the star that is installed for Elizabeth at the beginning of the film.

Obviously, the image of Medusa is no coincidence which appears in a seemingly hinted way, as the "queen of the pantheon of female monsters,"¹³ whom Freud considers the symbolic image of the vagina, and her destructive gaze as the symbolic embodiment of the fear of castration. However, the story of the transformation of this well-known mythological character into a terrifying avenger is usually of little interest to myth, since its ideology is aimed at diverting attention from the female monster, which poses a mortal threat to men. Wonderful Medusa with the most beautiful hair was raped by Poseidon in the temple of Athena, where the young woman took refuge from the insatiable passion of the god. The gods were not angry

¹² Grant *The Dread*, 1996, p. 40.

¹³ Grant *The Dread*, 1996, p. 40.

with the violent Poseidon, but with the Gorgon, the victim of violence, for desecrating the temple, for which she was punished—Athena turned her into a huge, terrifying-looking head, with coiled up snakes instead of hair.

The Medusa-Gorgon is, in fact, the earliest archetypal image of body horror, using her horror, monstrosity as a weapon and power to survive and establish herself in a hostile masculine world. The doctor's theatrical greeting and warning to the audience in the prologue of Frankenstein: "this will shake you, this may shock you, this may even frighten you" sounds different in modern body horror: "This may shock you, this may even make you and even reevaluate conventional ideas." Julie Ducornou's *Titane* and Coralie Farjat's *Substance* are ironic readings and de-

constructions of this convention, albeit from different—one might even say opposite—perspectives. In *Titane* the emphasis is to show the real fragility of culturally strictly defined sexual identity, where the dualism of man-machine reveals the illusion of a gender binary. In *Substance*, the director exposes the construction of a woman within the strict boundaries of her body, bearing sharply sexist and ageist marks. In *Titane*, the departure from the norm of the (female) body, signifying its transformation into a monster, is the premise of Alexia's liberation from normative culture, while in *Substance* the restriction and subordination of the body to these norms leads to its transformation into a monster. Thus, both films transform the pop culture genre and, to some extent, misogynistic sentiments into a distinctly feminist narrative.

REFERENCES:

-
- Allen M., Her Body, Herself Rape-Revenge and the Desire for Catharsis. "Bloody Women", 2021. -https://www.academia.edu/49525885/Her_Body_Herself_Rape_Revenge_and_the_Desire_for_Catharsis
- Armfield J., On Body Horror and the Female Body. Oct. 04, 2019 <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/tip-sheet/article/81363-on-body-horror-the-female-body.html>
- Brophy Ph., Horrality The Textuality of the Contemporary Horror Film. published in Art & Text No.3, Melbourne, 1983. <https://www.philipbrophy.com/projects/chapters/horrality/chapter.html>
- Clover C. J., Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film. Published by Princeton University Press, 1992.
- The Dread of Difference. Gender and the Horror Film. Edited by Barry Keith Grant. University of Texas Press, Austin. 1996.
- G'Sell E., The Automotive-Erotic Body Horror of Titane, November 4, 2021. -<https://hyperallergic.com/688982/the-automotive-erotic-body-horror-of-titane/>
- Harkins-Cross R., Embrace Your Monstrous Flesh: On Women's Bodies in Horror June 8, 2017. - <https://lithub.com/embrace-your-monstrous-flesh-on-womens-bodies-in-horror/>
- Kristeva J., Powers of Horror: An Essay on Abjection. Columbia University Press. New York 1982. - <https://www.thing.net/~rdom/ucsd/Zombies/Powers%20of%20Horror.pdf>
- Marak K. and Strehlau N., Thanatomorphose and Contracted: feminine body and sexuality in horror and the horror of feminine body and sexuality. Literatura i Kultura Popularna, 2018. - https://www.academia.edu/39851940/Thanatomorphose_and_Contracted_Feminine_body_and_sexuality_in_horror_and_the_horror_of_feminine_body_and_sexuality
- Shafer E. The Substance, Director Coralie Fargeat on How Her Feminist Body Horror Film Mirrors #MeToo. May 19, 2024 - <https://variety.com/2024/film/festivals/the-substance-coralie-fargeat-feminist-body-horror-demi-moore-margaret-qualley-metoo-1236009167/>
- Soffner C.G., Beyond the Flesh: The Elegance of Body Horror. Feb 9, 2022. - <https://medium.com/framerated/beyond-the-flesh-the-elegance-of-body-horror-e72f0eafc280>
- Stopenski C. Exploring Mutilation: Women, Affect, and the Body Horror Genre. Journal of Literature, Culture and Literary Translation, July 2022.
- Williams L., Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. Film Quarterly, Summer 1991.

საქართველოს
ART STUDIES

კულტურული მემკვიდრეობა და თანამედროვე ტექნოლოგიები

ირმა დოლიძე

საკვანძო სიტყვები: ციფრული ტექნოლოგიები, კომუნიკაციის ინსტრუმენტი, 3D მოდელირება, 3D ლაზერული სკანირება

ინტერნეტი და ციფრული ტექნოლოგიები თანამედროვე ცხოვრების განუყოფელი ნაწილია. სწორედ XXI საუკუნე იქცა ინოვაციური ტექნოლოგიების სწრაფად დამკვიდრების ხანად. ალტერნატიულ რეალობად აღქმული ციფრული სამყარო დღეს ყოველდღიურობის აუცილებელი ინსტრუმენტია, რომელიც ჩვენი ყოფის ყველა სფეროშია შეჭრილი და რომლის გარეშე ადამიანთშორისი კომუნიკაციაც კი ძნელად წარმოგვიდგენია. ახალმა ტექნოლოგიებმა დააჩქარა დრო, „წაშალა“ საზღვრები, „გააერთიანა“ სამყარო, გახსნა ახალი და თითქოს უსაზღვრო შესაძლებლობები. ეს უკვე ხელოვნური ინტელექტის განვითარების ეპოქაა და, ამავდროულად, პროცესი, რომელსაც არ აქვს დასასრული. ჩვენს რეალობაში უკვე იქმნება ციფრული სტრატეგიები, ციფრული ინფრასტრუქტურები, ციფრული ბაზრები. სულ უფრო აქტუალური ხდება უსაფრთხო „ციფრული ეკოსისტემების“ შექმნა და ციფრული სუვერენიტეტი. ეს ყველაფერი მიმდინარეობს როგორც ცალკეული ქვეყნის, ისე სახელმწიფოთა გაერთიანებების დონეზე. აისახება მათ პოლიტიკურ პროგრამებსა და სამოქმედო გეგმებში. ევროკომისიის ექვსი პოლიტიკური პრიორიტეტიდან ერთ-ერთი სწორედ „ციფრული ეპოქის შესაბამისი ევროპაა“. ახლის დამკვიდრება ყოველთვის გულისხმობს არსებულის ტრანსფორმაციას ან/და ჩანაცვლებას. როგორ აისახა ეს პროცესები კულტურული მემკვიდრეობის სფეროზე? მის დაცვაზე, კვლევაზე, ინტერპრეტაციაზე? წარმოშობს თუ არა ახალი ციფრული რეალობა ახალ მოთხოვნებსა და მიდგომებს? ჩაანაცვლებს კი „ტრადიციულ“ მუზეუმებს ციფრული მუზეუმები? თუ ჯერ ამ მოვლენათა გზაგასაყარზე, მათი თანაარსებობის ველში ვართ? რა გამოწვევების წინაშეა, რას იძენს და რას კარგავს „ციფრული ეპოქის“ თანამედროვე კულტურა?

ინტერნეტი და ციფრული ტექნოლოგიები თანამედროვე ცხოვრების განუყოფელი ნაწილია. სწორედ XXI საუკუნე იქცა ინოვაციური ტექნოლოგიების სწრაფად დამკვიდრების ხანად. ალტერნატიულ რეალობად აღქმული ციფრული სამყარო დღეს ყოველდღიურობის თანმდევი, აუცილებელი ინსტრუმენტია, რომელიც ყოფის ყველა სფეროშია შეჭრილი და რომლის გარეშე ადამიანთშორისი კომუნიკაციაც კი ძნელად წარმოგვიდგენია.

ახალმა ტექნოლოგიებმა დააჩქარა დრო, „წაშალა“ საზღვრები, „გააერთიანა“ სამყარო, გახსნა ახალი და თითქოს უსაზღვრო შესაძლებლობები. ეს უკვე ხელოვნური ინტელექტის განვითარების ეპოქაა და, ამავდროულად, პროცესი, რომელსაც თითქოს დასასრულიც არ აქვს.

ჩვენს რეალობაში უკვე იქმნება ციფრული სტრატეგიები, ციფრული ინფრასტრუქტურები, ციფრული

ბაზრები. სულ უფრო აქტუალური ხდება უსაფრთხო „ციფრული ეკოსისტემების“ შექმნა და ციფრული სუვერენიტეტი. ეს ყველაფერი მიმდინარეობს როგორც ცალკეული ქვეყნის, ისე სახელმწიფოთა გაერთიანებების დონეზე. აისახება მათ პოლიტიკურ პროგრამებსა და სამოქმედო გეგმებში. ევროკომისიის ექვსი პოლიტიკური პრიორიტეტიდან ერთ-ერთი სწორედ „ციფრული ეპოქის შესაბამისი ევროპაა“.

ახლის დამკვიდრება ყოველთვის გულისხმობს არსებულის ტრანსფორმაციას ან/და ჩანაცვლებას. როგორ აისახა ეს პროცესები კულტურული მემკვიდრეობის სფეროზე? მის დაცვაზე, კვლევაზე, ინტერპრეტაციაზე? წარმოშობს თუ არა ახალი ციფრული რეალობა ახალ მოთხოვნებსა და მიდგომებს? ჩაანაცვლებს კი „ტრადიციულ“ მუზეუმებს ციფრული მუზეუმები? თუ ჯერ ამ მოვლენათა გზაგასაყარზე, მათი თანაარსებობის ველში ვართ? რა გამოწვევების წი-

ნაშეა, რას იძენს და რას კარგავს „ციფრული ეპოქის“ თანამედროვე კულტურა?

ციფრული ტექნოლოგიების საყოველთაოდ დამკვიდრებას ჩვენს ყოველდღიურობაში დიდად შეუწყობ ხელი კოვიდ პანდემიის პერიოდმა (2020). ეს უკვე აღარ იყო ადამიანის არჩევანი, არამედ „გამოსავალი“ და ერთადერთი ფორმა სტატიკურ, ჩაკეტილ სივრცეში „აქტიური“ ცხოვრების გასაგრძელებლად (ონლაინ ფორმატზე გადასული სასწავლებლები, დაწესებულებები, მუზეუმები და ასე შემდეგ). გარკვეული დროის განმავლობაში „დაპაუზებულმა“ მატერიალურმა სამყარომ (მათ შორის დაკეტილმა მუზეუმებმა) ციფრულ სამყაროში გადაინაცვალა. ცხადია, ამ გარემოებამ ბევრი რამ შეცვლა. მათ შორის ისიც, რომ ტექნოლოგიური შესაძლებლობები სერვისებად იქცა და მნიშვნელოვანი ადგილი დაიკავა ჩვენს საზოგადოებრივ თუ ყოფით ცხოვრებაში. რა თქმა უნდა, ტექნოლოგიების განვითარება ბადებს ახალს, წინარეგე განსხვავებულს.

დღეს კულტურული მემკვიდრეობის სფეროც, თავისი მრავალგვარობისა (უძრავი ძეგლები, მოძრავი ძეგლები, კულტურული ლანდშაფტი, კომპლექსური ძეგლები, დაცული ზონები, მუზეუმები და სამუზეუმო კოლექციები, არამატერიალური კულტურული მემკვიდრეობა, ისტორიული დასახლებები და ასე შემდეგ) და მასშტაბურობის მიუხედავად, წარმოდგენილია ციფრული ტექნოლოგიების (დაწყებული დიგიტალიზაციით, გაგრძელებული ლაზერული 3D სკანირებით,¹ 3D მოდელირებით,² 3D ანიმაციით და ასე შემდეგ) და რაც განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია, გეოსაინფორმაციო სისტემების (GIS) გარეშე. ნებისმიერი ამ ტექნოლოგიის უპირატესობა მონაცემების სიზუსტეა, რაც ზრდის ინფორმაციის საანდოობასაც და მის ინფორმატიულობას.

ერთი შეხედვით მარტივი დიგიტალიზაციით დაწყებული პროცესი (საარქივო მასალების გაციფრულება) განაპირობებს ხელმისაწვდომობის ზრდას კულტურული მემკვიდრეობის სფეროსთან დაკავშირებულ მასალებზე (პროექტები, ფოტომასალა, სააღ-

რიცხვო დოკუმენტაცია, კვლევები). ფიქრულ მატარებელზე გადატანილი მასალების ერთიან გეოსაინფორმაციო სისტემაში ინტეგრირება კი ის შემდგომი ეტაპია, რომელიც არა მარტო აფართოვებს კულტურული მემკვიდრეობის ნიმუშების მრავალმხრივი კვლევის შესაძლებლობას, არამედ წარმოადგენს მათი დაცვისა და გავრცელების საიმედო ინსტრუმენტს. ეს მუდმივად მზარდი და განვითარებადი სისტემაა, რომელიც კომპლექსურად აერთიანებს და აკავშირებს კულტურული მემკვიდრეობის სფეროს განსხვავებულ დარგებსა და სახეობებს.

დღეს მსოფლიოში უამრავი ციფრული პლატფორმაა - ციფრული არქივები, ციფრული ბიბლიოთეკები, ვირტუალური მუზეუმები, ვირტუალური ტურები, კულტურული მემკვიდრეობის ვებ-პორტალები და მრავალი სხვა. ამის თვალსაჩინო მაგალითია კულტურული მემკვიდრეობის პორტალი, სადაც ერთ ციფრულ პლატფორმაზეა თავმოყრილი ათწლეულების განმავლობაში დაგროვილი მასალა უძრავ ძეგლებზე, კედლისმხატვრობაზე, მოძრავ ძეგლებზე / ექსპონატებზე, მუზეუმებზე, დამცავ ზონებზე და ასე შემდეგ. როგორც საინფორმაციო (სტატუსი, სტატუსის მინიჭების თარიღი, ორგანიზაცია, ძეგლის კოორდინატები და ასე შემდეგ), ისე ვიზუალური, საარქივო და კვლევითი. ცხადია, ასეთი შესაძლებლობა მკვლევართათვის, კულტურული მემკვიდრეობის შესახებ ცოდნისა და ინფორმაციის გავრცელების თვალსაზრისით, განუზომლად დიდია. „ვებ-პორტალის მიზანია, წარმოჩინდეს და პოპულარიზაცია გაეწიოს საქართველოს კულტურულ მემკვიდრეობას, რათა შეიქმნას საზოგადოებასთან უწყვეტი კომუნიკაციის ინსტრუმენტი და განხორციელდეს უძრავი ძეგლების/ობიექტების გამოვლენა, ფიქსაცია, მონიტორინგი და გეგმაზომიერი კვლევა. მომხმარებელს ვებ-პორტალის მეშვეობით შეუძლია მოიძიოს საქართველოს კულტურული მემკვიდრეობის ძეგლები/ობიექტები, ნახოს მათ შესახებ ზოგადი ინფორმაცია, დაადგინოს მათი ზუსტი მდებარეობა და დაგეგმოს სასურველ ობიექტებზე მარშრუტი“.³

1 ლაზერული სკანერის აპარატით ხდება ობიექტის წერტილოვნად დაფიქსირება, რის შედეგადაც მიიღება ობიექტის ფორმა და ფერი წერტილთა ღრუბლის სახით.

2 სკანირების შედეგად მიღებული წერტილოვანი ღრუბლის გადაყვანა ხაზებასა და ზედაპირებში, რის შედეგადაც მიიღება სამგანზომილებიანი კარგად დამუშავებული გამოსახულება.

3 საქართველოს კულტურული მემკვიდრეობა 2014-2015, 2015, გვ. 170.

ტექნოლოგიური სიახლეები წარმატებით გამოიყენა სამუზეუმო სფეროშიც. დღეს ნებისმიერი წერტილიდან შეგვიძლია ვიმოგზაუროთ მსოფლიოს ნებისმიერ მუზეუმში, მოვინახულოთ კულტურული მემკვიდრეობის საიტები, დავათვალიეროთ კოლექციები, ამასთან, დეტალურად და მაღალი რეზოლუციით, გავეცნოთ არტისტებს და მათ შემოქმედებას. ასე მაგალითად, რემბრანტის 2,100-ზე მეტი ნამუშევარი მხოლოდ Google Art&Culture-ის გვერდზეა განთავსებული. ამ პლატფორმაზე სამი ათასი ინსტიტუცია და 3,280-ზე მეტი კოლექციაა წარმოდგენილი. ცხადია, ყოველივე ეს ცოდნისა და ინფორმაციის გავრცელების უშრეტი წყაროა და მკვლევართათვის წარმოუდგენლად მნიშვნელოვანი რესურსი. თუმცა ამ შესაძლებლობას თავისი სირთულეც ახლავს და ეს უზარმაზარი ინფორმაციული ნაკადების მართვა და დამუშავებაა. უფრო მეტად საგულისხმოა კი ის გარემოება გვესახება, რაც ხელოვნების ნაწარმოების ან/და კულტურული მემკვიდრეობის სხვადასხვა სახის ნიმუშის აღქმის სხვადასხვაობას განაპირობებს. კერძოდ, ერთი მოცემულობაა ხელოვნების ნიმუშთან უშუალო კომუნიკაცია (რეალური მასშტაბით, პირველქმნილი პროპორციით, ემოციური კავშირით) და მეორე მოცემულობა, როცა ხელოვნების ნიმუშს ციფრულ ფორმატში ვეცნობით. ამ შემთხვევაში აღარ მოქმედებს კონტექსტური აღქმის მექანიზმი და ემოციური კავშირიც მხოლოდ ფორმისეულ დონეზე ჩნდება. რა თქმა უნდა, ეს არტეფაქტის ციფრული ვერსიაა, მისი ვიზუალური გაცნობის მხოლოდ შესაძლებლობა და არა თავად არტეფაქტი.

თანამედროვე ტექნოლოგიები, როგორც უკვე აღვნიშნეთ, კულტურული მემკვიდრეობის დაცვის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი მექანიზმაცაა და თავის თავში აერთიანებს მრავალფეროვან შესაძლებლობებს. მათ შორის ერთ-ერთია 3D მოდელირების ტექნოლოგია, რომელსაც ხშირად მიმართავენ სამუზეუმო კოლექციების დაცვასა და კვლევაში. ექსპონატის ტრადიციული ფოტოფიქსაციის ნაცვლად, 3D მოდელირების ტექნოლოგია იძლევა სამგანზომილებიანი ობიექტის რეპრეზენტაციას 3D სივრცეში, რაც, თავის მხრივ, სრულფასოვანი, ზუსტი მონაცემების გარდა, მისი მრავალმხრივ გამოყენების საშუალებასაც იძ-

ლევა (მათ შორის ასლების დამზადება). 2022 წელს, რუსეთ-უკრაინის ომის პირობებში, უკრაინელებმა სწორედ 3D მოდელირების ტექნოლოგიით დაიწყეს არტეფაქტების სკანირება (აღნიშნულ ტექნოლოგიას, ზოგადად, წარმატებით მიმართავენ სხვადასხვა სფეროში: მედიცინა, არქიტექტურა და ასე შემდეგ).

ტექნოლოგიური სიახლეების დანერგვასთან ერთად, სამუზეუმო სფეროში განსაკუთრებული კრეატიულობით გამოიყენა თანამედროვე ციფრული შესაძლებლობები კულტურული მემკვიდრეობის ინტერპრეტაციისა და პრეზენტაციისთვის.

XX საუკუნის მუზეუმები ექსპონატების წარმოჩენაზე ორიენტირებული მუზეუმებია. ჩვენმა საუკუნემ არა მარტო ჩართო საექსპოზიციო სივრცეებში სხვადასხვა ციფრული ტექნოლოგიები, არამედ შემოგვთავაზა ციფრული მუზეუმებიც (თბილისის ციფრული სივრცე, თბილისის ილუზიების მუზეუმი, ჰოლოგრაფიკული და ინსტალაციებით შექმნილი და ოპტიკური ილუზიაზე აგებული „ექსპოზიციებით“). ცხადია, კულტურული მემკვიდრეობის ინტერპრეტაციის ამ ორ, ერთი შეხედვით, უკიდურეს ფორმას შორის, დღეისათვის ყველაზე მეტად პოპულარული შერეული ტიპის მუზეუმებია, რომლებშიც ექსპონატი დიალოგშია თანამედროვე ტექნოლოგიებთან, ისინი ავსებენ ერთმანეთს და ერთობლივად ქმნიან შინაარსობრივ თუ ფორმისეულ საერთო, სრულყოფილ სურათს. ტრადიციული და თანამედროვე საექსპოზიციო ტექნიკების სინთეზის საუკეთესო მაგალითია თბილისში, მის ისტორიულ უბანში, ნიკოლოზ ბარათაშვილის მემორიალური სახლ-მუზეუმი⁴ (ჩახრუხადის ქუჩა 17), რომელშიც XIX საუკუნის პოეტის მემორიალური გარემოს „ტრადიციული“ რეკონსტრუქციის პარალელურად, თანამედროვე ტექნოლოგიებით გაცოცხლებულია პოეტის შემოქმედება, XIX საუკუნის თბილისის ხმები. ვიზუალიზებულია ნიკოლოზ ბარათაშვილის ცნობილი ლექსი „მერანი“ – დამთვალიერებელი ხედავს, გრძნობს და ისმენს მას. ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებით აკვირდება როგორ იწერებოდა, იქმნებოდა ლიტერატურული შედეგები ან თავად ნიკოლოზ ბარათაშვილი როგორ კითხულობს მისსავე დაწერილ პოეტურ ქმნილებებს. თუკი მემორიზებული პირის ცხოვრებისა და შემოქმედების კონტექ-

4 თბილისის მუზეუმების გაერთიანების ერთ-ერთი მუზეუმი.

სტი ერთი ეპოქით ისაზღვრება, სრულიად განსხვავებული სურათია დიდი ქრონოლოგიის მქონე ისტორიისა თუ არქეოლოგიის მუზეუმებში.

გრაკლიანი გორას არქეოლოგიური მუზეუმი,⁵ რომელიც კულტურული მემკვიდრეობის ეროვნული მნიშვნელობის ძეგლთან, მის ბაზაზე შეიქმნა, ამ ტერიტორიაზე (შიდა ქართლი, კასპი) ათასწლეულების განმავლობაში უწყვეტი ცხოვრების (ქვედა პალეოლითიდან ვიდრე ადრეულ შუსაუკუნეებამდე) საერთო სურათს აჩვენებს. მის შესაქმნელად საექსპოზიციო სივრცეში ციფრული რეკონსტრუქციითაა გადმოცემული სხვადასხვა ეპოქის დასახლებები, აქ მცხოვრებ ადამიანთა ცხოვრების წესი, გარემო და ასე შემდეგ. ეს ყველაფერი, არქეოლოგიურ საიტზე აღმოჩენილ არტეფაქტებთან ერთად, ამ უძველესი დასახლებებისა და იქ მცხოვრებთა ყოველდღიური არსებობის ცხოვრების ცოცხალ ისტორიას გვთავაზობს.

კულტურული მემკვიდრეობის ინტერპრეტაციისა და პრეზენტირების ერთ-ერთი ყველაზე მეტად გავრცელებული მიდგომა შეიძლება ასე ჩამოვაყალიბოთ: იქ, სადაც ამბავს, ისტორიას სრულად ვერ „მოგვითხრობს“ ექსპონატი, თავისი ამოუწურავი შესაძლებლობით ერთვება თანამედროვე ტექნოლოგიები და სხვადასხვა ფორმით (ჰოლოგრამა, ანიმაცია, ინსტალაცია, მულტიმედია, აუდიო-ვიდეო კონტენტი, ვირტუალური ტური და ასე შემდეგ) ავსებს, ამთლიანებს, ქმნის კონკრეტული ეპოქის, ამბისა თუ ისტორიის რეკონსტრუირებულ სურათს.

თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენების მნიშვნელობა და აუცილებლობა სულ უფრო თვალსაჩინო ხდება კულტურული მემკვიდრეობის ნიმუშების დაცვისა და სხვადასხვა სახის სარეაბილიტაციო პროცესების დაგეგმვა-პროექტირების პროცესში. ამის ნათელი მაგალითია საქართველოში და მის ფარგლებს გარეთ არსებული შუსაუკუნეების ძეგლების, სხვადასხვა პერიოდის არქიტექტურული და არქეოლოგიური კომპლექსების, ისტორიული დასახლებების 3D ლაზერული სკანირება. მაგალითად, კავკასიძეების ციხე, რომელიც დღეს უკვე წყლითაა დაფარული, ოშკისა და ბანას ტაძრები თურქეთში და

სხვა.

აღნიშნული ტექნოლოგია უზრუნველყოფს არა მხოლოდ ძეგლების მდგომარეობის მაღალი სიზუსტით ფიქსაციას, და სრულფასოვანი ინფორმაციის შენახვა-დაცვას (კავკასიძეების ციხე), არამედ მტკიცე საფუძველს ქმნის სწორი გადაწყვეტილებების მისაღებად სარეაბილიტაციო ჩარევების განსაზღვრისა (აღდგენა, რეკონსტრუქცია) და შესაბამისი პროექტების დასამუშავებლად.

3D ფორმატით ლაზერული სკანირება აპრობირებულია კედლისმხატვრობის ნიმუშების კვლევისა და ფიქსაციისთვის. გელათის სამონასტრო კომპლექსი ამის საუკეთესო მაგალითია. რამდენიმე წლის წინ (2017) გაკეთდა გელათის ღვთისმშობლის სახელობის ტაძრის, წმინდა გიორგის სახელობის ტაძრასა და კარიბჭეში არსებული კედლის მხატვრობისა და მოზაიკის 3D ფორმატით ლაზერული სკანირება და მაღალი გარჩევადობის ციფრული ფოტოინფორმაციის სპეციალური პროგრამული უზრუნველყოფით არქივაცია. ამ ტექნოლოგიით მიღებული (სკანირებული) ინფორმაცია, ძეგლის შემდგომი დაზიანების შემთხვევაში მისი ზუსტად აღდგენის შესაძლებლობას იძლევა. ამასთან, სკანირება ხდება არა მხოლოდ რომელიმე კონკრეტული ნაწილის, არამედ მთლიანი კედლისმხატვრობის, ინტერაქტიური საძიებო რუკებით. გარდა ამისა, „სკანირებულ ინფორმაციაზე დაყრდნობით, სპეციალისტებს სამომავლოდ გელათის ღმრთისმშობლის ტაძრის ამა თუ იმ ფრესკის (ორიგინალის) ზუსტი ასლის დამზადების შესაძლებლობაც ექნებათ. ამავედროულად გაჩნდა ისეთი ფრესკების კალკირების შესაძლებლობა, რომლებზეც ფიზიკური კონტაქტი სხვადასხვა მიზეზის გამო ამ დრომდე დაუშვებელი იყო. დაარქივებული მასალები სამომავლოდ ხელოვნების დარგის სასწავლო დაწესებულებისათვის გახდება ხელმისაწვდომი“.⁶

რა თქმა უნდა, თანამედროვე ტექნოლოგიები უმნიშვნელოვანესი შესაძლებლობა და ინსტრუმენტია კულტურული მემკვიდრეობის ძეგლების რეაბილიტაციისა და კვლევის საქმეში. არქიტექტურული თუ არქეოლოგიური ძეგლების გვერდით, როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ისინი სულ უფრო აქტიურად გამოიყენება

5 საქართველოს კულტურული მემკვიდრეობის დაცვის ეროვნული სააგენტოს ერთ-ერთი მუზეუმი.

6 საქართველოს კულტურული მემკვიდრეობის დაცვის ეროვნული სააგენტო გელათის ინტერიერის სკანირება.

კედლისმხატვრობის ნიმუშებზეც (ნორაშენის, ქაშვეთის, სუბ-გეორქის, ვარძიის, ბოლნისის სიონის ტაძრების კედლის მხატვრობაზე და სხვა), სამუზეუმო ექსპონატებზე.

ხშირად მიმართავენ 3D მოდელირების ტექნოლოგიას სამუზეუმო პროექტებში. ვიზუალიზაციის ეს ფორმა ახალი თუ რეკონსტრუირებული მუზეუმის ინტერიერ(ებ)ის „რეალურ“ სურათს და ექსპოზიცი-ათა განსაზღვრისთვის საუკეთესო შესაძლებლობას ქმნის.

თანამედროვე ტექნოლოგიები აფართოებს კულტურული მემკვიდრეობის კომპლექსების დამთვა-

ლიერებელთა წრესაც. VR (ვირტუალური რეალობის) ტურები რთულად მოსანახულებელი ან სულაც მიუწვდომელი ძეგლების „მონახულების“ საშუალებასაც გვაძლევს (მათ შორის შშმ პირებისთვის).⁷

თანამედროვე ციფრული ტექნოლოგიები კულტურული მემკვიდრეობის ნიმუშების ინტერპრეტაციის ხერხებისა და ფორმების შემოთავაზებულ მრავალ-გვარობასთან, ასევე, კულტურული მემკვიდრეობის ძეგლებსა და ობიექტებზე ხელმისაწვდომობის ზრდასთან ერთად, მათი დაცვისა და მართვის სრულიად ახალ, კომპლექსურ მექანიზმებსა და შესაძლებლობებს გვთავაზობს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ააიპ „ინჟინრული აზრი“-ს პროექტები <https://www.e-idea.ge/> 24/07/2025
- საქართველოს კულტურული მემკვიდრეობა 2014-2015, თბ., 2015.
- საქართველოს კულტურული მემკვიდრეობა 2016-2017, თბ., 2018.
- საქართველოს კულტურული მემკვიდრეობა 2018-2019, თბ., 2021.
- კულტურული მემკვიდრეობის ვებ-პორტალი <https://memkvidreoba.gov.ge/> 24/07/2025
- საქართველოს კულტურული მემკვიდრეობის დაცვის ეროვნული სააგენტო გელათის ინტერიერის სკანირება. <https://t.ly/jyrju> 24/07/2025
- ნიკოლოზ ბარათაშვილის მემორიალური სახლ-მუზეუმი <https://www.youtube.com/watch?v=kZ6xeDrpECQ> 24/07/2025

⁷ ვირტუალური რეალობის წარმოსახვითი ტურები უფლისციხისა და ვარძიის მუზეუმ-ნაკრძალებში 2016-2018 წლებიდანაა დანერგილი. იხ. საქართველოს კულტურული მემკვიდრეობა 2016-2017, თბ., 2018, გვ. 53; საქართველოს კულტურული მემკვიდრეობა 2018-2019, თბ., 2021, გვ. 195.

CULTURAL HERITAGE AND MODERN TECHNOLOGIES

Irma Dolidze

Keywords: *Digital Technologies, Communication Tool, 3D Modeling, 3D Laser Scanning*

Internet and digital technologies are an integral part of modern life. The 21st century has become the era of rapid establishment of innovative technologies. The digital world, perceived as an alternative reality, is today a necessary tool of everyday life, which penetrates into all areas of our existence and without which we can hardly imagine even interpersonal communication.

New technologies accelerated time, "erased" borders, "unified" the world, opened new and seemingly limitless possibilities. This is already the era of the development of artificial intelligence, and at the same time it is a process that has no end.

Digital strategies, digital infrastructures, digital markets are already being created in our reality. The creation of secure "digital ecosystems" and digital sovereignty are becoming more and more important. All this takes place both at the level of individual countries and associations of states. reflected in their political programs and action plans. One of the six political priorities of the European Commission is "a Europe suitable for the digital age".

Establishment of the new always implies the transformation and/or replacement of the existing one. How did these processes affect the field of cultural heritage? On its protection, research and interpretation? Does the new digital reality create new requirements and approaches? Will digital museums replace "traditional" museums? Or are we at the crossroads of these events, in the field of their coexistence? What challenges does the modern culture of the "digital age" face, what does it gain and what does it lose?

The internet and digital technologies are an integral part of modern life. The 21st century has become a period of rapid establishment of innovative technologies. The digital world, perceived as an alternative reality, has become a necessary tool in everyday life, infiltrating all spheres of existence, making interpersonal communication difficult to imagine without it.

New technologies have accelerated time, erased borders, and unified the world, opening new and seemingly limitless possibilities. This era of artificial intelligence development appears to have no end in sight.

In our reality, digital strategies, digital infrastructures, and digital markets are being created. Establishing secure digital ecosystems and digital sovereignty is becoming increasingly relevant. This process occurs at both individual country levels and within state unions, reflected in their political programs and action plans. One of the six political priorities of the European Commission

is "Europe fit for the digital age."

The establishment of the new always implies the transformation and/or replacement of the existing. How have these processes affected the field of cultural heritage? What are the implications for its preservation, research, and interpretation? Does the new digital reality give rise to new demands and approaches? Will digital museums replace traditional ones, or are we still at the crossroads of these phenomena, in the field of their coexistence? What challenges does contemporary culture of the digital age face, and what are its gains and losses?

The period of the COVID-19 pandemic (2020) greatly facilitated the widespread establishment of digital technologies in our daily lives, being no longer a matter of human choice, but a solution and the only way to continue active life in a static, closed space (educational institutions, establishments, museums, etc. that switched to online formats). For a while, the "paused" material

world (including closed museums) moved into the digital one. Naturally, this circumstance changed many things. Among others, technological opportunities became services and took an important place in our public and everyday life. Of course, the development of technologies always gives rise to something new, different, and greater than before.

Today, the field of cultural heritage, with its diversity (immovable monuments, movable monuments, cultural landscapes, complex monuments, protected areas, museums and museum collections, intangible cultural heritage, historical settlements, etc.), despite its scale, is unimaginable without digital technologies (from digitization to laser 3D scanning,¹ 3D modeling,² 3D animation, etc.) and most importantly, without geographic information systems (GIS). The advantage of any of these technologies is the accuracy of the data, which increases the reliability and informativeness of the information.

The process that starts with seemingly simple digitization, that of archival materials, leads to increased access to materials related to the field of cultural heritage: projects, photographs, registration documents, research. Integrating materials transferred to a digital carrier into a unified GIS system is the next stage, which not only increases the possibility of multi-faceted research on cultural heritage specimens but also represents a reliable tool for their protection and dissemination. This is a constantly growing and developing system that comprehensively integrates and connects various branches and types of the cultural heritage field.

Today, there are numerous digital platforms worldwide: digital archives, digital libraries, virtual museums, virtual tours, cultural heritage web portals, and many others. An example of this is the Cultural Heritage Portal (<https://memkvidreoba.gov.ge/>), where material accumulated over decades on immovable monuments, wall paintings, movable monuments/exhibits, museums, protective zones, etc. is gathered in a single digital platform. This includes both informational (status, date of status assignment, organization, monument coordinates, etc.) and visual, archival, or research materials. Natu-

rally, such opportunities are immensely significant for researchers in terms of disseminating knowledge and information about cultural heritage. "The purpose of the web portal is to present and promote Georgia's cultural heritage, to create a tool for continuous communication with the public, and to implement the identification, fixation, monitoring, and systematic research of immovable monuments/objects. Using the web portal, the user can find Georgia's cultural heritage monuments/objects, see general information about them, determine their exact location, and plan a route to the desired objects."³

Technological innovations have also been successfully utilized in the museum field. Today, we can virtually travel to any museum in the world from any point, visit cultural heritage sites, view collections in detail and high resolution, learn about artists and their works. For example, more than 2,100 works by Rembrandt are available on the Google Art & Culture page alone, a platform featuring 3,000 institutions and over 3,280 collections (<https://artsandculture.google.com>). Naturally, it is an inexhaustible source of knowledge and information, an incredibly important resource for researchers. However, this opportunity also has its complexity managing and processing the vast flow of information. More importantly, it highlights the difference in the perception of an artwork or a cultural heritage specimen. Specifically, there is one scenario of direct communication with an art piece (in its actual scale, original proportions, and emotional connection), and another scenario when we encounter an artwork in a digital format. In this case, the mechanism of contextual perception does not function, and the emotional connection appears only on a formal level. Of course, this is the digital version of an artifact, the possibility of visual acquaintance, and not an artifact itself.

As mentioned earlier, modern technologies, one of the significant mechanisms for the protection of cultural heritage, encompass a variety of possibilities. One such technology is 3D modeling, often used in the protection and research of museum collections. Unlike traditional photo documentation, 3D modeling technology provides a three-dimensional representation of an object in 3D

1 The laser scanner device accurately captures the object point by point, resulting in the object's shape and color represented as a point cloud.

2 The point cloud obtained from the scan is then converted into lines and surfaces, resulting in a well-processed three-dimensional image.

3 The Cultural Heritage of Georgia 2014-2015, Tbilisi, 2015, p.170.

space, which not only offers complete and accurate data but also allows for its diverse use (including the creation of replicas). In 2022, amid the Russia-Ukraine war, Ukrainians began scanning artifacts using 3D modeling technology (this technology is successfully applied in various fields: medicine, architecture, etc.).

In addition to introducing technological innovations, the museum field has used modern digital opportunities with particular creativity for interpreting and presenting cultural heritage.

Museums of the 20th century are focused on the display of exhibits. Our century has not only integrated various digital technologies into exhibition spaces but also introduced digital museums (Tbilisi Digital Space, Tbilisi Museum of Illusions, exhibitions created with holograms and installations built on optical illusions). Today, among these two seemingly extreme forms of cultural heritage interpretation, the most popular are mixed-type museums, in which the exhibit engages in dialogue with modern technologies, complementing each other and jointly creating a complete, cohesive picture in terms of both content and form. For example, the best synthesis of traditional and modern exhibition techniques is the Memorial House-Museum of Nikoloz Baratashvili⁴ at 17 Chakhrukhadze Street, in Tbilisi's historic district, where alongside the "traditional" reconstruction of the memorial environment of the 19th-century poet, the poet's work and the sounds of 19th-century Tbilisi are revived using modern technologies. Nikoloz Baratashvili's famous poem *Merani* is visualized: the visitor sees, feels, and hears it. Using digital technologies, they observe how literary masterpieces were written or see Nikoloz Baratashvili himself reading his own poetic creations. While the context of the life and work of the memorized person is defined by one era, a completely different picture is seen in history or archaeology museums with a large chronology.

The Grakliani Gori Archaeological Museum,⁵ created on the basis of a monument of national significance, shows a reconstructed image (computer graphics) of uninterrupted here (Inner Kartli, Kaspi) over millennia (from the Lower Paleolithic to the early Middle Ages) using

digital reconstruction. It skillfully depicts various epochs, the way of life of the people living here, the environment, etc., along with artifacts discovered at the archaeological site, presenting the living history of these ancient settlements and the everyday life of their inhabitants.

Indeed, one of the most widespread approaches to the interpretation and presentation of cultural heritage can be summarized as follows: where the exhibit cannot fully "tell" the story, modern technologies with their inexhaustible possibilities are involved and, in various forms (hologram, animation, installation, multimedia, audio-video content, virtual tour, etc.), fill in, complete, and create a reconstructed image of that specific era, story, or history.

The importance and necessity of using modern technologies are becoming increasingly evident in the protection of cultural heritage specimens and the planning-designing processes of various types of rehabilitation. A clear example of this is the 3D laser scanning of medieval monuments, architectural and archaeological complexes from different periods, and historical settlements in Georgia and beyond. For example, the Kavkasidze Fortress, now submerged underwater, the Oshki and Bana cathedrals in Turkey, and others.

3D format laser scanning has been tested for the study and fixation of wall painting samples. The Gelati Monastery Complex is the best example of this. A few years ago (2017), laser scanning in 3D format and digital archiving of high-resolution photo information were carried out for the wall paintings and mosaics of the Cathedral of the Virgin Mary, the Church of Saint George, and the narthex of the Gelati Monastery. Information obtained through this technology (scanning) allows for accurate restoration of the monument in case of its subsequent damage. Better still, scanning is done not only for a specific part but for the entire wall painting, using interactive search maps. In addition, based on scanned information, specialists will be able to create exact copies of specific frescoes (originals) of the Cathedral of the Virgin Mary in the future. At the same time, it is now possible to make copies of frescoes previously untouchable due to various reasons. Archived materials will become

4 One of the museums of the Tbilisi Museums Union.

5 One of the site-museums of the National Agency for Cultural Heritage Preservation of Georgia.

available to art schools in the future.⁶

Of course, modern technologies are an essential opportunity and tool in the rehabilitation and research of cultural heritage monuments. Alongside architectural or archaeological monuments, they are increasingly used for wall painting samples (such as the wall paintings of the Norasheni, Kashveti, Sub-Giorgi, Vardzia, and Bolnisi Sioni churches, among others) and museum exhibits.

3D modeling technology is often used in museum projects. This form of visualization creates the “real” picture of the new or reconstructed museum interiors and is the best opportunity for defining exhibitions.

Modern technologies also expand the circle of visitors to cultural heritage complexes. VR (virtual reality) tours provide the opportunity to “visit” monuments that are difficult to access or completely inaccessible (including for people with disabilities).⁷

Modern digital technologies, along with the variety of interpretation methods and forms offered for cultural heritage specimens, and the increase in accessibility to cultural heritage monuments and objects, create entirely new, complex mechanisms and opportunities for their protection and management.

REFERENCES:

- The Cultural Heritage of Georgia 2014–2015, Tbilisi, 2015,
- The Cultural Heritage of Georgia 2016–2017, Tbilisi, 2018
- The Cultural Heritage of Georgia 2018–2019, Tbilisi, 2021
- Cultural Heritage Web-portal <https://memkvidreoba.gov.ge/>
- NNLE Engineering Idea. projects <https://www.e-idea.ge/>
- Gelati. Interior Scanning <https://t.ly/jyrju>
- Nikoloz Baratashvili Memorial House-Museum <https://www.youtube.com/watch?v=kZ6xeDrpECQ>

⁶ Gelati. Interior Scanning <https://t.ly/jyrju>

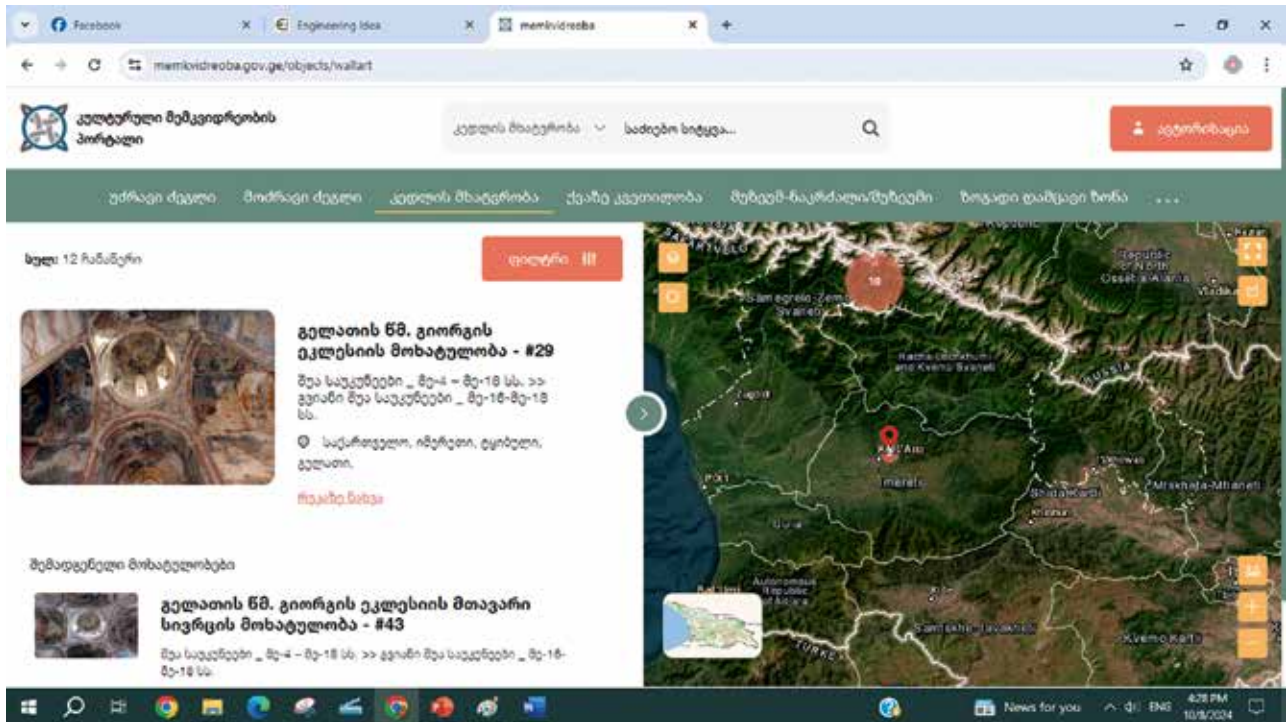
⁷ Virtual reality imaginative tours have been implemented in the museum-reserves of Uplistsikhe and Vardzia since 2016–2018. The Cultural Heritage of Georgia 2016–2017, Tbilisi, 2018, p. 53; The Cultural Heritage of Georgia 2018–2019, Tbilisi, 2021, p. 195.



1. გრაკლიანი გორის არქეოლოგიური მუზეუმი
THE GRAKLIANI GORI ARCHAEOLOGICAL MUSEUM



2. თბილისის ციფრული სივრცე
TBILISI DIGITAL SPACE



3. კულტურული მემკვიდრეობის პორტალი
CULTURAL HERITAGE PORTAL



4-5. ნიკოლოზ ბარათაშვილის მემორიალური
სახლ-მუზეუმი
NIKOLAZ BARATASHVILI MEMORIAL HOUSE-MUSEUM

ფეთქარის ნანომეცნიერებისა და ხელოვნების მუზეუმი: ინოვაციური იდეების შემოქმედებითი სამყარო თანამედროვე სამეცნიერო სახელოვნებო პროექტებში

ლიუბოვ კაშარნაია

საკვანძო სიტყვები: ტალ იზრაელი, იუვალ გარინი, BINA, დევიდ ედვარდსი, ნანომეცნიერება, მეცნიერული ხელოვნება, თანამშრომლობა, თანამედროვე ხელოვნება

ამ სტატიაში განხილულია ხელოვნებისა და მეცნიერების ინოვაციური კვება ფეთქარის ნანომეცნიერებისა და ხელოვნების მუზეუმის მაგალითზე. მუზეუმი 2021 წელს გაიხსნა ქალაქ რამათ-განის (ისრაელი) ბარ-ილანის უნივერსიტეტში. ჩვენ შევეხებით ფეთქარის მუზეუმის უნიკალურ მიდგომას ნანომეცნიერების მეშვეობით მასების მოზიდვისა და ჩართვის მიმართულებით, აქ გამოფენილ ინტერაქტიული ხელოვნების ნიმუშებს, როგორც ხელოვანთა და მეცნიერთა თანამშრომლობის ნაყოფს. „ახალი ენების“ გამოფენის მაგალითზე, რომლის ფარგლებშიც წარმოდგენილია ისეთი პროექტები, როგორებიცაა „წაშლილი საზღვრები“, „სამარილები“ და „სინქრონული ვარიაციები“, ჩვენს სტატიაში ნაჩვენებია, როგორ ახამებს ერთმანეთთან მუზეუმი მეცნიერულ სიზუსტეს და შემოქმედებით თვითგამოხატვას, ასევე ხაზგასმულია მუზეუმის თანამშრომლობა დევიდ ედვარდსთან და მის ლაბორატორიებთან (ArtScience Laboratories), როგორც ხიდან, რომელსაც წვლილი შეაქვს ინოვაციების წახალისებაში ხელოვნებისა და მეცნიერების შერწყმის გზით და ერთმანეთთან აკავშირებს ხელოვნებას, მეცნიერებასა და საზოგადოებას.

ცენტრალური ისრაელის ქალაქ რამათ-განში 2021 წელს გახსნილი ფეთქარის ნანომეცნიერებისა და ხელოვნების მუზეუმი სათავეში უდგას მეცნიერულ ხელოვნებას – რევოლუციურ მოძრაობას, რომელიც შლის ზღვარს ხელოვნებისა და მეცნიერების სფეროებს შორის. ეს უნიკალური მუზეუმი, რომელშიც გამოფენილია ხელოვანთა და მკვლევართა შორის თანამშრომლობის შედეგად შექმნილი ხელოვნების ნიმუშები, მდებარეობს ბარ-ილანის უნივერსიტეტის ნანოტექნოლოგიისა და თანამედროვე მასალების ინსტიტუტში (BINA) – ცნობილ კვლევით დაწესებულებაში, რომელიც კონცენტრირებულია ნანოტექნოლოგიისა და მასალათმცოდნეობის სფეროებზე. BINA-ს ყოფილი დირექტორი, პროფესორი დრორ ფიქსლერი აცხადებს: „ჩემი ღრმა რწმენით, თანაბრად მნიშ-

ვნელოვანია სერიოზული მეცნიერებით დაკავება და ისეთი საგანმანათლებლო ინიციატივების განხორციელება, რომლებსაც წვლილი შეაქვთ საზოგადოების კეთილდღეობაში და ასევე ეხმარებიან ადამიანებს მათთვის მეცნიერების აქტუალობის გათვითცნობიერებაში“¹. შესაბამისად, ფიქსლერი ახასიათებს ამ ინსტიტუტს, როგორც დინამიკურ და სწრაფად მზარდ თანამეგობრობას, რომელიც აფართოებს კვლევით გარემოს და მხარს უჭერს ინოვაციურ მიდგომებს მეცნიერული საკითხების გადაჭრაში.

მუზეუმი, რომელიც დაარსდა ფეთქარების ოჯახის გულუხვი დაფინანსებით, მიეძღვნა ჯოზეფ ფეთქარის ხსოვნას. ტრადიციული მუზეუმებისგან განსხვავებით, BINA თავისი ხასიათით ინტერაქტიურია. ექსპონატები გამოფენილია ინსტიტუტის მთავარ დარბაზებსა და

1 New Israel Museum Showcases Nanoscience Through Art, Israel Between the Lines, 2021.

ლაბორატორიებს შორის სივრცეებში, რათა შესაძლებელი იყოს ურთიერთქმედება სტუმრებსა და ხელოვნების ნიმუშებთან, მათ როგორც მეცნიერულ, ისე სახელოვნებო ელემენტებთან. ამ უნიკალური მიდგომის მიზანია ხელოვნებისა და ნანომეცნიერების შეხების წერტილების წარმოჩენა და მეცნიერულ კონცეფციებსა და მხატვრულ თვითგამოხატვას შორის ურთიერთგავლენის ხაზგასმა. მუზეუმის კურატორი ტალ იბრაელი ამბობს: „ჩვენ დავადექით გზას კონცეპტუალურად და ტექნიკურად შორეული სამყაროებისკენ, რომლებიც, იმავე დროს, ძალიან ახლოსაა ჩვენი არსებობის დედაბრთან. ამ პროცესში ჩვენ უხილავის საოცრებათა ქვეყნის კარი შევალეთ. ხელოვნების მსგავსად, ნანომეცნიერება ღრმად აღწევს მატერიისა და არსის წიაღში და იძლევა ახალი ფენომენებისა და სამყაროების აღმოჩენის საშუალებას“.² ეს აქცენტი ნანოხელოვნებაზე გამოარჩევს ფეტერის მუზეუმს სხვა მსგავსი ინსტიტუტებისგან, რომლებიც მოიცავენ უფრო ფართო სახელოვნებო და სამეცნიერო თემებს. ფეტერის მუზეუმი აღრმავებს ცოდნას ნანოტექნოლოგიის შესახებ და უზრუნველყოფს საზოგადოების წვდომას და ცოდნას რთული მეცნიერული იდეების შესახებ.

მუზეუმი დაიწყო, როგორც შორსმჭვრეტელ ნოვატორთა მცირე ჯგუფის ოცნება ხელოვნებასა და მეცნიერებას შორის კვეთის წერტილების წარმოსაჩენად. ამ ჯგუფში შედიოდნენ: პროფ. იუვალ გარინი, კურატორი ტალ იბრაელი, მუზეუმის პროექტის მენეჯერი თამარ შპილმანი, BINA-ს ადმინისტრაციული მენეჯერი - დოქტორი იოსი ტალიიოსეფი და პროექტის ადმინისტრაციული მენეჯერი ჰილა შვარცი. მათი ამრით, ამდენი წლის თანაარსებობის შედეგად ხელოვნებს და მეცნიერებს ძალიან ბევრი აქვთ საერთო, რადგან მათი საქმიანობა ხშირად ითხოვს შემოქმედებით მიდგომებს, გრძელვადიან კვლევას და მსგავს პრაქტიკულ სამუშაოს. პროექტის სულისჩამდგმელის - პროფესორი იუვალ გარინის წარმოსახვაში ეს უნდა ყოფილიყო სივრცე, სადაც მხატვრული თვითგამოხატვა ნათელს მოჰფენდა მეცნიერულ პრინციპებს და აღმოჩენებს, რომლებიც, თემის ჩართულობისა და ინოვაციური საგანმანათლებლო ინიციატივების დახმარებით, უზრუნველყოფდნენ ხელოვანთა და მეცნიერთა შორის თანამშრომლობის პლატფორმას, დამთვალეიერებლებს

კი შესთავაზებდნენ გამოგონებელ გამოცდილებას და ხაზს გაუსვამდნენ საბუნებისმეტყველო დისციპლინების უკიდვარანო კვლევით შესაძლებლობებს.³

ფეტერის ნანომეცნიერებისა და ხელოვნების მუზეუმი ჩამოყალიბდა, როგორც თანამშრომლობითი ხედვა, რომელიც თავს უყრის ხელოვნებასა და მეცნიერებას. საწყის ეტაპზე ინიციატორებმა BINA-ს ბაზაზე არსებულ მეცნიერების სამყაროში მიიწვიეს დაახლოებით 40 ხელოვანი - სხვადასხვა დისციპლინის წარმომადგენლები და მისცეს მათ კვლევის პროცესსა და ლაბორატორიებზე დაკვირვების საშუალება. მეცნიერულ გარღვევებში შემოქმედებითი იდეების შესატანად სიღრმისეული დისკუსიები 30-ზე მეტ მეცნიერთან გაიმართა. შემდეგ შეიქმნა რამდენიმე ინტერდისციპლინური ჯგუფი თანამშრომლობითი საქმიანობის გასაგრძელებლად და ლაბორატორიების ფარგლებიდან მეცნიერული ინოვაციების გასატანად მხატვრული თვითგამოხატვის სფეროს შემოქმედებით სივრცეში. საბოლოოდ, მოეწყო გამოფენა „ახალი ენები“, რომელზეც წარდგენილი იყო 13 ხელოვნების ნიმუში და გაზიარებული იყო მეცნიერული სიმუსტისა და მხატვრული ექსპრესიულობის უნიკალური ენა. ამ გამოფენით 2021 წლის 8 მაისს დაიწყო მუზეუმის ფუნქციონირება. „ახალი ენა“ გვთავაზობს ხელოვანთა და მეცნიერთა წყვილების ერთობლივ ნამუშევრებს, რომლებშიც ხაზგასმულია მათ შორის თანამშრომლობა და ამ ორი სფეროს უნარი, შეავსონ და გაამდიდრონ ერთმანეთი.

პროექტი „წაშლილი საზღვრები“ მოიცავს ვარდი ბობროვის საგნობრივად ორიენტირებულ ინსტალაციებს, რომლებიც შთაგონებულია ბარ-ილანის უნივერსიტეტის პროფესორი ორიტ შეფისთან საუბრებით და ვიზუალურად აღწერს, როგორც იჭიმება და იზრდება დეფექტური ნეირონები რეგენერაციის პროცესში. ეს ინსტალაცია წარმოადგენს ფანჯარას სილიკონის ზონრებით, რომელიც სიმბოლურად განასახიერებს ნერვულ ქსელს, და სფეროს ფორმის იატაკის სექციას, როგორც ალუბიას ნეირონის იზოლირებული ბირთვისა. ინსტალაცია ეყრდნობა ნეირონის ისეთ მახასიათებლებს, როგორებიცაა ელასტიკურობა და ქსელური ზრდა, და იმეორებს მათ დიზაინში, რათა მოუწოდოს დამთვალეიერებლებს დაკვირვებისკენ, უბიძგოს შე-

2 Leichman, Israel, 2021.

3 Joseph Fetter Museum of Nanotechnology.

მეცნიერთა პროცესისკენ. ხელოვნების ხელშესახებ ფორმებად მეცნიერული დაკვირვების გარდაქმნით ეს ინსტალაცია არა მხოლოდ ასახავს ნერვული ქსელის ბიოლოგიურ სირთულეს, არამედ, ასევე, წაახალისებს სამოგადოების ჩართულობას ნეირომეცნიერებაში. სილიკონის ზონრებისა და ვრცელი, ხის მსგავსი სტრუქტურების მეშვეობით ეს ხელოვნების ნიმუში ასახავს ნეირონების ზრდის არსს და სამკურნალო პოტენციალს, რითაც აახლოებს ერთმანეთთან სამეცნიერო კვლევას და მხატვრულ თვითგამოხატვას.⁴

კაროლინ მაქსველის „სამარილები“ საუცხოოდ ახამებს ერთმანეთთან ბუნებრივ ელემენტებს და მხატვრულ ძიებას, რამაც შედეგად მოიტანა სამეცნიერო ხელოვნების თანამშრომლობითი პროექტი დოქტორ გილი ტაგური კოენისა და ქალაქის კონსერვატორ ნოა კანერ მაკმანუსის მონაწილეობით. მკვდარი ზღვისა და იუტას დიდი მლაშე ტბის წყლის გამოყენებით მაქსველი ხატავს ცხოველების დელიკატურ ფიგურებს ქალაქში. შედეგად შექმნილი ხელოვნების ნიმუშები დასრულების შემდეგაც განიცდის ტრანსფორმაციას, რის მიზეზიცაა კრისტალიზაცია, რომელზეც გავლენას ახდენს სხვადასხვა ფაქტორი: წყალი, ადგილობრივი ჰავა და გამოყენებული ქალაქის ტიპი. დოქტორი კოენი იყენებს რენტგენის სხივებს ნახატებში კრისტალური სტრუქტურებისა და ფერების ცვლაზე მათი გავლენის შესასწავლად, ხოლო მაკმანუსი აკვირდება კონსერვაციის მეთოდებს, რათა აკონტროლოს ხელოვნების ნიმუშის ბუნებრივი დაშლა და გაქრობა. ეს კოლექტიური ძალისხმევა არა მხოლოდ ისახავს მიზნად „სამარილების“ დინამიკური ხასიათის გაცნობიერებასა და შენარჩუნებას, არამედ ასევე სვამს კითხვას, თუ რამდენად წარმოადგენს მიმდინარე ტრანსფორმაციები ხელოვნების ნიმუშის იდენტობის ფუნდამენტურ ნაწილს. ხელოვნების, მეცნიერების და ფილოსოფიის გზაჯვარედინზე მყოფი ეს პროექტი მოუწოდებს როგორც დამთვალიერებლებს, ისე მეცნიერებს, დაუკვირდნენ ურთიერთობას შესაქმეს, ხრწნასა და დროის წარმავლობას შორის.⁵

გამოფენის მთავარი პარადიგმა ეხება ნანომეცნიერებას, ინჟინერიასა და ქიმიას და შედგება რამდენიმე პროექტისგან „ახალი ენების“ სექციიდან, რომლებშიც

აღწერილია ადამიანის ქცევა. შესაბამისად, ეს პარადიგმა ასევე ეხება ფსიქოლოგიასა და სოციოლოგიას. ხმის ხელოვნის, ელად შნიდერმანისა და პროფესორ მოტი ფრიდმანის ინოვაციურ ინტერდისციპლინარ პროექტში „სინქრონული ვარიაციები“ გამოკვლეულია უახლესი მეცნიერული აღმოჩენები ადამიანური ქსელების სინქრონიზაციის სფეროში, რაც წარმოადგენს არსებითი მნიშვნელობის კვლევას ჩვენი ცივილიზაციისთვის და მისი დინამიკის გაცნობიერებისთვის. იყენებს რა ექსპერიმენტულ სტრუქტურას 16 მევიოლინის მონაწილეობით, ეს პროექტი კონცენტრირებულია სინქრონიზაციის მიღწევაზე მუსიკოსებს შორის, რომლებიც ერთმანეთს ყურსასმენების მეშვეობით უსმენენ, ხოლო კომპიუტერული სისტემა აკონტროლებს მათ შორის ურთიერთკავშირს და, საჭიროების შემთხვევაში, იჭერს პაუზებს. მუსიკოსებისთვის ამ სტრუქტურის სირთულე მდგომარეობს სინქრონიზაციაში, მიუხედავად სისტემის მიერ შეტანილი სირთულეებისა, რაც, ჯამში, იძლევა დინამიკურ ურთიერთმოქმედებას სინქრონიზაციას, დესინქრონიზაციასა და სპონტანურად წარმოქმნილ მუსიკალურ ფორმებს შორის. ეს ექსპერიმენტი ხაზს უსვამს ადამიანის უნარს, შეამჩნიოს შეუსაბამო და მოახდინოს სათანადო რეაგირება, რითაც, ჯამში, იქმნება უნიკალური ქსელური დინამიკა. ექსპერიმენტის პირობებში სინქრონიზაციისკენ მიმართული ემოციური და ფიზიკური ძალისხმევა მევიოლინეთა მხრიდან ამ კვლევას მძლავრ ადამიანურ ელემენტს სძენს. ეს პროექტი არა მხოლოდ ამაღლებს ადამიანური ქსელების შესახებ ცნობიერებას, არამედ მუზეუმის დამთვალიერებლებს ასევე აძლევს შესაძლებლობას, მიიღონ მულტისენსორული გამოცდილება ვიდეო არტის ექსპონატების მეშვეობით, რომელშიც შერწყმულია მუსიკა, მეცნიერება და დისონანსის პირობებში ადამიანის მედეგობა.⁶

„ახალი ენების“ პროექტი მხატვრული ინტერპრეტაციის მეშვეობით აგებს ხიდს ხელოვნებასა და მეცნიერებას შორის და შეიცავს საზიარო მახასიათებლებს სხვა მსგავს პროექტებთან: მაგალითად, ელენა გოლდმანისა და პროფესორ დრორ ფიქსლერის „აქ და იქ“, ასევე ეილი ლივიაის ინსტალაცია „წარღვნა“, რომელიც შეიქმნა პროფ. შლომო გოლდმანის ლა-

4 Vardi Bobrow, *Stretching the Limit*.

5 The Fetter Museum of Nanoscience and Art, *Saltnimals*.

6 Shahal, Wurzburg, Sibony, Duadi, Shniderman, Weymouth, Davidson, Fridman, *Synchronization*, 2020.

ბორატორიაში, და მაშინ კაისის და პროფ. ადი სალომონის „არაბესკა“. გამოფენაზე წარდგენილი ზოგი პროექტი მიზნად ისახავს ადამიანის ქცევის შესწავლას მეცნიერული და ტექნოლოგიური მეთოდებით, ზოგიც იყენებს მეცნიერების უახლეს მიღწევებს (მაგალითად, ბეჭდროფობული მასალები, სინქრონიზაციიდან ქაოსში გადასვლა), რათა წარმოაჩინოს ხელოვანთა და მეცნიერთა მიერ გამოყენებული უნიკალური საკომუნიკაციო ენა და წახალისოს დამთვალიერებელი, გაიზაროს ტექნოლოგიის გავლენა ადამიანთა შორის კომუნიკაციაზე და, ზოგადად, საზოგადოებაზე. ამ ხელოვნების ნიმუშების მიზანია, ჩართოს დამთვალიერებელი პროცესში და დააფიქროს იგი ჩვენს ცხოვრებაზე ნანოტექნოლოგიის გავლენაზე.

ფეტერის ნანომეცნიერებისა და ხელოვნების მუზეუმი წარმოადგენს ხელოვნებასა და მეცნიერებას შორის დინამიკური ურთიერთობების შესწავლის პლატფორმას, რომელიც ამდიდრებს კულტურულ ლანდშაფტს და ამაღლებს ცნობიერებას ნანოტექნოლოგიის შესახებ. შემოქმედებითის და ინოვაციურის, გრძნობითი და ანალიტიკურის შეხამების გზით ფეტერის ნანომეცნიერებისა და ხელოვნების მუზეუმი ეფუძნება ცნობილი შორსმჭვრეტელი ნოვატორი - დევიდ ედვარდსის დისკურსს, რომელმაც მნიშვნელოვანი წვლილი შეიტანა ხელოვნებისა და მეცნიერების შერწყმის საქმეში. მისი ArtScience ლაბორატორიები წარმოადგენს ინტერდისციპლინარული პროექტების ცენტრებს, სა-

დაც გაფართოებულია ტრადიციული დისციპლინების საზღვრები, წახალისებულია ინოვაცია და შემოქმედებითი მიდგომები. იმავე მიზანს ემსახურება ფეტერის ნანომეცნიერებისა და ხელოვნების მუზეუმი, რომლის მიზანია ხელოვნებასა და მეცნიერებას შორის ტრადიციული ბარიერების დაძლევა და შესაბამისი გარემოს შექმნა იდეების თავისუფალი გაცვლისთვის.

დღესდღეობით, ყველა პროექტი ხორციელდება მუზეუმის ბაზაზე, რომელიც დამატებით მიიწევს წინ საერთაშორისო აღიარებისკენ. ეს ამბიცია ასახავს კავშირების განმტკიცებისა და გლობალური დიალოგის ხელშეწყობისადმი ერთგულებას, რაც ხაზს უსვამს ღრმა ურთიერთდამოკიდებულებას ხელოვნებასა და მეცნიერებას შორის. ეს მიდგომა არა მხოლოდ ამდიდრებს ჩვენს ცოდნას იმ უხილავი ძალების შესახებ, რომლებიც სახეს აძლევენ ჩვენს სამყაროს, არამედ ასევე ანიჭებს მუზეუმს პროგრესული სივრცის სტატუსს, სადაც ხდება ხელოვნებას, მეცნიერებასა და საზოგადოებას შორის საზღვრების გადააზრება და ხელახლა ჩამოყალიბება. შედეგად, ფეტერის ნანომეცნიერებისა და ხელოვნების მუზეუმი გვისახავს მარშრუტს ისეთი მომავლისკენ, რომელშიც ინოვაციის შექმნა არის შემოქმედებითი და ანალიტიკური პროცესების ინტეგრირების შედეგი, ასევე ახლებურადაა გააზრებული ბუნებრივი და ქმნილი სამყაროს ურთიერთკავშირების შესახებ ჩვენი ცნობიერება.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Bar-Ilan University, Where Science Meets Art, 2021. <https://www.biu.ac.il/en/article/9251/> 29/07/2025
- Joseph Fetter Museum of Nanotechnology. <https://nano.biu.ac.il/node/8471/> 29/07/2025.
- Health and Science, New Israel Museum Showcases Nanoscience Through Art, Between the Lines, 2021. <https://israelbetweenthelines.com/2021/07/22/new-israel-museum-showcases-nanoscience-through-art/> 29/07/2025.
- Leichman K. A., Israel Opens Dazzling New Nanoscience and Art Museum, 2021. <https://www.israel21c.org/israel-opens-dazzling-new-nanoscience-and-art-museum/> 29/07/2025.
- Vardi Bobrow, Stretching the Limit. <https://www.vardibobrow.com/stretching-the-limit> 29/07/2025
- The Fetter Museum of Nanoscience and Art, Saltnimals. <https://en.nanomuseum.org.il/category/saltnimals> 29/07/2025.
- Shahal S., Wurzburg A., Sibony I., Duadi H., Shniderman E., Weymouth D., Davidson N., Fridman M., Synchronization of Complex Human Networks, Nature Communications, 2020. <https://www.nature.com/articles/s41467-020-17540-7> 29/07/2025.

THE FETTER NANOSCIENCE AND ART MUSEUM: CREATIVE WORLD OF INNOVATIVE IDEAS IN CONTEMPORARY SCIENCE ART PROJECTS

Liubou Kasharnaya

Keywords: Tal Yizrael, Yuval Garini, BINA, David Edwards, nanoscience, science art, collaboration, contemporary art

The article explores the innovative intersection of art and science at the Fetter Museum of Nanoscience and Art, opened in 2021 at Bar-Ilan University in Ramat Gan, Israel. It examines the museum's unique approach to public engagement with nanoscience by showcasing interactive artworks that result from collaborations between artists and scientists. Through the *New Languages* exhibition, featuring such science art projects as *Stretching the Limits*, *Saltnimals* and *Sync Variations*, the article illustrates how the museum combines scientific precision with artistic expression. It also highlights the Museum's commitment to D. Edwards and his ArtScience Laboratories, which foster innovation by merging art and science, serving as a bridge between art, science, and society.

The Fetter Museum of Nanoscience and Art opened in 2021 in the central Israeli city of Ramat Gan stands at the forefront of science art, a revolutionary movement that bridges the gap between the realms of art and science. This one-of-the-kind museum presenting artworks that result from collaborations between artists and researchers is located at Bar-Ilan University's Institute of Nanotechnology and Advanced Materials (BINA)—a prominent research institution focused on advancing the fields of nanotechnology and materials science. Prof. Dror Fixler, BINA'S former director, says: "I have always believed it is important to do great science but also educational initiatives that can contribute to the community and help people understand how science is relevant to them,"¹ thus characterizing BINA as a dynamic and growing scientific community that enhances the research environment and promotes innovative approaches to scientific challenges.

The Museum was established through a generous donation from the Fetter family in memory of Joseph Fetter and unlike traditional museums is designed to be interactive. The art is exhibited in the institute's main halls and in between its research labs, allowing visitors to interact with both the scientific and artistic elements of the exhibits. This unique approach also aims to showcase the intersection of art and nanoscience, highlighting mutu-

al influence of scientific concepts and artistic expression. Museum curator Tal Yizrael says "We ventured on a journey to conceptually and technically distant worlds, which are at the same time very close to the essence of our being. In doing so, we opened a window to the wonderland of the invisible. Like art, nanoscience delves deep into substances and essence, allowing us to discover new phenomena and universes."² This focus on nanoart distinguishes The Fetter Museum from other institutions that may cover broader themes in art and science, enhancing understanding of nanotechnology and making complex scientific ideas accessible and engaging to the public.

The museum started as a dream of a small team of a few visionaries, namely professor Yuval Garini, curator Tal Yizrael, Museum's project Manager Ms. Tamar Shpilman, BINA Administrative Manager Dr. Yossi Talyosef and Project Administrative Manager Ms. Hila Schwartz and was conceived as a venue that showcases the intersection of art and science. This idea was rooted in the belief that livings together for many years, artists and scientists actually have a lot in common, as their work often requires creativity, long-term research and the same practice. Prof. Yuval Garini, a key figure behind the project, envisioned a space where artistic expression could illuminate scientific principles and discoveries which, being supported by com-

¹ Between the Lines. 2021.

² Israel Opens Dazzling New Nanoscience.

munity engagement and innovative educational initiatives, would provide a platform for collaboration between artists and scientists, dazzling visitors with experiences that highlight the vast research possibilities in the field of in the natural science.³

The Fetter Museum of Nanoscience and Art emerged from a collaborative vision that integrates art and science. As a first step, about 40 artists from various disciplines were invited to the realm of science on the base of BINA and given possibility to observe research processes in the labs. They conducted in-depth discussions with more than 30 scientists incorporating creative ideas into scientific breakthroughs. Then several interdisciplinary groups were formed to continue collaborative work and take scientific innovations out of the confines of the lab and into the creative space of artistic expression. Finally, the exhibition *New Languages* featuring 13 pieces of art, sharing unique language of scientific precision and artistic expressiveness, launched the work of the museum on May 8, 2021. *New Languages* features the joint works of artist-scientist pairs, exemplifying the collaboration between artists and scientists and highlighting how these two fields can inform and enrich each other.

Stretching the Limits Vardi Bobrow's site-specific installation inspired by the collaborative dialogue with Prof. Orit Shefi from Bar-Ilan University visualizes how defective neurons stretch and grow during the regeneration process. The installation, consisting of a window piece with silicon bands representing a neural network and a spherical floor piece symbolizing an isolated neural nucleus, draws from observed neuron characteristics like elasticity and network growth, mirroring these in its design, inviting viewers to explore cognitive processes. By translating scientific observations into tangible art forms, the installation not only reflects the biological intricacies of neural networks but also stimulates public engagement with neuroscience. Through materials like silicon bands and the creation of expansive, tree-like structures, the artwork encapsulates the essence of neuronal growth and the potential for healing, thereby bridging the gap between scientific inquiry and artistic expression.⁴

The *Saltnimals* or "Salt Shakers" created by Caroline Maxwell represents a fascinating convergence of natural elements and artistic exploration that has led to a collab-

orative science art project involving crystallographer Dr. Gili Taguri Cohen and paper conservator Noa Cahaner McManus. Utilizing water from the Dead Sea and Utah's Great Salt Lake, C. Maxwell paints delicate animal figures on paper, thereby creating artworks that are subject to continuous transformation due to the processes of crystallization influenced by various factors such as the source of the water, local climate and the type of paper used. Dr. Cohen employs X-ray diffraction to study the crystalline structures in the paintings and their impact on color changes, whereas N. C. McManus explores conservation techniques to manage the artworks' natural disintegration and evaporation. This collective endeavor not only seeks to understand and preserve the dynamic nature of *Saltnimals* but also questions whether the ongoing transformations are a fundamental part of the artwork's identity. Standing at the intersection of art, science and philosophy the project encourages both viewers and scholars to contemplate over the relationship between creation, decay, and the passage of time.⁵

The main exhibition paradigm dealing with nanoscience, engineering and chemistry, some art projects within the *New Languages* serve to demonstrate human behavior, thus also pertaining to psychology and sociology. The innovative interdisciplinary project by sound artist Elad Shniderman and Prof. Moti Fridmana, *Sync Variations*, explores the latest scientific discoveries in the field of synchronization of human networks, a research essential for our civilization and understanding of its dynamics. Using an experimental setup involving 16 violin players, the project focuses on achieving synchronization among the violinists as they listen to each other via earphones, with a computer mixing system controlling their connectivity and introducing potential delays. This setup challenges the musicians to synchronize despite the complexities introduced by the system, leading to a dynamic interplay between synchronization, desynchronization, and the emergence of spontaneous musical forms. The experiment highlights the human capacity to detect conflicts in inputs and adjust responses accordingly, thereby establishing a unique network dynamic. The emotional and physical efforts of the violinists to synchronize in the context of the challenges posed by the experimental conditions add a profound human element to the research. This endeavor

³ Joseph Fetter Museum of Nanotechnology.

⁴ Vardi Bobrow.

⁵ Saltnimals.

not only pushes the boundaries of understanding human networks but also provides a multi-sensory experience for museum visitors through a dedicated video art display, showcasing the interplay between music, science, and human resilience in the face of dissonance.⁶

Using artistic interpretation to bridge the gap between art and science, *New Languages* exhibition features many other science art projects such as *Here and There* by Ella Goldman and Prof. Dror Fixler, *Flooding*, an installation by Eili Levy produced at the lab of Prof. Shlomo Margelat, and *Arabesque* by Mahmood Kaiss and Prof. Adi Salomon.⁷ Some projects presented at the exhibition serve to explore human behavior through scientific and technological means, some utilize the cutting-edge scientific achievements such as super-hydrophobic material or research on the transition from synchronization into chaos—all of them introduce the unique language employed by artists and scientists to communicate, encouraging visitors to consider the implications of technology on human communication and society. The artworks are designed to engage viewers and provoke thought about the implications of nanotechnology in our lives.

The Fetter Museum of Nanoscience and Art serves as a platform for exploring the dynamic relationship between art and science, enriching the cultural landscape and promoting awareness of nanotechnology. Combining the creative and innovative, sensual and analytical The Fetter

Nanoscience and Art Museum follows the discourse pioneered by D. Edwards, a renowned innovator and visionary, who has made significant contributions to the fusion of art and science. His ArtScience Laboratories serve as a hub for interdisciplinary projects that push the boundaries of traditional disciplines, fostering innovation and creativity, the goal mirrored by The Fetter Museum of Nanoscience and Art the work of which is dedicated to breaking down the traditional barriers between art and science and creating an environment that facilitates the free exchange of ideas.

Despite the fact that today all the projects are created on the basis of the Museum, the venue is on a path to gaining international recognition. This ambition reflects a commitment to bridging gaps and fostering a global dialogue that underscores the profound interconnectedness of art and science. This approach not only enriches our understanding of the invisible forces that shape our world but also positions The Museum as a pioneering space where the boundaries between art, science and society are continuously reimagined and redefined. Consequently, the Fetter Nanoscience and Art Museum is charting a course towards a future where the genesis of innovation is the result of the integrated application of creative and analytical processes, thereby reshaping our understanding of the interconnectivity of the natural and constructed world.

REFERENCES:

- Between the Lines. New Israel Museum Showcases Nanoscience Through Art. 2021. <https://israelbetweenthelines.com/2021/07/22/new-israel-museum-showcases-nanoscience-through-art/> (16/09/2024)
- Israel Opens Dazzling New Nanoscience and Art Museum. <https://www.israel21c.org/israel-opens-dazzling-new-nanoscience-and-art-museum/> (16/09/2024)
- Joseph Fetter Museum of Nanotechnology. <https://nano.biu.ac.il/node/8471/> (16/09/2024)
- Vardi Bobrow. Stretching the Limit. <https://www.vardibobrow.com/stretching-the-limit> (16/09/2024)
- The Fetter Museum of Nanoscience and Art. Saltnimals. <https://en.nanomuseum.org.il/category/saltnimals> (16/09/2024)
- Synchronization of complex human networks. 2020. <https://www.nature.com/articles/s41467-020-17540-7> (16/09/2024)
- Bar-Ilan University. Where Science Meets Art. 2021. <https://www.biu.ac.il/en/article/9251/> (16/09/2024)

⁶ Synchronization. 2020.

⁷ Bar-Ilan University. 2021.

არტპროექტი „პორტალი“ (ზვოლე, ნიდერლანდები) - თანამედროვე ხელოვნების ლოკალური კონტექსტების წარმოჩენა დროში მოგზაური ხელოვნების მარშრუტის შექმნის გზით

ეკატერინა კენიგსბერგი

საკვანძო სიტყვები: რამ კაცი, პორტალი, ზვოლე, მხატვარი, საგნობრივად ორიენტირებული, ინსტალაცია, პროექტი

წინამდებარე სტატიაში გამოკვლეულია არტპროექტი „პორტალი“, რომელიც განხორციელდა 2016-2021 წლებში ქალაქ ზვოლეს (ნიდერლანდები) საჯარო სივრცეში. ამ პროექტის ავტორები: მხატვარი რამ კაცი და მხატვართა დუეტი „ჰერტოგ ნადლერი“ უშუალოდ მიმართავენ დამთვალიერებელს, ამყარებენ კომუნიკაციას მასთან და მოუწოდებენ ციფრულ ერაში დროის ფენომენის გაცნობიერებისკენ, რა პროცესშიც არ ირღვევა კავშირი „არაციფრულ“ და „ციფრულამდე არსებულ“ კულტურებთან, ასევე მოსინჯულია შორეული წარსულის სხვადასხვა ასპექტი, დღევანდელი და წარმოსახვითი მომავალი - თაობათა და ეპოქათა გზავთარეღი.

საგნობრივად ორიენტირებული 4-კილომეტრიანი ინსტალაცია „პორტალი“ მდებარეობს ზვოლეში (ნიდერლანდები).¹ ეს პროექტი, რომელიც განხორციელდა 2016-2021 წლებში, შედგება პანორამული ვიდეო ინსტალაციისგან ზვოლეს სადგურში, სკულპტურათა რიგისგან ქალაქის ცენტრისკენ მიმავალ გზაზე და ცისფერი ბრინჯაოს ზოლისგან, რომელიც ერთმანეთთან აკავშირებს პროექტის ნაწილებს. პროექტის ავტორია რამ კაცი, ნიდერლანდებში მცხოვრები და მომუშავე ისრაელელი მხატვარი.² მისი ნამუშევრებისა და პროექტების კონცეპტუალური კომპონენტი ეფუძნება მეხსიერების თემის გაცნობიერებას, რა დროსაც გათვალისწინებულია ისტორიული და სოციოკულტურული კონტექსტები, იქმნება წარმოსახვითი სამყაროები, რომლებშიც თანაბრადაა გაერთიანებული ნაცნობი და უცნობი, ტრადიციული და კომიკური, ახლო და შორი, წარსული და აწმყო. პროექტის ინტერაქტიური ვიდეო ინსტალაცია

შექმნა რამ კაცი, რამ ანსტერდამში მოღვაწე მხატვრების დუეტთან „ჰერტოგ ნადლერი“ - ჰაია ჰერტოგსა (ნიდერლანდები) და ნირ ნადლერთან (ისრაელი)³ - თანამშრომლობით, რომლებიც თავიანთ ვიზუალურ პროექტებში ასახავენ ადგილობრივ ისტორიებს, ლანდშაფტებს, მითებსა და ლეგენდებს.

ეს მხატვრები თავიანთი პროექტის კურატორებიც არიან, რაც საკმაოდ ტიპურია თანამედროვე სახვითი ხელოვნებისთვის. ამ გზას აქტიურად მიმართავენ კონცეპტუალური ორიენტაციის ავტორები, რომლებიც თავიანთ მხატვრულ პრაქტიკაში იყენებენ კურატორობის მიდგომებს. პროექტის კურატორობის სტრატეგია შეიძლება აღვიქვათ, როგორც აწმყოს კონტექსტების შესწავლა - კვლევის პრობლემების მიმართულება მდგომარეობს თანამედროვე ხელოვნების ლოკალური კონტექსტების რეპრეზენტაციაში.⁴

„პორტალი“ წარმოადგენს პერმანენტულ მხატვრულ მარშრუტს, რომლის გაყოლებამაც ცხოვრ-

1 Portal.
2 Ram Katzir.
3 Hertog Nadler.
4 Kenigsberg, Curatorial, 2023.

ბა სხვადასხვა ეპოქაში ერთმანეთს კვეთს. მას არც დასაწყისი აქვს და არც ბოლო, და მასში ჩართვა შესაძლებელია ნებისმიერ წერტილში. სტუმართა უმრავლესობა მოგზაურობას იწყებს ზვოლეს რკინიგზის სადგურიდან, რომელიც წარმოადგენს როგორც ერთგვარ საწყის წერტილს, ისე საბოლოო დანიშნულების პუნქტს. ახალ გვირაბში, რომელიც ერთმანეთთან აერთებს სხვადასხვა მიწისქვეშა პლატფორმას, ერთ-ერთ კედელში ჩაშენებულია LED ეკრანი. მასზე გამოსახულია პანორამული ინტერაქტიური ვიდეო ინსტალაცია „დროის გვირაბი“ (2016 წელი, მაღალი რეზოლუციის ხმოვანი ვიდეო, 244 წუთი, 192x528 სმ.).

2015 წელს 500-ზე მეტი ადგილობრივი მაცხოვრებელი შერჩეული იყო ვიდეოში „დროის გვირაბი“ გადასაღებად. ისინი ასრულებდნენ დროში მოგზაურობის როლს სხვადასხვა პერიოდში, დაწყებული შუა საუკუნეებით და დამთავრებული დღევანდელი დღით. შედეგად, ზვოლეში თითქმის ყველა იცნობს ვილას, ვინც ვიდეოში ჩანს ან მის შექმნაში იყო ჩართული, რასაც წვლილი შეაქვს ადგილობრივი თემის ერთიანობაში, თანამედროვე ხელოვნების ნიმუშის შექმნაში ზვოლეს მაცხოვრებელთა ჩართულობაში და მთლიანობაში „ხელოვნების მარშრუტის“ აღიარებაში.

ვიდეოს გადაღება მიმდინარეობდა თავად მიწისქვეშა გვირაბში, რითაც ეს პუნქტი ტრანზიტული მარშრუტის გაყოლებაზე იქცა პირობით დანიშნულების ადგილად. ფილმის საბოლოო ვერსია, რომელიც 4 საათს გრძელდება, შედგება მოკლე კლიპებისგან, რომელთაც აქვთ ერთი და იგივე დასაწყისი და ბოლო, ხოლო მათი თანმიმდევრობა შემთხვევითობის პრინციპით არის დამონტაჟებული. შედეგად, უზრუნველყოფილია კლიპებს შორის უწყვეტი, ჰარმონიული კავშირი, ხოლო მაყურებელი, რომელიც უყურებს ვიდეოს მხოლოდ გარკვეულ ფრაგმენტს, მხოლოდ თავის საკუთარ მოგზაურობაში გადის გზას.

ვიდეო ინსტალაციაში გამოხატული პოზიცია გულისხმობს ვირტუალურისა და რეალურის კომბინაციას, კომუნიკაციას ერთსა და იმავე სივრცეში დროის პარალელურ კოორდინატებზე მყოფ მგზავრთა და პერსონაჟთა შორის. ვიდეოს არც დასაწყისი აქვს და არც ბოლო, გამოსახულებები ერთმანეთს ენაცვლება, უძველესი ერწყმება უახლესს, ამჟამინდელი გაჯერებულია წარმოსახვითი თუ რეალური წარსულის

სურათებით: ზვოლეს მაცხოვრებლები ყოველდღიურ სიტუაციებში, ფეხბურთის ფანატები ნარინჯისფერ მაისურებში, 1930-იანი წლების ბოლოს და 1940-იანი წლების დასაწყისის ფოტოები, ესკალატორზე მდგარი ებრაელები ყვითელი დავითის ვარსკვლავით მკერდზე, ჩემოდნებით ხელში, სამუდამო გადასახლებაში მიმავალნი, ჩვეულებრივი მგზავრები, რაინდებსა თუ რომაელ ჯარისკაცებთან ერთად, კაცი და ქალი ცხენებზე, კაცი ძველი სტილის ველოსიპედზე, რომელსაც უზარმაზარი წინა ბორბალი ამშვენებს, მწყემსი თავისი სამწყსოთი და ბავშვები სკეიტბორდზე, თურქი ქალების ჯგუფი სახასიათო ტანისამოსში და ტყავებში გამოწყობილი პრიმიტიული ადამიანის ოჯახი, მზვინავი რობოტები, კოფეინს რომ არიგებენ ყავის ნაცვლად, და ასე შემდეგ.

გვირაბის ჭერის გარკვეულ სექციებში დამაგრებული დინამიკებიდან ისმის ფილმის ფონოგრამა, რომელსაც ერწყმება სადგურის რეალური ხმები და მატარებლების ჩამოსვლისა თუ გასვლის შესახებ ხმოვანი განცხადებები. ვიდეოს შემქმნელს უნდოდა ფონოგრამაში გამოგონილი განცხადებების შეტანა: მაგალითად, პრეისტორიული მატარებელი იგვიანებს 5 წლით, ან ბრინჯაოს ხანის მატარებელი გადის რამდენიმე წამში მე-3 ლიანდაგიდან, ან მატარებელი აყოვნებს მამონტთან შეჯახების გამო. მაგრამ რკინიგზის მმართველმა კომპანიამ ჩათვალა, რომ ამ სახის განცხადებები შეცდომაში შეიყვანდა მგზავრებს. ასე რომ, ფონოგრამის სრული ვერსია ხელმისაწვდომია მხოლოდ „პორტალის“ ვებგვერდზე, ხმოვან პუნქტებზე მარშრუტის გაყოლებაზე.

მიწისქვეშა გვირაბი, რომელშიც მგზავრები ყოველთვის ჩქარობენ, რათა მიუსწრონ თავიანთ მატარებლებს, იცევა არა მხოლოდ პუნქტად დანიშნულების ადგილისკენ მიმავალი გზაზე, არამედ პორტალადაც, სადაც თაობები და ეპოქები ერთმანეთს ხვდებიან. ინსტალაციის ავტორები უყურებენ ამას, როგორც სარკეს, რომელიც მგზავრებს აძლევს დროში ვირტუალურად მოგზაურობის საშუალებას: გვირაბში ადამიანი თითქმის სარკეში ხედავს აწმყოში, წარსულსა და მომავალში მცხოვრებთ.

ხელოვნების მარშრუტის შემდეგი პუნქტს ეწოდება Swol (2021 წელი, ანტიკური აგური, თითბერი, მინა, LED განათება, სესნსორები, 200x225x300 სმ.). იგი მდებარეობს სადგურის შენობის მოპირდაპირე მხა-

რეს და წარმოადგენს ანტიკური აგურით აშენებულ ხელოვნურ გორაკს ჩაშენებული ვიწრო მართკუთხა ფანჯრით. გორაკის შიგნით მდებარეობს ტიპური მიწისქვეშა რკინიგზის სადგურის ბაქანი გუმბათოვანი ჭერით და სახასიათო თეთრი აგურებით მოპირკეთებული კედლებით. ერთი მოსახვევიდან გამოდის ლიანდაგების კლაკნილი ხაზი და უჩინარდება მეორე მოსახვევში. ბეტონის ნაცრისფერ იატაკზე ვხედავთ სადგურს ხის სკამებითა და ლითონის ურნებით. კედელზე ჩანს ცისფერი აბრა, რომელზეც sans-serif შრიფტით თეთრად წერია Swol. ბაქნის შორეული კუთხეები განათებულია ცისფერი LED ნათურებით. ყველაფერი აბსოლუტურად ავთენტურია, ოღონდ მინიატიურულ ზომებში. ეს ხელოვნების ნიმუში შერწყმულია გარემოსთან როგორც პირდაპირი, ისე გადატანითი მნიშვნელობით. თავად სადგური გამოიყურება, როგორც იგი შეიძლება ყოფილიყო 50 ან 100 წლის წინ, ან სულაც დღევანდელ თანამედროვეობაში.

ამ ნამუშევრის იდეა ეყრდნობა ისტორიულ ფაქტს. ქალაქი ზვოლე გაშენებულია ოვალურ გორაკზე ჭაობების შუაგულში და წარმოადგენს ერთადერთ არეს, რომელიც სემონურად არ არის დატბორილი. ამ გორაკს ეწოდება სოლე, რომელიც გარკვეულ ეტაპზე გარდაიქმნა სიტყვად „ზვოლე“. ამ ნიმუშის ხელოვნური გორაკის ფორმა და სახელი წარმოადგენს ალუზიას უძველეს ხანაზე, ხოლო მიწისქვეშა სადგური - ქალაქში მიწისქვეშა გვირაბების შესახებ არსებულ ხმებსა და ლეგენდებზე.

შემდეგი სადგური ხელოვნების მარშრუტის გაყოლებაზე გახლავთ „ქალაქის ბეჭედი“ (2016 წელი, ბრინჯაო, 10x250x220 სმ.): ბრინჯაოს უზარმაზარი, სამგანზომილებიანი, მრგვალი რელიეფი, ჩასმული გზის საფარის სიბრტყეში ქალაქის ორი ქუჩის გზაჯვარედინზე, როგორც ურბანული სივრცის სახე, დაწყებული უძველესი დროიდან და დამთავრებული Google Maps-ის დღევანდელიობითა და წარმოსახვითი მომავლით. რელიეფის გარე წრეზე ამოტვიფრულია ტექსტი - „მომავალს ხანგრძლივი ისტორია აქვს“ იმ ოთხი ერის ენაზე, რომლებიც ამ მიწაზე ოდესმე ცხოვრობდნენ: ჰოლანდიურად, ფრანგულად, გერმანულად და ესპანურად.

ხელოვნების მარშრუტი შემდგომ მიედინება სასერიზო სივრცის გაყოლებაზე და იყოფა ორ - მარცხენა და მარჯვენა ნაწილად. თითოეული სექციის ბოლოს

მდებარეობს „აუდიოსკოპი“ (2016 წელი, შერეული მედია, ხმა, 165x38x38 სმ.) ორი იდენტური ხმოვანი სკულპტურა, აღჭურვილი სამი საყვირით, რაც წარმოადგენს ალუზიას ჩასაბერ ინსტრუმენტებზე ზოგადად. „აუდიოსკოპი“ ახმოვანებს დროის ერთგვარ ფრაგმენტებს - დაახლოებით ორი საათის ხანგრძლივობის მუსიკალურ კლიპებს, რომლებიც უკუღმადაა დაკრული შემთხვევითობის პრინციპით აქტივირებული სენსორების მეშვეობით. თითოეული საყვირით იქმნება ინდივიდუალური ხმოვანი ფრაგმენტი. ყველაზე დაბალი რეესტრის საყვირი უკრავს მუსიკას სხვადასხვა ეპოქიდან: შუასაუკუნოვან ბალადებს და ხელოვნურად შექმნილ მელოდიებს, ბაროკოსა და კლასიკურ ჯაზს, როკოკოს სტილის კანცონას და თანამედროვე რიტმებს. შუა რეესტრის საყვირი აჟღერებს სპეციალურად მომზადებულ ისტორიებს და განცხადებებს (მაგალითად, როგორ დაიცვა ქალაქის მფარველმა - მთავარანგელოზმა მიქაელმა ზვოლეს ურჩხულისგან, ან როგორ დააგვიანდა ბრინჯაოს ხანის მატარებელს გარეულ ცხოველთან შეჯახების გამო), მუსიკას კინოფილმებიდან, კინოქრონიკას და სხვა საარქივო მასალას. ზემო რეესტრის საყვირი კითხულობს პოეზიას, პროზას და ქალაქ ზვოლესა და მისი შემოგარენის სიახლეებს. შედეგად მიღებული კაკაფონია ქმნის ხმოვანი ლანდშაფტის მრავალ შრეს, რომლებიც მოიცავს საუკუნეებსა და ეპოქებს, აერთიანებს რა წარსულსა და აწმყოს. ცხადია, დამთვალიერებელს და მსმენელს მეტი დრო სჭირდებათ, რათა გაითავისონ ხელოვნების მარშრუტის ეს და სხვა პუნქტები, ისინიც კი, რომლებიც აღსაქმელად უფრო მარტივი და იოლია.

„ცისფერი ხაზი“ (2016/2021 წელი, სიგრძე: 393 მ.) აერთიანებს ხელოვნების მარშრუტის ყველა წერტილს. იგი წარმოადგენს ბრინჯაოს კლაკნილ მონაკვეთს ტროტუარზე გამოსახული წვრილი ცისფერი ხაზებით. მის გაყოლებაზე ვხედავთ ბრინჯაოს 19 ლუკს (დიამეტრი: 25-60 სმ.), რომლებიც განასახიერებენ ტროტუარის სიღრმეში ჩამავალ დროის სპირალს. „ცისფერი ხაზის“ შთაგონების წყაროა ქალაქ ზვოლეს ძველი რუკები და მდინარე აას ამსახველი ნახატები. თავად „ცისფერი ხაზიც“ ამ მდინარის წყლებს მოგვაგონებს და მიედინება სადგურიდან ქალაქის ცენტრისკენ.

რამ კაციისა და შემოქმედებითი ღუეტის - „ჰერტოგ ნაღლერის“ პროექტი „პორტალი“ წარმო-

ადგენს დროში მოგზაური ხელოვნების მარშრუტს, რომლის ფარგლებშიც ყოველდღიური ცხოვრება და წარმოსახვითი სამყარო ერთმანეთს ენაცვლება. რამ კაცირს უნდა, რომ აუდიტორიამ შეიგრძნოს სოციალური თუ ფსიქოლოგიური მექანიზმები, არა უბრალოდ ხელოვნების ნიმუშის ჩვენების, არამედ კონკრეტული გამოცდილების მიღების გზით. პროექტ „პორტალის“ ფარგლებში შეიქმნა ახალი ნიშნები, რომლებითაც გამოხატულია წარსულის მოგონებები. მხატვართა ნამუშევრის წყალობით თითოეული კონკრეტული ადამიანის თუ მოვლენის შესახებ მოგონება გარდაიქმნება ანონიმურ კოლექტიურ მეხსიერებად, რომელიც აისახება წარსულის, აწმყოსა და, გარკვეული ალბათობით, მომავლის მოვლენებზე.

თანამედროვე სახვით ხელოვნებას, კერძოდ კი საჯარო ხელოვნებას (public art), მნიშვნელოვანი წვლილი შეაქვს ქალაქის იერის შექმნაში, საჯარო სივრცის პოზიტიური იმიჯის ჩამოყალიბებაში, კულტურული მემკვიდრეობის გაცნობიერებასა და ადგილობრივი კულტურული იდენტობის შენარჩუნებაში. პროექტ „პორტალის“ ხელოვნები პირდაპირ მიმარ-

თავენ დამთვალიერებელს, ამყარებენ კომუნიკაციას მასთან და მოუწოდებს მას ციფრულ ერაში დროის ფენომენის გაცნობიერებისკენ, რა პროცესშიც არ ირღვევა კავშირი „არაციფრულ“ და „ციფრულამდე არსებულ“ კულტურებს შორის, ასევე მოსინჯულია შორეული წარსულის სხვადასხვა ასპექტი, დღევანდელობა და წარმოსახვითი მომავალი - თაობათა და ეპოქათა გზაჯვარედინი. თანამედროვე ხელოვნებაში მნიშვნელოვანია არა იმდენად წარსულის რეალობის ფაქტი, რამდენადაც მიზიდულობის წერტილი ან ორიენტირი, რომელსაც მოძრაობაში მოჰყავს დამთვალიერებლის მიერ ავტორის იდეის გაცნობიერების მექანიზმი, რითაც მნიშვნელოვანი წვლილი შეაქვს საზოგადოების ისტორიული მეხსიერების ჩამოყალიბებაში. პროექტი „პორტალი“ ნათლად ადასტურებს, თუ რაოდენ ურთიერთდაკავშირებულია ადამიანთა ცხოვრება სხვადასხვა პერიოდში და როგორ ყალიბდება ინდივიდუალური და კოლექტიური მეხსიერება. თანამედროვე ხელოვნება აღადგენს წარსულს და ქმნის აწმყოს, როგორც ალტერნატიულ მხატვრულ რეალიებს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Kenigsberg E., Curatorial Strategies in the Contemporary Visual Art of the Second Half of the 20th and Early 21st Centuries, Minsk, 2023.

ინტერნეტრესურსები:

- Hertog Nadler <https://hertognadler.com/> 29/07/2025
- Portal | Art-Route Zwolle <https://portalzwolle.nu/> 29/07/2025
- Ram Katzir <https://www.ramkatzir.com/> 29/07/2025

THE *PORTAL* ART PROJECT (ZWOLLE, THE NETHERLANDS)—THE REPRESENTATION OF LOCAL CONTEXTS OF CONTEMPORARY ART THROUGH THE CREATION OF A TIME-TRAVELLING ART ROUTE

Ekaterina Kenigsberg

Keywords: *Ram Katzir, Portal, Zwolle, artist, site-specific, installation, project*

The article explores the *Portal* art project created in the public space of the city of Zwolle (Netherlands) in 2016–2021. The authors of the project, the artist Ram Katzir and the art duo Hertog Nadler directly address the viewer, establishing communication processes with them, involving them in the experience of time in the digital age, without breaking the link with “non-digital” and “pre-digital” cultures, exploring different aspects of the distant past, the modern present and the imagined future, the junctions of generations and eras.

The four-kilometre-long site-specific installation *Portal* is located in Zwolle in the Netherlands¹. The project, which ran from 2016 to 2021, consists of a panoramic video installation at Zwolle train station, a series of sculptures on the way to the city center and a blue bronze line connecting the parts of the project. The author of the project was Ram Katzir, an Israeli artist living and working in the Netherlands². The conceptual component of his works and projects is based on the comprehension of the theme of memory, taking into account historical and socio-cultural contexts, creating imaginary worlds that combine on equal terms the familiar and the unfamiliar, the tragic and the comic, the near and the distant, the past and the present. The project’s interactive video installation was created by Ram Katzir in collaboration with the duo of Amsterdam-based artists Hertog Nadler: Chaja Hertog (Netherlands) and Nir Nadler (Israel)³, who make sense of local histories, landscapes, myths and legends in their visual projects.

The artists acted as curators of their own project. This

trend is quite typical for contemporary visual art and is actively used by authors of conceptual orientation who apply curatorial approaches in their artistic practices. The curatorial strategy of the project can be understood as a study of the current contexts of the present; the direction of the research problems is the representation of local contexts of contemporary art⁴.

The *Portal* is a permanent art route where lives from different time periods intersect. There is no start or end point on this route, you can join it at any point along the way. Most visitors start their journey along the art route from Zwolle railway station, which itself is the starting and ending point of the passengers’ journey. In the new tunnel connecting the various platforms underground, an LED screen is built into one of the walls. This is the panoramic interactive video installation *Time Tunnel* (2016, HD video with sound, 244 minutes, 192 x 528 cm).

More than 500 local people were chosen to film the *Time Tunnel* video in 2015, playing the roles of time travellers in different times, from the Middle Ages to the

1 Portal

2 Ram Katzir

3 Hertog Nadler

4 KENIGSBERG

present day. Thanks to this, almost every resident of Zwolle knows someone who can be seen in the film or who was involved in its production. This contributes to the cohesion of the local community, the involvement of Zwolle residents in the creation of contemporary artworks and the acceptance of the art route as a whole.

The video was filmed in the underground tunnel itself, making this passing point of the transit route the destination. The final film is over four hours long and consists of short clips that always have the same beginning and end and are played in random order, flowing seamlessly into each other. As a result, each viewer, seeing only a certain fragment of the video, goes through his or her own journey.

The key position of the video installation is the combination of the virtual and the real, the communication between passengers and characters located in the same space in parallel time coordinates. The video has neither beginning nor end; live pictures replace each other, the ancient combines with the modern, the current present with the imaginary or real past: modern residents of Zwolle going about their business, football fans in orange T-shirts, a picture from the late 1930s and early 1940s: Jews coming down the escalator with a yellow Star of David on their clothes and suitcases in their hands, going into eternal exile; ordinary passengers with medieval knights or Roman soldiers walking among them; a man and a woman on horseback; a man on an ancient bicycle with a huge front wheel; a shepherd driving a flock of sheep and children on skateboards; a group of Turkish women in characteristic clothing and a family of primitive people in equally characteristic clothing made of skins; radiant robots offering caffeine instead of coffee, etc.

In different places in the tunnel ceiling, the soundtrack of the film is played from built-in loudspeakers, mixed with the real sounds of the station and announcements of train arrivals and departures. The creators of the video wanted the soundtrack to include announcements they had invented, such as a prehistoric train being delayed by 5 years, or a Bronze Age train leaving track three in a few seconds, or a train not arriving due to a collision with a mammoth. However, the railway management company felt that such announcements would mislead passengers, so the full version of the soundtrack can only be heard on the *Portal* website and in audio scopes installed

further along the art route.

The underground tunnel, a passage point for passengers who are always in a hurry to get to their trains, becomes not just a point of passage to their destination, but a portal to the meeting of generations and eras. The authors of the video installation understand it as a mirror that allows travellers to make a virtual journey through time: a person passing through the tunnel meets, as if in a mirror, all kinds of living people from the present, past and future.

The next point on the art route is opposite the station building and is called “Swol” (2021, antique brick, brass, glass, LEDs, sensor, 200 x 225 x 300 cm). It is an artificial hill covered in antique brick, with a narrow rectangular window built into it. Inside this hill is a typical underground railway platform, with vaulted ceilings and walls lined with characteristic white bricks. The rails emerge in a meandering line from around a bend and go around the next bend. On the grey concrete floor in the recesses of the station there are wooden benches and metal waste bins. A blue sign on the wall reads “Swol” in white sans serif font. The far parts of the platform are illuminated with blue LEDs. Everything is absolutely authentic, only in miniature. The work of art is literally and figuratively integrated into the environment. The station itself could look like this fifty or a hundred years ago, or even today.

The idea for this work is based on a historical fact. The city of Zwolle was built on a rounded hill in the middle of the marshes, the only place that was not flooded during river floods. Such a hill was called Soulle; the name was later transformed into Zwolle. The round shape of the artwork’s artificial hill and its name are a reference to ancient times; the underground station is a reference to rumours of underground tunnels in the city.

The “City Seal” (2016, bronze, 10 x 250 x 220 cm) is the next stop on the art route. It is a huge round three-dimensional bronze relief embedded in the plane of the pavement at the intersection of two city streets – an image of the urban area from ancient times through the modernity of Google Maps to an imagined future. The outer circle of the relief features a text inscribed in Dutch, French, German, and Spanish, i.e. the four languages of the peoples who lived on this piece of land. It reads, “The Future Has a Long History.”

The art route continues along the promenade and divides into two parts: right and left. At the end of each

part are *Audioscopes* (2016, mixed media, sound, 165 x 38 x 38 cm each sculpture) – two identical sound sculptures equipped with three trumpets, referring to wind musical instruments. The *Audioscopes* broadcast a kind of fragments of time. These are short music clips totalling about two hours, played back by activated sensors in random order. Each of the trumpets creates its own sound fragment. The lowest one broadcasts music from different time periods, from medieval ballads to artificially generated music, from Baroque masses to classical jazz compositions, from Rococo canzones to modern rhythms. The middle trumpet plays specially created stories and announcements (for example, about how Archangel Michael, the guardian angel of the city, protected Zwolle from a dragon or that a Bronze Age train was delayed due to a wild animal entering the tracks), music from films, newsreels and other archive material. The upper trumpet transmits poetry, prose and news from the city of Zwolle and its surroundings. The final cacophony forms a soundscape layering centuries and eras on top of each other, bringing together the past and the present. The viewer and listener certainly need more time to comprehend this point of the art route than others, which are simpler and easier to perceive.

The Blue Line (2016/2021), 393 metres long, connects all points of the art route. It is a meandering bronze strip with blue veins embedded in the pavement, interspersed with 19 bronze manholes with a diameter of 25–60 cm, depicting the spiral of a timeline winding deeper into the pavement. The names of the authors and the title of the project are inscribed along the outer diameter of the manholes. *The Blue Line* is inspired by old maps of the city of Zwolle and paintings depicting the waters of the River Aa, and is reminiscent of the river. It leads from the

railway station to the city center.

The *Portal* project by Ram Katzir and the creative duo Hertog Nadler is a time-travelling art route where everyday life and an imaginary world alternate. Ram Katzir wants the viewer to become aware of social, societal or psychological mechanisms, not just by showing them a work of art, but by making them experience something. The *Portal* project has created new signs that capture the memory of the past, whereby the individual memory of each specific person or event has, through the work of the artists, been transformed into a collective, anonymous memory that is projected onto events of the past and present and possibly the future.

Contemporary visual art, in particular public art, makes an important contribution to shaping the image of the city, contributes to the formation of a positive image of public space, comprehension of cultural heritage and preservation of local cultural identity. The artists of the *Portal* project directly address the viewer, establishing communication processes with them, involving them in the experience of time in the digital age, without breaking the links with “non-digital” and “pre-digital” cultures, exploring various aspects of the distant past, the modern present and imagined future, the junctions of generations and eras. In contemporary art it is not so much the factor of the reality of the past that is important, but the point of attraction or reference that triggers the mechanism of the viewer’s understanding of the author’s idea, making an important contribution to the formation of the historical memory of society. The *Portal* project clearly demonstrates how people’s lives are connected in different periods of time and how individual and collective memory is formed. Contemporary art recreates the past and creates the present as alternative artistic realities.

REFERENCES:

- Ekaterina KENIGSBERG. Curatorial Strategies in the Contemporary Visual Art of the Second Half of the 20th and Early 21st Centuries. Minsk: BSAA, 2023
- Ram Katzir <https://www.ramkatzir.com/> (14/06/2024)
- Portal|Art-Route Zwolle <https://portalzwolle.nu/> (12/06/2024)
- Hertog Nadler <https://hertognadler.com/> (14/06/2024)



1. „პორტალი“: საგნობრივად ორიენტირებული ინსტალაცია გვთვს სადგურის წინ.

PORTAL, SITE-SPECIFIC INSTALLATION IN FRONT OF THE STATION ZWOLLE

Source: Portal | Art-Route Zwolle <https://portalzwolle.nu/>



2. სვოლ. Swol, გადხედი გვთვს სადგურის წინ.

SWOL, TOP VIEW IN FRONT OF THE STATION ZWOLLE

Source: Portal | Art-Route Zwolle <https://portalzwolle.nu/>



3. სვოლ.

SWOL

Source: Portal | Art-Route Zwolle <https://portalzwolle.nu/>



4. ქალაქის ბეჭედი, 3-განზომილებიანი ბრინჯაოს რელიეფი.

CITY SEAL, THREE-DIMENSIONAL BRONZE RELIEF

Source: Portal | Art-Route Zwolle <https://portalzwolle.nu/>



5. ინსტალაცია
„აუდიოსკოპი“.
AUDIOSCOPES,
INSTALLATION
Source: Portal | Art-
Route Zwolle [https://
portalzwolle.nu/](https://portalzwolle.nu/)



6. დროის გვირაბი, ვიდეოს ეკრანის ანაბეჭდი.
TIME TUNNEL, VIDEO SCREENSHOT
Source: Portal | Art-Route Zwolle <https://portalzwolle.nu/>



7. დროის გვირაბი, ვიდეოს ეკრანის ანაბეჭდი.
TIME TUNNEL, VIDEO SCREENSHOT
Source: Portal | Art-Route Zwolle <https://portalzwolle.nu/>

მასების მოზიდვა (ქრაუდსორსინგი¹) – თეორიიდან პრაქტიკამდე

ჰუბერტუს კოჭლე

საკვანძო სიტყვები: მასების სიბრძნე, არტიგო, მასების მოზიდვა

კულტურულ პრაქტიკაში დიგიტალიზაციის ერთ-ერთი ეფექტი მდგომარეობს იმაში, რომ ის, ვინც წარსულში მხოლოდ მომხმარებელი იყო, დღეს სულ უფრო მეტად იქცევა მწარმოებლად. ეს ერთ-ერთი ყველაზე აშკარა შედეგი ჯეიმს სუროვეცკიმ ოსტატურად აღწერა 2004 წელს თავის წიგნში „მასების სიბრძნე“. რაც შეეხება ინტერნეტს, თავისი ინტერაქტიური შესაძლებლობებით, ის უზრუნველყოფს ასეთი იდეების რეალიზაციის გზებს.

სტატიაში წარმოდგენილია მასების მოზიდვის იდეა და თეორია; ასევე, საილუსტრაციოდ განხილულია დღეს არსებული პრაქტიკა, რომელიც ძირითადად ბიბლიოთეკებსა და მუზეუმებში განხორციელდა. მუზეუმებში მასების მოზიდვის შესაძლებლობები განსაკუთრებით მრავალფეროვანია და მოიცავს არაპროფესიონალთა ინტეგრაციას გამოფენის მომზადების პროცესში. ამ პრეზენტაციაში, ასევე, შესულია სამომავლო პროგნოზები ხელოვნური ინტელექტის ეპოქაში მასების მოზიდვის მომავალთან დაკავშირებით.

დღი ხნის წინ დავინტერესდი ფენომენით, რომელსაც ეწოდება „მასების მოზიდვა“. ამის მიზეზი იყო ხელოვნების ისტორიის გამოსახულებათა ანოტაციის სისტემა, რომლის შექმნაც მე მირჩია ჩემმა მეგობარმა და კოლეგამ ინფორმატიკის სფეროში – ფრანსუა ბრაიმ² მისი ამერიკელი კოლეგის – ლუის ფონ ანის შექმნილი ადამიანის მიერ დაანგარიშების კონცეფციის საფუძველზე.³ ჩვენ განვახორციელეთ ეს პროექტი და დავარქვით მას „არტიგო“, რომლის ფარგლებშიც შევექმენით 10 მილიონზე მეტი გამოსახულების ანოტაცია (www.artigo.org). არ ჩავუღრმავდები ამ პროგრამის დეტალებს და მხოლოდ აღვნიშნავ, რომ ეს აპლიკაცია თამაშის ფორმითაა შექმნილი, ოღონდ იმ განსხვავებით, რომ აქ ურთიერთქმედება ორ მოთამაშეს შორის გულისხმობს საკუთარი სიტყვებით ხელოვნების ნიმუშების აღწერას – ინტერნეტით. თუკი აღწერები ერთმანეთს ემთხვევა, შესაბამის ტერმინს ენიჭება ოფიციალური სტატუსი და იგი გამოიყენება ონლაინ

გამოსახულებების ძიებაში. ასე რომ, „მასების სიბრძნე“ ჩვენს შემთხვევაში გულისხმობს ყველას თანასწორ და თანაბარ მონაწილეობას, იქნება ეს ექსპერტი თუ მოყვარული.⁴ ეს ინსტრუმენტი სხვა დანიშნულებითაც გამოიყენება. მაგალითად, არაპირდაპირი დასკვნები შეიძლება გაიფილტროს და გამოირიცხოს შეტანილი საძიებო ვარიანტებიდან. აქ განსაკუთრებით საინტერესოა ყალბი ინფორმაციის შემთხვევები, რადგან ამ სახის ინფორმაცია (მაგალითად, ანოტაციის ავტორის მიერ მხატვრის სახელის არასწორად მითითება), როგორც წესი, გვაწვდის ცნობებს მსგავსებების შესახებ მხატვრის სახელის სწორად და არასწორად მითითებებს შორის, რის წყალობითაც შესაძლებელია მხატვართა იდეალურად სინქრონული თუ დიაქრონიული ქსელის რეკონსტრუქცია. სხვათა შორის, ჩვენ დღესდღეობით ვიყენებთ 10 მილიონ ანოტაციას ხელოვნური ინტელექტის (კერძოდ კი ჩვენი iArt) „გაწვრთნის“ მიზნით, რომლის მეშვეობითაც ჩვენ შეგვიძლია, გამოვიყენოთ ხელოვნების ნიმუშე-

1 ქრაუდსორსინგი (Crowdsourcing) – სამუშაოს ორგანიზების მეთოდი, რომელიც გულისხმობს ადამიანების გარედან მოზიდვას პრობლემის გადასაჭრელად.

2 ფრანსუა ბრაის პროფესორული პროფილი იხ. ლუდვიგ-მაქსიმილიანის უნივერსიტეტის ოფიციალურ ვებ-გვერდზე.

3 ლუის ფონ ანის შესახებ ინფორმაცია იხ. Wikipedia-ის მითითებულ გვერდზე.

4 Surowiecki, The Wisdom of Crowds, 2005.

ბის ძიების სრულიად ახალი გზები (www.iart.vision).

ექსპერტები ხშირად სათანადოდ ვერ აფასებენ მოყვარულთა ცოდნას, რომლის საშუალო მაჩვენებლის ტემპარიტეტაც, განსაკუთრებით მასების შემთხვევაში, დროთა განმავლობაში და პრაქტიკაში ძალიან ხშირად ცხადად დასტურდება, სულ მცირე, როცა საქმე ეხება ამოცანებს, რომლებიც არ ითხოვს სპეციალიზებულ განათლებას. დღემდე მახსოვს ერთი ეპიზოდი ჩემი ბავშვობიდან. ერთ-ერთი ბანკის ვიტრინაში გამოფენილი იყო დიდი შუშის ქილა ხურდა ფულით. ამოცანა მდგომარეობდა მონეტების ზუსტი რაოდენობის გამოცნობაში. მე ძალიან ავცდი სწორ პასუხს, მაგრამ საკვირველი ის იყო, რომ პასუხების საშუალო მაჩვენებელი ძალიან ახლოს იყო ტემპარიტეტასთან.

დღესდღეობით „მასების სიბრძნეს“ ძალიან ბევრგან იყენებენ და არა მხოლოდ კლასიფიკაციის მიზნით (როგორც ეს ხდება ხსენებული „არტიგოს“ შემთხვევაში), არამედ, მაგალითად, ტრანსკრიპციის პროექტებშიც. ტრანსკრიპციის პროექტები ბიბლიოთეკებში ადრეულ ეტაპზე განახორციელეს. მაგალითად, ფინეთის ეროვნული ბიბლიოთეკის პროექტის ფარგლებში საზოგადოებას მიეცა გაზეთების ტექსტების ავტომატური ტრანსკრიფციის დროს დაშვებული შეცდომების გასწორების შესაძლებლობა. პროექტმა დიდ წარმატებას მიაღწია. ბიბლიოთეკამ ეს პროექტი სახალისო თამაშის სახით წარმართა, რამაც, ჯამში, გაამართლა, რადგან სულ რამდენიმე წელიწადში 100 000-ზე მეტმა მოთამაშემ დაახლოებით 10 მილიონი შესწორება შეიტანა ტრანსკრიფციებში.⁵ ეს სტატისტიკა კიდევ უფრო შთაბეჭდავი ხდება იმის გათვალისწინებით, რომ შესაბამისი ენობრივი თემი სულ 4.5 მილიონ ადამიანს მოიცავს.

თამაშის იდეას ძალიან დიდი მნიშვნელობა ენიჭება. როგორც წესი, სერიოზულობა და ხალისი ურთიერთსაწინააღმდეგო ცნებებია და რადგან მეცნიერება ბუნებით სერიოზულია, მას წესით არაფერი არ უნდა ჰქონდეს საერთო თამაშთან. ახლახან მოხდა ამ მოსაზრების გადახედვა ფილოსოფიური და კულტურული კრიტიკის თვალსაწიერიდან. დავფიქრდეთ

ფრიდრიხ შილერის სიტყვებზე, რომ ადამიანი მხოლოდ თამაშის მეშვეობით იქცევა პიროვნებად. კონკრეტულად განათლების სფეროში სულ უფრო ცხადი ხდება თამაშზე დაფუძნებული სწავლების ეფექტიანობა, განსაკუთრებით, როცა უზრუნველყოფილია ციფრული მხარდაჭერა. ფუნდამენტური იდეა აქ მდგომარეობს იმაში, რომ სწავლის მსურველი ადამიანები უფრო ყურადღებიანი არიან, როცა მათ მიმართავენ მედიუმის მეშვეობით და მისი ფუნქციონირების რეჟიმის ფარგლებში, ანუ სივრცეში, რომელშიც ეს ადამიანები ჩვეულებების არსებობენ. დღეს ასეთ სივრცეს წარმოადგენს ინტერნეტი.⁶

შედარებით უფრო რთულია ისეთი წამოწყებები, როგორიცაა, მაგალითად, „გაშიფრე ბენტამი“, რომლის ფარგლებშიც ხდება ტექსტების ტრანსლიტერაცია.⁷ უტილიტარიზმის დამფუძნებელი ჯერემი ბენტამი, რომელიც აქტიურად იყო ჩართული პოლიტიკური თეორიისა და პრაქტიკის სხვადასხვა დარგში, ძალიან ნაყოფიერი ავტორი გახლდათ. ახლახან ინტერნეტზე წვდომის მქონე საზოგადოებამ ლონდონის უნივერსიტეტის მიერ ინიცირებული პროექტის ფარგლებში განახორციელა 30 000 გვერდის ტრანსკრიფცია, ანუ გადაიყვანა ტექსტები მანქანისთვის წასაკითხად ხელსაყრელ ფორმაში. ამ ძალისხმევას შთაბეჭდაობას ჰმატებს ის ფაქტი, რომ თავად ბენტამის თხზულებების „გაშიფრა“ ისედაც საკმაოდ რთულია. „ცალ-ცალკე, თუნდაც მუხლიწაუხრელად, შრომა ნაკლებად შედეგიანია ერთად შრომასთან შედარებით“ – ეს ციტატა ალბებელია ჯერემი ბენტამის 1793 წლის ნაშრომიდან და გამოყენებულია პროექტის „Transcribe Bentham“ ბლოგის მთავარ გვერდზე.⁸ ამით რედაქტორები ხაზს უსვამენ პროექტის თანამშრომლობით ხასიათს, მაშინაც კი, როცა ტრანსკრიფციის დამქანცველი სამუშაო ყველა მონაწილემ ინდივიდუალურად უნდა შეასრულოს, თუმცა ყველა აღნიშნავს, რომ ამოცანის შესრულებისას დიდ სიამოვნებას იღებს და პროცესში ბევრს სწავლობს. ამაზე მეტი რა უნდა ინატრო ადამიანმა?

ამ ტიპის წამოწყებების განხორციელებისას მნიშვნელოვანია მათი ინტეგრირება საკომუნიკაციო კონ-

5 Ahn, ReCAPTCHA, 2008, pp. 146–150.

6 Kalogiannakis, Gamification, 2021.

7 ბენტამის პროექტის შესახებ იხ. UCL-ის ოფიციალური ვებ-გვერდი.

8 Transcribe Bentham Blog, University College London.

ტექსტში. მიუღებელია, როცა ვებგვერდი უბრალოდ შთანთქმავს მონაწილის გზავნილს და არ ქმნის რაიმეს სანაცვლოდ, ანუ როცა შავი ხვრელის მსგავს ფუნქციას ასრულებს. სულ მცირე, მაღლობის თქმა აუცილებელია, თუმცა ასევე, შესაძლებელია ჯილდოების გაცემა აქტიური ავტორებისთვის. როგორც უკვე აღვნიშნეთ, „გაშიფრე ბენტამს“ აქვს საკუთარი ბლოგი, სადაც განთავსებულია ინფორმაცია პროექტის განხორციელების ეტაპების, წინსვლის შესახებ და დაწვრილებითი ცნობები პალეოგრაფიის სფეროში შემდგომი ტრენინგების თაობაზე. რასაკვირველია, აქ ასევე ხელმისაწვდომია დეტალური ინფორმაცია სახელმძღვანელო პრინციპების და ტრანსკრიფციის პროცესის შესახებ, ასევე მოცემულია კონტრაქტის ფორმა.

მიუხედავად ამისა, ამ სახის პროცედურები აბსოლუტურად უპრობლემო არ არის, რადგან მავანნი ექსპლუატაციას უწევენ ათასობით ადამიანს და არ უხდებიან მათ გასამრჯელოს. როგორც ჩანს, იმის ცოდნა, რომ მათ წვლილი შეაქვთ ფინეთისა და ინგლისის ეროვნულ კულტურულ მემკვიდრეობაში, საკმარისი მოტივაციაა საზოგადოებისთვის.

ზემოთ აღწერილი მიდგომა მართლაც გასაოცარია და განსაკუთრებით მნიშვნელოვანი მათთვის, ვინც მზადაა, პრაქტიკაში გამოიყენოს ის და გაისიგრძელოს, რომ აუცილებელია, უმნიშვნელოვანესი საბაზისო მოთხოვნის დაკმაყოფილება: პროგრამირება და ციფრულ აპლიკაციაში პროცესის ინსტალაცია არ არის ხელწამოსაკრავი საქმე და მოითხოვს დროსა და ხარჯებს. იგივე, შეიძლება უფრო მეტადაც კი, შეიძლება ითქვას მასების მოზიდვის შესახებაც. მონაწილეთა ინსტრუქტაჟი და, საჭიროების შემთხვევაში, ტრენინგი შეიძლება ჩატარდეს მიმზიდველი დიზაინის მექანიზმების საფარველში ვიდეოს ფორმატში, რაც ითხოვს დროს და სპეციფიკურ უნარებს, სულ რომ არაფერი ვთქვათ მთლიანი სემინარების მომზადებაზე. ეს ყველაფერი შესრულებადია, თუკი სახეზეა საქმისადმი და ხანგრძლივი პროცესისადმი ერთგულება, რის უზრუნველყოფაც, თავის მხრივ, შესაძლებელია ინტენსიური რეკლამით. მართლაც, თუკი ამოცანის სტანდარტულად შესრულებას მიაქვს მეტი დრო და ფული, ვიდრე მასების მოზიდვის მეთოდს, მაშინ

ალბათ აჯობებს პროფესიონალური პროცედურების თანმიმდევრული მიყოლა. მეორე მხრივ, მხოლოდ ფინანსური ასპექტით შემოფარგვლაც დაუშვებელია, რამდენადაც კულტურულ-პოლიტიკური განზომილება ბევრად უფრო მნიშვნელოვანია.

მასების მოზიდვა შეიძლება ასევე განიმარტოს, როგორც ნიშანდების მართვა და ჩვეულზე უფრო აქტიური ზომები, რაც შემთხვევებში საკმაოდ რთული და დახვეწილი, რომელთა ფარგლებშიც მონაწილეებს ეძლევათ ბევრად უფრო ფართო ასპარეზი. ჰალეში (ვესტფალია) მუზეუმში კი შექმნეს ქალაქის ისტორიის სხვადასხვა ეტაპის ვიზუალიზაციის მიზნით. ექსპონატების მიმწოდებლები არიან ქალაქისა და მისი შემოგარენის მაცხოვრებლები. მუზეუმს ჰქვია Haller ZeitRäume.⁹

აღსანიშნავია, რომ ობიექტები აქ ციფრულ ფორმატშია და მხოლოდ ვირტუალური სახითაა ატვირთული ვირტუალურ მუზეუმში. შესაბამისად, მე-2 მსოფლიო ომის პერიოდის რძის დოქი, საბავშვო კალათა და მონეტები, რომლებიც განლაგებულია სექციაში „ადგილის დამკვიდრება და თვითგადარჩენა“, უნდა განიხილებოდეს, როგორც ჰალეს მოსახლეობის მემკვიდრეობა. უნდა აღინიშნოს, რომ თავდაპირველად ჩაფიქრებული იყო „რეალური“, ფიზიკური მუზეუმის მოწყობა ჰალეს ერთ-ერთ ძველ ნახევრად ხის სახლში, მაგრამ პროექტი შეჩერდა დიდი ხარჯების გამო. შემდეგ ონლაინ შეიქმნა ამ სახლის ზუსტი ასლი, რომელიც დღესაც გამოიყენება გამოფენის რეჟიმში. ეს წარმოადგენს ახალი მედიის მიერ ძველის იმიტაციის საინტერესო მაგალითს. თუმცა სხვა მხრივ ცალსახად თანამედროვეა ეს მუზეუმი, რომელიც იყენებს ახალ მედიას (მაგალითად, მუზეუმის შეთავაზებების გასავრცელებლად). 2021 წელს ქალაქის ცენტრალურ უბანში დაიდგა სენსორული ეკრანი მუზეუმის კონტენტზე წვდომით. ეს იყო საინტერესო კონცეფცია: ადამიანები კი არ დადიან მუზეუმებში, რომლებიც ისედაც არსებობს ვირტუალურ სივრცეში, არამედ მუზეუმი მიდის ადამიანებთან.

ფინეთის ეროვნულ ბიბლიოთეკაში და პროექტ „გაშიფრე ბენტამის“ ფარგლებში „არტიგოს“ მეშვეობით კლასიფიკაციისა და ტრანსკრიფციის შემდეგ

9 Haller ZeitRäume – ჰალეს ვირტუალური მუზეუმი, რომელიც ობიექტებს მხოლოდ ციფრულ ფორმატში წარმოგიდგენს. იხ. ვებგვერდი.

უკვე შეიძლება ლაპარაკი Haller Zeiträume მუზეუმის ჩამოყალიბებაში თანამონაწილეობის შესახებ, რადგან აქ მასებს უკვე შეაქვთ წვლილი საკუთარი მასალის სახით. ეს მასალა შემდგომში ვირტუალურად ან „რეალურ ცხოვრებაში“ გამოიყენება. ღონისძიებები, რომლებშიც საზოგადოება აქტიური პარტნიორი კურატორის როლში გამოდის, კიდევ უფრო შორს მიდის: ამის კლასიკური მაგალითია გამოფენა Click ნიუ-იორკის ბრუკლინის მუზეუმში, რომელმაც მას ლიდერი ნოვატორის სტატუსი მოუპოვა 2008 წელს.¹⁰ გამოფენის ორგანიზატორებმა თავდაპირველად ადგილობრივ ფოტოგრაფებს სთხოვეს ნამუშევრების წარდგენა თემაზე „ბრუკლინის ცვალებადი სახეები“, რაშიც თავისთავად უჩვეულო არაფერია. თუმცა, საინტერესო შემობრუნება ჯერ კიდევ წინ იყო: ფოტოების შეგროვების შემდეგ, მათ საზოგადოებას მოუწოდეს წარმოდგენილი ფოტოების შეფასება გვერდებიდან პატარა ტექსტის სახით. ხალხი ჩაერთო ამ წამოწყებაში. მათი ტექსტები, პატარა რეცენზიები

კი კურატორებმა გამოფენის ექსპონატებად აქციეს. ეფექტი მართლაც დიდი იყო, იგი კიდევ უფრო ყოვლისმომცველი გახდა, როცა საზოგადოება კურატორების თანასწორი აღმოჩნდა. ოღონდ აქ ერთი პირობაა: კურატორის როლი არ არის ზედაპირული.

დამატებით მსგავსი შემთხვევების განხილვის ნაცვლად, მოკლედ შევაჯამოთ ეს მაგალითები. როგორც ვნახეთ, „მასების სიბრძნე“ გამოყენებადია სხვადასხვა სფეროში: კლასიფიკაცია, ტრანსკრიფცია, ერთმანეთის წვლილის შევსება-გამდიდრება და, ასევე, ერთობლივი კურატორობა. ეს არის მხოლოდ ნაწილი მიმართულებებისა, რომლებიც კულტუროლოგიის დარგში გვხვდება. ჩემი აზრით, უპირატესობა აქ მდგომარეობს არა იმდენად ეფექტურობის თავისთავად ზრდაში, რამდენადაც სამეცნიერო აქტივობების გასაჯაროების მიმართ მზარდ ინტერესში. ამას ალღივებს მოწოდება საერთო ძალისხმევაში მონაწილეობისკენ – საბოლოოდ ხომ თავად საზოგადოება აფინანსებს და ამ გზით ასაზრდოებს მეცნიერებებს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Kalogiannakis M. et al., Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature, Education Sciences, 11(1), 2021, p. 22.
- <https://doi.org/10.3390/educsci11010022> 29/07/2025.
- von Ahn L. et al., ReCAPTCHA: Human-based Character Recognition Via Web Security Measures, Communications of the ACM, 52(8), 2008, pp. 146–150.
- <https://www.science.org/doi/10.1126/science.1160379> 29/07/2025.
- Surowiecki J., The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few, New York, 2005.

ინტერნეტრესურსები:

- არტიკო. www.artigo.org 29/07/2025.
- Wikipedia, Luis von Ahn. https://en.wikipedia.org/wiki/Luis_von_Ahn 29/07/2025.
- ფრანსუა ბრაის პროფესორული პროფილი, ლუდვიგ-მაქსიმილიანის უნივერსიტეტის ოფიციალურ ვებგვერდი.
- <https://www.pms.ifi.lmu.de/mitarbeiter/derzeitige/francois-bry/> 29/07/2025.
- Bentham Project, UCL.
- <https://www.ucl.ac.uk/bentham-project> 29/07/2025.
- Brooklyn Museum – Click! A Crowd-Curated Exhibition. <https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click> 29/07/2025.
- Haller ZeitRäume.
- <https://www.haller-zeitraume.de/> 29/07/2025.

¹⁰ Brooklyn Museum – Click! A Crowd-Curated Exhibition.

CROWDSOURCING—FROM THEORY TO PRACTICE

Hubertus Kohle

Keywords: *wisdom of crowds, artigo, crowdsourcing*

One of the effects of digitalization on cultural practices is that previous consumers are increasingly becoming producers. This is one of the most obvious consequences of the „wisdom of crowds,“ famously described in James Surowieckis book published in 2004, and the internet with its interactive possibilities offers the way to realize such ideas.

The lecture will introduce the idea and theory of crowdsourcing and present some exemplary practices. They will be taken mostly from libraries and from museums. Especially in the museum the possibilities are manifold and include the integration of laypersons in the process of preparing an exhibition. The presentation will include an outlook on the future of crowdsourcing in the age of artificial intelligence.

A long time ago, I began to concern myself with the so-called wisdom of crowds. The reason for this was an image annotation system for art history, which my computer scientist colleague François Bry¹ recommended me to design based on the human computation concept of his American colleague Luis von Ahn.² We realized it under the name “artigo,” with which we have now generated more than 10 million image annotations. (www.artigo.org) I do not want to go into any more detail here about this software, which is designed as a game, except to say that it allows two players interacting with each other on the Internet to describe works of art using individual words and, if the descriptions are identical, validates the terms assigned and makes them available for the image search. The “wisdom of the crowd” is thus addressed here in that anyone can take part, whether an expert or a complete layman.³ And the tool also serves other interests. For example, indirect conclusions can be filtered out of the entries. The false information that is provided is of particular interest here. This is because incorrect information, e.g. the identification of an incorrect artist by the annotators, usually provides information about similarities between the correct and the incorrect artist, so that ideally synchronic or diachronic artist networks

can also be reconstructed. Incidentally, we are now also using the 10 million annotations to train an artificial intelligence, such as our iArt, with which I can search for works of art in a completely new way (www.iart.vision).

Experts tend to underestimate the knowledge of laypeople. However, especially where it occurs on a massive scale, it often averages out in an area that is very close to the truth. At least for tasks that do not require specialized knowledge. I still remember an episode from my childhood. A savings bank had a large glass jar of coins on display and invited visitors to estimate the number of coins. I was way off the mark myself, but surprisingly the average of the votes cast (it may have been the median) was very close to the correct number.

This wisdom of the crowd is now being tapped into in many places, not only in classification endeavors such as the “artigo” just mentioned, but also in transcription projects, for example. Libraries tried this early on. The project of the Finnish National Library, which had the Finnish public correct the errors made during the automatic transcription of newspaper texts, has become famous. The library also organized this as a fun game, and its success proved it right: in just a few years, well over 100,000 players (an even more impressive figure for a language community of just over five and a half mil-

1 For the academic profile of François Bry, see the official website of Ludwig Maximilian University of Munich (LMU).

2 For information on Luis von Ahn, see Luis von Ahn, Wikipedia.

3 SUROWIECKI, *The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few* 2005.

lion people) have corrected around 10 million incorrect transcriptions.⁴

The idea of game is important. Seriousness and play are usually opposed. And since science is something serious, it had nothing to do with play. This has recently been seen differently following older ideas from the philosophical-cultural-critical field. Just think of Friedrich Schiller's dictum that a person only really becomes a person through play. Particularly in the field of education, we are increasingly discovering the effectiveness of game-based educational endeavors, especially when these are digitally supported. The fundamental idea here is that people who are willing to learn are particularly responsive if they are addressed in the medium and its mode of operation in which they otherwise primarily move. And that is nowadays the Internet.⁵

More challenging are endeavors such as "Transcribe Bentham," in which entire texts are transliterated.⁶ Jeremy Bentham was not only the founder of utilitarianism and otherwise involved in many fields of political theory and practice, he also wrote an enormous amount. Most recently, the Internet-accessing public has transcribed a whopping 30,000 pages in this project initiated by the University of London, i.e. converted them into a machine-readable form, which is all the more admirable as Bentham's writing is not easy to decipher.

"Many hands make light work. Many hands together make merry work." This quote from one of Bentham's writings from 1793 greets interested parties on the project's blogsite.⁷ In this way, the editors emphasize the collaborative nature of the project, even if the painstaking work of transcription ultimately has to be carried out individually. Participants in Transcribe Bentham repeatedly mention that they enjoy the task and that they learn in the process. What more can you expect?

It is important for such endeavors to be integrated into a communicative context. It does not go down well if the Internet site simply swallows up the participants' entries without creating anything like an exchange, i.e. if it has the character of a black hole. Grateful reac-

tions are the least we can do, but rewards for frequent writers are also conceivable. As mentioned, Transcribe Bentham has a blog that reports on the status of the project and provides a wide range of information on further training opportunities in the field of paleography. It goes without saying that you will find detailed information and guidelines on the transcription process, and of course there is also a contact form.

However, such procedures are not entirely unproblematic, as they exploit the labor of thousands of people without them being paid for it. Apparently, the knowledge that they are contributing to the national Finnish and English cultural heritage is enough to motivate the public to co-operate.

The approach sounds fascinating, but it is important for those willing to imitate it to realize that a very important basic requirement must be taken into account: programming or installing the process in a digital application is not trivial and involves time and costs. The same applies to the other types of crowdsourcing to be discussed in a minute, possibly even more so. The instruction and (if necessary) training of participants, which can be organized via attractively designed video tutorials, for example, if you do not organize entire workshops, also takes time and requires specific skills. This only makes sense if you can count on extensive commitment, which in turn can be promoted through intensive advertising measures. After all, if simple implementation consumes more time and money than can be saved through crowdsourcing, then perhaps it would be better to resort to professional procedures. On the other hand, the purely financial aspect should not be the only consideration here. The exemplary and cultural-political dimension is much more important.

Crowdsourcing can also be categorized as activities that go beyond the simple, and in some cases quite sophisticated, marking of objects and that give the participants greater scope for action. In Halle/Westphalia, an entire museum has been created that visualizes the various historical phases of the town's history with ob-

4 SUROWIECKI, *The Wisdom of Crowds* 2005.

5 KALOGIANNAKIS, *Gamification in Science Education* 2021.

6 For more information about the Bentham project, see the official UCL website.

7 Transcribe Bentham Blog, University College London.

jects supplied by the inhabitants of the town and its surroundings. It has been given the beautiful name “Haller ZeitRäume.”⁸ The highlight here is that these objects are digitized and only uploaded to the virtual museum in virtual form. The milk jug, the baby basket and the coins from the post-WWII period, which are placed in the “Arrival and survival” section, must therefore be seen as the legacies of Halle’s citizens, who are repeatedly asked to provide historically interesting items. Although a “real” museum was originally planned in Halle in an old half-timbered house, the project was cancelled for cost reasons. However, the house has been reproduced exactly online and used in this form as an exhibition frame, an interesting example of the fact that new media usually imitate the old. Otherwise, however, the museum gives itself as modern. The new media are also used here, for example, to publicize the museum’s offerings. In 2021, a touchscreen was set up in a central location of the town, from where the content can also be accessed. An interesting concept: people do not come to the museum (which only exists in virtual space anyway), but the museum comes to the people.

After the classification at “artigo” and the transcription at the Finnish National Library and Bentham, we can speak of complementation in the conception of HallerZeiträume, insofar as the crowd adds its own material, which is then exhibited virtually or “in real life.”

Ventures where the public becomes active as co-curators go even further. A classic example of this is the *Click* exhibition at New York’s Brooklyn Museum, which put the Brooklyn Museum at the forefront of innovative museums in 2008.⁹ In the first round, local photographers were asked to submit works that they felt corresponded to the theme of a planned exhibition on “Changing Faces of Brooklyn.” This is unusual in itself, but it only gets exciting afterwards: Because now the public was asked to assess the submitted photographs, and their judgement was included in the exhibition. Here the influence was much greater. However, the share only really becomes pervasive when the public acts on an equal footing with the curators, if it does not render them completely superfluous. I will not discuss such attempts any further here, but simply summarize them briefly: The wisdom of crowds can be harnessed in various areas, in classification, transcription, complementation and co-curation, whereby this is only a section that has its occurrences in the cultural studies field in particular. The advantage seems to me to lie less in the increase in efficiency, which is not uncontroversial. Rather, it serves a growing interest in publicizing scientific activities by instigating it to take part in a common effort. After all, it is ultimately the public that keeps the sciences alive by financing them.

REFERENCES:

- KALOGIANNAKIS Michail et al., Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature, in: Education Sciences. 2021, 11(1), 22 (<https://doi.org/10.3390/educsci11010022>)
- von AHN, Luis et al., “reCAPTCHA: Human-Based Character Recognition via Web Security Measures,” Communications of the ACM 52, no. 8 (2008): 146–150. <https://doi.org/10.1145/2064058.2064071>.
- SUROWIECKI James, The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few, New York 2005.

ONLINE SOURCES:

- Brooklyn Museum – Click! A Crowd-Curated Exhibition, available at: <https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click> (28.07.2025).
- François Bry, see the official website of Ludwig Maximilian University of Munich (LMU): <https://www.pms.ifi.lmu>.

⁸ Haller ZeitRäume: Halle Virtual Museum, which presents objects only in digital format. See website.

⁹ Brooklyn Museum – Click! A Crowd-Curated Exhibition.

de/mitarbeiter/derzeitige/francois-bry (28.07.2025).

- Luis von Ahn, see Luis von Ahn, Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Luis_von_Ahn (28.07. 2025)
- For more information on the Transcribe Bentham project, see the official website of the Bentham Project at University College London: <https://www.ucl.ac.uk/bentham-project>
- Bentham Project, Transcribe Bentham, University College London, <https://www.ucl.ac.uk/bentham-project> (28.07.2025).
- Transcribe Bentham Blog, University College London
- <https://blogs.ucl.ac.uk/transcribe-bentham/>. (28.07.2025).
- Haller ZeitRäume. (n.d.). Virtual Museum of the City of Halle (Westphalia). <https://www.haller-zeitraeume.de/> (28.07.2025).

ჩინელი ხელოვანები ვენეციის 50-ე ბიენალეში (2003)

იან პეიჭანი

საკანდო სიტყვები: ვენეციის 50-ე ბიენალე, ხელოვანი, კურატორი, ჩინეთი, პავილიონი, გამოფენა, პროექტი

ამ სტატიაში გამოკვლეულია ვენეციის 50-ე ბიენალეში (2003 წ.) წარდგენილი ორი პროექტი: კურატორ ჰოუ ჰანრუს „ZOU: საგანგაშო ზონა“ (50-ე ბიენალეს მთავარი გამოფენა, ვენეციის ბიენალეს მთავარი კურატორი: ფრანჩესკო ბონამი) და ჩინეთის პავილიონის კურატორების: ფან დიანის და ხუან დუს Synthi-Scapes. თანამედროვე ხელოვნების თვალშისაცემი მახასიათებელია ტექნოლოგიისა და ხელოვნების სიმბიოზი, ხელოვნურისა და ბუნებრივის, ტრადიციულისა და თანამედროვეს კომბინაციაში ასახული რეალური ცხოვრება.

3 ვენეციის ბიენალე წარმოადგენს მსოფლიოში თანამედროვე ხელოვნების ერთ-ერთ უძველეს და მასშტაბურ გამოფენას. ვენეციის ბიენალეში ჩინეთის მონაწილეობის ისტორია შედარებით მოკლეა: თანამედროვე ჩინური სახვითი ხელოვნების ამ მნიშვნელოვან საერთაშორისო ფორუმზე წარდგენა შეიძლება რამდენიმე ქრონოლოგიურ პერიოდად დაიყოს:

პირველი პერიოდი (1958–1992) ხასიათდება ჩინეთის სპორადული მონაწილეობით, ძირითადად ტრადიციული ხელოვნების ნიმუშებით.

მეორე პერიოდში (1993–2003) ხდება ვენეციის ბიენალეს ძირითად და პარალელურ პროექტებში თანამედროვე ჩინური ხელოვნების წარდგენა უცხოელი კურატორების მიერ.

მესამე პერიოდი (2003 წლიდან დღემდე) ხასიათდება ვენეციის ბიენალეში ჩინეთის საკუთარი პავილიონებით რეგულარული მონაწილეობით; ასევე, თანამედროვე ჩინელი მხატვრები აგრძელებენ თავიანთი ნამუშევრების წარდგენას ბიენალეს მთავარ პროექტში.

ვენეციის 50-ე ბიენალეს მთავარმა კურატორმა – ფრანჩესკო ბონამიმ შეარჩია თემა „ოცნებები და კონფლიქტები. დამთავალიერებლის დიქტატურა“. პირველად ისტორიაში ფრანჩესკო ბონამიმ წარადგინა ერთობლივი კურატორობის სისტემა, რომლის ფარგლებშიც კურატორობა განაწილდა სხვადასხვა ქვეყნისა და კულტურის წარმომადგენელ 11

სპეციალისტზე. თითოეულმა კურატორმა წარადგინა ხელოვნების საკუთარი კონცეფცია და ხედავა 10 ურთიერთდაკავშირებულ და მეტ-ნაკლებად დამოუკიდებელ გამოფენაზე: 8 არსენალში, ხოლო 10 ჯარდინიში. „მართალია, ძირითადი და საკმაოდ ბუნდოვანი თემა: „ოცნებები და კონფლიქტები. დამთავალიერებლის დიქტატურა“ მოიცავს ყველა გამოფენას, მაგრამ აუცილებელი გახდა მათი ცალ-ცალკე ადაპტირება კურატორობის განსხვავებულ კონცეფციებზე“, რის შედეგად გაჩნდა 10 სექცია ანუ გამოფენა: იტალიელი ხელოვანების „ზონა“ (კურატორი: მასიმოლიანო გიონი), „საიდუმლონი“ (კურატორი: ფრანჩესკო ბონამი), „ნაპრალი: თანამედროვე აფრიკული ხელოვნება და ცვალებადი ლანდშაფტები“ (კურატორი: გილანე თავარდოსი), „ინდივიდუალური სისტემები“ (კურატორი: იგორ ზაბელი), „ZOU: საგანგაშო ზონა“ (კურატორი: ჰოუ ჰანრუ), თვითგადარჩენის სტრუქტურა“ (კურატორი: კარლოს ბასუალდო), „ყოველდღიურად ცვალებადი“ (კურატორი: გაბრიელ ოროსკო), „უტოპიის სადგური“ (კურატორები: მოლი ნესბიტი, ჰანს-ულრიხ ობრისტი და რიკრიტ ტირავანია), „თანამედროვე არაბული რეპრეზენტაციები“ (კურატორი: კატრინ დევიდი).

ერთ-ერთ თემატურ გამოფენაზე: „ZOU: საგანგაშო ზონა“ (კურატორი: საფრანგეთში მოღვაწე ჰოუ ჰანრუ) წარმოდგენილი იყო ვენეციის ბიენალეს ისტორიაში ყველაზე მეტი ჩინელი ხელოვანი ერთი დიდი პროექტის ფარგლებში. ჰოუ ჰანრუს კურატორუ-

ლი კვლევა მოიცავდა თანამედროვე მეგაქალაქების მდგომარეობას, რომლებიც აზიაში ხშირად სკონტინურად, დაგეგმვის გარეშე, დეველოპერი კომპანიების ახირების შესაბამისად შენდება. მისი აზრით, ZOU ასახავს სწორედ ასეთ ალოგიკურად აშენებულ ქალაქებს, რაც იწვევს არქიტექტორთა, ურბანული დაგეგმარების სპეციალისტთა და ხელოვანთა აღშფოთებას, რომლებიც, ამის საპირწონედ, ქმნიან ახალი ტიპის ხელოვნებას, როგორც თანამედროვე კულტურისა და ცხოვრების წესის გადააზრების მნიშვნელოვან ელემენტს. ჰოუ ჰანრუს აზრით, ZOU ასახავს თანამედროვე ხელოვნების პრაქტიკის ახალ, სწრაფად განვითარებად საერთაშორისო ინტერაქტიურ ტენდენციას, რომელიც ითვალისწინებს ამჟამინდელ სოციოკულტურულ პირობებს.

გამოფენის კურატორობის კონტექსტში ჰოუ ჰანრუს აღნიშნავს: „გლობალიზაციის მიერ წახალისებული ურბანიზაცია და ურბანული სივრცეების არნახული განვრცობა წარმოადგენს ჩვენი დღევანდელი ცვალებადი სამყაროს ყველაზე დინამიკურ და რთულ ასპექტებს. ყველა მაცხოვრებელს უწევს განვითარების, კონკურენციისა და თვითგადარჩენის პრობლემებთან ბრძოლა, ხოლო დამკვიდრებული სოციალური და ურბანული სტრუქტურები განიცდიან დეკონსტრუქციას და რეორგანიზაციას. ტრადიციული ურბანული დაგეგმარება მოექცა „დაგეგმარების შემდგომი“ რეალობის ჩრდილში: ქალაქი იქცა საგანგაშო სიტუაციების და არასტანდარტული დაგეგმარების მიერ შექმნილი ზონების კოლაჟად. მდგრადი განვითარებისა და სიცოცხლისთვის სათანადო პირობების შესაქმნელად აუცილებელია პრობლემების გადაჭრის გზების დაუყოვნებლივ მოძიება და გამოყენება. თანამედროვე ქალაქი იქცა საგანგაშო ზონად. სწორედ ამ ფონზე იპყრობენ ახალ ჰორიზონტებს სახელოვნებო და კულტურული აქტივობები, რომლებიც მჭიდრო კავშირშია ურბანულ ტრანსფორმაციასთან. ხელოვნები, ინტელექტუალები, აქტივისტები, ჯგუფებად და ინდივიდუალურად, არქიტექტორებსა და ურბანული დაგეგმარების სპეციალისტებთან ერთად, ცდილობენ ამ რეალობის შესაბამისი პროექტების, აქციების და ნამუშევრების შექმნას. ამ პროცესის შედეგად, ახალი იდეები და ნამუშევრები იქცევა მნიშვნელოვან ელემენტებად თანამედროვე ხელოვნების, კულტურის, ცოდნისა და ცხოვრების წესის ხელახლა გააზრებაში, ასევე წარმოსახვისა და ინოვაციისთვის ახალი სივრცეების შექმნაში“.¹

თავისი კურატორული იდეის განსახორციელებლად ჰოუ ჰანრუს მიიწვია დაახლოებით 40 ხელოვანი და სახელოვნებო ჯგუფი, არა მხოლოდ ჩინელები, რომლებმაც მაინც შეადგინეს მონაწილეთა უმრავლესობა, არამედ ხელოვანები მთელი მსოფლიოდან: იაპონიიდან, ფილიპინებიდან, ალჟირიდან, პერუდან, კორეიდან, ინდონეზიიდან, ტაილანდიდან, ვიეტნამიდან, საფრანგეთიდან. არსენალში ZOU-ს ფარგლებში წარმოდგენილი იყო კურატორის მიერ შეთავაზებულ თემაზე განსხვავებული რეაგირება: მოსაზრებები, გამოთქმული ავტორების მიერ აზია-წყნარი ოკეანის რეგიონიდან, როგორც გლობალური მშენებლობის მავნე გავლენით ყველაზე მეტად დაზარალებული ტერიტორიიდან, ასევე ევროპელი და ევროპაში მცხოვრები უცხოელი ხელოვანების პოზიციები.

სამხრეთკორეელი მხატვრის - იონგ-ჰა ჩენის „მძიმე ინდუსტრიები“, მაგალითად, წარმოადგენს ონლაინ პროექტის 1-არხიან პროექციას. ნამუშევარზე დართულ ტექსტში ავტორი წერს: „ჩემი ონლაინ ხელოვნების მიზანია ინტერნეტის არსის: ინფორმაციის ასახვა. მოაშორეთ ინტერაქტიური ასპექტი, გრაფიკა, დიზაინი, ფოტოები, ბანერები, ფერები, შრიფტები და ყველაფერი დანარჩენი. რა დარჩება? ტექსტი“ (იონგ-ჰა ჩენი: <http://www.yhchang.com>).

პარიზში მცხოვრებმა ცნობილმა ხელოვანმა - ხუან იუნპინმა წარადგინა ინსტალაცია „ლამურას პროექტი 1 და 2 (2001-2002)“, რომელიც მოიცავს მოდელებს, ჩანახატებს, დოკუმენტებს, ფოტოებსა და ვიდეოებს. ინსტალაციის იდეა მომდინარეობს ნამდვილი ამბიდან, როცა 2001 წლის აპრილში სამხრეთ ჩინეთის ზღვის თავზე ჩინურმა გამანადგურებელმა შენიშნა ამერიკული ჯაშუში თვითმფრინავი „ლამურა“ და აიძულა ის, ავარიულ რეჟიმში დამჯდარიყო ჩინეთის კუნძულ ხაინანზე. ხანგრძლივი მოლაპარაკებების შემდეგ ჯაშუში ხომალდი დანაწევრებულ მდგომარეობაში გადაეცა ამერიკულ მხარეს. „ლამურა 1“ წარმოადგენს ამ თვითმფრინავის შუა და უკანა სექციების ასლს, ხოლო „ლამურა 2“ იმეორებს შუა და წინა სექციების,

1 Z.O.U. - Zone of Urgency. 2003.

ასევე მარცხენა ფრთის ფორმას.

ხელოვანმა ვონ ჰოი ჩონგმა მაღაიზიიდან წარადგინა Re: Looking (2002-2003) - იმერსიული ინსტალაცია სპეციალურად აშენებულ სასტუმრო ოთახში ნახატებითა და კოლონიალური ფოტოებით კედლებზე, ასევე ტახტითა და სავარძლით, სუფრით დაფარული მრგვალი მაგიდით, ტელევიზორით, რომლითაც გადაიცემა დოკუმენტური ფილმი კუალა-ლუმპურში და ვენის ძველ უბნებში მიმდინარე ულტრათანამედროვე მოვლენების შესახებ, და კომპიუტერით, რომლის ეკრანზეც გახსნილია ამ პროექტისთვის სპეციალურად შექმნილი ვებგვერდი. ყველაფერი თითქოს ნაცნობია და ჩვეული, მაგრამ თუკი უფრო ახლოს დავაკვირდებით ფოტოებს, დავინახავთ, რომ კოლონიალური ცხოვრების სცენები აშკარად ყალბია: აზიურ ტანისამოსში ადგილობრივი აზიელების ნაცვლად ევროპელები არიან გამოსახულნი. ხელოვანმა შექმნა სივრცე რეალობასა და წარმოსახვას შორის, რისთვისაც გამოიყენა ინფორმაცია მაღაიზიისა და ავსტრიის მკვიდრი მკვლევრების რეალური მასალების საფუძველზე შექმნილი მხატვრული მასალიდან.

ხელოვანმა ლინ ილინმა, რომელიც ცხოვრობს და მოღვაწეობს გუანჯოუსა და ნიუ-იორკში, წარადგინა ინსტალაცია „პერფორმანსის ნ ვიდეო“: სპეციალურად შექმნილ აგურის სივრცეში სამი ტელევიზორი DVD აპარატურით, განთავსებული ლითონის ორსართულიან ხარაჩოზე, ორი ზემო რიგში და ერთი ქვევით. ტელევიზორით გადაიცემა 1993-2003 წლებში გამართული ნ პერფორმანსის ვიდეო, რომლებშიც ხელოვანი აშარუებს შეჯიბრებას ცურვაში: ხელებით და ფეხებით აკეთებს ცურვის იმიტაციას და თავს ჰყოფს წყლიან ტაშტში.

ლიან იუჰუის მულტიმედია ინსტალაცია „ქალაქი“ წარმოადგენს ურბანული ცხოვრების, მოდერნიზაციის და ადამიანებსა და ბუნებას შორის ურთიერთობის მეტაფორას. ხელოვანი უღრმავდება ურბანული მშენებლობის თემას ცათამბჷენის გამოსახულების მაგალითზე, რომელიც აწყობილია ერთმანეთზე დალაგებული და საერთო ღერძზე მბრუნავი ხის 9 ექვსკუთხა ფორმისგან. თითოეულ ფორმას აქვს ფანჯრების ორი ჰორიზონტალური რიგი. ფანჯრებზე ვხედავთ ბეიძინის, შანხაის, გუანჯოუს და პინიაოს მაცხოვრებელთა ფოტოებს, გადაღებულს ზურგიდან. ასევე, ვხედავთ ადამიანების, ობიექტებისა და შენო-

ბების ერთმანეთზე დადებულ ვიდეოებს.

ხელოვანებმა და მხატვრულმა ჯგუფებმა წარადგინეს ალტერნატიული რეალობა ინტერდისციპლინარული ნამუშევრებისა და ექსპერიმენტების ფორმით, რომლებიც შეიცავს ადგილობრივი თემების აქტივობებიდან გამომდინარე თანამედროვეობის, გარდასახვების და მოქნილი პლატფორმების ინტერვენციულ მოდელებს. შედეგად, წარდგენილ იქნა „საგანგაშო ზონებზე“ გლობალური პასუხის საერთო სტრატეგია, რომელიც აისახა ხელოვნების ნიმუშებში - ვიდეო, პერფორმანსი, ინსტალაცია, ვებ ხელოვნება თუ სხვა, რომლებშიც წარმოჩენილია ავტორების პირადი შეხედულება ხსენებულ კვლევით საკითხში ისტორიულ, გეოპოლიტიკურ, სოციოკულტურულ ცვლილებებზე, ასევე დიალოგის პლატფორმის შექმნაზე საზოგადოებასთან ერთად აუცილებელი ურბანული ტრანსფორმაციების მხატვრული ასპექტების განსახილველად.

ვენეციის ბიენალეს ისტორიაში ჩინეთის ეროვნული პავილიონი პირველად 50-ე გამოფენაზე წარდგა. ამ პრემიერის მომზადებაში ჩართულნი იყვნენ ჩინეთის სახალხო რესპუბლიკის კულტურის სამინისტრო, ჩინეთის ხელოვნების ეროვნული მუზეუმი, ჩინეთის ხელოვნების აკადემიის ფერწერის კვლევის ინსტიტუტი და სხვანი. ჩამოყალიბდა ექსპერტებისა და ხელოვნების კომიტეტები, რომლებშიც შევიდნენ ჩინეთის ხელოვნებისა და კულტურის წამყვანი ორგანიზაციების (ჩინეთის მხატვრობის აკადემია, ცენტრალური სამხატვრო აკადემია, გუანდონის ხელოვნების მუზეუმი და სხვ.) წარმომადგენლები.

ხანგრძლივი დისკუსიების შემდეგ არჩეულ იქნა „გადასვლის“ იდეა, რომელიც წარადგინეს ფან დიანმა და მისმა ასისტენტმა - ხუან დუმ. ეს პროექტი მოიცავდა ჩინეთის ინიციატივას ვენეციის ბიენალეში მონაწილეობასთან და მსოფლიოსთვის თანამედროვე ჩინური ხელოვნების გაცნობასთან დაკავშირებით. ვან იონმა დამატებითად წარადგინა პროექტი „ახალი სახლი“, რათა გამოეხატა ჩინეთის ოცნება, ააშენოს ზომიერად აყვავებული საზოგადოება, როგორც თანამედროვე ჩინელი ხალხის სულიერ სახლად ქცევის სიმბოლო. მის მიზანს ასევე წარმოადგენდა უძველეს და თანამედროვე კულტურებს შორის კონფრონტაციის, ურთიერთმოქმედების და დღევანდელ ჩინეთში ახალი კულტურის ჩამოყალიბების ჩვენება ვენეცია-

ში ჩინური პავილიონის პირველად გახსნის ჭრილში. ფენ დიანმა გააერთიანა თავისი იდეა და ვან იონის პროექტი ერთი თემის ქვეშ: Synthi-Scapes, რომელშიც თავმოყრილია ახალი სახლის, ურბანიზაციისა და ტრადიციული ჩინური საცხოვრებლისთვის შესაფერისი გარემოს შექმნის იდეები.²

თემა Synthi-Scapes მოიცავს რამდენიმე კონცეფციას. პირველი ნაწილი: Synthi აღნიშნავს სიტყვას „სინთეტიკური“ და მიუთითებს ბუნებრივი ელემენტების ხელოვნურად გარდაქმნაზე, ასევე ინტეგრირებული მიდგომის მეშვეობით თანამედროვე არტექტების რეალიზაციაზე. მეორე ნაწილი: Scapes მომდინარეობს სიტყვიდან „ლანდშაფტები“ და გვაცნობს დღევანდელი შემოქმედებითი ლანდშაფტების სიმდიდრეს.

კურატორი და მისი კოლეგა თვლიან, რომ გლობალიზაციის კონტექსტში ჩინელმა ხელოვანებმა უნდა გამოიყენონ ჩინური მახასიათებლების მექანე თანამედროვე ხელოვნების ნიმუშები, რათა შექმნან ინდივიდუალური თვითგამოხატვისა და საერთო კულტურული თემებისთვის, ასევე სხვადასხვა მედიისთვის საზიარო სტრუქტურა. ამ კურატორული თემის განსახორციელებლად მიიწვიეს ხელოვანები: ლიუ ჯიანუა, ლუ შენ-ცუნგი, ვან შუ, იან ფუდონგი და ჯან ვანგი. მათ დამოუკიდებლად იმუშავეს „ახალი სახლის“ ხუთ სექციაზე: „პარმადი“, „სასტუმრო ოთახი“, „საერთო ოთახი“, „კაბინეტი“ და „საძინებელი“.

ჩინეთის პავილიონის „პარმადის“ განსხეულება აისახა ვან შუს ნამუშევარში „ნგრევასა და შენებას შორის“. ხელოვანმა გამოიყენა ნაცრისფერი აგური ჩინური ბაღის და მოკირწყლული შიდა ხეივნის ასაშენებლად. ნამუშევრის მასალა წარმოადგენს ალუზიას ძველ ჩინურ არქიტექტურაზე, თუმცა ასევე აშკარაა კომპოზიციის თანამედროვე სული, რომელიც გამოხატულია კედლის აგურების წყობასა და სივრცით გადაწყვეტაში. რადგან თავდაპირველად პავილიონის მდებარეობად შეირჩა ვენეციის წმ. მარკოზის მოედანი, ვან შუმ წამოაყენა ვენეციაში ჩინური ბაღების იდეა, რომლის მიხედვით პავილიონისკენ მიმავალი გზისა და შესასვლელისთვის კლასიკური იტალიური თალი გადაკეთდა ტიპურ ჩინურ კარიბჭედ, ხოლო იტალიურ შიდა ეზოსა და კამაროვან გალერეას შორის გაშენდა ნაცრისფერი აგურის კედელი. შიდა ეზოდან დერეფანში შემავალი ბუნებრივი განათება გარდაქმნის შიდა სივრცეს ჩინური სტილის შიდა ეზოს კონსტრუქციად, რომელშიც გამოყენებულია ფოლადის ფორმები და ნაცრისფერი აგურები. ვან შუმ ჩინეთიდან ასევე გადაზიდა ტრადიციული იაპონური საცხოვრებისთვის გამოყენებული აგურები, რომლებითაც დაგვირგვინდა „ნგრევის“ გარდაქმნა „შენებად“, ანუ კლასიკური იტალიური არქიტექტურის ტრანსფორმაცია. ამ ნამუშევრის მიზანია კლასიკურ იტალიურ არქიტექტურასა და ჩინურ ლანდშაფტის დიზაინს შორის დიალოგის წახალისება.

ჯან ვანის ფართომასშტაბიანი ინსტალაცია „ქალაქები მთებითა და წყლით“ შეადგენს ჩინური პავილიონის „სასტუმრო ოთახს“. ხელოვანმა გადააქცია პავილიონის ორ საგამოფენო დარბაზს შორის მდებარე გამყოფის ორივე მხარე კედლის ზომის სარკეებად, ხოლო მათ ქვევით განათავსა სხვადასხვა სიმაღლის ბრჭყვიალა ლითონის ინსტრუმენტების რიგები, როგორც ალუზია ქალაქის პეიზაჟებზე. ბოლის მანქანის მეშვეობით შეიქმნა ნისლის თუ გამონახოლქვის ილუზია. შუშების გარემოცვაში ჩასმულმა უცნაურმა, მაგრამ ცნობადმა ურბანულმა კონსტრუქციებმა ერთ მთლიანად გარდაქმნეს „სასტუმრო ოთახი“ და სარკეები, რითაც გააფართოვეს გამოფენის სივრცითი შეგრძნება და ხაზი გაუსვეს ჯან ვანის ხედვას ახალი მსოფლიოს შესახებ: მოხმარება, ჩანაცვლება, მითვისება, გადაფარვა.

იან ფუდონგის ნამუშევარი ვიდეოს ფორმატში განთავსდა „საერთო ოთახში“. ვიდეო გადიოდა ერთდროულად სამ ეკრანზე და მოიცავდა ახალგაზრდა ქალაქელი კაცისა და ქალის თხრობას თავიანთი სულიერი და ემოციური მდგომარეობის შესახებ. ინტიმური საუბრების ჩანაწერების დახმარებით ხელოვანი ასახავს სულიერ მიდგომას ახალგაზრდა ქალაქელთა მიმართ, ხოლო მხატვრული ფილმის, ვიდეოსა და დოკუმენტალისტიკის ზღვარზე მყოფი მეთოდის მეშვეობით ირჩევს სცენებს ყოველდღიური ცხოვრებიდან, ასევე იყენებს ურბანულ არქიტექტურას, როგორც ფონს კარაოკეს სიმღერებისა და მუსიკის წყალობით ატმოსფეროს შესაქმნელად.

ლუ შენ-ცუნმა შექმნა ჩინური პავილიონის

2 Synthi-Scapes. 2003.

„კაბინეტი“: კედელთან ახლოს მდგარი თაროები მავთულით შეკრული ილუსტრირებული წიგნებით და ტრაქტატებით მხატვრობის შესახებ. წიგნები განთავსდა ისე, რომ მათი ყუბის მეშვეობით შექმნილიყო უზარმაზარი ძველისძველი პეიზაჟი. ამ ნამუშევრის დამთვალიერებელს ასევე მიეცა თაროებზე განთავსებული წიგნებითა და ალბომებით ტკობის შესაძლებლობა, რის შედეგადაც იგი ხდებოდა როგორც ხელოვნების მოყვარული, ისე მისი შემქმნელიც. დამთვალიერებლის ცქევა, რომელიც თაროებიდან თავისუფლად იღებს და აბრუნებს ტომებს, შედეგად იქცევა ნამუშევრის ნაწილად და ცვლის პეიზაჟის თავდაპირველ სტატიკურ იერს. ეს კი ასახავს კოლაჟის კონცეფციას და ხაზს უსვამს ინტერაქტიურ ურთიერთობას ნამუშევარს, იდეასა და დამთვალიერებელს შორის.

ლიუ ჯიანუსა ნამუშევარი „ყოველდღიური სიმყიფე“ შეადგენს ჩინური პავილიონის „საძინებელ ოთახს“. იატაკზე განლაგებულია გამომწვარი თიხის სხვადასხვა ობიექტი, ხოლო ცენტრში, სამი კედლის გაყოლებზე ჩამოკიდებული მუთაქა, ქუდები და ჩანთები. ხელოვანმა გამოიყენა თეთრი კერამიკა, რითაც ასახა ჩინური თუ აღმოსავლური ტრადიცია და, ამავე დროს, აქცენტი გააკეთა თანამედროვე ყოველდღიურობისთვის დამახასიათებელი ჩვეული და ტრივიალური საგნების დიდ რაოდენობაზე, როგორც ექსპრესიის ობიექტებზე, მათ იმიტაციასა და წარმოებაზე.

ფან დიანმა ხელოვნების ნიმუშის მაგალითზე წარმოაჩინა ჩინეთის კულტურული საზღვრები და მახასიათებლები. დღევანდელი ყოველდღიურობის დინამიკურობა უშუალოდაა ასახული თითოეული ხელოვანის ცნობიერებაში და გადმოცემულია ხელოვნური და ბუნებრივი, ტრადიციული და თანამედროვე მეთოდებით „ნგრევისა“ და „შენების“ თემების, კოლაჟისა და დეკონსტრუქციის გამოყენებით ექსპერიმენტების სახით.

ვენეციის 50-ე ბიენალეზე ეროვნული პავილიონით ჩინეთის მონაწილეობამ მნიშვნელოვანი გარღვევა მოახდინა თანამედროვე ჩინური სახვითი ხელოვნების ისტორიაში. ჩინური პავილიონის კურატორებმა კულტურული სუბიექტურობა ორმაგი ნარატივის სტრატეგიის მეშვეობით ააშენეს: ერთი მხრივ, „ახალი სახლი“ სიმბოლურად გამოხატავდა „მცირე კეთილდღეობის“ სამოგადოების რეალიზაციას, ხოლო მეორე მხრივ, ურბანიზაცია ასახავდა გლობალი-

ზაციის კულტურულ კონფლიქტებს. ხუთმა მხატვარმა ტრადიციული საცხოვრებელი სივრცეები განმარტა: ვანგ შუს ინსტალაციამ „დანგრევასა და მშენებლობას შორის“ შესასვლელი ზონა ნაცრისფერი აგურის პერფორირებული კედლით გარდაქმნა, რითაც შექმნა დიალოგი ჩინურ და იტალიურ არქიტექტურას შორის; ჟან ვანგის ნამუშევარმა „ქალაქები მთებითა და წყლით“ უჟანგავი ფოლადის ჭურჭლისგან „მისაღები ოთახი“ შექმნა, სადაც სარკისებური ანარეკლები აძლიერებდა სივრცით ილუზიას; იანგ ფუდონგის ვიდეო ნამუშევარმა „სამოთხე, მო ლი“ „მისაღებში“ მყოფი ქალაქელი ახალგაზრდების ემოციები აღბეჭდა; ლიუ შენგუონგის ინტერაქტიურმა ბიბლიოთეკამ მაყურებელს წიგნების ხერხემლიდან „მთის პეიზაჟის“ ხელახლა შექმნის საშუალება მისცა; ლიუ ჯიანუსა კერამიკულმა ინსტალაციამ „ყოველდღიური მყიფეობა“ „საძინებელი“ ყოველდღიური ნივთების მყიფე ასლებით შეავსო. ყველა ნამუშევარში განხორციელდა ტრადიციული ელემენტების თანამედროვედ გადმოცემის ძირითადი კურატორული სტრატეგია: ეს მოხდა მასალების (კერამიკა, აგური), სიმბოლოების რეკონსტრუქციის (სუფრის ჭურჭელი, როგორც „ქვები“, წიგნები, როგორც „ლანდშაფტი“) და მედია ინოვაციების (მრავალარხიანი ვიდეო) გზით. პროექტმა შეგნებულად უარყო დასავლეთში „ჩინური ავანგარდის“ ეგზოტიზაცია. ადგილობრივ კულტურაში ფესვგადგმული, ინტერაქტიური გადაწყვეტილებებით, პავილიონმა წარმოადგინა ურბანიზაციის დიალექტიკა: ტრადიციისა და თანამედროვეობის კონფლიქტი და სინთეზი, დემონტაჟი და შექმნა, ადასტურებდა გადასვლას პასიური შერჩევიდან აქტიურ პოპულარიზაციაზე ჩინური თანამედროვე ხელოვნების გლობალურ კონტექსტში.

2003 წელს SARS ვირუსის ეპიდემიის გამო ჩინური პავილიონი, რომელიც, თავდაპირველი გეგმის მიხედვით, პირველად უნდა წარმდგარიყო მაყურებლის წინაშე ვენეციაში, ჩინეთის ხელისუფლებასა და ვენეციის ბიენალეს საორგანიზაციო კომიტეტს შორის მოლაპარაკებების შედეგად, გადაიტანეს ჩინეთის გუანდონის ხელოვნების მუზეუმში. სწორედ ასე იქცა ჩინეთის ეროვნული პავილიონი ბიენალეს ისტორიაში პირველ გამოფენად, რომელიც ვენეციის ფარგლებს გარეთ მოეწყო.

ვენეციის ბიენალეს ეროვნული პავილიონები

ეროვნული ხელოვნების ვიტრინებია. ვენეციის ბიენალეზე ჩინელი მხატვრების მონაწილეობის ისტორიის მანძილზე ცვლილებები მოხდა მათი ნამუშევრების შერჩევისა და წარმოდგენის კუთხით: ჩინური პავილიონის შექმნამდე, ევროპელი და ამერიკელი კურატორები – ვენეციის ბიენალეს დირექტორები – გამოფენისთვის ძირითადად ჩინურ ნახატებს ირჩევდნენ, რადგან მათ შერჩევაზე გავლენა მოახდინა „საერთაშორისო პოლიტიკურმა კლიმატმა და ეგზოტიკურმა ცნობისმოყვარეობამ“. ხოლო 2003 წლიდან, როდესაც ქვეყანამ მხატვრების ნამუშევრების საკუთარ პავილიონში გამოფენა დაიწყო, ჩინეთის კურატორებმა თანამედროვე ჩინური სახვითი ხელოვნე-

ბის წარმოდგენა დაიწყეს.

ტექნოლოგიისა და ხელოვნების სიმბიოზი წარმოადგენს თანამედროვე ხელოვნების ერთ-ერთ თვალსაჩინო მახასიათებელს. გლობალიზაციის ეპოქაში ტექნოლოგიები ასრულებენ სულ უფრო მნიშვნელოვან როლს ხელოვნებაში. თანამედროვე ხელოვნები ასახავენ თავიანთ უნიკალურ მსოფლმხედველობას, რა მიზნითაც იყენებენ შემოქმედებითი კონცეფციებისა და რთული მაღალტექნოლოგიური მეთოდების კომბინაციას. მეცნიერებამ და ტექნოლოგიებმა შექმნეს ახალი, უფრო მასშტაბური ასპარეზი ხელოვნებისთვის და უნიკალური გამოცდილებები ხელოვნების მოყვარულთათვის.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Biennial Report by Universes in Universe. <http://universes-in-universe.de/car/venezia/bien50/e-report.htm> (14/07/2024)
- Z.O.U. – Zone of Urgency. Curated by Hou Hanru. <http://universes-in-universe.de/car/venezia/bien50/zou/e-press.htm> (14/07/2024)
- Synthi-Scapes – 50th Venice Biennale 2003, Chinese Pavilion <https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/synthi-scapes-50th-venice-biennale-2003-chinese-pavilion--2003> (16/07/2024).

CHINESE ARTISTS AT THE 50TH VENICE BIENNALE (2003)

Yang Peihan

Keywords: 50th Venice Biennale, artist, curator, China, pavilion, exhibition, project

Abstract: This article investigates two projects of the 50th Venice Biennale of 2003: “Z.O.U. – Zone of Urgency” by the curator Hou Hanru, presented as part of the main exhibition of the 50th Venice Biennale’s chief curator Francesco Bonami, and *Synthi-scapes* by the curators of the China Pavilion, Fan Dian and Huang Du. A notable feature of contemporary art is the symbiosis of technology and art, real life is reflected by the artists in the combination of the artificial and the natural, the traditional and the contemporary.

The Venice Biennale is a large-scale exhibition of contemporary art, one of the oldest in the world. China’s history of participation in the Venice Biennale is relatively short, and the presentation of contemporary Chinese fine art at this major international forum can be divided into several chronological periods.

The first period (1958–1992) is characterised by China’s sporadic participation, mainly with traditional works of art.

The second period (1993–2003) saw the presentation of contemporary Chinese art in the main and parallel projects of the Venice Biennale by foreign curators.

The third period (from 2003 to the present) is characterised by China’s participation in the Venice Biennale with its own pavilions on a regular basis, while contemporary Chinese artists continue to present their works in the main project of the Biennale.

The chief curator of the 50th Venice Biennale (2003), Francesco Bonami, chose the theme “Dreams and Conflicts. The Dictatorship of the Viewer”. For the first time, Francesco Bonami introduced the co-curatorial system, in which he assigned curatorial work to eleven specialists from different countries and cultures. Each of the curators presented their concepts and perspectives on art in ten interrelated and relatively independent exhibitions, eight at the Arsenale, two at the Giardini. “Although the main (extremely vague) theme of ‘Dreams and Conflicts – The Dictatorship of the Viewer’ encompasses all the exhibitions, each has had to adapt to very

different curatorial concepts”¹. The result was ten sections or exhibitions: “The Zone” for young Italian artists, curated by Massimiliano Gioni; “Clandestines”, curated by Francesco Bonami; “Fault Lines: Contemporary African Art and Shifting Landscapes”, curated by Gilane Tawadros; “Individual Systems”, curated by Igor Zabel; “Z.O.U. – Zone of Urgency”, curated by Hou Hanru; “The Structure of Survival”, curated by Carlos Basualdo; “The Everyday Altered”, curated by Gabriel Orozco; “Utopia Station”, curated by Molly Nesbit, Hans Ulrich Obrist and Rirkrit Tiravanija; “Contemporary Arab Representations”, curated by Catherine David.

One of the thematic exhibitions, “Z.O.U. – Zone of Urgency”, curated by Hou Hanru, a Chinese curator living in France, represented the largest number of Chinese artists in a major project in the history of the Venice Biennale. Hou Hanru’s curatorial research focused on the state of contemporary megacities, which in Asian countries are often built up exponentially, without regular planning, at the discretion of developers. The “Zone of Urgency”, from his point of view, is just such megacities built beyond all logic, which causes outrage among architects, urban planners and artists who respond to this by creating a new type of art, an important element in redefining contemporary culture and lifestyles. Hou Hanru understands “Z.O.U. – Zone of Urgency” as a project that represents a new rapidly developing international interactive trend of contemporary art practices that takes into account the current socio-cultural conditions.

¹ Biennial Report.

In the curatorial text for the exhibition, Hou Hanru wrote in particular: “Driven by globalisation, urbanisation and the explosive expansion of urban spaces are the most dynamic and complex aspects in our mutating world today. (...) Every resident has to face pressing questions of development, competition and survival, while established social and urban structures are subjected to deconstruction and reorganisation. Traditional urban planning has been surpassed by a ‘post-planning’ reality: the city has become a collage of zones created by urgency rather than by regular planning. (...) In order to create conditions for sustainable development and life, urgent solutions must be invented and put into practice. The modern city is becoming a zone of emergency. It is against this background that artistic and cultural activities, closely linked to urban transformation, are reaching a new frontier. Artists, intellectuals, activists, in groups or individually, together with architects and urban planners, are trying to create projects, actions and works to negotiate with this reality. This process results in new ideas and works that become important elements in re-defining contemporary art, culture, knowledge and lifestyles, as well as opening up space for imagination and innovation”².

To realise the curatorial idea, Hou Hanru invited about 40 authors and art groups: not only Chinese artists, who nevertheless made up the majority of participants, but also artists from around the world – Japan, the Philippines, Algeria, Peru, Korea, Indonesia, Thailand, Vietnam, France. “Z.O.U. – Zone of Urgency” at the Arsenal presented different artistic responses to the theme proposed by the curator: the point of view of authors from the Asia-Pacific region as the most affected by the situation of global built-up areas and the point of view of European authors and foreign artists living in Europe.

The work by the South Korean artist Young-Hae Chang “Heavy Industries”, for example, was a single-channel projection of a web project. In the accompanying text, the artist wrote: “My web art tries to express the essence of the Internet: information. Take away interactivity, graphics, design, photos, banners, colours, fonts and everything else, and what’s left? Text” (Young-Hae Chang. <http://www.yhchang.com>).

Huang Yong Ping, a renowned Chinese artist living in

Paris, exhibited the installation “Bat Project I & II” (2001–2002), which included models, sketches, documents, photographs and videos. The idea of the installation was based on the true story of the interception of an American spy plane “Bat” by a Chinese fighter jet over the South China Sea in April 2001 and its emergency landing on the Chinese island of Hainan. After much negotiation, the US aircraft was handed over to the US in disassembled form. “Bat I” is a replica of the middle and rear parts of the aircraft, “Bat II” is a replica of the middle and front parts and the left wing of the aircraft.

The Malaysian artist Wong Hoy Cheong presented “Re:Looking” (2002–2003), an immersive installation in a specially constructed living room with paintings and old colonial photographs on the walls, a sofa and an armchair, a round table covered with a tablecloth, a TV set broadcasting a documentary about the ultra-modern development of Kuala Lumpur and the old neighbourhoods of Vienna, and a computer on which a specially created website was opened. Everything seems familiar and clear to the viewer, but if you look closely at the photographs, the scenes of colonial life turn out to be fake – the pictures show Europeans in Asian clothes instead of local Asians. The artist created a border space between reality and imagination, using information from fictional sources inspired by real materials of Malaysian and Australian explorers.

The artist Lin Yilin, who lives and works in Guangzhou and New York, exhibited the installation “6 Videos of Performance”: in a specially created brick enclosure, three TV sets with DVD players – two in the upper row, one in the lower row – were placed on two tiers of metal scaffolding. The TVs broadcast video documentation of 6 performances from 1993–2003, in which the artist satirised swimming competitions by imitating strokes with his arms and legs and dipping his head into a basin of water.

Liang Juhui’s multimedia installation “City” is a metaphor for urban life, modernisation and the relationship between people and nature. The artist reflects on the theme of urban construction through the image of a high-rise tower assembled from nine wooden hexagonal forms stacked on top of each other and rotated on a common axis. Each form has two tiers of windows. Each

² Z.O.U. – Zone of Urgency.

window of the tower features photographs of residents of Beijing, Shanghai, Guangzhou and Pingyao, taken from the back. The digital videos are superimposed images of people, objects and buildings, as if thrown on the ground³.

Artists and art groups presented an alternative reality – interdisciplinary works, experiments with interventional models of modernity, performative transformations, and flexible platforms resulting from the activities of local communities. The result was the representation of a common strategy of global response to the “zones of urgency”, reflected in multimedia works of art – video works, performances, installations, web art, etc., representing the authors’ personal views on historical, geopolitical, socio-cultural changes in the stated research problem, and the formation of a dialogue platform for discussing with the public the artistic aspects of the necessary urban transformations.

China’s national pavilion was to be presented at the 50th Venice Biennale for the first time. The Ministry of Culture of the People’s Republic of China, the National Art Museum of China, the Fine Arts Research Institute of the Chinese Academy of Arts, etc. were involved in the preparation of the event. A committee of experts and an art committee were assembled from representatives of China’s leading arts and culture organisations, including the Chinese Academy of Painting, the Central Academy of Fine Arts, the Guangdong Museum of Art and others.

After much deliberation, the idea of “Relocation” was chosen, presented by Fan Dian and his assistant Huang Du. The project focused on China’s initiative to participate in the Venice Biennale and to present a new understanding of Chinese contemporary art to the world. Wang Yong added the “New Home” project to express China’s dream of building a moderately prosperous society and the reality of becoming a symbol of the spiritual home of the contemporary Chinese people, to show the confrontation and interaction between ancient and modern cultures, the birth of a new culture in contemporary China, and at the same time to symbolise that the Chinese pavilion is being presented in Venice for the first time. Fan Dian combined Wang Yong’s ideas and his own, and proposed the theme of *Synthi-Scapes*, combining the ideas of a new home, urbanisation, creating the

environment of a traditional Chinese home⁴.

The theme *Synthi-Scapes* is a derivative of several concepts. The first part, “Synthi”, refers to the word “Synthetic”, to the transformation of natural elements into artificial ones, and to the realisation of contemporary artefacts through an integrated approach. The second part, “scape”, derived from “Landscape”, informs about the richness of today’s creative landscape.

The curator and his co-curator believe that in the context of globalisation, Chinese artists should explore contemporary artworks with Chinese characteristics to form a complementary and mutually reflective structure between individual expression and common cultural themes, as well as between different media. The artists Liu Jianhua, Lu Shengzhong, Wang Shu, Yang Fudong and Zhang Wang were invited to realise the curatorial theme. Each worked independently on one of the five sections of the “new home”: the “porch”, the “drawing room”, the “living room”, the “study” and the “bedroom”.

The “porch” of the China Pavilion was shaped by Wang Shu’s work “Between Demolition and Construction”. The artist used grey bricks to construct a scratched Chinese garden wall enclosing a grey brick-paved corridor. The material of the work references ancient Chinese architecture, but a certain sense of modernity emanates from the composition of the wall’s bricks and spatial execution. Since the original location of the pavilion was chosen to be in St. Mark’s Square in Venice, Wang Shu had the idea of Chinese gardens in Venice, and he sought to transform the entrance and passage to the China Pavilion by transforming the Italian classical gate into a typical Chinese garden-style gate and building a grey brick wall between the Italian courtyard and the arcade. Natural light entering the corridor from the courtyard side is used to transform the corridor space into a Chinese courtyard structure using steel forms and grey bricks. Wang Shu was also supposed to transport a large number of bricks used for the construction of traditional Jiangnan residential buildings from mainland China, thus completing the transformation of “demolition” and “construction”, and transforming Italian classical architecture. This work was intended to be a dialogue between Italian classical architecture and Chinese garden architecture.

³ Tao Di.

⁴ *Synthi-Scapes*.

Zhang Wang's large-scale installation "Cities with Mountains and Water" forms the "drawing room" of the China Pavilion. The artist turned the two sides of the partition between the two exhibition halls into a wall-sized mirror and arranged piles of shiny metal utensils of various heights beneath them, referring to cityscapes. A smoke machine created the illusion of smog or fog. Strange but recognisable urban structures refracted in the mirrors, creating visual dissonance, turning the "drawing room" and the looking glass into a single whole, enhancing the spatial sense of the exhibition hall and emphasising the characteristics of Zhang Wang's new world: consumption, substitution, appropriation, superimposition.

Yang Fudong's video work "Heaven, Mo Li" was placed in the "living room". Played on three screens simultaneously, the work presents spiritual and emotional narratives of young men and women who live in the city. Through the recording of intimate conversations, the artist reflects the emotional approach of today's young city dwellers. Employing a technique that borders between film, video and documentary, Yang Fudong selects scenes from everyday life, uses urban architecture as a backdrop to create a mood through karaoke songs and music.

Lu Shengzhong created the "study" of the China Pavilion. The artist installed bookshelves close to the wall on which wire-bound illustrated books and painting treatises were placed. The books were arranged in such a way that their spines formed a huge ancient landscape painting. The visitor could enjoy the space of this work, and freely flip through books or albums from the shelves, becoming both the connoisseur and the creator of the work. As the behaviour of the viewer freely pulling out and inserting volumes becomes part of the work, it also changes the original static picture of the landscape. This reflects the concepts of collage and deconstruction and emphasises the interactive relationship between the work, the idea and the viewer.

Liu Jianhua's work "Everyday Fragility" forms the "bedroom" of the China Pavilion. On the floor are numerous objects made of baked ceramics; a cushion hangs in the centre, and shoes, hats and bags are arranged along the three walls. Liu Jianhua's use of white ceramic material reflects the Chinese or Oriental tradition, and at the same time he chooses a large number of repetitive

and trivial objects of modern everyday life as objects of expression, imitating and reproducing everyday objects.

Fan Dian endeavoured to present the cultural boundaries and cultural characteristics of China through the artists' works. The dynamic situation of today's real life is directly reflected in the consciousness of each artist, and is expressed by them in the combination of the artificial and the natural, the traditional and the actual, in experiments with "demolition" and "construction", collage and deconstruction.

China's participation in the 50th Venice Biennale with a national pavilion marked a significant breakthrough in the history of contemporary Chinese fine art. The curators of the Chinese Pavilion constructed cultural subjectivity through a dual narrative strategy: on the one hand, the "new home" symbolised the realisation of a "small prosperity" society, while on the other, urbanisation reflected the cultural conflicts of globalisation. Five artists interpreted traditional living spaces: Wang Shu's installation "Between Demolition and Construction" transformed the entrance area with a perforated wall of grey bricks, creating a dialogue between Chinese and Italian architecture; Zhan Wang's work "Cities with Mountains and Water" formed the "drawing room" out of stainless steel utensils, where mirror reflections enhanced the spatial illusion; Yang Fudong's video work "Heaven, Mo Li" captured the emotions of urban youth in the "living room"; Liu Shengzhong's interactive library allowed viewers to rebuild a "mountain landscape" from book spines; Liu Jianhua's ceramic installation "Everyday Fragility" filled the "bedroom" with fragile copies of everyday objects. All works implemented the key curatorial strategy of contemporary transmission of traditional elements through the transformation of materials (ceramics, brick), reconstruction of symbols (tableware as "rocks," books as "landscape") and media innovation (multi-channel video). The project deliberately rejected the exoticisation of the "Chinese avant-garde" in the West. Rooted in local culture, with interactive solutions, the pavilion presented the dialectic of urbanisation: the conflict and synthesis of tradition and modernity, dismantling and creation, affirming the transition from passive selection to active promotion of Chinese contemporary art in a global context.

Due to the SARS outbreak in 2003, the China Pavilion, originally planned to be located in Venice for the first time, was presented at the Guangdong Museum of Art in

China following negotiations between the Chinese government and the Venice Biennale Organising Committee, and became the only national pavilion exhibition held outside Venice itself in the history of the Venice Biennale.

The national pavilions at the Venice Biennale are showcases for national art. Throughout the history of Chinese artists' participation in the Venice Biennale, there have been changes in the selection and representation of their works. Before the creation of the Chinese pavilion, European and American curators—the directors of the Venice Biennale—chose mainly Chinese paintings for exhibition, as their selection was influenced by

“the international political climate and exotic curiosity”⁵. Since 2003, when the country began exhibiting artists' works in its own pavilion, curators representing China have begun to represent contemporary Chinese fine art.

A notable feature of contemporary art is the symbiosis of technology and art. In the era of globalisation, technology plays an increasingly important role in art. Contemporary artists convey their unique perception of the world through the fusion of artistic concepts and complex high-tech creative methods. Science and technology have opened new frontiers for art, giving the viewer a unique experience.

REFERENCES:

- Biennial Report by Universes in Universe. <http://universes-in-universe.de/car/venezia/bien50/e-report.htm> (14/07/2024)
- Z.O.U. - Zone of Urgency. Curated by Hou Hanru. <http://universes-in-universe.de/car/venezia/bien50/zou/e-press.htm> (14/07/2024)
- Tao Di. Installation in Contemporary Visual Art of the Late 20th – Early 21st Centuries. Minsk: Belarusian State Academy of Arts, 2023. 240 p.
- Synthi-Scapes - 50th Venice Biennale 2003, Chinese Pavilion <https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/synthi-scapes-50th-venice-biennale-2003-chinese-pavilion--2003> (16/07/2024)
- Sheng Wei. Expectations of “Chinese Contemporary Art” - Based on the History of Chinese Participation in the Venice Biennale. Sculpture 2010, No. 05, pp. 42-43

5 Sheng Wei.



1. ლიუ ჯიანჰუა, „ყოველდღიური სიმყიფე“, 2002.
ვენეციის 50-ე ბიენალე, სექცია „ZOU: საგანგაშო ზონა“; კურატორი ჰოუ ჰანრუ.
LIU JIANHUA. EVERYDAY FRAGILITY. 2002
50TH VENICE BIENNALE, SECTION “Z.O.U. – ZONE OF URGENCY”, CURATED BY HOU HANRU
Source:http://www.360doc.com/content/17/1106/18/37024376_701423333.shtml



2. ლიუ ჯიანჰუა, „ყოველდღიური სიმყიფე“, 2002.
ვენეციის 50-ე ბიენალე, სექცია „ZOU: საგანგაშო ზონა“; კურატორი ჰოუ ჰანრუ.
LIU JIANHUA. EVERYDAY FRAGILITY. 2002
50TH VENICE BIENNALE, SECTION “Z.O.U. – ZONE OF URGENCY”, CURATED BY HOU HANRU
Source:http://www.360doc.com/content/17/1106/18/37024376_701423333.shtml



3. იან ფუდონგი, ვიდეო „სამოთხე, მო ლი“, 2003.
ვენეციის 50-ე ბიენალე, ჩინეთის ეროვნული პავილიონი.
LIANG JUHUI. *CITY*. MULTIMEDIA INSTALLATION, 2002
50TH VENICE BIENNALE, SECTION “Z.O.U. – ZONE OF URGENCY”, CURATED BY HOU HANRU
Source: <https://www.takungpao.com.hk/culture/text/2017/0720/98846.html>



4. ზან ვანი, ინსტალაცია
„ქალაქები მთებითა და წყლით“,
2003.

ვენეციის 50-ე ბიენალე, ჩინეთის
ეროვნული პავილიონი.

ZHANG WANG. *CITIES WITH
MOUNTAINS AND WATER.*

INSTALLATION, 2003

50TH VENICE BIENNALE, CHINA'S
NATIONAL PAVILION

Source: [http://www.zhanwangart.com/
works/33](http://www.zhanwangart.com/works/33)



5. იან ფუდონგი, ვიდეო
„სამოთხე, მო ლი“, 2003.

ვენეციის 50-ე ბიენალე, ჩინეთის
ეროვნული პავილიონი.

YANG FUDONG. *HEAVEN, MO LI.* VIDEO,
2003

50TH VENICE BIENNALE, CHINA'S
NATIONAL PAVILION

Source: [https://videobureau.org/artist/
yang-fudong/video/2374](https://videobureau.org/artist/yang-fudong/video/2374)

მოკლემეტრაჟიანი ფილმი: „კედელი“ და სოციალური ქსელები (ურთიერთკავშირის დადგენისთვის)

თემურ ქანთარია-ჯაბადარი

საკვანძო სიტყვები: ქართული ფილმი, სოციალური ქსელი, ხელოვნება და საზოგადოება, ალექო ნინუა, კომუნიკაცია

1966 წლის მოკლემეტრაჟიანი ფილმი „კედელი“ (რეჟისორი: ალექო ნინუა) ერთი შეხედვით უწყინარი მხატვრული სურათია, რომელიც პატარა სენტიმენტალურ კინო-ნოველას წარმოადგენს, თითქოს „არაფრით გამორჩეული“, ეპოქის რიგითი ქმნილების სახით. თუმცა, მხატვრული ღირსებების გარდა, ის საკმარისად საინტერესო შინაარსობრივი ქარგით, დროისა და კულტურის ფიქსაციით გვეხმარება დღეს არსებული ყოფის შემადგენელ ჩვეულ ურთიერთობათა ფორმების - სოციალური ქსელების - წარმოშობასა თუ მექანიზმში უკეთ გარკვევაში.

ჩვენ ვცხოვრობთ სწრაფად განვითარებად სამყაროში, რაშიც, უპირველესად, ყოფაში არსებული ტექნოლოგიურ ხელსაწყოთა და დანადგართა ცვალებადობა, მათი გაუმჯობესება თუ სხვადასხვა გამოგონებათა არსებობა გვარწმუნებს.

XIX საუკუნიდან XX საუკუნის ჩათვლით, კაცობრიობისა და ცივილიზაციის მახასიათებლად შეიძლება ტექნოლოგიური მიღწევები დასახელდეს, რომლებიც გამოუმულავნდა ფარმაკოლოგიურ, სამედიცინო, სატრანსპორტო სისტემებისა თუ საწარმოო დანადგარების განვითარებაში. პროგრესად წოდებული ტექნოლოგიური წინსვლა სხვადასხვა სიახლეუთა სახით ჯერჯერობით უწყვეტია. მისთვის დამახასიათებელ ნიშნებს შორისაა ისიც, რომ მომდევნო წინსვლით (ნაბიჯით) წინანდელის დომინანტიური როლი კნინდება და მისი უკუსვლა, თითქოსდა დაქვეითება ხდება. მას მარქსისტულმა თუ პირიქით, მასთან დაპირისპირებულმა კაპიტალიზმის შემადგენელმა მარკეტინგულმა სამყარომ ერთგვარი ანტაგონისტური შეფერილობა შესძინა. თითქოს, ახლის გამოგონება „მონარქის ტახტიდან ჩამოგდება იყოს“, რაღაც რევოლუციური აქტი, წინანდელის უარყოფა, მემკვიდრეობითობის საპირისპიროდ.

თუმცაღა, ამ მემკვიდრეობითობას მუდმივად ვხედავთ მექანიკურ თუ სხვა საშუალებათა განვითარებაში: ფოტოს გამოგონებას მოჰყვა კინოაპარატი,

ფოტოკადრებისგან შემდგარ კინოს გაუჩნდა ხმა, მერე კინო იქცა უწყვეტ ნაკადად და გაჩნდა ტელევიზია, რომელიც, კინოსგან განსხვავებით, ჩვენი ყოფის ნაწილი გახდა. პერსონალური კომპიუტერისა და ინტერნეტის შექმნამ მოგვცა სოციალური ქსელები, რომლებმაც მთლიანად დაიტოვეს საჯარო ცხოვრების თითქმის ყველა კომპონენტი... მთლიან ჯაჭვში კი, სოციალურმა ქსელებმა მოგვცა ინტერაქცია. ფოტოს, კინოს, რადიოს, ტელევიზიის ადამიანები პასიური პოზიციიდან ვეცნობოდით (იმის მიუხედავად, რომ მიმღებლობის არჩევანი და ზოგან (რადიო და ტელევიზია) კომენტარების საშუალება გვეძლეოდა), სოციალურმა ქსელებმა მასობრივად თითქმის უკონტროლო და მომენტალური თვითგამოხატვა შესაძლებელი გახადა.

იქიდან გამომდინარე, რომ ყოველი სიახლე ძალიან მალე გადადის ყოფაში, ტექნოლოგიურ პროგრესს მუდმივი თვალყურისდევნება სჭირდება... ადამიანთა სოციალიზაციისთვის, მათი აწმყოში არსებობისთვის. ცვალებადობამ შეგვაჩვია განცდას, რომ მუდმივად განახლებად სამყაროში ვცხოვრობთ.

ამ აზრს, წესით, თითქოს აბსოლუტურ დატვირთვას არ უნდა აძლევდეს ცივილიზაციის შემადგენელი ისეთი მყარი ფორმები, როგორებიცაა რელიგია, მისით ფორმირებული მორალი, საზოგადოებრივ-პოლიტიკური წყობილება თუ სხვა... თუმცა, აქაც

მკაფიო გარკვეული ძვრები: სწრაფად ტრანსფორმირებადი პოლიტიკური სისტემების გაჩენა და მათი მონაცვლეობით, რელიგიურ შეგრძნებათა დაქვეითება, მორალის „გამრავალფეროვნება“, რაც დომინირებად რელიგიურ თუ მორალურ აზრს საყოველთაოობას და ქმედითუნარიანობას უკარგავს.

ძალაუნებურად ჩნდება კითხვა: აღნიშნული პროგრესი ბადაებს თუ არა რამე ახალს? და როგორ? ეს უამრავი გამოგონება, განსაკუთრებით ადამიანთა კომუნიკაციის თუ თვითგამოხატვის ფორმები – ხელსაწყოები რამდენად ახალია? რამდენად უნიკალურია? და შესაბამისად, რამდენადაა ის ეპოქაც სხვებისგან გამორჩეული?

აღნიშნული კითხვის გაჩენის და გარკვეული „პასუხის“ (დაკვირვების) საშუალება კინო გახდა. ამ შემთხვევაში, მისი თვისება, სხვა ხელოვნებათა შორის დროის ყველაზე ზუსტი ფიქსატორია, რითაც ის, მხატვრულობის გარდა, დოკუმენტურის მუდმივ პოტენციალს ატარებს. კინოფირზე აღბეჭდილი მოვლენა კი გვაძლევს დაკვირვების საშუალებას, ჩვენ შემთხვევაში იმ დროზე, რომელიც მან აღბეჭდა, რაც შემდგომ სჯაში დაგვეხმარება დავინახოთ თანამედროვეობასა და წარსულს შორის არსებული მკაფიო კავშირები.

დაკვირვების საგანს წარმოადგენს რეჟისორ ალექსანდრე ნინუასა და სცენარისტ გიორგი სანადირაძის 1966 წლის მოკლემეტრაჟიანი სატელევიზიო მხატვრული ფილმი „კედელი“.

ალექსანდრე ნინუას ხანგრძლივი სარეჟისორო კარიერა ჰქონდა. ძირითადად ის ქმნიდა სატელევიზიო ფორმატის, მოკლემეტრაჟიან ფილმებს. უმრავლესად ეს ფილმები ბავშვების, მოზარდთა ასაკის გმირთა ცხოვრების სხვადასხვა ეპიზოდს ასახავს. ცნობილ ნამუშევართაგანია 1973 წლის ფილმი „მსურველებს შეუძლიათ ჩაეწერონ“, 1979 წლის „ზღარბი“ და სხვა...

მისი ფილმები ხასიათდება კინოკამერისა და სცენარისტის თხრობის უბრალოებითა და გამჭვირვალობით; ცხოვრებიდან, ყოფიდან აღებული თემებით; აღმზრდელობითი რიტორიკის ელემენტებით; სენტიმენტალობით დატვირთული, უმრავლესად აწმყო დროში მიმდინარე მოქმედებით.

ფილმი „კედლის“ შინაარსი ნიკოლოზ ბარათაშვილის ქუჩის არქიტექტურული „დეკორაციების“ ფონზე ვითარდება. ამ დროისთვის, ბარათაშვილის ქუჩა ნაწილობრივ განახლებულია: ევგენი პატონის დაპროექტებული ძველი მეტალის კონსტრუქციის ეგრეთ წოდებული „მუხრანის ხიდი“ (ილ. 1) სატრანსპორტო კვანძზე გაზრდილი დატვირთვის (გზის გაფართოების) მიზეზით დაანგრის და მის ნაცვლად 1965 წელს ააშენეს ახალი ფართო ხიდი (არქიტექტორები: შოთა ყავლაშვილი და ვლადიმერ ქურთიშვილი)² (ილ. 2), ხიდის მიმდებარედ, ბარათაშვილის ქუჩის მოქცეული მომცრო ზომის ნაგებობები აიღეს და მათ ადგილას საგზაო ზოლი და გაზონი მოაწყვეს.³

შესაძლოა ესეც იყო ფილმის გადაღების ან გარემოს შერჩევის მიზეზი. ცენტრალიზებულ წყობილებაში, საბჭოთა კავშირში, სადაც მოქალაქეთა საქმიანობის ყველა სფერო ერთი პოლიტიკურ – იდეოლოგიური ძალის გავლენის ქვეშ იყო მოქცეული, დამკვეთიც და, შესაბამისად, შინაარსის მომწოდებელიც ერთ ძალას წარმოადგენდა. ხელოვნებას სხვა გზა არ ჰქონდა თუ არა შეესრულებინა (განედიდებინა) ის, რასაც ეს ძალა დაუკვეთავდა. ამ შემთხვევაში, ფილმს უნდა ერჩენებინა საბჭოთა მესვეურების ბრუნვა თბილისზე, განახლებადი და მოვლილი ძველი თბილისის უბანი, ხელისუფლების გაკეთებული საქმე, თბილისის მშენებარე და განვითარებადი ურბანული ქსოვილი. ფილმის ერთადერთმა დამკვეთმა თავისი მიიღო, რეჟისორმა კი ფილმი გადაიღო, რომელიც ცოტა სხვა რამეს მოგვითხრობს...

გაფართოების შედეგად ქუჩის მხარეს მოექცა სახლის დიდი მოცულობის უკანა ყრუ კედელი, რომელიც ფილმში ახალ ხიდზე მეტად აქტიურად ჩანს (ილ. 3). ფილმის შინაარსი მოზარდი გოგო-ბიჭის ბრმა კომუნიკაციაზე, ქუჩაში, ამ სახლის კედელზე გაკეთებული წარწერებისა და ნახატების საშუალებით დაბადებულ სიყვარულზეა, რომელიც მათი შეხვედრით სრულდება.

ფილმი იხსნება ფართო, პანორამული ხედით,

1 კურდელაშვილი, მუხრანის, 1911, გვ. 1; კვირკველია, ნარკვევები, 1978, გვ. 48.

2 ჯანბერიძე, ქართული, 1971, გვ. 384; ხომერიკი (რედ), Наша фотополетопись, 1967, გვ. 4.

3 რამდენიმე წელიწადში ბარათაშვილის ქუჩის გაფართოება გაგრძელდება და სრულად აიღებენ იქ მდებარე სახლებს. იხ.: ბუხრაშვილი, ფრთებს, 1970, გვ. 2.

რომელიც ბარათაშვილის ქუჩას მიშვერილი მბრუნავი კამერით იშლება. კადრშიდა მონტაჟით კამერა ბარათაშვილის ქუჩას ჩამოუყვება და ახალი ხიდი მტკვრის სანაპიროს გადმოკვეთს. შემდგომი მონტაჟი ამ პანორამის შემადგენელ შორ ხედებში ქალაქის ცხოვრების პანორამას გვიჩვენებს. კამერა კონკრეტულ არაძირითად სცენაზე, განწყობის შემქმნელ, ჯერ კიდევ ინტროდუქციის ნაწილში მოქცეულ, ძირითადი შინაარსის წინმსწრებ ქვე მოქმედებაზე გადადის: ნელი მოძრაობით საშუალო ხედიდან კამერა უახლოვდება მიზანსცენას: ახალი ხიდის კუთხეში - ყვავილის გამყიდველთან მოხიბვით ბიჭები. მომდევნო კადრი, კამერა ჩქარ რიტმში მიჰყვება ხიდის რიკულების ფონზე მოსეირნე მიმხიდეველ ქალს. ბიჭები მოიხიბლენ მისით, ერთ-ერთი მათგანი ხიდის კიბეზე გაეკიდა ქალს (ილ. 4), თუმცა ქალმა არ შეიმჩნია და ჩაიარა.

მომდევნო სცენიდან იწყება ძირითადი თხრობა, ჭაბუკი მიუყვება იმავე ხიდის მოაჯირს, ხელში საყიდლებით, კამერა მიყვება მას, ბიჭი მოშორდა კამერას და ქუჩისკენ გადავიდა, სადაც ჩანს ძველი თბილისის ჯერ კიდევ დარჩენილი ნაგებობები. მომდევნო კადრი, საშუალო ხედში, მოძრავი კამერა ბიჭის თვალით გვიჩვენებს, თუ რას ხედავს ის: კედელი, რაღაც წარწერა, კიდევ წარწერა ნახატი, კამერა შეეცვანდა, დაიხია უკან, მიუბრუნდა მას და გაჩერდა: ბავშვური ნახატი კედელზე, გოგონა ვაშლებით და ზემოდან გრაფიტი: „ეს მე ვარ, მე ვაშლები მიყვარს“. (ილ. 5). ახლო ხედი ნახატი გოგონას სახეზე. მომდევნო კადრში ახლო ხედი ბიჭის ხელზე ცარცით რაღაცას აწერს კედელს. წყდება კადრი, სამანქანო მოძრაობის შუალედური კადრით, და მომდევნო სცენაზე გადადის (რაც პასუხაუცემელს ტოვებს, თუ რა დაწერა ბიჭმა).

მომდევნო სცენა მოკლედ იმეორებს წინას, ამჯერად მსგავსი ტრაექტორიით მიმავალი გოგონა ჩნდება სკოლის ჩანთით. გოგონა ბიჭის გვერდზე მიხატულ ნახატს უყურებს. გოგოს სილამაზეს ახლო ხედი აჩენს და ემოციურ ნიადაგს ქმნის, მისი კადრი ბიჭის ნახატი და გრაფიტი იცვლება, წარწერა კედელზე: „ეს კი მე ვარ“. ისევ გოგოს მოლიმარი სახე - მათ შორის ემოციური მუხტი გაჩნდა. ახლო ხედი გოგონას ტერფებზე, ისინი მაღლა იწევა (ილ. 6). მაღლზე შემდეგ სცენაზე გადავდივართ - გასაგებია, გოგონამ კედელზე წარწერის გაკეთება გადაწყვიტა. ისევ პასუხი - ბიჭი მოძრაობს ქალაქში და ისევ მიდის კედელთან... მომ-

დევნო სცენები ერთმანეთის მონაცვლე ბიჭი-გოგოს წარწერებს ეთმობა... ისინი ეხუმრებიან და ეკითხებიან ერთმანეთს - სად ცხოვრობენ. კინო აპარატი ქალაქის ქუჩებს დატრიალებს - ბიჭი ეძებს გოგოს, მისი ბავშვური ნახატის მიხედვით (და ვერ პოულობს). ბიჭი დატრიალებს მიმდებარე ტერიტორიას იმ იმედით, რომ გოგო გამოჩნდება. ბიჭი-გოგოს კედელზე დატანილი ნახატებისა და წარწერების დიალოგი გადადის ანიმაციის ფორმატში: ბიჭი-გოგოს ფიგურები კედელზე ცოცხლდებიან და უყვარდებით ერთმანეთი (ილ. 7). მომდევნო სცენაში, ბიჭი-გოგო იბრანტებიან სარკესთან, ემზადებიან ერთმანეთის ცხოვრებაში გასაცნობად. კედლის წარწერებში მათ ერთმანეთს სახელებიც გაანდეს. შეხვედრაც გადაწყვიტეს.

ჩნდება შემთხვევითი გამვლელი ბიჭუნა სათვალთ, უახლოვდება კედელს, და მათ სახელებს შორის ჯვარს ხაზავს, იგივე პლუსს. ახლო ხედი გოგონას სახეზე, ის ნაწყენი ჩანს და გარბის ადგილიდან, გულდაწყვეტილია ბიჭიც - მათ სახელებს შორის პლუსით გაჩენილმა დაცინვამ გამოიწვია წყენა, უხერხულობა და დაბნეულობა.

ვინაცვლებთ დამონტაჟებული ხედებით აწყობილ წვიმიან ქალაქის ხედებზე - რაც გოგო-ბიჭს შორის არსებული ერთგვარი სევდის მეტაფორაა. კამერასთან ერთად ბიჭი მივლინდებით ამ წვიმაში. - მისთვის ძვირფასი წარწერების სანახავად - კედლიდან წვიმამ ჩამორეცხა ყველაფერი. ამ წვიმაში იქვე ხვდება გოგო, კამერა მიუახლოვდა გოგოს. ხდება კადრების გაცვლა ერთმანეთს მომხიბლელი გოგო-ბიჭის სახეებს შორის. ერთიანი ხედი მათზე, კამერა ადის მაღლა, უეცრად კამერა ტრიალდება, კადრი წყდება.

წვიმიან ზეცაში მიმართულ კადრს მკვეთრი წყვეტით (დინამიკურად) გადავყავართ მომდევნო სცენაზე, სხვა, კონტრასტული განწყობის მზიანი ხედი, კამერა იმავე ხიდის მეორე ნაპირზე არსებულ უბანზეა მიშვერილი (ილ. 8), კამერა ამ პანორამიდან კადრშიდა მონტაჟის გზით წრიულად მოძრაობს და ობიექტივს აჩერებს იმ კედელზე, რომელზედაც მთელი ფილმის განმავლობაში წარწერები კეთდებოდა, მიახლოებით (დაზუმებით), ახლა უკვე სხვა ბიჭი აკეთებს ახალ წარწერას - რაც წუთისოფლის - ცხოვრების უწყვეტობის მაჩვენებელი ერთგვარი მეტაფორაა. ფილმი ამით სრულდება.

შუშალოდ კინო, თხრობის პრინციპით, მარტივი

სქემისაა – ერთიანი თხრობის ხაზით აგებული კითხვა-პასუხის თუ „პინ-პონგის“ თამაშის მსგავსი – პერსონაჟთა შორის ურთიერთობაზე, შესავალში გარეშე სცენით.

ფილმში საერთოდ არაა გამოყენებული ვერბალური დიალოგი, მის მაგივრობას ნახატი და ტექსტი ქმნის, უფრო ზუსტად – გამოსახულება, რაც მას უხმო კინოს ტრადიციებთან ოდნავ აახლოებს. ფილმმა ქრონომეტრაჟით, შინაარსის გამჭვირვალე, მსუბუქი თხრობითობით, უხმო კინოსთან სიახლოვით შეიძლება რეჟისორ მიხეილ კობახიძის ამ პერიოდის ფილმები მოგვაგონოს.⁴

ფილმი სასიამოვნოდ დროის გასაყვანი ჩანახატი, ცხოვრებიდან საზრიანად აღებული სიტუაციით, თავისი ბავშვური უმწიკვლოებით მოყოლილი სიყვარულის ისტორიით.

თავისთავად კინო პროპაგანდის კონტექსტში ინტერესს იწვევს ის ფაქტი, რომ რეჟისორმა ფილმში ახალი ხიდი ფრაგმენტული და, შეიძლება ითქვას, ფორმალურ სცენებში ასახა (ძირითადად შესავალი და დასასრული), ხოლო ძველი (იმ დროისთვის) თბილისის ნაშთად დარჩენილი კედელი (რომელსაც რეალობაში ძალიან მალე დაანგრევნენ) ფილმის ძირითად მოქმედ ველად აქცია. თუ ფილმში ახალი ხიდისა და ძველი თბილისის კედლის სცენებს შევადარებთ, დავინახავთ, რომ რეჟისორმა რატომღაც ახალი ხიდის სცენებით ნაკლებად დატვირთა ფილმი; მოქმედებების შინაარსიც განსხვავდება: ახალ ხიდზე ფილმის დასაწყისში ურთიერთობა არ დგება, როდესაც ძველი კედლის მედიატორობით სიყვარული იბადება. აღნიშნული გვაფიქრებინებს რეჟისორის პასიურ სიყვარულსა და ნოსტალგიაზე ძველი თბილისის მიმართ, ფილმის მიხედვით მას ამ ახალსა და ძველს შორის ძველი უფრო ეძვირფასება.

ფილმში ბავშვთა შორის მედიაციის საშუალება კედელია, ისინი მისით კომუნიკაციას ამყარებენ. ანთროპოლოგიური თვალსაზრისით, ფილმმა დააფიქსირა და შემოგვინახა ურბანულ სივრცეში ბავშვებში გავრცელებული თვითგამოხატვის, გართობისა და კომუნიკაციის ერთ-ერთი ფორმა, მისი კერძო მაგალითის სახით, თბილისში, 1960-იან წლებში. ასეთი წარწერა-ნახატები ძალიან ხშირი იყო, რომელთაც

ჩვენ ბავშვობაში, ფილმის გადაღებიდან 40 წლის მერეც ვაწყდებოდით ქალაქში სხვადასხვა სახით, ფარეხებზე, სადარბაზოებში, მათ კარებზე, ჭიშკრებზე, ღობეებზე თუ სხვა... ესენი იყო პრიმიტიული და ტრივიალური ნახატები, სხვადასხვა ტექსტუალური გზავნილები, სიმბოლოები და ა.შ...

ადამიანის ქცევის ეს ფორმა არაა ახალი, ჩვენ მას ჯერ კიდევ ქვის ხანის ადამიანთა ნახატების სახით ვხედავთ გამოქვაბულებზე დატანილს. ჩვენ მას დღესაც ვაწყდებით, თუმცა, არ ვიცით, დღეს ის რამდენადაა გავრცელებული და ესეც ჩვენი კითხვის შემადგენელი შეიძლება იყოს.

დღეს, XXI საუკუნეში, არსებობს ურთიერთობის „ახალი“ მასობრივი ფორმა, რომელსაც სოციალურ ქსელს ვეძახით. ეს ის პარალელია, რომელიც გაჩნდა ფილმში ნანახსა და დღევანდელობას შორის, თითქოსდა ფორმით სრულად განსხვავებულ ამ ორ სამყაროზე დაკვრების შემთხვევაში შეიძლება უამრავი პარალელის დანახვა, რომელიც თავისი ბანალურობით ცხადზე ცხადია, მაგრამ ყურადსაღები.

ფილმი, რომელშიც ჩვენ კედელზე გაკეთებულ გრაფიტებს ვხედავთ, თავისი სქემის არქაულობით სრულიად გამეორებულია დღევანდელ სოციალურ ქსელებში.

პარალელები აშკარაა: ფილმში ნაჩვენები კედელი, ეს არის ის კედელი, რომელსაც ჩვენ სხვადასხვა სოცქსელებში ვხედავთ, ის ამ ველების შემქმნელთა ქვეყნებში დამკვიდრებული ტერმინოლოგიითაც კი კედლად (wall) იწოდება. სოციალურ ქსელებში ამ კედლებზე ჩვენ ვეცნობით სხვადასხვა აქტუალურ ამბავს, ჩვენი ნაცნობების თუ სრულიად უცხო ადამიანების საინტერესო თუ ნაკლებად საინტერესო, სასარგებლო თუ სრულიად უაზრო ამბებს, მოვლენებს, ისე როგორც ფილმში, კედელი საჯარო მედიატორია გრაფიტის ავტორსა და იქ გამვლელს შორის; ამ კედლებზე აღიბეჭდება ჩვენი ეგრეთ წოდებული პოსტები – სხვადასხვა გზავნილი, რომლებიც ბრმადაა გაშვებული მსოფლიოში, ისე როგორც მხატვრულ ფილმში კედელზე დახატულ-დაწერილი არა კონკრეტულ ადრესატს, არამედ ყველას (შემთხვევით გამვლელებს) შეეძლო ენახა; ორივეგან: სოციალურ ქსელში თუ კედელზე გზავნილის ხანგრძლივობა მომენტალურ

4 მაგალითად, „ახალგაზრდა სიყვარული“ (1961) და „კარუსელი“ (1962).

აღქმამა გათვლილი, მცირეხნოვან ინფორმაციად რჩება; სოციალურ ქსელებშიც და ფილმშიც კედელი არაანონიმური/საჯაროა, თუმცა ფილმში ის გეოგრაფიითაა შეზღუდული, როდესაც სოციალური ქსელი, არა პრაქტიკულად, მაგრამ პოტენციაში იძლევა მის ფართო აუდიტორიისთვის ხელმისაწვდომობას; რამდენადაც ჩვენი გზავნილები საჯაროა, იმდენად მათ ავტორთა ვინაობა ორივეგან (ფილმში თუ სოციალურ ქსელებში) ანონიმური რჩება; ეს კედელი, გაცემული გზავნილების გარდა, საჯარო ველში ურთიერთობის, კომუნიკაციის საშუალებაცაა, თვითპრეზენტაციებით, გაცნობითა და დიალოგით; ამ საჯარო ველში ანონიმური ურთიერთობა გარეშე დამკვირვებელსაც გულისხმობს, რომელსაც ასევე შეუძლია ამ ურთიერთობის მონაწილე გახდეს, ამ შემთხვევაში სოციალურ ქსელში ტროლის სახელით ცნობილი, ფილმში კი იმ პერსონით, რომელმაც გოგო-ბიჭის იდილია დაარღვია.

აღნიშნული პარალელების სიმრავლე ამჟღავნებს მსგავსებებს. არქაული სქემები, რომელთაც ვიყენებდით აქამდე არაფორმალურ ველში თვითგამოხატვის, ინფანტილური გართობისა და კომუნიკაციისთვის, დღეს ციფრულ ველში გადასული მსოფლიოსთან კომუნიკაციის საშუალებაა. მან ბევრი რამე წამოიღო წარსულიდან, რომელიც სულ ცოტა ხნის წინ აწმყო იყო, ამავე დროს ბევრი ახალი რამ დაამატა: ის აღარაა მიბმული გეოგრაფიაზე, გაიზარდა თვითგამოხატვის საშუალებები, გზავნილთა ფორმა გამრავალფეროვნდა და ასე შემდეგ, თუმცა, სქემა იგივე დარჩა. ციფრული კედელი და მასზე აგებული კომუნიკაცია, ეს ის კედელია, რომელსაც კაცობრიობის განვითარების ყველაზე ადრეულ საფეხურზე ვხედავთ, და ის კედელიცაა, რომელიც 1960-იანი წლების თბილისში გადაღებულ ფილმში აღიბეჭდა.

ფილმის ფინალურ სცენაში მოდის წვიმა, რომელიც შლის ნახატებს და წარწერებს, ხოლო ფილმის გმირები ცხოვრებაში აგრძელებენ ურთიერთობას. ეს თითქოსდა აპოკალიფსური სცენარი სოციალურ ქსელთათვის, ამავე დროს მიანიშნებს იმაზეც, რომ ყოველგვარი მსგავსი ურთიერთობა მხოლოდ დამატებაა ძირითადი უშუალო კონტაქტისა ადამიანებს შორის.

აღნიშნული დაკვირვება გვაძლევს იმის თქმის საფუძველს - ფორმა, რომლითაც სოცქსელებში ვურ-

თიერთობთ, არაა ახალი, ის თითქმის უცვლელი გაგრძელებაა თავისი წარმოშობით ლამის არქაული სქემისა, უცვლელად... ფილმი „კედელი“ კი ამის ნათელი მაგალითია.

განვავრცოთ თემა, რეტროსპექტული ჭრილიდან თანამედროვეობაში გადმოვინაცვლოთ. ჩვენ ახალ მედიუმში არსებული მემკვიდრეობითობის სქემატური იდენტიფიკაცია მოვახდინეთ, დავინახეთ „წარსულის“ გავლენა. ახლა უკუპროცესი ვცადოთ: თუ რა შეცვალა „ახალმა“ ჩვეულ ძველში? სოციალური ქსელების გამოჩენამ რა შეცვალა ყოფაში?

ეს კვლევის დამოუკიდებელი საგანიც კი შეიძლება იყოს, თუმცა, შეიძლება წინსწრებით მოინიშნოს რამდენიმე დაკვირვება. ჩვეული წარწერები, რომელთაც ჯერ კიდევ 2000-იან წლებში თბილისის ქუჩებში ასე ჭარბად ვხედავდით - შეიცვალა, თავისუფლად შეგვიძლია ვთქვათ, აღნიშნული ფილმი დღეს რომ გადაღებულიყო, იმავე პრინციპით - ყოფიდან აღებული მოტივებით - წარწერები და ნახატები სხვანაირი იქნებოდა, სხვა ადგილას და სხვა ტიპის კომუნიკაციის გამოხატვით. პირველი, რითაც განსხვავდება, ისაა, რომ ნახატი-წარწერები ქუჩებში შემცირდა, უფრო სწორად, მათი წარმოშობის ბუნება შეიცვალა. ფილმში ერთი კედელი რამდენიმე ადამიანს შორის ინტერაქციის მედიატორია, ამ ჯგუფურ ინტერაქციას დღეს თითქმის ვეღარ ვხედავთ ქუჩებში. დღეს წარწერები თუ ნახატები გზავნილებია, იმთავითვე მოკლებული დიალოგს, მოპასუხის არსებობას. შეიძლება გრაფიტი-ნახატების ოდენობა არ დაკლებულა, და ალბათ იმატა კიდევ, თუმცა მათი წარმოშობაა სხვაგვარი. შეიძლება ითქვას, მან პროფესიული შეფერილობა მიიღო, ამის თანმდევად დაიკარგა მისი მასობრიობა.

უფრო მნიშვნელოვან დაკვირვებას - რომელიც ასევე საჭიროებს უფრო ღრმა კვლევას - გვთავაზობს ხელოვნების ძეგლთა დაცვის სფერო. ისტორიული ძეგლები, არქიტექტურა, კედლის მხატვრობა საუკუნეების განმავლობაში მათზე დატანილი და შემონახული სხვადასხვა გრაფიტი. დაწყებული შუა საუკუნეებიდან, დასრულებული XX საუკუნის წარწერებით - ამ წარწერების ავტორები, პირველ შემთხვევაში, ღმერთს სულის შენდობასა და მის ცხოვნებას სთხოვენ, მეორენი, განსაკუთრებით XX საუკუნეში, ძირითადად, საკუთარი თავის უკვდავყოფას კულტურულ მემკვიდრეობაზე საკუთარი სახელების დატანით

ცდილობენ. დღეს ძეგლებზე მსგავს ახალ წარწერებს თითქოსდა ვეღარ ნახავთ – იმიტომ ხომ არა, რომ ადამიანის სურვილი – საკუთარი თავი დიდებულების ნაწილად აქციოს (უკვდავყოს), მასზე ვანდალიზმის სახით – ჩანაცვლად მასთან ფოტოს, ავტო-ფოტოს, იმავე „სელფის“ გადაღებით? ეს კი, ასევე, საკუთარი კვალის დატოვებაა დიდებულთან ერთგვარი ზიარების სახით, გეოგრაფიული შეზღუდული ველისგან განსხვავებით, თეორიულად მაინც მთელი მსოფლიოს გასაგონად, რომელმაც ციფრულ ველში სტერილური სახე შეიძინა, ანუ გვერდით ეფექტად მოგვცა ძეგლზე ვანდალური წარწერების კლება, რადგან „უკვდავება“ ახლა ციფრულ ველშია... იმის გათვალისწინებითაც, რომ დღეს ეკლესიებს მეტი მფარველი ჰყავს, ვიდრე წინათ, იმ ადგილებშიც, სადაც ასე არაა, ცივილიზაციას მოწყვეტილი ნაგებობების შემთხვევაშიც კი, მსგავსი წარწერები საგრძნობლად

შემცირებულია.

დასკვნის სახით შეიძლება ითქვას, რომ ახალი ყოველთვის არ ნიშნავს სრულიად უნიკალურს, აქამდე არარსებულს, ჩვენს შემთხვევაში ის პირიქით არქაულის, ადამიანის ღრმად დაღეჭილის და არსებულის მოდიფიკაციაა, რომელიც გარკვეულ პრაქტიკულობამდე – უნივერსალურობამდე მიყვანილი. არქაულთან თუ ყოფითთან კავშირი ალბათ არის კიდევ ის მიზეზი, რატომაცაა დღეს სოციალური ქსელები ასეთი პოპულარული და ბუნებრივი გაგრძელება ადამიანის საქმიანობისა, ისინი ხომ იმეორებენ იმას, რასაც კაცობრიობა თავის არსებობის მანძილზე გამუდმებით აკეთებდა. ახალი არის ცვლილება, ის ზემოქმედებს ყოფაზე და ცვლის, ცვლის არა ადამიანს, არამედ მის გარემოს, ურთიერთობის ფორმას და არა ამ ურთიერთობის შინაარსს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ბუხრაშვილი შ., ფრთებს შლის დედაქალაქი, კომუნისტი, N130, თბ., 1970.
- ინასარიძე კ., ფილმისმეტყველება, მიუნხენი, 1975.
- კვირკველია თ., ნარკვევები თბილისის ქალაქმშენებლობის ისტორიიდან, წერილი მეორე, საბჭოთა ხელოვნება, N11, თბ., 1978, გვ. 45-54.
- კურდღელაშვილი ნ. (რედ), მუხრანის ხიდი ქ. ტფილისში, სახალხო გაზეთი, სურათებიანი დამატება, N50, 24 აპრილი, თბ., 1911.
- ხომერიკი იუ. (რედ), Наша фотолетопись, Заря Востока, N113, 1967.
- ჯანბერიძე ნ., ქართული საბჭოთა არქიტექტურა, თბ., 1971.

SHORT FILM: *THE WALL* AND SOCIAL MEDIA (TO DETERMINE THE INTERRELATIONS)

Temur Kantaria-Jabadari

Keywords: *Georgian film, social network, art and society, Aleko Ninua, communication, forms of communication*

The 1966 short film *The Wall* (dir. Ante Zaninović) appears at first glance to be a simple, sentimental cinematic vignette. However, beyond its artistic qualities, the film offers valuable insights into the origins and mechanisms of social relationships—what we might now refer to as social networks—that shape our contemporary existence. Through its engaging narrative, the film captures and reflects the cultural and temporal contexts of its era

We live in a rapidly developing world, which is primarily confirmed by the constant changes in technological tools and devices, their improvement, and various inventions.

From the 19th to the 20th century, technological achievements can be considered defining characteristics of humanity and civilization. These manifested in the development of pharmacological, medical, and transportation systems, and industrial machinery. The technological advancement referred to as progress is, so far, continuous in the form of various innovations. Among its characteristic features is that with each subsequent advancement, the dominant role of the previous one diminishes and begins to regress as if it is being downgraded. The Marxist and, conversely, the capitalist marketing world, standing in opposition to it, have given it a kind of antagonistic coloring. It seems that the invention of something new is like “toppling the monarch from the throne” a revolutionary act, the negation of the old, in contrast to inheritance.

However, this inheritance is constantly visible in the development of mechanical and other means: the invention of photography led to the creation of the movie camera, the silent film was followed by sound, then cinema became a continuous stream, and television came along, which, unlike cinema, became an integral part of our daily life. The invention of the personal computer and the internet gave us social networks, which have completely absorbed almost every component of public life.... In the entire chain, social networks provide us with interaction. Whether with photography, cinema, radio, and television, people experienced them from a passive position (even

though we had the option to choose what to consume and, in some cases, (radio and television), the opportunity to comment), social media has made mass, almost uncontrollable, and instantaneous self-expression possible.

Given that every innovation quickly becomes part of everyday life, technological progress requires constant monitoring for the socialization of people and their existence in the present. The ever-changing nature has accustomed us to the feeling that we live in a constantly updating world.

This idea is supposed to give no absolute importance to such solid forms of civilization as religion, the morality it shapes, the social and political order, and so on. However, even here, certain shifts are visible: the emergence of rapidly transforming political systems and their alternation, the decline of religious sentiments, and the “diversification” of morals, which deprives the dominant religious or moral view of universality and practical effectiveness.

Inevitably, the question arises: does this progress bring anything truly new? And how? How new are these countless inventions, especially the forms and tools of human communication or self-expression? How unique are they? And accordingly, to what extent is this era distinct from others?

Cinema facilitated the emergence of this question and the possibility of a certain “answer” (observation). At the same time, it is characterized as the most accurate recorder of time among other arts, which, in addition to its artistic value, carries a permanent potential for documentary. The event captured on film allows us

to observe, in our case, the time it was recorded, which will later help us see the clear connections between the present and the past in the analysis. The object of observation is the 1966 short television film *The Wall* directed by Alexander Ninua from a script by Giorgi Sanadiradze.

Alexander Ninua had a long and successful directing career. He primarily created TV shorts. Most of these films depict various episodes from the lives of children and adolescent characters.

Some of his well-known works include the 1973 film *Those Who Desire Can Enroll*, the 1979 film *The Hedgehog*, and others....

His films are characterized by the simplicity and transparency of the camera work and storytelling; themes taken from life and everyday existence; elements of educational rhetoric; and a certain simplicity and sentimentality, mostly set in the present time.

The plot of the film *The Wall* unfolds against the architectural “decorations” of N. Baratashvili Street. By this time, Baratashvili Street had been partially renovated: the old metal structure of the so-called “Mukhrani Bridge”¹ (Fig.1) was designed by E. Paton was demolished due to increased traffic load (road widening), and in its place, a new, wider bridge was built in 1965 (architects: Sh. Kavlashvili and V. Kurtishvili)² (Fig. 2). Near the bridge, small buildings on Baratashvili Street were demolished, and in their place, a road lane and a lawn were arranged.³

This might have been the reason for both the filming and the selection of the environment. In the centralized system of the Soviet Union, where all spheres of citizens’ activities were under the influence of one political ideological force, the client, and thus the provider of the content, was the same. Art had no choice but to fulfill (glorify) what this force would demand of it. In this case, the film was meant to showcase the Soviet leaders’ care for Tbilisi, the renovated and maintained old districts of the city, the work done by the government, and the developing and expanding urban fabric of Tbilisi. The sole client got what they wanted, while the director made a

film that tells a slightly different story...

As a result of the expansion, a large, blank rear wall of a building was placed along the street, which is more prominently featured in the film than the new bridge (Fig. 3). The plot of the film revolves around the blind communication between an adolescent girl and boy, on the street, through inscriptions and drawings made on the wall of this building. Their love, born through these interactions, culminates in their meeting.

The film opens with a wide, panoramic shot, which unfolds with a rotating camera aimed at Baratashvili Street. Through a seamless edit, the camera moves along Baratashvili Street and crosses the new bridge over the Mtkvari River. The subsequent montage shows views of the city’s life in the far distance within the elements of this panorama. The camera then transitions to a specific non-central scene, still part of the introduction, which sets the mood and leads into a preliminary subplot of the main content: in slow motion, the camera zooms in on the mise-en-scene from the medium shot: a group of boys gathered near the flower vendor at the corner of the new bridge. The next shot quickly follows the attractive woman walking across the bridge against the backdrop of the bridge’s railings. The boys are captivated by her; one of them follows her up the bridge steps (Fig. 4), but the woman doesn’t acknowledge him and walks on.

The main narrative begins in the following scene, where the young boy walks along the same bridge railing, holding purchases in his hands. The camera follows him as he moves away from the camera and heads toward the street, where the remaining buildings of the old Tbilisi can be seen. In the next shot, in a medium shot, the moving camera shows us through the boy’s perspective what he sees: the wall, some inscription, and another inscription with a drawing. The camera pauses, pulls back, turns towards it, and stops: a childish drawing on the wall, a girl with apples, and above it, the graffiti: “This is me, I love apples” (Fig. 5). The close-up focuses on the girl’s face in the drawing. In the next shot, a close-up of the boy’s handwriting something on the wall with

1 სახალხო გაზეთი, სურათებიანი დამატება, N50, 24 აპრილი, 1911 წ. გვ. 1.; თ. კვირკველია, ნარკვევები თბილისის ქალაქშენებლობის ისტორიიდან, ნაწ. მეორე, შურ.: საბჭოთა ხელოვნება, N11, გვ. 50.

2 ნოდარ ჯანბერიძე, ქართული საბჭოთა არქიტექტურა, თბ., 1971 წ. გვ. 384.; Наша фотолетопись, газ.: Заря Востока, N113, 16 май, 1967 г. Ст. 4.

3 In a few years, the expansion of Baratashvili Street will continue, and all the houses located there will be demolished. – შ. ბუხრაშვილი, ფრთებს შლის დედაქალაქი, გაზ.: კომუნისტი, N130, 3 ივნისი, გვ. 2.

chalk. The shot cuts off with an interlude of car traffic and transitions to the next scene (leaving unanswered whether the boy wrote anything).

The next scene briefly repeats the previous one, this time featuring a girl walking along a similar trajectory with a school bag. The girl looks at the drawing of the boy. In a close-up, the girl's face is shown, highlighting her beauty and creating an emotional atmosphere. Her shot transitions into the boy's drawing, and the graffiti, with the inscription on the wall: "And this is me." Again, the girl's smiling face is shown. – An emotional charge has formed between them. A close-up of the girl's feet. They are rising (Fig. 6). Soon, the next scene follows – it's clear that the girl has decided to write something on the wall. Once again, the boy moves through the city and approaches the wall.... The following scenes alternate between the boy's and girl's inscriptions. They joke and ask each other where they live. The camera spins through the city's streets – the boy is looking for the girl, based on her childish drawing (but cannot find her). The boy circles the neighborhood hoping the girl will appear. The dialogue between the boy and girl's drawings and inscriptions on the wall transitions into an animated format: the figures of the boy and girl come to life on the wall and fall in love with each other (Figs. 7). In the next scene, the boy and girl are posing in front of a mirror, preparing to meet each other in real life. In the wall inscriptions, they have shared their names. They have decided to meet.

A random passerby boy with glasses appears, approaches the wall, and draws a cross between their names, adding a plus sign. In a close-up, the girl's face shows she looks upset and runs away from the spot, while the boy is also disappointed. The mockery created by the plus sign between their names has caused resentment, awkwardness, and confusion.

We transition to montage shots of a rainy cityscape—which serves as a metaphor for the sorrow between the girl and boy. Along with the camera, the boy runs through the rain—eager to see the precious inscriptions, but the rain has washed everything away from the wall. In this rain, he meets the girl. The camera moves closer to her. There is a switch between shots of the girl and boy, looking at each other. A slightly blurred wide shot of them, the camera rises upwards, reaching the emotional peak,

and suddenly, the camera spins, and the shot cuts off.

With a sharp cut (dynamically), the shot directed at the rainy sky transitions to the next scene, which depicts a sunny view of the area on the opposite side of the same bridge (Fig. 8). From this panorama, the camera moves in a circular motion through a shot-to-shot montage and stops at the wall where all the inscriptions are made throughout the film. Through a zoom, we see a different boy now writing a new inscription, a metaphor for the fleeting nature of life and the continuity of existence. The film ends here.

In terms of its cinematic style, the film follows a simple narrative structure, a linear storyline that resembles a question-and-answer or "ping-pong" game between the characters, with an external scene in the introduction.

The film does not use verbal dialogue at all; instead, it is replaced by drawings and text, or more precisely, by images, which brings it closer to the tradition of silent cinema. Due to its duration, transparent narrative, and light storytelling, along with its proximity to silent cinema, the film may remind us of the works of director M. Kobakhidze from this period.⁴

The film is a charming sketch of time, with a situation cleverly drawn from life and a love story told with child-like innocence.

The fact that the director gave fragmented and, perhaps, formal scenes to the new bridge (mainly at the beginning and the end of the film) while making the old wall of Tbilisi (which, in reality, would soon be demolished) the central setting of the film. If we compare the scenes with the new bridge to those with the old Tbilisi wall, we can observe that the director chose to focus less on the new bridge. The content of the actions also differs: no relationship begins on the new bridge at the start of the film, whereas love is born through the mediation of the old wall. This suggests the director's passive affection and nostalgia for the old Tbilisi. According to the film, the director seems to value the old over the new, revealing a preference for the past in the face of the present.

In the film, the wall serves as a medium of communication between the children. From an anthropological perspective, the film captures and preserves one form of self-expression, entertainment, and communication among children in urban space, using a specific example

4 E. g. "Young Love" (1961) and "Carousel" (1962).

from Tbilisi in the 1960s. Such inscriptions and drawings were very common, and even 40 years after the film was shot, we encountered them around the city in various forms, on garages, doorways, gates, fences, and elsewhere. These were primitive and trivial drawings, various textual messages, symbols, and so on.

This form of human behavior is not new; we can see it in the Stone Age cave paintings. We still encounter it today, although I'm not sure how widespread it is now, and this could also be a part of our question.

Today, in the 21st century, there is a "new" mass form of communication, which we call social media. This is the parallel that has emerged between what we saw in the film and the present day. Although these two worlds are completely different in form, upon observation, we can find many parallels between them, which, despite their banality, are quite obvious and noteworthy.

The film, in which we see graffiti on a wall, with its schematic primitiveness, is entirely repeated in today's social networks.

The parallels are clear: the wall shown in the film is the same wall we encounter in various social networks today. This very term is used in the countries that created these platforms, where it is even referred to as the "wall." On these social media "walls," we encounter various current events, interesting or less interesting stories, and useful or completely pointless things from our friends or strangers—just as in the film, where the wall serves as a public mediator between the graffiti artist and passersby. On these walls, our so-called posts are imprinted—various messages blindly broadcast to the world, just like the messages written or drawn on the wall in the film, which were visible not to a specific addressee, but to anyone who happened to pass by. In both social media and the film, the duration of a message is aimed at immediate perception, remaining as a fleeting piece of information. Both the social media wall and the wall in the film are public, though, in the film, it is geographically limited, whereas the social media wall, although not practically, provides potential access to a wide audience. As much as our messages are public, the identity of the author remains anonymous in both the film and social media. This wall, besides being a place for messages, is also a means of communication and interaction in the public sphere, facilitating self-presentation, introduction, and dialogue. In this public space, any-

mous communication also implies an external observer who can become a participant in the interaction. In the case of social media, this observer is represented by a "troll," while in the film, it is the character who disrupts the idyllic interaction between the boy and girl....

The abundance of these parallels reveals similarities. The archaic schemes we used in informal spaces for self-expression, childish fun, and communication have now transformed into a means of communication with the world in the digital realm. It has brought many things from the past that were recent history, while also adding many new elements: it is no longer bound by geography, the means of self-expression have expanded, and the forms of messages have diversified, etc. However, the scheme remains the same. The digital wall and the communication built upon it are the same wall we saw at the earliest stages of human development, and it is also the same wall that was captured in the 1960s film shot in Tbilisi.

In the final scene of the film, rain comes and washes away the drawings and inscriptions, while the characters continue their relationship in real life. This can be seen as an apocalyptic scenario for social networks, while also hinting that any such interaction is merely an addition to the primary, direct contact between people.

This observation gives us a basis to claim that the way we interact on social networks is not new; it is almost an unchanged continuation of an inherently archaic scheme, unaltered.... And the film *The Wall* is a clear example of this.

Let's expand the topic and shift from a retrospective perspective to the present day. We have identified the schematic inheritance in the new medium and observed the influence of the "past." Now let's try the reverse process: what has the "new" changed in the old ways? How has the emergence of social networks changed our daily lives?

This could even be a separate subject for research, but several observations can be made in advance. The familiar inscriptions that we used to see abundantly on the streets of Tbilisi in the 2000s have changed. We can confidently say that if this film were made today, using the same principle—taking motifs from everyday life—the inscriptions and drawings would be different, in other places, and would represent a different type of communication. The first difference is that the number of draw-

ings and inscriptions on the streets has decreased, or more precisely, the nature of their origin has changed. In the film, a single wall serves as a mediator for interaction between several people, but this type of group interaction is rarely seen on the streets today. Today, inscriptions and drawings are messages, fundamentally lacking dialogue or a responding counterpart. The quantity of graffiti and drawings may not have decreased, and perhaps even increased, but their origin is different. It could be said that they have acquired a professional character, and with that, their mass appeal has been lost.

A more significant observation, which also requires deeper research, comes from the field of heritage preservation. Historical monuments, architecture, and wall paintings, with various graffiti inscribed and preserved on them over the centuries. Starting from the Middle Ages and ending with inscriptions from the 20th century. In the first case, the authors of these inscriptions asked God for the forgiveness of the soul and its salvation, while the latter, especially in the 20th century, primarily tried to immortalize themselves by inscribing their names on cultural heritage. Today, you seemingly cannot find similar new inscriptions on monuments—is it because the desire of people to make themselves part of the majestic (to immortalize themselves) in the form of vandalism has been

replaced by taking photos with them, auto-photos, or the same “selfies”? These too are a form of leaving a mark, a kind of communion with the magnificent, but unlike the geographically restricted field, theoretically, it is now accessible to the whole world, which in the digital realm has acquired a sterile form. In other words, as a side effect, this has led to a reduction of vandalistic inscriptions on monuments because “immortality” now exists in the digital realm. Considering that today churches have more protectors than before, even in places where this is not the case, and in buildings detached from civilization, similar inscriptions have noticeably decreased.

In conclusion, we can say that the new does not always mean something unique or unprecedented; in our case, it is, on the contrary, a modification of the archaic, something deeply embedded in humanity and the existing world, which has been adapted to a certain level of practicality and universality. The connection to archaic or everyday life is perhaps the very reason why social networks are so popular today and why they serve as a natural continuation of human activity, as they replicate what humanity has been doing throughout its existence. The new is a change, it affects the environment and communication forms, not the person itself, nor the content of those interactions.

REFERENCES:

- ბუხრაშვილი შ., ფრთებს შლის დედაქალაქი, გამ.: კომუნისტი, N130, 1970.
- კვირკველია თ., ნარკვევები თბილისის ქალაქმშენებლობის ისტორიიდან, წერილი მეორე, ჟურ.: საბჭოთა ხელოვნება, N11, 1978, გვ. 45-54.
- კურდღელაშვილი ნ. (რედ), მუხრანის ხიდი ქ. ტფილისში, გამ.: სახალხო გაზეთი, სურათებიანი დამატება, N50, 24 აპრილი, 1911.
- ხომერიკი იუ. (რედ), Наша фотолетопись, газ.: Заря Востока, N113, 1967.
- ჯანბერიძე ნ., ქართული საბჭოთა არქიტექტურა, თბ., 1971.
- ინასარიძე კ., ფილმისმეტყველება, მოუნხენი, 1975.



1. „მუხრანის ხიდი“ და მისი მიმდებარე ტერიტორია მის დაწვრთვამდე.

SO-CALLED MUKHRANI BRIDGE AND THE SURROUNDING AREA BEFORE DEMOLITION.

<https://dspace.nplg.gov.ge/handle/1234/4052> (მიმართვის დრო: 23.02.25.).



2. ნიკოლოზ ბარათაშვილის განახლებული ქუჩა და ახალი ხიდი.

RENOVATED NIKOLOZ BARATASHVILI STREET AND THE NEW BRIDGE.

<https://dspace.nplg.gov.ge/handle/1234/166915> (მიმართვის დრო: 23.02.25.).



3-4. ნიკოლოზ ბარათაშვილის ქუჩის გაფართოებით გზის მხარეს მოხვედრილი შენობის კედელი.

RENOVATED NIKOLOZ BARATASHVILI STREET AND THE NEW BRIDGE.

<https://dspace.nplg.gov.ge/handle/1234/310587> (მიმართვის დრო: 23.02.25.).



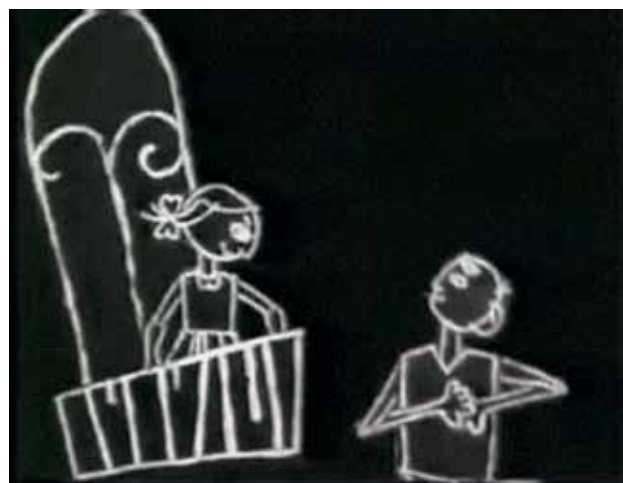
5.



6.



7.



8.



9.

კადრები ფილმიდან:
„კედელი“, 1966 წ. რეჟ.: ა. ნინუა
FROM THE FILM “THE WALL”, 1966. DIRECTOR:
A. NINUA.

დაბრუნება სიმულაციურ რეალობაში – იმერსიული ხელოვნება

ნათია წულუკიძე

საკვანძო სიტყვები: ციფრული ხელოვნება, იმერსიული ინსტალაციები, ვირტუალური რეალობა, ოგმენტაციური რეალობა, იაიოი კუსამა, ოლაფურ ელიასონი, Random International, TeamLab

ადამიანი დასაბამიდანვე აცნობიერებდა სინამდვილის გამანადგურებელ ძალას, მისთვის ხელოვნება მუდმივად იყო რეალობისაგან გაქცევის, სინამდვილისაგან თავის დაღწევის საშუალება და ყველაზე მყუდრო თავშესაფარი. შესაბამისად, ადამიანს ვერ/არ შეუძლია არსებობა ხელოვნების გარეშე. მაშინაც კი, როდესაც ამას ვერც კი ამჩნევს მის მიერვე არტობიექტის ვენერაციისა და დეიფიკაციის გამო. არადა, ეს ურთიერთობა გაცილებით მარტივია: ადამიანის ყველაზე დიდი რუტინა, გამოუსწორებელი ჩვევა სწორედ ხელოვნებასთან შეხებაა. იგი უხსოვარი დროიდან ცდილობს საგანს უტილიტარულ ფუნქციასთან ერთად ესთეტიკური დანიშნულება მიანიჭოს.

ხელოვნების არსი რეფლექსურია – ის უპირობოდ და აუცილებლად რეაგირებს რეალობაზე. სწორედ რეალობას, ეპოქის მახასიათებლებს აქვთ გადამწყვეტი მნიშვნელობა ხელოვნების ხასიათის, სტილისტური თვისებების განსაზღვრისათვის. ხელოვნების მიერ რეალობისთვის გაცემული მრავალფეროვანი „პასუხები“ ერთგვარი „ანამნებები“, რომლებიც მკაფიოდ გამოკვეთენ სხვადასხვა ეპოქის ტენდენციებს. თუმცა, ათასწლეულების მანძილზე დაგროვილ მრავალფეროვნებაში მაინც იკვეთება საერთო ნიშანი: ადამიანი ხელოვნების სახით ქმნის სიმულაციურ რეალობას, როგორც „თავშესაფარს“, რომელიც მას სინამდვილის ესთეტიკურ, ამაღლებულ, დახვეწილ, მორალურ ალტერნატივას სთავაზობს. კავშირი ამ ტენდენციასთან მხოლოდ მოდერნისა და პოსტმოდერნის ეპოქაში წყდება – „მხატვარი ბრმაგდება გარემომცველი სამყაროს მიმართ“, უგულებელყოფს რეალობის ასახვას. მნიშვნელოვანია, რომ თანამედროვე არტისტი დამოუკიდებლად არ იღებს ამ გადაწყვეტილებას – აქამდე პასიურ მაცურებელს თანაავტორის როლი ენიჭება და ცნობიერად ერთვება პროცესში. რასაც, განაცხადთან – „ყველაფერი ხელოვნებაა და ყველა ხელოვანია“ – ერთად თითქოს უფრო მეტად უნდა გაემარტივებინა ადამიანისა და ხელოვნების ურთიერთობა. თუმცა, სიმულაციური რეალობის უგულებელყოფით თანამედროვე ხელოვნება ერთმნიშვნელოვნად კარგავს თავშესაფრის სტატუსს, ყოველ შემთხვევაში – მასისათვის. მისი რიზომული სტრუქტურა განკუთვნილია მხოლოდ პროფესიული მზაობის მქონე მაცურებლისათვის. თუმცა, თუ ორტეგა ი გასცეს „დავუჯერებთ“, ხელოვნება არც არასოდეს ყოფილა მასობრივი. ამგვარ ისტორიულ კონტექსტში კიდევ უფრო საინტერესო ხდება იმერსიული ხელოვნების, როგორც უახლესი „თავშესაფრის“ თუ „პასუხის“ განხილვა.

„ხელოვნება შეიქმნა, რათა სინამდვილემ არ გაგვანადგუროს“ – ნიცშე

ბელოვნებას ზედმეტად ხშირად უწინასწარმეტყველეს სიკვდილი თუ დასასრული. ასევე ხშირად, მართლაც ბუნდოვანი და დამაბნეველი იყო, ხელოვნების განვითარების მომავალი – ზოგჯერ იმ სრულყოფილების გამო, რომელსაც აღწევდა, ზოგჯერ კი შემოქმედებითი სითამამისა და რადიკა-

ლიზმის გამო. მართლაც, რა ეპოქა შეიძლება დადგეს პოსტმოდერნის ანუ თანამედროვეობის შემდეგ? როგორი შეიძლება იყოს ხელოვნება სულ ცოტა ხნის წინ ხელოვნების ნიმუშად გამოცხადებული კატელანის „კომედიანტის“ ჰირსტის „ღმერთის სიყვარულით“, ან ანიშ კაპურის „სისხლისმიერი ნათესაობის“ შემდეგ?

21-ე საუკუნის დასაწყისში თავშესაფრიდან გამოდევნილი, მარტობისაგან დაღლილი, მაგრამ განვითარებული ციფრული ტექნოლოგიებით აღჭურვი-

ლი ადამიანი თავისი ეპოქის შესატყვის პასუხს პოულობს: დიგიტალურმა შესაძლებლობებმა სრულიად სხვა ცოდნა და გამოცდილება შესთავაზა, ახალი სუნთქვა გაუხსნა ადამიანს – იმერსიული ხელოვნების ყოვლისმომცველი და სინთეზური გარემო უახლესი ტექნოლოგიების საშუალებით ქმნის მულტისენსორულ სიმულაციურ რეალობას და დემონსტრაციულად უბრუნებს ვიზუალურ ხელოვნებას ესთეტიკური გამოცდილების, მშვენიერების სტატუსს. იმერსიული ხელოვნების სივრცეში ადამიანი ტელეპორტირებულია ალტერნატიულ რეალობაში – ციფრულ განზომილებაში. ის საოცრად მომხიბვლელ და მყუდრო თავშესაფარში – სიმულაციურ რეალობაში ბრუნდება.

იმერსიული ხელოვნების ნიმუში, ძირითადად, ციფრული ტექნოლოგიებით შექმნილ ინსტალაციას – სამგანზომილებიან ვირტუალურ სივრცეს წარმოადგენს. იმერსიული ინსტალაციებისათვის განკუთვნილ დარბაზს ხშირად ნახევარსფეროს ფორმა აქვს, რათა მაყურებელი მაქსიმალურად მოცული იყოს საგამოფენო სივრცით. ინტერიერი მთლიანად დაფარულია ეკრანებით და ლაზერული პროექტორებით, რომლებიც უბრუნველყოფენ სასურველი სამგანზომილებიანი, სივრცული გამოსახულების მიღებას. თუმცა, გამოსახულებასთან ერთად საერთო მულტისენსორული ეფექტის მისაღებად, როგორც წესი, დამატებულია ხმა, განათება, ასევე ტაქტილური და სურნელოვანი ელემენტები. რეალური სამყარო კომპიუტერულად გენერირებულ 3D მოდელშია გადატანილი.

მნიშვნელოვანია, რომ თანამედროვე ხელოვნების ამ უახლესი ნიმუშების შესახებ ჯერ კიდევ არ გვაქვს ფუნდამენტური სახელოვნებათმცოდნეო კვლევები, რომლებშიც შეჯერებული იქნებოდა მკაფიო დამოკიდებულება, პოზიცია, დასკვნა. ამ ტიპის ხელოვნების ნიმუშებსაც კი სხვადასხვა სახელწოდებით მოიხსენიებენ: იმერსიული ხელოვნება, ვირტუალური რეალობა (VR – Virtual Reality), გამძაფრებული რეალობა (AR – Augmented Reality). ჩემი არჩევანი სწორედ სახელწოდებაზე – იმერსიული ხელოვნება – შეჩერდა, რამდენადაც მის მხატვრულ და კონცეპტუალურ შინაარსს სწორედ ეს ტერმინი განსაზღვრავს და შეესაბამება. Immersion, ჩაძირვასა და ძლიერ გატა-

ცებასთან ერთად, ნათლობასაც ნიშნავს, რაც სიმბოლურია, რადგანაც ქვემოთ მის ქრისტიანულ ხელოვნებასთან კავშირზე ვისაუბრებთ. ამასთანავე, VR და AR თავისთავად წარმოადგენს იმერსიული ხელოვნების შემადგენელ ძირითად კომპონენტებს.

თუკი გავითვალისწინებთ, რომ იმერსიული ხელოვნება უმაღლესი ხარისხის ტექნოლოგიური მიღწევებისა და ნოვაციების საფუძველზეა შექმნილი, იყენებს სრულიად ახალი ტიპის გამომსახველობით საშუალებებს, ფორმას, პლასტიკურ გადაწყვეტას, კიდევ უფრო გაგვიძნელებდა მას რაიმე სახის კავშირი „დავაბრალეთ“ ხელოვნების ტრადიციულ პარადიგმასთან. მაგრამ კონცეპტუალური და შინაარსობრივი ანალიზი ნათლად ადასტურებს, რომ ეს არის „ნაბიჯი წარსულში“, მნიშვნელოვანი მიბრუნება ხელოვნების ნიმუშის მოდერნიზმამდე დამკვიდრებულ პრინციპთან. უფრო კონკრეტულად კი იმერსიული ხელოვნება შესაძლებელია მივიჩნიოთ 21-ე საუკუნის ტექნოლოგიური ნოვაციების მეშვეობით ტრადიციული კულტურული პარადიგმის გაგრძელებად და აღდგენის მცდელობად. ამასთანავე, ამგვარი „წარსულში მიბრუნების“ მიუხედავად, ის სახვითი ხელოვნების უპრეცედენტოდ ღია, თავისუფალ, დემოკრატიულ მომავალს ქმნის.

მოდერნიზმისა და პოსტმოდერნიზმის მიერ დახურულ „სარკმელს“,¹ რომელსაც სხვა სამყაროში უნდა გაეყვანე, კვლავ ფართოდ აღებს იმერსიული ხელოვნება. XIX საუკუნეში ცნობიერი ტრანსფორმაციით, ინდუსტრიული რევოლუციითა და ფოტოგრაფიის აღმოჩენით „შემცდარმა“ სახვითმა ხელოვნებამ საერთოდაც უარი განაცხადა რეალობის ასახვაზე. საუკუნეების განმავლობაში შემუშავებული, განვითარებული და დახვეწილი ფერწერული ტრაქტატები თუ პლასტიკური მიგნებები, „ფარაჩინა“ ფოტოქალაქის ფონზე სრული პირობითობა და სიმულაციური რეალობა აღმოჩნდა. რასაკვირველია, სწორედ ეს არის ერთ-ერთი უმთავრესი მიზეზი მოდერნიზმისა და პოსტმოდერნიზმის მიერ მიღებული გადაწყვეტილებების – სრულად უგულვებლყოთ რეალობის ასახვის მცდელობა, ჩამოეშორებინათ ხელოვნების ნიმუშისათვის ესთეტიკური სიამოვნების დანიშნულე-

¹ იგულისხმება ლეონ ბატისტა ალბერტის ცნობილი განმარტება, რომ კარგი ნახატი არ უნდა განსხვავდებოდეს სარკმლიდან დანახული რეალობისაგან.

ბა, გაეუმჯობესებინათ სილამაზისა და მშვენიერების კონცეპტი, გაედევნათ ხელოვნებიდან კრეაციის მომენტი და ბანალური ნაპოვნი საგანი - found object, ready made - გამოეცხადებინათ ხელოვნების ნიმუშად.

„თანამედროვე ხელოვნების ფილოსოფიაში კამათი და მსჯელობა ურთულესი და ძალიან საკამათო შეკითხვის გარშემო - როგორ განვასხვავოთ ხელოვნების ნიმუში რეალურად არსებული საგნებისაგან, რომლებიც არ წარმოადგენენ ხელოვნებას, თუმცა, შესაძლოა მათი, როგორც ხელოვნების ნიმუშის, გამოყენება“², ფაქტობრივად შეწყვიტა იმერსიულმა ხელოვნებამ. აქ ხელოვნების ნიმუში უპირობოდ და ყველა ასპექტით იბრუნებს ტრადიციულ განსაზღვრებასა და სტატუსს: ეს არის სარკმელი, რომელსაც გადაჰყავხარ ალტერნატიულ რეალობაში, განიჭებს ესთეტიკურ სიამოვნებას, ინარჩუნებს სილამაზის კონცეპტს, აბრუნებს კრეაციის მომენტს, მის მშვენიერებაში „ჩაძირვა“ ნებისმიერს შეუძლია და პირველად მოდერნული ხელოვნების შემდგომ, ხელოვნების ნიმუშის გაგება აღარ მოითხოვს საგანგებოდ მომზადებულ მაყურებელს. უფრო მეტიც, იმერსიული ხელოვნების სპეციფიკიდან გამომდინარე, ხშირად საჭიროა სხვადასხვა დარგის სპეციალისტთა: ხელოვნების, მეცნიერების, დიზაინერების, კომპიუტერული ინჟინერების გაერთიანება. რაც თავისთავად გვახსენებს შუა საუკუნეების ქრისტიანული ხელოვნების ავტორთა გაერთიანებებს, რომლებიც შუა საუკუნეების ტაძრებში ქმნიდნენ იმერსიულ ინსტალაციებს. გუმბათის თუ მაღალი გადახურვის ქვეშ მოქცეული შესანიშნავი ფრესკები, ზუსტად გათვლილი ღია სარკმლები თუ ვიტრაჟული განათება, სანთლისა და საკმევლის სურნელი, გალობა თუ ქადაგების სპეციფიკური ტონალობა ჩაძირვის, იმერსირების სრულყოფილ საშუალებას აძლევდა ადამიანს. თუმცა, აქ თუ ხელოვნების ნიმუში ერთმნიშვნელოვნად ემსახურებოდა რელიგიური გრძნობების გამოწვევას, თანამედროვე იმერსიული ინსტალაციების კონცეპტუალური თუ შინაარსობრივი მრავალფეროვნება და განსხვავება აბსოლუტურად დემოკრატიულ გამოცდილებას სთავაზობს აუდიტორიას. ავტორი აღარ მიუთითებს ერთ კონკრეტულ შინაარსზე, შესაბამისად, ნებისმიერი მაყურებელი თავისუფალი და დამოუკიდებელია. ნებისმიერს შეუძ-

ლია სრულიად აუღელვებლად და სიამოვნებით ისე-ირნოს თუნდაც თავსხმა წვიმაში და მხოლოდ თავისი, სხვისაგან რადიკალურად განსხვავებული ემოცია და გრძნობა, შინაარსი წამოიღოს. რომელიც ისეთივე მნიშვნელოვანი და მართალი იქნება, როგორც ყველა სხვა, სრულიად განსხვავებული ან მისივე მსგავსი. ბრიტანული ჯგუფის Random International-ის ინსტალაცია „წვიმის ოთახში“ (2012) შესვლისას ადამიანები ხვდებიან ძლიერ წვიმაში, გრძნობენ მის სუნს, ესმით მისი ხმა. მაგრამ მხოლოდ ნაბიჯის შესატყვის ადგილას წვიმა წყდება და მაყურებელი არ სველდება. Random International-ი ადამიანისა და ბუნების უნიკალურ კავშირს აყალიბებს.

იმერსიული ხელოვნება, ისევე როგორც რელიგიური საკულტო ნაგებობები, ქმნის ალტერნატიულ გარემოს, რომლის მიზანია სრულყოფილი და ყოვლისმომცველი ემოციური ზემოქმედება ადამიანზე. აქ არ ათვალისწინებს ხელოვნებას, არამედ შედიხარ სხვა, სამყაროში, რომელშიც შენ ნებაზე მოგზაურობ თანამედროვე ტექნოლოგიებით აწყობილ დროსა და სივრცეში. ეს მართლაც არის AR, გამძაფრებრული რეალობა, რომელიც ახალი გამოცდილებით, ცოდნითა და ინფორმაციით ამდიდრებს გარეთ დატოვებულ რეალობას, გადაჰყავს მაყურებელი განსხვავებულ ემოციურ და ფსიქოლოგიურ მდგომარეობაში. წარმოადგენს ახალ ინფორმაციას, არათუ ქმნის სამგანზომილებიანი სივრცის ილუზიას, არამედ უშუალოდ არის ის. იაიოი კუსამას „უსასრულო სარკეებიანი დარბაზი - სავსე ცხოვრებისეული ბრწყინვალეობით“ (2012) და „მწუხარების ჭალი“ (2016) მართლაც უსასრულობისა და განუსაზღვრელობის განცდას ქმნის. ორივე ინსტალაციაში სარკეებისა და მბრწყინავი, მრავალფეროვანი ათინათების ბრჭყვიალი და სინთეზი კოსმიურ სივრცეში მოგზაურობას გვთავაზობს. „დედამიწა ერთი პატარა კოპლია (polka dot) მილიონობით ვარსკვლავს შორის“, აცხადებს კუსამა და ადრეულ ნამუშევრებში სხვადასხვა ფორმითა და ჟანრით „ეთამაშება“ „პატარა კოპლებით“ აწყობილ სამყაროს მისეულ მოდელს. იმერსიული ინსტალაციებით კი 3D მოდელში განათებისა და სარკეების სინთეზით მართლაც მოუხელთებელი ვარსკვლავებივით აცოცხლებს მათ. „მწუხარების ჭალში“ კარს

2 Danto, Art, 2013, p. 29.

შევყავართ სარკეებით დაფარული დარბაზის ძალიან ბნელ სივრცეში, სადაც ერთადერთი და მთავარი გმირის – ჭალის (დიზაინი სვაროვსკის ეკუთვნის და კომპანია განსაკუთრებით ამაყობს ამ თანამშრომლობით) – მიერ აციმციმებული უამრავი სინათლის სხივის პულსაცია და ფეხქვეშ გაშლილი თავბრუდამხვევი სიბნელის უსასრულო კორიდორებში ხეტიალი ახალ ემოციურ, ცნობიერ, ესთეტიკურ თუ სხეულებრივ გამოცდილებას გვთავაზობს.

იმერსიული ინსტალაცია ხელოვნების ნიმუშსა და მაყურებელს შორის დამოკიდებულების ახალ მოდელს აყალიბებს. მაყურებელი პასიური, სტატიკური და მოკრძალებული დამკვირვებელიდან ხელოვნების ნიმუშის უშუალო მონაწილედ გარდაიქმნება. „მაყურებელზე დამოკიდებული სივრცე“ ჯერ კიდევ ადრეული პოსტმოდერნიდან ცნობილი თეორია კიდევ უფრო ლიბერალური ხდება – იმერსიული ხელოვნების სივრცის დეფინიცია მაყურებლისათვის განკუთვნილი, შექმნილი სივრცეა. იმერსიულ ინსტალაციაში ნარატივი დეცენტრალიზებულია, უარყოფილია ავტორის მითითება აღქმის მთავარი წერტილის ან შინაარსის დრამატურგიული განვითარების შესახებ. მაყურებელსა და ხელოვნების ნიმუშს შორის იოლად და მსუბუქად მყარდება კავშირი. მომხიბვლელი, ესთეტიკურად დამატკბობელი, მულტისენსორული სამყარო სრულად ინტერაქტიურია და, ფაქტობრივად, გამორიცხავს გულგრილი დამკვირვებლის არსებობას. ისინი არსებობენ ერთად და ერთმანეთისათვის. ოლაფურ ელიასონის ინსტალაციის – „შენი ბრმა თანამგზავრი“ (2010) – თითოეული გვირაბის (საერთო სიგრძე 90მ.) მიღმა ახალი ფერადოვანი სივრცე იხსნება, სადაც ნამდვილად ხდება რეალური თანამგზავრის სხეულებრივი დემატერიალიზაცია, ფიზიკური გაქრობა და ავტორი ახალ, განათებისა და ფერით შექმნილ ეთერულ თანამგზავრს გვთავაზობს. ყრუ სიმშვიდეში ნაბიჯების ხმით შექმნილი ხმოვანი რიგი კიდევ უფრო ამძაფრებს სიბრმავის შეგრძნებას. სქელი ფერადოვანი ნისლი სრულყოფილად შთანთქმავს, საკუთარ წიაღში ძირავს ადამიანს, რომელიც მაყურებელიდან ამავე სივრცის, ხელოვნების ნიმუშის ნაწილად გარდაიქმნება. ხელოვნების ნიმუში აღარ არის განსაკუთრებული დაცვისა და მეთვალყურეო-

ბის ქვეშ პიედესტალზე მოთავსებული თაყვანისცემის ობიექტი, დისტანცია მათ შორის ბოლომდე გაუქმებულია და იმერსიული ინსტალაცია და მაყურებელი ერთ საერთო განზომილებას ქმნიან. ხელოვნება პირველად ხდება პირდაპირი მნიშვნელობით ჰუმანური – ყველა ასაკისა თუ ტიპის ადამიანი იღებს ესთეტიკურ გამოცდილებასა და სიამოვნებას.

სწორედ ხელოვნების ნიმუშისათვის ესთეტიკური სიამოვნების კომპონენტის დაბრუნება წარმოადგენს იმერსიული ხელოვნების ერთ-ერთ უმნიშვნელოვანეს თვისებას. ამ ტიპის ხელოვნება აღარ მოითხოვს პოსტმოდერნის ჰიპერტექსტუალობისათვის სპეციალურად მომზადებულ მკითხველ-მაყურებელს. ის ადამიანთა ფართო მასებზე არის გათვლილი და საკუთარ წიაღში უბრალო დამთვალეირებლისთვისაც „გასცემს საშვს“. ნებისმიერს აძლევს მშვენიერებით ტკბობის უფლებასა და საშუალებას. „მე ახლახან გავცურე თავკომბალაში“ – სიცილით განაცხადა პატარა გოგონამ, „TeamLab – Continuity/უწყვეტადობის“ (2021) ერთ-ერთ დარბაზში. 850 მ²-ზე გაშლილი იაპონური არტ ჯგუფის TeamLab-ის „ინტერაქტიური პეიზაჟები“ ბუნებისა და აღმოსავლური ხელოვნების სინთეზით შექმნილ მდიდრულ, შესანიშნავ ეკოსისტემას ქმნის. ყვავილების, თევზების, ჩიტების ცოცხალი პროექცია სრულყოფილად მოიცავს სივრცეს. გამოსახულება მაყურებლის მოძრაობაზე რეაგირებს და ადეკვატურად იცვლება: პეპელა შეხებისას ფერმკრთალდება და ზიანდება, ყვავილები და ნაძვის წიწვები ფერს იცვლიან და ქარს მიჰყვებიან, ფეხქვეშ მოლივლივე ფერადი თევზების გუნდები ხან იფანტებიან, ხან იკრიბებიან.³

ნათელია, რომ იმერსიული ინსტალაციები ხელოვნებასა და გართობის ურთერდამოკიდებულებასაც ცვლიან. გართობის ელემენტი, სხვა სახელოვნებო დარგებისაგან განსხვავებით, არასოდეს ყოფილა სახვითი ხელოვნების ტრადიციული კომპონენტი. იმერსიულ ხელოვნებას პირველად შემოაქვს და ვიზუალური ხელოვნების ორგანულ ნაწილად აქცევს გართობის ელემენტს.

იმერსიულმა ხელოვნებამ, ინტერაქტიური გამოცდილების შემოთავაზებით შესაძლებელი გახადა დროისა და სივრცის აღქმის ფუნდამენტური ტრანს-

3 Weiner, Immersion, 2022.

ფორმაცია – ვიზუალურ ხელოვნებაში დრო აღიქმება, როგორც სტატიკური, დაფიქსირებული და შენახული მომენტი. იმერსიულ ინსტალაციებში კი დრო დინამიკურად ვითარდება. მნახველი ნამუშევრების არაწრფივი დროითი პროგრესირების აქტიური მონაწილეა. მას, პირდაპირი მნიშვნელობით, შეუძლია ნებისმიერ დროს დაბრუნდეს მისთვის საინტერესო წერტილში და სასურველი მონაკვეთიდან დაიწყოს ან/და გააგრძელოს ხელოვნების ნიმუშის აღქმა. ამდენად, იმერსიული ხელოვნება დროისა და სივრცის ახლებურ განსაზღვრებას ამკვიდრებს – კონკრეტული გამოსახულებით თუ სიუჟეტით მუდმივად ფიქსირებული დროისა და სივრცის ნაცვლად შემოაქვს დენადი, პროგრესირებადი, ცვალებადი დრო და სივრცე. ადამიანსა და ხელოვნების ნიმუშს შორის სივრცითი ურთიერთობების ხელახალი განსაზღვრით, პირდაპირი მნიშვნელობით, გვთავაზობს მოგზაურობას ხელოვნების ნიმუშში. ეს მოგზაურობა თუკი აქამდე მაყურებლის ინტელექტსა, წარმოსახვის უნარსა და ფანტაზიაზე იყო დამოკიდებული, იმერსიული ინსტალაციის შემთხვევაში მაყურებელი მართლაც იმერსირებულია, ჩაძირულია დიგიტალური სამყაროს სიმულაციურ რეალობაში, რომელიც ნამდვილად არის რეალურ რეალობაზე უფრო რეალური (ამიტომაც ჰქვია ოგმენტაციური რეალობა) და კიდევ ერთხელ გვიმტკიცებს, რომ ნამდვილად პოსტსიმართლის, პოსტსინამდვილის ეპოქაში ვართ.

ბორის გროისი ესეიში „თანამედროვე ხელოვნების ტოპოლოგია“⁴ წერს: „დაბეჯითებით ვაცხადებ, რომ სწორედ ინსტალაცია არის თანამედროვე კულტურის მთავარი ფორმა. რამდენადაც სწორედ ინსტალაცია ახდენს გარკვეული სელექციის, შერჩევითი აქტის ჯაჭვის, არსებობისა და არარსებობის ლოგიკის დემონსტრაციას. ამგვარად, ეს არის აშკარა მანიფესტაცია აქ და ახლა იმისა, თუ რა არის ძველი და რა ახალი, რა არის ორიგინალი და რა ასლი. ნებისმიერი ინსტალაციის მიზანია ჩამოაყალიბოს მოგონებათა ახალი სისტემა, შემოგვთავაზოს ამბის თხრობის ახალი კრიტერიუმები, გამიჯნოს წარსული მომავლისაგან. ინსტალაცია წარმოადგენს აწმყოს პრეზენტაციას“.

იმერსიული ინსტალაციების ანალიზი კიდევ უფრო ამძაფრებს აზრს, რომ ის მართლაც არის თანამედროვე ხელოვნების მთავარი ფორმა, რომლის შესაძლებლობებისა და საზღვრების მონიშვნა სრულიად შეუძლებელია. და დასაშვებია, რომ დღეს იმერსიული ხელოვნებით აღტაცებულები კიდევ ვგავდეთ ჯოტოს ფრესკებზე ჩანასახოვანი მესამე განზომილების პირველად ნახვით აღტაცებულ მაყურებელს, ჩვენსავით დარწმუნებულს, რომ მომავლის სამყაროში მოხვდა, რომელშიც სამყაროს მეცნიერული შემეცნებისა და ხელოვნების შერწყმა ფართოდ ალღებს უსასრულო შესაძლებლობების კარს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Groys B., The Topology of Contemporary Art, Antinomies of Art and Culture, Durham, North Carolina, 2008.
- Danto A., What Is Art?, New Haven, 2013.
- Weiner A., The rise of immersion art, New York, 2022.

4 Groys, Contemporary, 2008, p. 77.

RETURN TO SIMULATED REALITY— IMMERSIVE ART

Natia Tsulukidze

Keywords: *Digital art, immersive installations, virtual reality (VR), augmented reality (AR), Yayoi Kusama, Olafur Eliasson, Random International, TeamLab*

Since time immemorial, people have been aware of the destructive power of truth, and for them, art has always been a means for escape from reality and truth, the safest shelter. Consequently, humans cannot and do not exist without art. However, their majority may not even realize this, precisely because of the veneration and deification of art objects by humans themselves. However, the relationship between art and humans is much simpler: a human's biggest routine and inveterate habit is to come into contact with art. As far back as ancient times, people tried to give objects an esthetic purpose in addition to its utilitarian function.

By its very nature, art is reflexive; it unconditionally and inevitably responds to reality. It is reality—the peculiarities of the epoch—that determines the nature of art and its stylistic features. The variety of `responses` to reality are a kind of “anamneses” that allow us to vividly outline the trends of a particular epoch. However, all this diversity, accumulated over millennia, still has one conspicuous feature in common: humans construct a simulated reality in the form of art as a “shelter” that offers an aesthetic, elevated, refined, and moral alternative to reality. Only modern and postmodern artists have severed ties with this tendency: “an artist becomes blind to the surrounding world” and completely ignores the reflection of reality. Importantly, the contemporary artist does not take this decision alone and independently: previously passive viewers now assume the role of active co-authors, consciously engaging in the process. Which with the statement: “everything is art, and everyone is an artist” should have simplified the relationship between humans and art further. However, by disregarding simulated reality, art clearly loses its status as a shelter, at least for the masses. The rhizomatic structure of contemporary art is intended only for viewers with professional readiness. Yet, if we are to “trust”, José Ortega y Gasset, art has never been popular, i.e., intended for the masses. In such a historical context, the discussion of immersive art as the latest form of “shelter” or “response” becomes even more compelling.

“We have art in order not to die from the truth.”
— Friedrich Nietzsche

Art has been predicted to die or come to an end far too often. Likewise, the future of art development has often been vague and perplexing, sometimes due to the perfection it had already achieved and at other times due to creative boldness and radicalism. Indeed, what era could possibly come after postmodernity, i.e., contemporaneity? What could art look like after *For the Love of God* by Hirst or *Blood Relations* by Anish Kapoor have recently been declared as masterpieces of art?

At the beginning of the 21st century, driven from their

refuge, exhausted by loneliness, but equipped with cutting-edge digital technologies, humans have found an answer suited to their epoch: digital possibilities have offered a completely different knowledge and experience and given them a new breath. Through advanced technologies, the all-encompassing and synthesized environment of immersive art creates a multisensory simulated reality, demonstratively restoring the status of the esthetic experience and beauty to visual art. In the realm of immersive art, humans are teleported into an alternative reality, a digital dimension. They return to an incredibly attractive and safe shelter, a simulated reality.

An immersive artwork is typically an installation created by digital technologies, a three-dimensional virtual space. Halls designated for immersive installations are

often dome-shaped to fully envelop viewers within the exhibition space. The interior is entirely covered with screens and laser projectors, ensuring the creation of a desired three-dimensional, spatial image. However, alongside the image, additional elements such as sound, lighting, tactile sensations, and scent are incorporated to achieve a complete multisensory effect. The real world is transposed into a computer-generated 3D model.

Notably, there are still no fundamental art researches on these latest pieces of contemporary art that would provide clear attitudes, positions, and conclusions. Even the terminology used to describe such works varies: immersive art, virtual reality (VR), and augmented reality (AR). My choice settles on the term “immersive art,” as it best defines and corresponds to its artistic and conceptual essence. The word “immersion” not only denotes submergence and intense engagement but also carries the connotation of baptism, which is symbolic because later I will discuss its connection to Christian art. Moreover, VR and AR themselves are integral components of immersive art.

Given that immersive art is created using the most advanced technological achievements and innovations, and employs an entirely new kind of expressive means, forms, and plastic solutions, it becomes even more difficult to “accuse” it of any direct connection with the traditional artistic paradigm. However, a conceptual and substantive analysis clearly demonstrates that this represents a “step back into the past,” a significant return to the artistic principle that predates modernism. More specifically, immersive art can be seen as an extension and revival of traditional cultural paradigm through 21st century technological innovations. And yet, despite this “return to the past,” it creates an unprecedentedly open, free, and democratic future for visual art.

Immersive art reopens the “window”¹ closed by modernism and postmodernism that was supposed to lead to another world. Visual art, “shaken” by conscious transformation, the Industrial Revolution, and the discovery of photography in the 19th century, completely abandoned its mission to depict reality. Treatises on paintings or plastic achievements, formulated, developed, and refined

throughout centuries, suddenly appeared conditional and simulated when placed against the fragile photographic paper. Naturally, this became one of the primary reasons for modernism and postmodernism’s radical decisions: to reject any attempt to represent reality, strip artwork of its function to provide aesthetic pleasure, erase the concept of beauty, expel the act of creation from art, and declare the ‘banal’ found object, ready-made, as a work of art.

One of the most complex questions and widely debated in contemporary art philosophy: how to distinguish an artwork from real objects that are not art but can be used as artwork?² has been actually resolved by immersive art. Here the artwork unconditionally reclaims its traditional definition and status in all aspects: it becomes a window into an alternative reality, provides aesthetic pleasure, preserves the concept of beauty, restores the act of creation, allows anyone to “immerse” themselves in its splendor, and for the first time since modernism, understanding a work of art no longer requires a particularly prepared viewer. Moreover, due to the specificity of immersive art, it often requires that specialists from various fields: artists, scientists, designers, and computer engineers come together. This reminds us of the associations of medieval Christian art authors who created immersive installations within Christian cathedrals during the Middle Ages. The magnificent frescoes under domes and high vaults, precisely positioned open windows and stained-glass lighting, the scent of candles and incense, and the specific tones of chants and sermons—all provided a complete sense of immersion to people. However, while medieval artworks were clearly designed to evoke religious feelings, the conceptual or substantive diversity and difference of modern immersive installations offer an entirely democratic experience to the audience. The author no longer dictates one particular interpretation, and consequently, every viewer remains free and independent. Anyone can walk leisurely and happily even in a torrential rain and take away a unique emotional and sensory experience that may be radically different from others’ experiences, yet remain just as authentic and true as any other completely different or similar expe-

1 Reference to Leon Battista Alberti’s famous explanation that a good painting should not look different from the reality seen through the window.

2 Danto, *Art*, 2013, p. 29.

rience. Upon entering the installation *Rain Room* (2012) created by the British art collective Random International, visitors find themselves in the pouring rain, hear the sound of rain, and smell it. Yet, as they step forward, the rain ceases precisely in their path, ensuring they remain dry. Random International establishes a unique connection between humans and nature.

Like sacred buildings, immersive art creates an alternative environment aiming to exert a profound and all-encompassing emotional impact on the viewer. Here, viewers do not merely observe art but enter into a different world in which they freely embark on a journey through time and space constructed by modern technology. This is, indeed, an AR, an augmented reality, that enriches the outside world with new experiences, knowledge, and information, teleporting the viewer into a different emotional and psychological state. It presents new information, not only creating the illusion of three-dimensional space but also being it. Yayoi Kusama's *Infinity Mirror Room—Filled with the Brilliance of Life* (2012) and *Chandelier of Grief* (2016) truly creates the experience of infinity and boundlessness. In both installations, the interplay of mirrors and shimmering multicolored lights offers the viewer a journey in a cosmic space. "Our Earth is only one polka dot among a million stars in the cosmos," declares Yayoi Kusama, and in her early works, she "plays" in various forms and genres with her model of the universe that is constructed from polka dots. In immersive installations, she brings these elusive stars to life by synthesizing lighting and mirrors in a 3D model. In *Chandelier of Grief*, the viewer steps into a pitch-dark space of the hall covered with mirrors, where the pulsation of numerous rays emanating from the brilliance of the installation's sole protagonist, the chandelier (designed by Swarovski, a collaboration that the company finds a great pride in), and the wandering through infinite inky-dark corridors offers a new emotional, conscious, and aesthetic or physical experience.

Immersive installations form a new model of relationship between artwork and viewer. From a passive, static, and modest observer, the viewer becomes a direct participant in the artwork. The early postmodern concept of the "viewer-dependent space" becomes even more liberal, the definition of immersive art space is the space

intended for viewers, created for them. The narrative in immersive installation is decentralized, rejecting any directive from the artist regarding the main point of perception or the dramaturgical development of the meaning. The connection between the audience and the artwork is established easily and smoothly. This attractive, aesthetically pleasing, multisensory world is entirely interactive and virtually excludes the existence of an indifferent observer. They exist together and for one another. In the installation by Olafur Eliasson, *Your Blind Passenger* (2010), beyond each tunnel (a total of 90 meters long) unfolds a new colored space, where physical dematerialization of real passengers occurs, and new ethereal companions are created by the author through light and color. The sound of footsteps in near-complete silence creates an auditory rhythm that intensifies the sensation of blindness. The dense, colorful fog engulfs and absorbs the viewer, transforming them from mere spectators into integral parts of the artwork itself. The artwork is no longer an object of admiration that is placed on a pedestal and under strict protection or surveillance; the distance between immersive installation and viewer is entirely dissolved, and they create one shared dimension. For the first time, art becomes truly human, everyone, regardless of their age or type, experiences aesthetic pleasure.

Restoring the component of aesthetic pleasure to an artwork is precisely one of the most important characteristics of immersive art. This type of art no longer requires the type of readers or viewers that are well prepared for postmodernist hypertextuality. It is intended for broad audiences and "grants permission" for even casual visitors to immerse in it. It provides everyone with the right and means to experience its beauty. "My hand went through a tadpole," a little girl exclaimed with laughter in one of the halls of TeamLab: *Continuity* (2021). Spanning 850 square meters, the Japanese art collective TeamLab's interactive landscapes merge nature and Eastern artistic traditions into a rich, mesmerizing ecosystem. Animated projections of flowers, fish, and birds completely envelop the space. Images react to the viewer's movements and change adequately: when touched, butterflies fade and crumple, flowers and pine needles change color and drift with the wind, while schools of fish scatter and pool beneath the visitors' feet.³

3 Weiner, *Immersion Art*, 2022.

Clearly, immersive installations also alter the relationship between art and entertainment. Entertainment has never been a traditional component of visual art, unlike other artistic disciplines. Immersive art not only introduces it but also makes it an organic part of visual art.

By offering interactive experiences, immersive art has fundamentally transformed the perception of time and space. In visual art, time is perceived as a static, frozen moment. In immersive installations, however, time flows dynamically. The viewer is an active participant in the nonlinear progression of time of artworks. They can literally return to any point of interest at any time and begin or continue to perceive the artwork from the desired section. Thus, immersive art introduces a new definition of time and space—instead of time and space permanently fixed by a particular image or story, it introduces a fluid, progressive, changing time and space. By redefining spatial relationships between the viewer and the artwork, immersive installations literally offer a journey within the artwork itself. While such a journey previously depended on the viewer's intellect, imagination, and interpretation, in the case of immersive installations, the viewer is truly immersed, submerged in a simulated digital reality, which is more real than reality itself (this is why it is called augmented reality) and proves once

again that we are indeed living in the era of post-truth and post-reality.

In his *Topology of Contemporary Art*, Boris Groys asserts:⁴ “That is why I would argue that the installation is the leading art form of contemporary art. The installation demonstrates a certain selection, a certain chain of choices, and a certain logic of inclusions and exclusions. By doing so, an installation manifests here and now certain decisions about what is old and what is new, what is an original and what is a copy. Every large exhibition or installation is made with the intention of designing a new order of memories, of proposing the new criteria for telling a story, for differentiating between past and future.”

An analysis of immersive installations further reinforces the idea that they are indeed the leading form of contemporary art, possibilities and boundaries of which are absolutely impossible to define. Perhaps, in our current fascination with immersive art, we do resemble the first viewers of Giotto's frescoes, marveling at the nascent illusion of three-dimensionality, who, like us, believed that they had entered a world of the future where the fusion of scientific knowledge of the universe and artistic expression opened the door to limitless possibilities.

REFERENCES:

- Groys B., *The Topology of Contemporary Art, Antinomies of Art and Culture*, Durham, North Carolina, 2008.
- Danto A., *What Is Art?*, New Haven, 2013.
- Weiner A., *The rise of immersion art*, New York, 2022.

4 Groys, *Contemporary Art*, 2008, p.77.



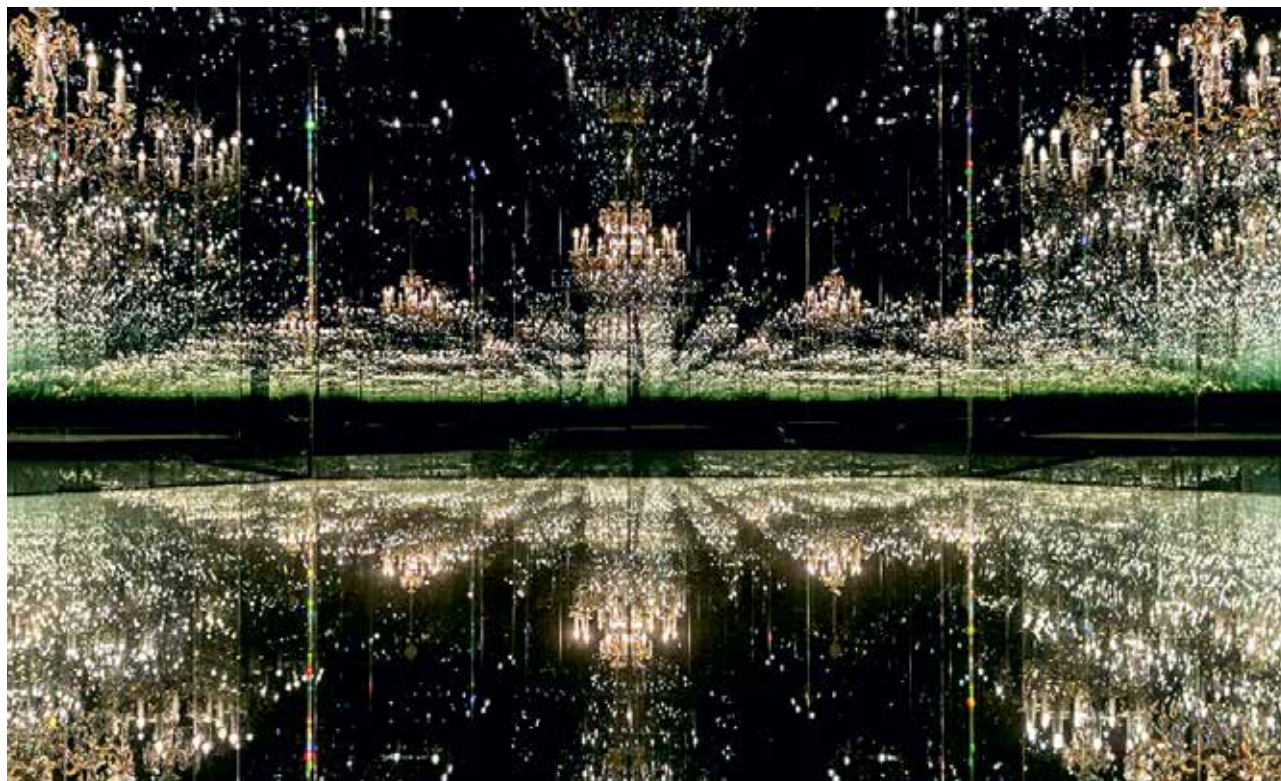
1-2. RANDOM INTERNATIONAL, ԵՅՈՑՈՆ ՊԺՅԵՆՈ, 2012
RANDOM INTERNATIONAL, *RAIN ROOM*, 2012
<https://mymodernmet.com/random-international-rain-room/>





3-4. იაიოი კუსამა, უსასრულო სარკეებიანი დარბაზი -
სავსე ცხოვრებისეული ბრწყინვალეობით, 2012.
YAYOI KUSAMA, INFINITY MIRRORED ROOM - FILLED WITH THE
BRILLIANCE OF LIFE, 2012
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/kusama-infinity-mirrored-room-filled-with-the-brilliance-of-life-t15206>





5-6. იაიოი კუსამა, მწუხარების ჭაღი, 2016

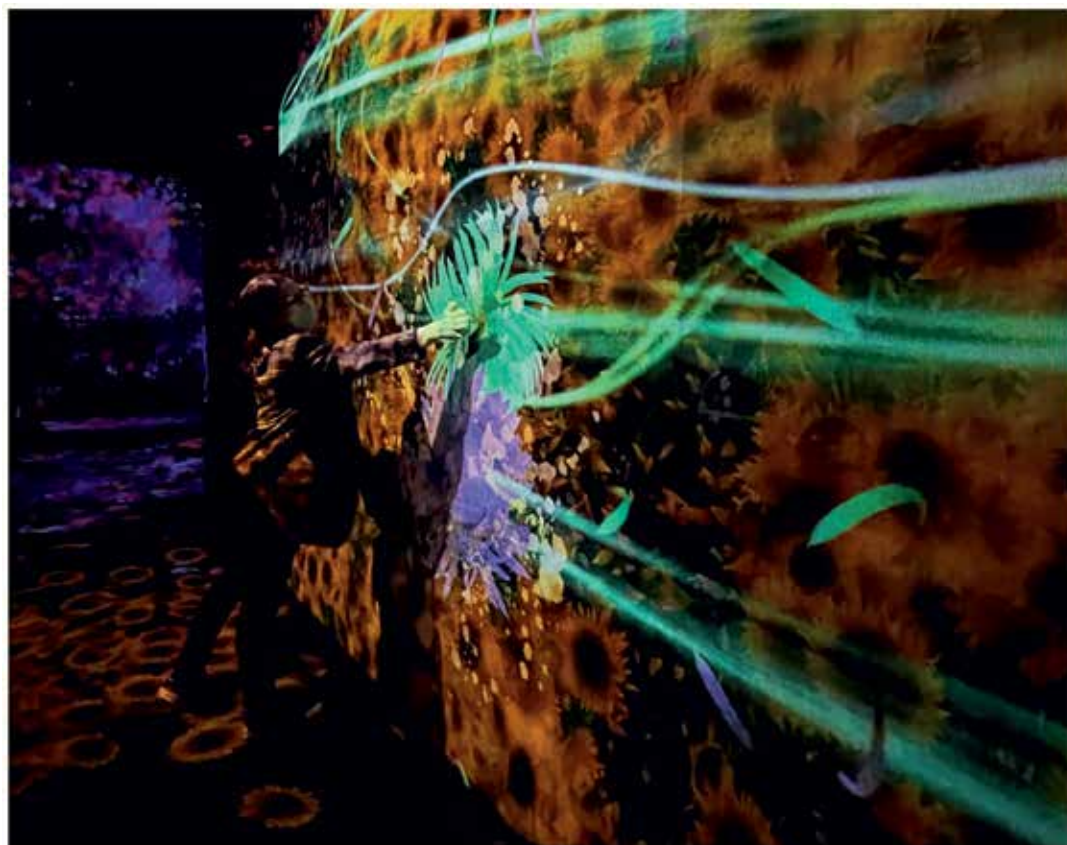
YAYOI KUSAMA, CHANDELIER OF GRIEF, 2016

https://kristallwelten.swarovski.com/Content.Node/wattens/Chandelier_of_Grief.en.html



7-8. ოლაფურ ელიასონი, შენი ბრმა თანამგზავრი, 2010
OLAFUR ELIASON - *YOUR BLIND PASSENGER*, TUNNEL
INSTALLATION, 2010
<https://olafureliasson.net/artwork/din-blinde-passager-2010/>





9-10. TEAMLAB, უწყვეტობა, 2021
TEAMLAB: CONTINUITY, 2021
<https://www.teamlab.art/e/asianart/>

მუსიკოლოგია
MUSICOLOGY

ქართული ელექტრონული მუსიკის სათავებთან: ელექტრონული მუსიკა ნათელა სვანიძის შემოქმედების მაგალითზე

ნია ბარაბაძე

საკვანძო სიტყვები: ელექტრონული/ელექტროაკუსტიკური მუსიკა, ნათელა სვანიძე, ქართული ლამენტაციები, ეპიტაფია

წინამდებარე სტატიის მიზანია შემდეგ კითხვებს გაეცეს პასუხი: როგორ დაიწყო ელექტრონული მუსიკის ისტორია საბჭოთა საქართველოში, რამ განაპირობა მისი დაბადება და რა გახდა ამის ინსპირაცია, როგორი იყო მისი თანადროული საბჭოთა ელექტრონული მუსიკა. ამ კითხვებს პასუხი გაეცემა ნათელა სვანიძის შემოქმედების მაგალითზე. მისი, როგორც ახალი არტისტის, დაბადების მანიფესტაციაა 1974 წელს შექმნილი ნაწარმოები „ქართული ლამენტაციები“, რომლის V ნაწილი „Epitaffio“ ქართული ელექტრონული მუსიკის ერთ-ერთ პირველ ნიმუშად შეიძლება მივიჩნიოთ, ნოდარ მამისაშვილისა და მიხეილ შულღიაშვილის ელექტრონულ ოპუსებთან ერთად.

მე-20 საუკუნის დასაწყისში მიმდინარე მოვლენებმა ბიძგი მისცა მოდერნისტული ხელოვნების დაბადებასა და განვითარებას. საუკუნის დასაწყისშივე ძირითადი მუსიკალური კატეგორიების (ჟღერადობა/ხმოვანება, ტემბრი, ჰარმონია) გადააზრების პროცესი დაიწყო. ომებმა და რევოლუციებმა, სამეცნიერო ტექნოლოგიურ პროგრესთან ერთად, სამყაროს ახლებური გააზრებისკენ უბიძგა შემოქმედებს. ამ ცვლილებებმა გამოიწვია ახალი მიმართულებების გაჩენა სახელოვნებო სფეროებში და შვა ახალი მუსიკალური ესთეტიკა. სამეცნიერო და ტექნოლოგიური პროგრესი გახდა განვითარებისთვის უმნიშვნელოვანესი ფაქტორი. უმაღლეს ღირებულებად იქცა ინოვაცია, ახალი ორიგინალური იდეების ფორმირება.

სტატია ეძღვნება ქართული ელექტრონული მუსიკის ერთ-ერთი პიონერის, ნათელა სვანიძის ელექტრონულ ოპუსს – ორატორია „ქართული ლამენტაციების“ მე-5 ნაწილს „ეპიტაფია“, რომელიც ქართული

ელექტრონული მუსიკის ერთ-ერთ პირველ ნიმუშად შეგვიძლია ჩავთვალოთ. ნათელა სვანიძის შემოქმედება და პერსონა არაერთხელ გამხდარა ინტერესის საგანი, მაგრამ მისი ელექტრონული ოპუსი არ არის შესწავლილი. წინამდებარე სტატიის მიზანია, შემდეგ კითხვებს გაეცეს პასუხი: როგორ დაიწყო ელექტრონული მუსიკის ისტორია საბჭოთა საქართველოში, რამ განაპირობა მისი დაბადება და რა გახდა ამის ინსპირაცია, როგორი იყო მისი თანადროული საბჭოთა ელექტრონული მუსიკა.

იმ დროს, როცა კარლჰაინც შტოკჰაუზენი, იანის ქსენაკისი, ჯონ კეიჯი და სხვები ახალი მიგნებებით იყვნენ დაკავებული ევროპასა თუ ამერიკაში, რკინის ფარდის მიღმა ნათელა სვანიძე სინთეზატორ Synthi 100-თან ექსპერიმენტირებდა.¹ მისი, როგორც ახალი არტისტის დაბადების მანიფესტაციაა 1974 წელს შექმნილი ნაწარმოები „ქართული ლამენტაციები“.

ვფიქრობ, მნიშვნელოვანია ისტორიულ-კულტურული კონტექსტის გააზრება იმისთვის, რომ სწორად

1 ბარაბაძე, ელექტროაკუსტიკური, 2021, გვ. 46.

შევაფასოთ ქართული „არაოფიციალური მუსიკის“ წიაღში დაბადებული ელექტრონული მუსიკა. ფაქტი, რომ ნათელა სვანიძემ ცხოვრების მნიშვნელოვანი წლები რუსეთში, მოსკოვში გაატარა, კიდევ უფრო მეტად გვიბიძგებს იმისკენ, ვეძიოთ გადაკვეთის წერტილები, გავლენა და შთაგონება, რომელიც მან იქ მიიღო.

„ქართული ლამენტაციები“ დაწერილია უჩვეულო შემადგენლობისთვის – მკითხველის, შერეული გუნდის, ქალთა სექსტეტის, ვიოლინოს, ალტფლეიტის, ორგანის, დასარტყამი საკრავების, 12 ვიოლონჩელოსა და ელექტრონული ფირისათვის. ნაწარმოები 1974 წელს შეიქმნა და იმავე წელს გაკეთდა მხოლოდ Epitaffio ჩანაწერი, ორჯერ შესრულდა მოსკოვის სკრიაბინის სახლში Synti 100-ზე. მთლიანი პარტიები კი კომპოზიტორს ჩემოდნიდან დაეკარგა. სრული სახით „ქართული ლამენტაციები“ პირველად 2010 წლის 5 დეკემბერს თანამედროვე კლასიკური მუსიკის ფესტივალის „კონტრაპუნქტი“ ფარგლებში გაჟღერდა. სამწუხაროდ, ხანგრძლივი ცხოვრების განმავლობაში, 84 წლის ასაკში, ეს ნათელა სვანიძის ერთადერთი საავტორო კონცერტი იყო. მისი ნაწარმოებები თითქმის არსად არ სრულდებოდა. ამასთან დაკავშირებით დანაწევრებით აღნიშნავდა: „მე ადრე ვარ მოსული... მე ელექტრონული მუსიკისთვის ვარ გაჩენილი, მაგრამ ჩვენთან ამ მუსიკის შექმნისთვის არანაირი ტექნიკური საშუალება არ არის“.²

გემოთ წამოჭრილი საკითხების გასაანალიზებლად, მიზანშეწონილად მივიჩნევთ, პირველ რიგში, ყურადღება გავამახვილოთ იმ კავშირზე, რომელიც ქართველ მუსიკოსებს რუსული, ეგრეთ წოდებულ „ახალი ავანგარდის“ წარმომადგენლებთან ჰქონდათ, განსაკუთრებით 60-იანი წლებიდან დაწყებული, ეგრეთ წოდებული „დათბობის“ ხანაში, რომელიც შედარებით შერბილებული ცენზურით ხასიათდება და რომელიც სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანი აღმოჩნდა ქართული მოდერნიზმის განვითარებისთვის.

ისტორიული ექსკურსი

რუსეთში განვითარდა ავანგარდის ორი ტალღა

– პირველი 1910-20-იან წლებში (ნიკოლაი როსლავეცი, ბორის ვიშნეგრადსკი, ნიკოლაი ობუხოვი, არტურ ლურე, არსენი ავრაამოვი, იოზეფ შილინგერი...) და მეორე ავანგარდი 1960-80-იან წლებში (ედისონ დენისოვი, სოფია გუბაიდულინა, ალფრედ შნიტკე, სერგეი სლონიმსკი, ნიკოლაი კარეტნიკოვი...). ამ შემთხვევაში, ჩვენთვის მნიშვნელოვანია რუსული ავანგარდის მეორე ტალღა, რომლის სათავეშიც სამი მოსკოველი ავტორი იდგა – ედისონ დენისოვი, სოფია გუბაიდულინა და ალფრედ შნიტკე. „მოსკოვური სამეული“ – ასე შეარქვა ცნობილმა რუსმა დირიჟორმა რაჟდესტვენსკიმ მუსიკოს-თანამოაზრეებს. აუცილებლად უნდა აღინიშნოს, რომ საბჭოთა კავშირში, ომისშემდგომი პერიოდიდან მოყოლებული, თანამედროვე ევროპულ მუსიკაზე თავისუფალი წვდომა ძალიან გართულდა. დენისოვის სიტყვებიც სწორედ ამას ამტკიცებს: „კონსერვატორიაში სწავლის დროს ჩვენ არც კი გაგვიცა ბარტოკის და მესიანის სახელები, რომ აღარაფერი ვთქვათ სტრავინსკის, ვარეზისა და ვენის მეორე სკოლის კომპოზიტორებზე“.³ კავშირი ევროპასთან და დანარჩენ ცივილიზაციასთან იყო გარდაუვალი, აუცილებელი ხელოვნების განვითარებისთვის. რკინის ფარდის მიღმა კი ეს პროცესები შენეულა, მაგრამ არ შეჩერებულა. სწორედ ამიტომ, განსაკუთრებული დატვირთვა და ფუნქცია შეიძინა თანამოაზრეების პოვნამ, ეს იყო კოლექტიური და ამავე დროს ინდივიდუალური ბრძოლა თვითგამოხატვის, ახალი ესთეტიკის დამკვიდრებისთვის.

ნათელა სვანიძის ელექტრონული ოპუსის სათავეების ძიებამ რუსული ავანგარდის მეორე ტალღის ექსპერიმენტებთან მიგვიყვანა. ამ კონტექსტში მნიშვნელოვანი აღმოჩნდა მოსკოვის ექსპერიმენტული ელექტრონული სტუდიის ისტორია, მასთან დაკავშირებული პიროვნებები და განვითარებული მოვლენები.⁴ აქვე აუცილებლად უნდა აღინიშნოს ის ფაქტიც, რომ ნათელა სვანიძის ელექტრონული ოპუსი სწორედ ამ სტუდიაშია ჩაწერილი. ევგენი მურზინის (რუსი ხმის ინჟინერი და ANS Synthesizer-ის გამომგონებელი) მიერ 1966 წელს დაარსებული მოსკოვის ექსპერიმენტული ელექტრონული სტუდია, რომელიც

2 ნადარეიშვილი, ჭაბაშვილი, ნათელა სვანიძის, 2018.

3 Денисов, Новая, 1999.

4 ედისონი, შნიტკე და გუბაიდულინა მუშაობდნენ მოსკოვის ექსპერიმენტულ ელექტრონულ სტუდიაში და მისი თანამშრომლები იყვნენ, გამოსულია დისკი მათი ელექტრონული ოპუსების ჩანაწერით.

სკრიაბინის სახლ-მუზეუმის პირველ სართულზე იყო განთავსებული, უცნაურად შესაფერისი ცენტრი გახდა ელექტრონული მუსიკის სტუდიისთვის და მალევე მიიპყრო ავანგარდისტი კომპოზიტორების ყურადღება. ის იქცა ერთ-ერთ მნიშვნელოვან სივრცედ, რომელიც მასპინძლობდა ყოველკვირეული კონცერტების სერიას, დაწყებული 1960-იანი წლების ბოლოდან, სტუდიის დახურვამდე, 1970-იანი წლების შუამდე.⁵ სტუდია ოფიციალურად იყო „სამეცნიერო კვლევითი ცენტრი“, რომელიც ეკუთვნოდა ხმის ჩამწერ კომპანიას/ლეიბლს „მელოდია“, მაგრამ სინამდვილეში, მრავალი წლის განმავლობაში იყო სრული თავისუფლების, იდეოლოგიისგან დამოუკიდებელი სივრცე. ამ განსაკუთრებული პოზიციის გამო, იქ იმართებოდა ახალი მუსიკის კონცერტები, რომელშიც პირველი საბჭოთა სინთეზატორი ANS⁶ მონაწილეობდა.⁷

მოსკოვში მიღებული გამოცდილება და შესაძლებლობები მრავლისმომცველი აღმოჩნდა ნათელა სვანიძისთვის, ამასთანავე, აუცილებლად უნდა ვახსენოთ სვანიძის მოგზაურობა პოლონეთში, ვარშავის ფესტივალზე, ახალი ავანგარდული მუსიკის გაცნობამ ბევრი რამ შეცვალა კომპოზიტორის შემოქმედებაში. ბევრებით მანიპულაციის ის ახალი ტექნიკა და მეთოდები, რომლებიც იმ პერიოდის ავანგარდს ახასიათებდა, ნათელა სვანიძისთვის ახალი სააზროვნო პრინციპების ინსპირაციის წყარო გახდა.⁸ სწორედ ეს მოგზაურობა შეიძლება ჩაითვალოს მის მოღვაწეობაში საეტაპოდ, რამაც საბოლოოდ 1963 წელს დაასრულა კომპოზიტორის შემოქმედების პირველი ეტაპი, რომელიც კლასიკურ-რომანტიკული ტრადიციების გაზიარებას გულისხმობდა.

„ქართული ლამენტაციები“ - კონცეფცია და სემანტიკა

კომპოზიტორის შემოქმედებითი მემკვიდრეობა არ არის მრავალრიცხოვანი, ამ ფაქტს ნათელა სვანიძე შემდეგნაირად ხსნიდა: „ცოტას ვწერ იმიტომ, რომ არ ვიმეორებ ფორმას. არასდროს დამიწერია მუსიკა ფულისთვის, როცა რამე მომწიფდება შესაქმნელად, მაშინ ვქმნი“.⁹

ამ გადასახედიდან ჩვენი კვლევის ობიექტი - ექვსნაწილიანი ორატორია „ქართული ლამენტაციები“, უნიკალურია ქართულ მუსიკაში მრავალი თვალსაზრისით, უპირველეს ყოვლისა, მისი ტრაგიკული კონცეფციისა და შესაბამისი სემანტიკის გამო: პროლოგი და I ტირილი, ხორუმი და II ტირილი, ბარი და III ტირილი, IV ტირილი, ეპიტაფია, ეპილოგი და V ტირილი. ქართულ ტრადიციულ მუსიკაში სარიტუალო მუსიკას მნიშვნელოვანი ადგილი უჭირავს და მათ შორის მრავალფეროვანია გლოვის რიტუალთან დაკავშირებული ნიმუშები. „ქართული ლამენტაციების“ საერთო ტრაგიკული ხასიათის და კონცეფციის ნაწილია ხორუმი, რომელიც საბრძოლო შინაარსის საფერხულო წყობის უძველესი ქართული ხალხური ცეკვის ნიმუშია. ვფიქრობ, კომპოზიტორის ეს გადაწყვეტილება ერთობისა და საბრძოლო სულისკვეთების წინ წამოწევას ემსახურება. ხორუმისთვის დამახასიათებელი რიტმული მოტივების გამეორება, ერთგვარი მონოტონურობა, წინააღმდეგობის ეფექტს ქმნის. მართალია, ხორუმი ტირილში გადაიზრდება, მაგრამ ყველაზე ტრაგიკული ნაწილი ჯერ კიდევ წინ არის - „ბარი“, რომელიც ქართულ ტრადიციულ სიმღერაში ერთ-ერთ არქაულ ნიმუშს წარმოადგენს და ქალთა სამგლოვიარო რეპერტუარისგან განსხვავებით, ფრაგმენტულად შეიცავს გლოვისთვის დამახასიათებელ ინტონაციებს და, ამავდროულად, ჰიმნური ხასიათისაა.¹⁰ ჩვენთვის განსაკუთრებით საინტერესო V ნაწილი - „ეპიტაფია“ (საფლავის ქვაზე წარწერა),

5 Schmelz, Unofficial, 2009, p. 195.

6 ევგენი მურზინიმა შეიმუშავა მეთოდი, რომელიც საშუალებას აძლევდა სინთეზატორის მიერ წარმოქმნილ ხმის ტალღებს - ალბეგდილიყო შავი მინის ზედაპირზე, რაც მუსიკალური ნოტაციის ფორმას წარმოადგენდა. ეს ხერხი კომპოზიტორმა საჭრელ მინაზე წერტილებისა და ხაზების გამოსაკვეთად გამოიყენა. ამ წერტილებმა განსაზღვრა თითოეული ნოტის სიმაღლე, ხანგრძლივობა, დინამიკა და ტემბრი; ANS Synthesizer სახელი დაერქვა კომპოზიტორ ალექსანდრ ნიკოლაევიჩ სკრიაბინის პატივსაცემად (A.N.S.), რომლის მისტიკურმა თეორიებმა ბგერისა და სინათლის ერთიანი ხელოვნების შესახებ დიდი გავლენა მოახდინა ადრეულ საბჭოთა პერიოდში რუსეთში ავანგარდისტ კომპოზიტორებზე.

7 Schmelz, Unofficial, 2009, p. 201.

8 ბარაბაძე, ელექტროაკუსტიკური, 2021, გვ. 45-46.

9 ნადარეიშვილი, ნათელა სვანიძის, 2003, გვ. 37.

10 მესხი, გაბისონია, ხალხური, 2005, გვ. 18.

რომლისთვისაც დამახასიათებელი მცირე ფორმა როგორც ტექსტის, ისე მუსიკალური მასალის მინიმალizmით გამოიხატა.

მნიშვნელოვანია შევხებით „ქართული ლამენტაციების“ ტექსტუალურ მხარეს, რადგან მისი მხატვრული ჩანაფიქრი სწორედ მის ტექსტში იკითხება ნათლად. ნათელა სვანიძეს განსაკუთრებული დამოკიდებულება ჰქონდა სიტყვისადმი, ლექსისადმი. „პრიორიტეტულია ლიტერატურული ტექსტი, რომელიც მუსიკალური დეკლამაციით უნდა გამოიხატოს. პირველადია ტექსტის შინაარსი. ის, რომ ჯერ მუსიკას წერენ და შემდეგ უკვე „ადებენ“ მასზე ტექსტს, ჩემთვის მიუღებელია“.¹¹

„ქართული ლამენტაციების“ ტექსტი სრულად ეფუძნება ჯანსუღ ჩარკვიანის პოემას „ჰიმნი თავისუფლებას“, რომელიც 1972 წელს დაიწერა¹² ორატორია „ქართული ლამენტაციები“, იზიარებს პოეტის პატრიოტულ სულისკვეთებას. ნაწარმოების მთლიან ჩანაფიქრში იკითხება ჯანსუღ ჩარკვიანის შემოქმედების ერთ-ერთი მთავარი სათქმელიც – „საქართველო, შენ ვინ მოგცა შვილი დასაკარგავი“.

ეპიტაფია

იმდენად, რამდენადაც მოხსენების მიზანს წარმოადგენს ამ ნაწარმოების მხოლოდ ელექტრონული ნაწილის – „ეპიტაფიის“ განხილვა, ისმის კითხვა, რატომ დასჭირდა კომპოზიტორს ამ „ტოტალური ლამენტაციების“ კონტექსტში ელექტრონული ჟღერადობის გამოყენება? Synthi 100-ზე ჩაწერილი ელექტრონული ნაწილი, ფაქტობრივად, კომპოზიტორის ხელში არსებული კიდეც ერთი იარაღია, რომელსაც ის ტემბრული მრავალფეროვნებისთვის იყენებს. სინთეზატორის მხოლოდ ერთ ნაწილში გამოყენება შეიძლება იმით ავსხნათ, რომ ეს ერთადერთი ნაწილი სახელწოდებით „ეპიტაფია“ არ წარმოადგენს ტირილს და ავტორმა მასში ამ ახალი ჟღერადობით დამატებითი

მხატვრული სახე შემოიტანა. ვფიქრობ, ეს ნაწილი სიმბოლურად ორი სამყაროს ერთიანობადაც შეიძლება მივიჩნიოთ, აწ უკვე უკვდავი სულების სამყაროში გადანაცვლებული გმირების სამყოფელი, რომელიც ახალი ტემბრული ხმოვანებით ელექტრონულ ნაწილშია გამოხატული და „ეპიტაფიის“ აკუსტიკური ნაწილი, გუნდი, რომელიც დაღუპულების სამარადისო ხსოვნას შეინახავს.

„Epitaffio“ (პარტიტურაში ყველაფერი მითითებულია იტალიურ ენაზე) ორი პლასტისგან შედგება – ელექტრონული ნაწილი, რომელიც ჩაწერილია მოსკოვში, Synthi-100-ზე¹³ (ეს ინფორმაცია მოცემულია პარტიტურაში) და შერეული გუნდი, რომელიც მთელი ნაწილის მანძილზე მხოლოდ 2 ნოტს ასრულებს: დო, რე ბემოლ. გუნდის ტექსტი შემდეგ ფრაზას მოიცავს: „სამარადისო დიდება სახლში მოუსვლელს!“ ალბათ სწორი იქნება ისიც აღვნიშნოთ, რომ ელექტრონულ ნაწილშიც სინუს ბგერის საწყისი ჟღერადობა არის დო. ნათელა სვანიძის ელექტრონული ნაწილის ნოტაცია არ არსებობს, პარტიტურაში არ არის არანაირი ჩანაწერი ამასთან დაკავშირებით, უბრალოდ წერია, რომ ფირი ჟღერს, ჩვენს ხელთ არის მისი უკვე საბოლოო სახე, სრულად ფიქსირებული ფრაგმენტი, რომელიც 1974 წელს ფირზეა ჩაწერილი. აღწერილი პროცესების გათვალისწინებით, როგორც ჩანს, მას არაერთი ცდა დასჭირდებოდა „ეპიტაფიის“ საბოლოო სახის მისაღებად, ცალ-ცალკე ჩაწერილი ხმები, რომლებიც ერთ ფირშია გაერთიანებული, სტრუქტურულად, რთულია, რომელიმე ფორმას მივაკუთვნოთ. ნათელა სვანიძის ელექტრონულ პარტიკას თუ ცალკე განვიხილავთ, მისი მუსიკალური მასალა, სათაურის გათვალისწინებითაც კი ბევრს ვერაფერს გვეტყვის მის შინაარსსა და მხატვრულ სახეზე. „ეპიტაფიის“ ელექტრონული ჩანაწერის ასე ცალკე აღებულის გააზრება ძალიან რთულია, ტექსტი, რომელსაც გუნდი ასრულებს და ის, რომ ეს დიდი ორა-

11 ნადარეიშვილი, ჭაბაშვილი, ნათელა სვანიძის, 2018.

12 ერთადერთი, რაც კომპოზიტორს აქვს შეცვლილი, არის ფრაზა – „თავისუფლება ისე არ მოდის, თავისუფლება ვეფხვთა ხვედრია“ – ასეთი რამ ჯანსუღ ჩარკვიანს პოემაში არ დაუწერია.

13 EMS Synthi-100 იყო ლონდონში, Electronic Music Studios მიერ შექმნილი ჰიბრიდული სინთეზატორი, რომელიც იყო ანალოგური და ციფრული ერთდროულად. „სინტს“ არ ჰქონდა მეხსიერება – ანუ, საჭირო იყო ხმის, ჟღერადობის პოვნის და მიღების შემთხვევაში მისი დაუყოვნებლივ ჩაწერა, რადგან მისი შენახვა ციფრულად შეუძლებელი იყო. ამისთვის კი იყენებდნენ მაგნიტოფონებს.

ტორიის „ქართული ლამენტაციების“ ერთ-ერთი ნაწილია, სრულად ცვლის მის კონტექსტს.

მხოლოდ ელექტრონულ ნაწილს თუ განვიხილავთ, მასში რამდენიმე სხვადასხვა ტიპის ჟღერადობა, ფაქტურული მასალა იჩენს თავს – დასაწყისში სინუს ტონი არც ისე მკვეთრად ისმის, ნელ-ნელა უფრო ინტენსიური ხდება, ისეთი სიხშირეა შერჩეული, რომ ყურს ჭრის, დაახლოებით 1 წუთის შემდეგ ამ სინუს რხევის პარალელურად შემოდის ახალი ჟღერადობა, რომელიც მანზალაკის ხმას წააგავს და მიუხედავად იმისა, რომ არ ველოდებით, ეგრეთ წოდებულ მელოდიურ ხაზსაც გვთავაზობს ავტორი, დაახლოებით, 2 წუთიდან შემოდის ბასის ჟღერადობა, რომელიც ახალ ტემბრულ მასალას წარმოადგენს და ეგრეთ წოდებულ მელოდიურ ხაზთან ერთად ვითარდება. ისევ ბრუნდება დასაწყისის მსგავსი სინუს ტონის „სლაიდური“ სვლა. უკვე დაახლოებით 3 წუთიდან შემოდის „თეთრი ხმაური“ White Noise და მანამდე არსებულ ტემბრებთან ერთად მონაცვლეობით ჟღერს, ვითარდება. დაახლოებით 4 წუთიდან ინტენსიურობა უკან იწევს და ჩნდება რიტმული ნახაზი, რომელიც ეგრეთ წოდებულ მელოდიურ ხაზთან, მოგვიანებით კი ბასის სეგმენტებთან ერთად ჟღერს. ყველაფერი ნელ-ნელა უფრო და უფრო ქაოტური ხდება, ერთმანეთს ედება ფენებად, ბოლოსკენ კი დასაწყისის მსგავსი ჟღერადობები იჩენს თავს, რომელიც ფეიდიტ სრულდება. 13-მარცვლიანი ფრაზა, რომელიც დასაწყისში ისმის, მორიგეობით სრულდება სხვადასხვა ხმის (ალტი, ტენორი, სოპრანო, ბანი) მიერ, ტემბრული ცვლილება და თამაში მთელი ნაწილის მანძილზე გრძელდება. ამას თან ერთვის გაბმული „დო“, რომელიც ასევე სხვადასხვა ხმაში ეტაპობრივად ტარდება. ელექტრონული ჟღერადობები და გუნდის მონოტონური აქცენტირებული ფრაზები იწ-

ვევს დაძაბულობას და ქმნის მოლოდინს. დინამიკური, პროცედურული განვითარება თავს იჩენს მთელ ნაწილში, სადაც დროის ფაქტორი გადამწყვეტ როლს თამაშობს კომპოზიციურ დრამატურგიაში.

ამ ეტაპისთვის, ჩემს ხელთ არსებული სანოტო მასალის, ჩანაწერებისა და ანალიზის საფუძველზე, შეიძლება დავასკვნათ, რომ ნათელა სვანიძის ელექტრონული ოპუსი ახლოსაა Elektronische Musik-ის¹⁴ ტიპის ელექტრონულ მუსიკასთან. Musique concrète-სგან (კონკრეტული მუსიკისგან) განსხვავებული საკომპოზიტორო საწყისი მასალა იყო არა რეალურად არსებული ხმოვანი ობიექტები, არამედ აბსტრაქტული რიცხვითი სტრუქტურები, რომლებიც სერიულ ამოვრცელებას ახლავს თან და სავსეა მუსიკის ყველაზე მრავალფეროვანი/განსხვავებული გამოვლინებებით.¹⁵

დასკვნა

„ქართული ლამენტაციები“ ნათელა სვანიძის შემოქმედების ერთ-ერთ საკვანძო ნაწარმოებად შეგვიძლია მივიჩნიოთ, ამასთანავე, მას გადამწყვეტი და ისტორიული მნიშვნელობა აქვს ქართული მუსიკის ისტორიაში – „ეპიტაფია“ ერთ-ერთი პირველი ქართული ელექტრონული ნიმუშია. ახალი სააზროვნო პრინციპების, საკომპოზიტორო ენის, ესთეტიკისა და ტექნოლოგიური პროგრესის შედეგად გაჩენილი ელექტრონული მუსიკა, მართალია, თავდაპირველად აკადემიური მუსიკის სივრცეში აღმოცენდა, მაგრამ მოგვიანებით მთელი მუსიკალური სფერო მოიცვა და თანამედროვე სამყაროს ჟღერადობად იქცა. აქედან გამომდინარე, ვფიქრობთ, მნიშვნელოვანია ქართული ელექტრონული მუსიკის საწყისების კვლევა და იმ ჯაჭვის წარმოდგენა, რომლის დასაბამიც ჯერ კიდევ 1970-იანი წლებიდან იღებს სათავეს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ბარაბაძე ნ., ელექტროაკუსტიკური მუსიკის რეტროსპექტივა და თანამედროვე ქართული რეალობა ალექსანდრე კორძიას შემოქმედების მაგალითზე, სამაგისტრო ნაშრომი, თბილისის ვანო სარაჯიშვილის

¹⁴ „ელექტრონული მუსიკა“ როგორც ტერმინი, პირველად 1949 წელს მეიერ-ებლერმა გამოიყენა. ის განიმარტა, როგორც სერიული მუსიკის (Serielle Musik) ყველაზე სუფთა ფორმა.

¹⁵ ბარაბაძე, ელექტროაკუსტიკური, 2021, გვ. 25.

სახელობის სახელმწიფო კონსერვატორია, თბ., 2021.

- მესხი დ., გაბისონია თ., ქართული ხალხური მუსიკალური შემოქმედება, თბ., 2005.
- ნადარეიშვილი მ., ჭაბაშვილი ე., ნათელა სვანიძის საფორტეპიანო ნაწარმოებები - „წრე“, „გულიდან სისხლის წვეთები“, „საბურთალოს ქარის მისტერია“, ვარშავა, 2018.
- ნადარეიშვილი მ., ნათელა სვანიძის შემოქმედების სტილის საკითხები, თბილისის ვანო სარაჯიშვილის სახელობის სახელმწიფო კონსერვატორია, მუსიკისმცოდნეობის საკითხები, სამეცნიერო შრომების კრებული, თბ., 2003.
- Schmelz P.J., Such Freedom, If only Musical: Unofficial Soviet Music During the Thaw, Oxford, 2009.
- VF Team, The Electronic Story of the EMS Synthi 100, August 5, 2020 <https://thevinylfactory.com/features/the-electric-story-of-the-ems-synthi-100-3030/> 28/07/2025
- Денисов Э., Новая техника — это не мода // Свет. Добро. Вечность, Памяти Эдисона Денисова. Статьи. Воспоминания. Материалы., М., 1999.

AT THE ORIGINS OF GEORGIAN ELECTRONIC MUSIC: AN EXAMPLE OF ELECTRONIC MUSIC THROUGH NATELA SVANIDZE'S WORK

Nia Barabadze

Keywords: *electronic/electroacoustic music, Natela Svanidze, Georgian lamentations, epitaph*

The purpose of this paper is to answer the following questions: How did the history of electronic music begin in Soviet Georgia? What factors contributed to its emergence, and what was the inspiration for this, what was its contemporary electronic music like? These questions will be discussed in context of Natela Svanidze's work. The manifestation of her birth as a new artist is the peace *Georgian Lamentations* created in 1974, part 5, *Epitaffio*, considered one of the first examples of Georgian electronic music, alongside the electronic works of Nodar Mamisashvili and Mikheil Shughliashvili.

Introduction

The events of the early 20th century triggered the birth and development of modern art. The process of re-thinking musical categories (sound, timbre, harmony) started at the beginning of the century. Wars and revolutions, along with scientific and technological progress, pushed creativity to a new understanding of the world. These changes led to the emergence of new directions in artistic fields and gave birth to new musical aesthetics. Scientific and technological progress became the most important factor for development. Innovation, formation of new original ideas gained the highest value.

This article is dedicated to one of the pioneers of Georgian electronic music, Natela Svanidze, and her electronic opus, part 5 of her oratorio *Georgian Lamentations*, which can be considered one of the first examples of Georgian electronic music. Natela Svanidze's work and persona have drawn much attention, though her electronic opus has not been studied. The aim of this report is to answer the following questions: How did the history of electronic music begin in Soviet Georgia? What factors contributed to its emergence, and what was the inspiration for this, what was its contemporary electronic music like?

At the time when Karlheinz Stockhausen, Yanis Xe-

nakis, John Cage and others were busy with new findings in Europe and America, Natela Svanidze was experimenting with Synthi 100 synthesizer behind the Iron Curtain.¹ The manifestation of her birth as a new artist is the work *Georgian Lamentations* created in 1974.

I think it is important to understand the historical and cultural context in order to correctly assess the electronic music born in the heart of Georgian unofficial music. The fact that Natela Svanidze spent important years of her life in Moscow, Russia, leads us further to seek points of intersection, influence and inspiration she received there.

Georgian Lamentations is written for a narrator, mixed choir, women's sextet, violin, alto flute, organ, percussion, 12 cellos and electronic tape. The piece was created in 1974 and only *Epitaffio* was recorded that year, performed twice at Scriabin House in Moscow on Synti 100. The whole suitcase of the composer including the entire parts were lost. *Georgian Lamentations* was performed fully for the first time on December 5, 2010 as part of the modern classical music festival Kontrapunkt. Unfortunately, throughout her long life, only one concert was organized in 2010 with all-Svanidze programme. Natela Svanidze was already 84 at that time. Her works were performed very rarely. In this regard, she commented: „I've arrived early... I'm here for electronic music, but we don't have any technical means to create it.”²

¹ Barabadze, Kordzaia, 2021, p.46

² Nadareishvili, Chabashvili, Svanidze, 2018

In order to analyze the issues raised above, we consider it appropriate, first of all, to review the historical context and focus on the connection that the Georgian musical world had with representatives of so-called Russian New Avant-Garde during the so-called Thaw period, characterized by relatively relaxed censorship, which proved vital to the development of innovative ideas in Georgia.

Historical insight

Two waves of the avant-garde developed in Russia: the first in the 1910s–20s (Roslavets, Vishnegradsky, Obukhov, Lure, Avraamov, Schillinger) and the second in the 1960s–80s (Denisov, Gubaidulina, Schnittke, Slonimsky, Karetnikov, Shchedrin). The second wave of Russian avant-garde, particularly important to us, was led by three Moscow composers: Edison Denisov, Sofia Gubaidulina, and Alfred Schnittke. Famous Russian conductor Rozhdestvensky referred to them as the Moscow Trio. It is known for a fact that access to contemporary European music in the Soviet Union was practically impossible. Notably, since the post-war period in the Soviet Union, free access to modern European music was very difficult, as confirmed by Denisov: “While studying at the conservatory, we did not even hear the names of Bartok and Messiaen, not to mention Stravinsky, Varese and the composers of the second Viennese school.”³ The connection with Europe and the rest of civilization was absolutely necessary for the development of art. Behind the Iron Curtain, in the Soviet Union, these processes slowed down, but did not stop. That is why the finding of like-minded people acquired special importance and role, it was a collective and at the same time very individual struggle for self-expression and the establishment of new aesthetics.

The search for the origins of Natela Svanidze’s electronic opus led us to the experimental music of the second wave of the Russian avant-garde. In this context, the

history of the experimental electronic studio in Moscow, the personalities associated with it, and its development turned out to play a crucial role in further development.⁴ Notably, Natela Svanidze’s electronic opus was recorded in this studio. The Moscow Experimental Electronic Studio, founded by Evgeny Murzin (a Russian sound engineer and the inventor of the ANS Synthesizer) in 1966 and located on the first floor of the Scriabin House Museum, became an oddly fitting center for electronic music. It quickly drew the attention of avant-garde composers, becoming an important hub, hosting a series of weekly concerts from the late 1960s until the studio closed in the mid-1970s.⁵ The studio was officially a “scientific research center” owned by the recording company/label Melodia, but in reality it was a space of total freedom, independent of ideology for many years. Because of this special position, concerts of new music were held there, with the first Soviet synthesizer ANS⁶ taking part.⁷

The experiences and opportunities gained in Moscow were significant for Natela Svanidze. It is also essential to mention a second source of inspiration in her work: her journey to Poland for the Warsaw Festival. Getting to know new avant-garde music changed much in the composer’s aesthetics and perspective. The new techniques and methods of sound manipulation, which characterized the avant-garde music of that period, became a source of inspiration of new thinking principles for Natela Svanidze.⁸ It is this trip that can be considered a milestone in her art, ending the first stage of the composer’s creativity (lasting until 1963), when she focused more on continuing romantic traditions.

Georgian Lamentations—Concept and semantics

The composer’s creative legacy is not vast, as Natela Svanidze explains: “I write a little because I don’t repeat form. I never wrote music for money, when something is

3 Денисов, Новая техника, 1999

4 Edison, Schnittke, and Gubaidulina worked at the Moscow Experimental Electronic Studio and were its collaborators; a disc featuring recordings of their electronic opuses has been released.

5 Schmelz, *Unofficial Soviet Music*, 2009, p. 195

6 Eugene Murzini developed a method that allowed sound waves produced by a synthesizer to be imprinted on the surface of black glass, a form of musical notation. This saw was used by the composer to carve out points and lines on the cutting glass. These points determined the pitch, duration, dynamics and timbre of each note; The ANS Synthesizer is named after the composer Alexander Nikolayevich Scriabin (A.N.S.), whose mystical theories about the unified art of sound and light greatly influenced avant-garde composers and theorists in early Soviet Russia.

7 Schmelz, *Unofficial Soviet Music*, 2009, p. 201

8 Barabadze, Kordzaia, 2021, p. 45–46

ripe for creation, then I create it.”⁹

suhe object of our research, the six-part oratorio *Georgian Lamentations*, is unique in Georgian music in many ways, mainly due to its tragic concept and corresponding semantics: prologue and *lament I*, Khorumi and *lament II*, call and *lament III*, *lament IV*, *epitaffio*, *epilogue* and *lament V*. Ritual music holds an important place in traditional Georgian music, and, among others, there is a variety of pieces related to mourning rituals. The general tragic character and concept of *Georgian lamentations* include *Khorumi*, an example of ancient Georgian folk war dance. The composer’s decision seems to bring forward the sense of unity and fighting spirit. Repetition of rhythmic motifs characteristic for *Khorumi*, forming a kind of monotony, creates the effect of resistance. Indeed, it then transforms into a lament, but the most tragic part is yet to come: *Zari*, one of the archaic examples in Georgian traditional song. Unlike the women’s mourning repertoire, it contains fragmented intonations characteristic of grief while also possessing properties of a hymn.¹⁰ Particularly interesting to us is part 5, the epitaph (the inscription on the tombstone), the short form, characterizing this piece is expressed by the minimalism of both the text and the musical material.

It is important to address the textual aspect of *Georgian Lamentations*, as its artistic intent is clearly articulated within the text itself. Nataela Svanidze had a special relationship with words and poetry. “The literary text is a priority, which should be expressed through musical declamation. The content of the text comes first. The idea that music is written first and then the text is ‘added’ to it is unacceptable to me.”¹¹ The text of *Georgian Lamentations* is entirely based on Jansugh Charkviani’s poem Hymn to Freedom from 1972.¹² The oratorio *Georgian Lamentations* shares the poet’s patriotic spirit. One of the main sayings of Jansugh Charkviani’s work can be read in the whole concept of the work: “Georgia, you cannot afford losing a child.”

Epitaph

The aim of this report is to discuss only the electronic part of this work, the Epitaph, so why did the composer need to use electronic sound in the context of these total lamentations? The electronic part recorded on the Synthi-100 is essentially another instrument in the composer’s hands, used for tonal diversity in this unusual ensemble piece. The use of the synthesizer in just one section can be explained by the fact that this particular part, titled Epitaph does not represent a lament; the author has infused it with additional artistic character through this new sound. I think this section can symbolically be considered a unity of two worlds: the world of heroes who have now transitioned into the realm of immortal souls, expressed through the new tonal sounds in the electronic part, and the acoustic part of the Epitaph, represented by the choir, which preserves the eternal memory of the fallen.

Epitaffio (everything in the score is indicated in Italian) consists of two layers: an electronic part recorded in Moscow on the Synthi-100¹³ (this information is provided in the score) and a mixed choir that performs only two notes throughout the entire piece: C and D flat. The choir’s text includes the phrase: Eternal glory to the one who does not return home! Equally notably, the initial sound of the sine wave in the electronic part is C. There is no notation of Natela Svanidze’s electronic part, there is no note about it in the score, it is just stated that the tape is supposed to sound. We have at our disposal the final form, a fully fixed fragment, which was recorded on tape in 1974. In light of the foregoing, it seems that she would need many attempts to get the final form of the Epitaph, separately recorded sounds combined into one tape, and structurally difficult to attribute to any form. If we consider Natela Svanidze’s electronic score separately, its musical material, even considering the title, cannot tell us much about its content or artistic side. It is very difficult to understand the electronic recording of *Epitaffio* so separately, the text performed by the choir and the fact that it is one of the

9 Nadareishvili, Svanidze, 2003, p.37

10 Meskhi, Gabisonia, Folk Music, 2005, p.18

11 Nadareishvili, Chabashvili, Svanidze, 2018

12 The only thing the composer has changed is the phrase ‘Freedom does not come easily; freedom is the fate of tigers’ – such a thing was not written by Jansugh Charkviani in his poem.

13 The EMS Synthi-100 was a hybrid synthesizer created in London by Electronic Music Studios, which was both analog and digital at the same time. The ‘Synth’ had no memory—meaning it was necessary to find and capture the sound and tone immediately, as it was impossible to store it digitally. For this purpose, they used tape recorders.

parts of the great oratorio *Georgian Lamentations* completely change its context.

Looking at the electronic part alone, several different types of sound, textural material appear: at first, the sine wave is not very sharply pronounced but gradually becomes more intense, achieving an ear-splitting frequency. After about a minute, parallel to this sine wave, a new sound similar to the sound of Chime enters. And, unexpectedly, the author also offers a melodic line, from the 2nd minute, the sound of the bass enters, which represents a new tonal material and develops along with the melodic line. The piece returns to a “sliding” movement similar to the initial sine tone. Starting from about 3rd minute onwards, White Noise enters, and develops sounding alternately with the existing timbres. After about 4 minutes, the intensity recedes and a rhythmic pattern appears to further develop with the melodic line and later with the bass segments. Everything gradually becomes more and more chaotic, layers upon one another, and towards the end sounds similar to the beginning appear, ending with a fade. The 13-syllable phrase that is heard at the beginning is completed alternately by different voices (alto, tenor, soprano, bass), and tonal variation and interplay continue throughout the entire piece. This is accompanied by a sustained C, which is also gradually articulated by different voices. The electronic textures and the choir’s monotonous accented

phrases create tension and build anticipation. A dynamic, procedural development manifests throughout the entire piece, where the factor of time plays a crucial role in the compositional dramaturgy.

Based on the notation material, recordings and analysis at my disposal, we can conclude that Natela Svanidze’s electronic opus is closely aligned with Elektronische Musik¹⁴. Unlike *Musique concrète*, the compositional material in her work is not derived from actual sound objects but rather from abstract numerical structures, which are associated with serial thinking and are rich in the most diverse expressions of music.¹⁵

Conclusion

Georgian Lamentations can be considered one of the key works in Nataela Svanidze’s oeuvre, holding crucial and historical significance in the development of Georgian music, as Epitaph is one of the first electronic example in Georgian music. Compositional language, aesthetics and technological progress emerged as a result of new thinking principles. Electronic music initially appeared in the scope of academic music, but later covered the entire musical space and became the sound of the modern world. Thus, I believe it is important to explore the origins of Georgian electronic music and represent the chain that traces its roots back to the 1970s.

REFERENCES:

- Barabadze N., Retrospective of Electroacoustic Music and Modern Georgian Reality on the Example of Alexander Kordzaia’s Work, Master’s degree thesis, Tbilisi State Conservatoire, 2021, pp.25-46
- Denisov, E. New Techniques Are Not a Trend//Light. Goodness. Eternity. In Memory of Edison Denisov. Articles. Reminiscences. Materials, Moscow, Moscow State Conservatory, 1999.
- Meskhi D., Gabisonia T., The Art of Georgian Folk Music, Tbilisi, 2005, p.18
- Nadareishvili M., Chabashvili E., Natela Svanidze’s Piano Works: ‘Circle, Drops of Blood from the Heart, The Mystery of Saburtalo’s Wind.’ Warsaw: PWN.
- Nadareishvili M., Issues of the Style of Natela Svanidze’s Creativity, Tbilisi State Conservatoire, Questions of Musicology, Collection of Scientific Works, Tbilisi, 2003, p. 37
- Schmelz P.J., Such Freedom, If only Musical: Unofficial Soviet Music During the Thaw, Oxford: Oxford University Press, 2009, p.195-201
- VF Team, The Electronic Story of the EMS Synthi 100, August 5, 2020 <https://thevinylfactory.com/features/the-electric-story-of-the-ems-synthi-100-3030/>

¹⁴ The term electronic music was first used by Meyer-Eppler in 1949. It was defined as the purest form of serial music (Serielle Musik).

¹⁵ Barabadze, Kordzaia, 2021, p.25

დავალებები, როგორც ციფრული სასწავლო ინსტრუმენტი მუსიკალური ფორმის კურსში: შესაძლებლობები, გამოწვევები და პრობლემის გადაჭრის გზები

ბაიბა იაუნსლავიეტე

საკვანძო სიტყვები: დავალებები ერთი არჩევანით, drag and drop, ვიზუალიზაცია, განმარტებითი დავალებები

2024 წელს ამ ნაშრომის ავტორმა შეიმუშავა ციფრული სწავლების ინსტრუმენტი და ახალი კონტენტი სამუსიკო სკოლების მუსიკალური ფორმის კურსისთვის. სწავლების ინსტრუმენტი შეიქმნა ლატვიის ეროვნული კულტურის ცენტრის დაკვეთით, ხოლო სასწავლო კურსი შემუშავდა კომპანია Datorzinību centrs-თან თანამშრომლობით. ამ სტატიის მიზანია, წარმოაჩინოს ხსენებული კურსის ერთი ასპექტი, კერძოდ კი – მასში მოცემული დავალებები. ჩვენ განვიხილავთ ამ დავალებების შემოქმედებითი დივერსიფიკაციის სხვადასხვა შესაძლებლობას, მათ შორის ვიზუალიზაციის ინსტრუმენტებს, იუმორის ელემენტებს, ბავშვებსა და მოზარდებს შორის პოპულარული თამაშების კომპონენტებს, ასევე ახსნა-განმარტებით დავალებებს, რომლებიც წაახალისებენ სწორი პასუხების პოვნას, რათა ისინი ასოციაციით დაუკავშირდნენ დამატებით განმარტებებს და შედეგად მოიტანონ უფრო ღრმა ცოდნა მუსიკის სტილური და ჟანრობრივი კონტექსტის შესახებ.

2024 წელს ამ ნაშრომის ავტორმა შეიმუშავა ციფრული სწავლების ინსტრუმენტი – მუსიკალური ფორმის კურსი მუსიკალური სკოლებისთვის. სწავლების ინსტრუმენტი შეიქმნა ლატვიის ეროვნული კულტურული ცენტრის დაკვეთით, ხოლო სასწავლო კურსი შემუშავდა კომპანია Datorzinību centrs-თან თანამშრომლობით. ეს ორწლიანი კურსი მზადი სირთულის მიხედვით მოიცავს ყველა კლასიკურ ფორმას, პერიოდიდან რონდო-სონატამდე, ასევე განმარტებებს, დაკავშირებულს მუსიკის ანალიზისა და ჟანრების ზოგად პრინციპებთან. კურსის შემუშავებისას ვერბალური ტექსტები, ასევე დამხმარე აუდიო და ვიდეომასალა, ერთ მთლიანობაში იქნა მოქცეა.¹ ამ კურსის ფარგლებში არსებული მთავარი შესაძლებლობები:

- 1) ვიზუალიზაციის სხვადასხვა ინსტრუმენტის გამოყენება ფორმის გაცნობიერების სტიმულირების მიზნით;
- 2) დამოუკიდებლად მომზადებისა და თვითშეფასების მნიშვნელოვანი შესაძლებლობები, რაც მიიღწევა სწორი პასუხებით, კომენტარების თანხლებით;
- 3) ინტერაქტიურ ფორმებზე წვდომა, რომლებიც მიუწვდომელია ბეჭდურ სასწავლო რესურსებში. დღესდღეობით ლატვიურ ენაზე არ არსებობს მუსიკალური ფორმის შემსწავლელი ონლაინ კურსები. მართალია, იდეის დონეზე სხვა ენებზე აქა-იქ ვაწყდებით სწავლების გარკვეულ ინსტრუმენტებს, მაგრამ (სულ მცირე, საჯაროდ ხელმისაწვდომ ონლაინ რესურსებში) ჩვენ ვერ მოვიძიეთ მუსიკალური ფორმის კურსი ზემოხსენებული შესაძლებლობებით.

¹ Jaunslaviete, Mūzikas formas mācība.

მეორე მხრივ, ამ ტიპის ელექტრონული კურსის სპეციფიკური ხასიათიდან გამომდინარე, მას გამოწვევებიც ახლავს. მუსიკალური ფორმის ანალიზი გულისხმობს მკაცრ სიზუსტეს როგორც რიცხობრივი (ფორმის ნაწილების პროპორციების დასადგენად), ისე ტერმინოლოგიური (მაგალითად, ასოითი გამოსახვა მუსიკალური ფორმებისა: ორნაწილიანი, სამნაწილიანი ფორმები, რონდო, ვარიაციები და ა.შ.) თვალსაზრისით.

გარდა ამისა, ამ კურსის განმავლობაში აუცილებელია მნიშვნელოვანი რაოდენობის ახალი ტერმინის შესწავლა. უკეთეს შემთხვევაში, მოსწავლეები ამ ტერმინების მხოლოდ მცირე ნაწილს თუ იცნობენ წინა კურსებიდან (სპეციალიზებული ინსტრუმენტის კლასი, სოლფეჯიო, მუსიკალური ლიტერატურა და ა.შ.).

ამასთან, მუსიკალურ პრაქტიკაში არსებობს ბევრი მაგალითი, როცა კომპოზიტორები ინდივიდუალურ სახეს აძლევენ მუსიკალურ ფორმას, შორდებიან რა სასწავლო რესურსებში მოცემულ სტანდარტებს. ამან კი შეიძლება დააბნოს გამოუცდელი მოსწავლეები: ნუთუ, კომპოზიტორებმა არ იციან ფორმის წესები, რომლებსაც ჩვენ გაკვეთილზე ვსწავლობთ? მართალია, ამ შესაძლებლობასაც ვერ გამოვრიცხავთ, მაგრამ რიც შემთხვევებში კომპოზიტორებს ამოძრავებთ თვითგამოხატვის სურვილი სტანდარტისგან გადახვევის გზით. ამ ტიპის გადახვევა სასარგებლოა კომპოზიტორის სტილთან გაცნობის კუთხით, რაც ნებისმიერი მუსიკის ანალიზის არსებით მიზანს წარმოადგენს.

სხენებული მოსაზრებებიდან გამომდინარე, ძირითადი გამოწვევა მდგომარეობს ახალი ტერმინების მთელი ასორტიმენტის სტუდენტისთვის ეფექტიანად წარდგენაში. ერთ-ერთი მთავარი საფრთხე მდგომარეობს იმაში, რომ მოსწავლეები აკავშირებენ მუსიკალურ ფორმებს რთულ მათემატიკურ ფორმულებთან ან დაუძლეველ გრამატიკულ კონსტრუქციებთან, რომლებსაც თითქმის არაფერი აქვთ საერთო მუსიკასთან.

ამ ნაშრომის მიზანია ისეთი მიდგომის შეთავაზება, რომელიც მაქსიმალურად იყენებს ელექტრონული კურსის შესაძლებლობებს და სძლევს გამოწვევებს ერთი კონკრეტული ასპექტით – კურსში შეტანილი დავალებების განხილვის გზით.

კურსის შემუშავებისას გათვალისწინებული იყო რიგი მოსაზრებები სამეცნიერო ლიტერატურიდან:

- ბავშვები და მოზარდები მე-20 და 21-ე საუკუნეებში ხშირად ითვლებიან „ციფრულ აბორიგენებად“.² პოლიქსენი კაიმარას და იოანის დელიანის თანახმად, „სასწავლო პროცესისგან მისი [ციფრული მედია] მოწყვეტით როგორც საკლასო ოთახში, ისე მის გარეთ, განათლება, სულ მცირე, არაეფექტიანი და მოსაწყენია“.³
- ციფრული სასწავლო ინსტრუმენტების სპეციფიკური ფუნქციების აღწერისას განსაკუთრებით უნდა აღინიშნოს ვიზუალური სტიმულირება. ამის მიზეზია ვიზუალური მედიის გავლენა, რომელიც დღეს ძალიან მნიშვნელოვან როლს ასრულებს ადამიანის საქმიანობაში. ნიკოლას აბერკრომბისა და ბრაიან ლონგჰურსტის მოსაზრება, რომ თანამედროვე საზოგადოება არის „ვიზუალური ბუნების საზოგადოება“, 21-ე საუკუნეშიც ძალაში რჩება.⁴
- უშუალო, პირდაპირი და ინტერაქტიური უკუკავშირი წარმოადგენს ციფრული ტექნოლოგიების ერთ-ერთ ყველაზე მომხიბვლელ ატრიბუტს,⁵ რის საფუძველზე კაიმარა და დელიანისი,⁶ ასევე ბევრი სხვა მკვლევარი,⁷ დიდ ყურადღებას უთმობს თამაშებზე დაფუძნებული ან „გათამაშებული“ ციფრული სწავლების იდეას.
- ასევე აღსანიშნავია ლინდა დანიელას რეკომენდაცია, რომ ციფრული ტრენინგი, მათ შორის დავალებების სისტემა, პასუხობდეს რამდენიმე დიდაქტიკურ კრიტერიუმს, რომლებიც უზრუნველყოფს „საკუთარ თავზე მიმართულ სწავლას“ და

2 Barlow, A Declaration, 1996; Prensky, Digital, 2001; Kaimara, Deliyannis, Why, 2019.

3 Kaimara, Deliyannis, Why, 2019, p. 129.

4 Abercrombie, Longhurst, Audiences, 1998, p. 87.

5 Salen, Zimmerman, Rules, 2004.

6 Kaimara, Deliyannis, Why, 2019.

7 De Freitas, Learning, 2017.

„ხელს უწყობს სწავლის განვითარებას“.⁸

დავალბათა ძირითადი ტიპები

ელექტრონულ კურსში დავალებები მოცემულია ორი კონტექსტით:

- 1) ზოგადი რეკომენდაციები ინდივიდუალური კომპოზიციების ანალიზისთვის - სპეციფიკური ფორმების მაგალითები;
- 2) სპეციფიკური შეკითხვები კონკრეტული კომპოზიციების შესახებ.

პირველი ტიპის დავალება არ ასახავს ონლაინ კურსის უპირატესობებს, ანუ შეუძლებელია იმის დადგენა, თუ რამდენად კარგად გაითავისა მოსწავლემ თეორია. ამ ტიპის დავალებები ჭარბობს მუსიკალური ფორმების შესწავლის არსებულ ბეჭდურ რესურსებში, ისეთი ავტორიტეტული გამოცემების ჩათვლით, როგორიცაა უილიამ კაპლინის „კლასიკური ფორმის ანალიზი. მიდგომა საკლასო ოთახში“ (2013).⁹ მართალია, ეს დავალებები ცალსახად ახდენენ აზროვნების სტიმულირებას მოსწავლეებში, მაგრამ ვერ ამაღლებენ მათ თვითდაჯერებულობას, დავალების შესრულებისას სწორი პასუხის მიგნებისას. ამ ტიპის დავალება ითხოვს დამატებით მუშაობას საკლასო ოთახში, მასწავლებლის თანდასწრებით, რომელიც აკონტროლებს და ასწორებს მოსწავლეთა მიერ შეთავაზებულ ამოხსნას.

ჩვენს ელექტრონულ კურსში მეორე ტიპის დავალებები ისეა შედგენილი, რომ გამოყენებული იყოს ონლაინ ვერსიის უპირატესობები, რადგან მოსწავლეებს აქვთ საშუალება, უმაღლესადამოწმონ თავიანთი პასუხები,¹⁰ მიუხედავად იმისა, არის თუ არა მოცემულ მომენტში მასწავლებელი ხელმისაწვდომი. შედეგად, მოსწავლეებს შეუძლიათ დამოუკიდებლად მუშაობა და მნიშვნელოვანი დოზით თვითგანათლება. მართალია, ამ დავალებებში მოცემულია შეკითხვები არაორაზროვანი პასუხებით, მაგრამ ამ შემთხვე-

ვის გათვალისწინებითაც საკმაოდ მრავალფეროვანი დავალებების შეთავაზებაა შესაძლებელი.

ყველაზე მარტივი დავალებები - ერთი არჩევანით, უკვე ფართოდაა გამოყენებული. ეს არის ტესტები და-ხურული კითხვებით, სადაც მოსწავლეებმა უნდა აირჩიონ ერთი ვარიანტი რამდენიმე სავარაუდო პასუხიდან (იხ. ილუსტრაცია 1).

მიუხედავად ამისა, ახალგაზრდა აუდიტორიისთვის დავალებების შესრულება მხოლოდ ერთი პრინციპის (ერთი პასუხის) საფუძველზე გარკვეული დროის შემდეგ მოსაწყენი ხდება. სასურველია, თუნდაც მცირეოდენი ცვლილება, სხვა ინტერაქტიური მეთოდის გამოყენებით. მაგალითად, „მიუთითე და დააჭირე“ მეთოდი შეიძლება ჩავანაცვლოთ drag-and-drop პრინციპით, „დახარისხების აქტივობის“ გამოყენებით (იხ. ილუსტრაცია 2).

რამდენიმე დავალება შეიცავს სხვადასხვა ობიექტის ვიზუალიზაციას. აქაც გამოიყენება drag-and-drop პრინციპი. ონლაინ რესურსებში არსებული იდეების ზოგჯერ იუმორის ელემენტებით (მაგალითად, Tone Deaf Comics),¹¹ განვითარების გზით, ჩვენს ელექტრონულ კურსში შეტანილია შესაბამისი ცოდნის განმსაზღვრელი ტესტი (იხ. ილუსტრაცია 3). გამოკითხვა ტარდება რონდოსებური ფორმების შესწავლის შემდეგ.

როგორც წესი, მოსწავლეებს ასევე აინტერესებთ პიანისტისა და პროფესორის - ჯოსლინ სვიგერის იუმორისტული „სონატური ფორმის სიმღერა“.¹² მე ეს სიმღერა გამოვიყენე მარტივი დავალების საფუძველად: მოსწავლეებმა უნდა უყურონ ვიდეოს და (ინგლისური ენის ცოდნის გამოყენებით) დაწერონ ლატვიური ტერმინები, რომლებიც შეესაბამება სიმღერაში ნახსენები სონატური ფორმის ნაწილებს (ტესტის ჩატარებამდე მოსწავლეები თეორიულად ეცნობიან სონატურ ფორმას). ცხადია, ორ ენაზე (ინგლისური და ლატვიური) ტერმინების შედარება წარმოადგენს ფორმის შესწავლის მნიშვნელოვან ას-

8 Daniela, Smart, 2019, p. 17.

9 Caplin, Analyzing, 2013.

10 ნაწილობრივ, მსგავსი მიდგომა გვხვდება, მაგალითად, ელექტრონულ წიგნში „მუსიკის თეორია: მუსიკალური სტრუქტურების კვლევა“ (Prodigy Books, 2003).

11 Tone Deaf Comics was created and continues to be run by John Bogenschutz.

12 Swigger, Sonata, 2014.

პექტს, განსაკუთრებით იმის გათვალისწინებით, რომ მუსიკალური სკოლის ბევრ მოსწავლეს, დიდი ალბათობით, გატარებული აქვს გარკვეული დრო უცხოეთში განათლების მისაღებად. შესაბამისად, კურსის განმავლობაში ხშირად ისმის ეს და სხვა ინგლისური ტერმინები, თუმცა ამ შემთხვევაში შესაძლებელი გახდა მათი კიდევ უფრო მიმზიდველი სახით გამოყენება დავალების ფარგლებში. სონატური ფორმის - როგორც ერთ-ერთი რთული ფორმის კონტექსტში, ეს იუმორისტული და მარტივი დავალება საკმაოდ სახალისოდ გამოიყურება. (იხ. ილუსტრაცია 4).

ეს, რაც შეეხება არაორაზროვან პასუხებს, რომლებიც განსაკუთრებით მოსახერხებელია ონლაინ მეცადინეობის შემთხვევაში. და მაინც, რჩება კითხვა: შესაძლებელია თუ არა ნაწარმოების ფორმასა და სტილისტიკას შორის კავშირების გაცნობიერების სტიმულირება დავალებების მეშვეობით? და შესაძლებელია თუ არა ისეთი კომპოზიციების გაანალიზება, რომლებშიც ფორმა იმდენად ინდივიდუალურია, რომ იძლევა სხვადასხვაგვარი ინტერპრეტაციების საშუალებას?

როგორც ზემოთ უკვე აღვნიშნეთ, ამ ტიპის დავალებები უფრო მიზანშეწონილია დასწრებითი სწავლებისთვის, თუმცა ონლაინ ვერსიაც გვთავაზობს გარკვეულ შესაძლებლობებს ამ თვალისაზრისით. ელექტრონული კურსის ფარგლებში მე მივმართე დავალებების ჯგუფს, რომელსაც შეიძლება ვუწოდოთ „განმარტებითი“. ერთ-ერთი მათგანი ეყრდნობა ენის (უცხო ენების ჩათვლით) სწავლებისას გამოყენებულ ცნობილ მოდელს: მოცემულია თხრობა, ხოლო სტუდენტებმა უნდა შეავსონ ცარიელი სივრცეები ყველაზე შესაფერისით, შეთავაზებული სიტყვებიდან. რა თქმა უნდა, ამ შემთხვევაში არჩევანი უნდა დაეფუძნოს არა გრამატიკას, არამედ მუსიკალური ფორმის ტერმინოლოგიას. ვფიქრობ, ჩემი მომზადებული თხრობა ასახავს მნიშვნელოვან ასპექტებს, რომლებიც ეხება კომპოზიციის სტილურ და ჟანრობრივ კონტექსტს და ზოგად კონცეფციას. გამოვთქვამ იმედს, რომ მოსწავლეს მისი რამდენიმე დეტალი მაინც დაამახსოვრდება, რითაც შეიქმნება ასოციაციები და კავშირები მოცემულ დავალებასთან. ამის ერთ-ერთ მაგალითს წარმოადგენს დავალება „მუსიკალური

ჟანრების“ მონაკვეთიდან (იხ. ილუსტრაცია 5). იგი ეხება სხვადასხვა ჟანრის გავლენას, რომელიც სხვადასხვაგვარად ვლინდება ფრედერიკ შოპენის ნოქტიურნის (თხზულება 48 #1, დო მინორი) სამ ნაწილში. (შედგენილი სამნაწილიანი ფორმა).

ასარჩივი ტერმინების სია მოცემულია მარჯვნივ (ისინი შეიძლება ერთზე მეტჯერ იყოს მოცემული, ასევე არაა აუცილებელი, რომ გამოყენებული იყოს ყველა ტერმინი): **რომანტიზმი, სტილი, ჟანრების დაპირისპირება, ვალსი, ჟანრების სინთეზი, ეტიუდის მსგავსი ხასიათი, ქორალის მსგავსი ხასიათი, სამგლოვიარო მარში.**

დასმულ კითხვებზე პასუხის გაცემით მოსწავლეებს ექმნებათ შესაძლებლობა, წარმოაჩინონ თავიანთი ცოდნა არა მხოლოდ ფორმებთან, არამედ სხვადასხვა ჟანრსა და მუსიკალური ენის პარამეტრებთან დაკავშირებით.

განმარტებითი დავალების კიდევ ერთი ტიპი დაკავშირებულია რობერტ შუმანის სიმღერასთან Waldgespräch („ტყის დიალოგი“). ეს ნაწარმოები შეიძლება განვიხილოთ, როგორც სონატური ფორმის თავისუფალი ინტერპრეტაცია და, ამავე დროს, მოდიფიცირებული სტროფული ფორმა. რადგან სტრუქტურა აქ უკიდურესად ინდივიდუალიზებულია, უსამართლო იქნება, თუკი მოსწავლეებს მივცემთ უფლებას, თავად გადაწყვიტონ, ამ ორი ფორმიდან რომელია „სწორი“ და რომელია „არასწორი“. ნაცვლად ამისა, მე ვთავაზობ მათ ორივე შესაძლო ინტერპრეტაციას და ვსვამ კითხვებს ორივე შეხედულებიდან გამომდინარე, რის შედეგად იქმნება ორი დავალება ერთი არჩევანით. დავალების ტექსტის თარგმანი:

ამ სიმღერის ფორმა რომანტიკულად ორაზროვანია. ერთი მხრივ, იგი შეიძლება აღიწეროს, როგორც შედგენილი სტროფული ფორმა, ხოლო მეორე მხრივ - როგორც სონატური ფორმის თავისუფალი ინტერპრეტაცია. სტროფული ფორმის თვალთახედვით, რამდენი სტროფისგან შედგება ეს სიმღერა? პასუხები: 1, 2, 3, 4.¹³

სონატური ფორმის თვალსაზრისით, ჩამოთვლილთაგან რომელ თავისებურებებს ვხედავთ ამ სიმღერაში? პასუხის ვარიანტები: მეორე თემა, როგორც პირველი თემის მონოთემატური ვერსია; [სონატის

13 Jaunslaviete, Sonātes.

ფორმა] დამუშავების გარეშე; [სონატის ფორმა] სარკისებური რეპრიმით.

ზოგიერთი განმარტებითი დავალება ფორმულირებულია ღია კითხვების სახით, ანუ მოსწავლეებს არ უწევთ ორ შესაძლო პასუხს შორის არჩევა. ნაცვლად ამისა, ისინი გამოხატავენ საკუთარ მოსაზრებებს და შემდეგ ადარებენ მათ კურსის ავტორის მიერ შეთავაზებულ განმარტებებს. ამ შემთხვევაში, თავად შეკითხვების ორპიროვნებიდან გამომდინარე, აბსოლუტური თანხვედრა შეუძლებელია, თუმცა მოსწავლეებს აქვთ საკუთარი მოსაზრებებისა და კურსის ავტორის იდეების მსგავსების თუ განსხვავებულობის დანახვის შესაძლებლობა. ამის მაგალითია დავალება, რომელიც ეხება მუსიკალური ნაწარმოების ხასიათს, როგორც ჟანრობრივი ტიპოლოგიის ერთ-ერთ კრიტერიუმს (იხ. ილუსტრაცია 6).¹⁴

სპეციალური ბარათების მეშვეობით მოსწავლეებს აქვთ საშუალება, შეადარონ საკუთარი მოსაზრებები კურსის ავტორის იდეებს (იხ. ილუსტრაცია 7).

მუსიკალური ფორმების ონლაინ სწავლების ძლიერი მხარეები თავს იჩენს დავალებებში არაერთგვაროვანი პასუხებით, რომლებიც ძირითადად კონცენტრირებულია ანალიზის მეთოდის რაციონალური ასპექტების (სწორი ტონალობის და ფორმის ნაწილების დასაწყისის დადგენა, ასევე სწორი ტერმინოლოგიის გამოყენება) განვითარებაზე. მეორე მხრივ, სასურველია, რომ დავფიქრდეთ შემოქმედებითი გზებით ამ დავალებების დივერსიფიკაციის შესაძლებლობებზე, რაც უდავოდ უფრო მიმზიდველს გახდის მათი დივერსიფიკაციის შესაძლო ფორმებს:

- რიგი ინტერაქტიური მეთოდები: მაგალითად, დავალებებში დახურული კითხვებით (ილუსტრაციები 1-2). ამ ელექტრონული კურსის შემუშავებამ დაგვანახა, რომ drag-and-drop მეთოდი იძლევა მეტ მრავალფეროვან პრაქტიკულ შესაძლებლობას, რადგან გადარჩევისა და შეჯერების სხვადასხვა გზა ეხმარება მოსწავლეს, გაერკვეს მუსიკალური ფორმების ტიპოლოგიებსა და ქვეტიპოლოგიებში.
- ინტერდისციპლინარული მიდგომა, რაც გამოიხატება ვიზუალური პარალელების გამოყენებით (ილუსტრაცია 3), ან მუსიკალური სკოლის სხვა საგნებთან კავშირის ხაზგასმით: მაგალითად, ინგლისურენოვანი კურსები (ილუსტრაცია 4).
- იუმორი (ილუსტრაცია 4) - გარკვეული დოზით იუმორს შეუძლია მოსწავლის ინტერესის გაღვივება.
- განმარტებითი დავალებები. ეს დავალებები ემსახურება მოსწავლეთა წახალისებას, გააბან ასოციაციური კავშირები პასუხსა და მასზე დართულ განმარტებას შორის, რაც მიზნად ისახავს მოსწავლეთათვის მუსიკის სტილური და ჟანრული კონტექსტის უფრო ფართო გაცნობას, რითაც გაფართოვდება მათი თვალსაწიერი (ილუსტრაციები 5-7).
- ჩვენი ელექტრონული კურსის პროექტი ჯერ კიდევ განხორციელების საწყის ეტაპზეა. მოსწავლეებისა და მასწავლებლებისგან მიღებული უკუკავშირის შემდეგ, კურსი დაიხვეწება და გაგრძელდება ძიება ახალი შესაძლებლობებისა, რათა კურსს დაემატოს მეტი შემოქმედებითი დავალება.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Abercrombie N., Longhurst B. J.. Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination, London, 1998.
- Balducci F., Grana C., Affective classification of Gaming Activities Coming from RPG Gaming Sessions, in: E-Learning and Games. 11th International Conference, Edutainment 2017, Bournemouth, UK, June 26–28, 2017, Revised Papers, Switzerland, pp. 93–100.
- Caplin W. E., Analyzing Classical Form: An Approach for the Classroom. Oxford, New York, 2013.
- Daniela L., Smart Pedagogy for Technology-Enhanced Learning, Switzerland, 2019, pp. 3–21.
- Freitas S., Learning in Immersive Worlds: A Review of Game-Based Learning, Bristol, 2006.

¹⁴ Jaunslaviete, Mūzikas.

- Jaunslaviete B., Mūzikas formas mācība. <https://metodiskiemateriali.lnkc.gov.lv/macibu-materiali/Uploads/resources/muzikas-formas-maciba/#/> 25/07/2025
- Kaimara P., Deliyannis I., Why Should I Play This Game? The Role of Motivation in Pedagogy, 2019, pp. 113–137.
- Prensky M., Digital natives, Digital Immigrants: Origins of Terms, Horizon, 9(5), 2001, pp. 1–6. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> 25/07/2025
- Prodigy books, Music Theory: Exploring Musical Structure, 2023. https://www.google.lv/books/edition/Music_Theory_Exploring_Musical_Structure/RsXJEAAQBAJ?hl=lv&gbpv=1 25/07/2025
- Salen K., Zimmerman E., Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts, 2004. <https://gamifique.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf> 25/07/2025
- SWIGGER Jocelyn. Sonata Form Song. 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=L7PfGTtUC84>.
- TONE DEAF COMICS. Musical Forms. <https://www.tondeafcomics.com/products/musical-forms>.

TASKS AS PART OF A DIGITAL TEACHING TOOL FOR A COURSE IN MUSICAL FORM: OPPORTUNITIES, CHALLENGES AND SOLUTIONS

Baiba Jaunslaviete

Keywords: *single-choice tasks, drag and drop, visualisation, explanatory tasks*

In 2024, the author of the paper developed a digital teaching tool and new content for a course in musical form for music secondary schools. The teaching tool was commissioned by the Latvian National Cultural Centre, and the course was created in cooperation with the Datorzinību centrs company. The purpose of the paper is to introduce one aspect of this course, namely, the tasks included in it. Various opportunities for the creative diversification of the tasks are discussed, including tools for visualisation, elements of humour, game elements popular among children/youth, and explanatory tasks, which encourage the search for the correct answer to be associatively linked with the added explanation and are aimed at learning more about the stylistic and genre context of the music.

Introduction

In 2024, the author of the paper developed a digital teaching tool – a course in musical form for music secondary schools. The course was commissioned by the Latvian National Cultural Centre, and it was created in cooperation with the Datorzinību centrs company. The two-year course covers all the main classical forms in increasing difficulty, from the period to the sonata rondo, as well as descriptions related to the general principles of music analysis and musical genres. Verbal texts, as well as audio and visual aids, were combined in the development of the materials.¹

The main **opportunities** provided by this course are:

- 1) use of various visualisation tools that stimulate the understanding of the form,
- 2) great possibilities for self-training and self-evaluation through tasks whose correct answers are supplemented with comments,
- 3) access to forms of interactivity that are not available in printed teaching tools.

For the time being, there are no other such online courses on musical form in Latvian. Some ideas can be found in teaching tools in other languages, however, at least in publicly available online resources, it was not

possible to find a systematic offering of a course on musical form in which all the above-mentioned possibilities are realised.

Meanwhile, **challenges** arise from the specific nature of this e-course. The analysis of musical form includes the need to be very precise both numerically (determining the proportions of formal sections) and terminologically (for example, explaining letter designations that indicate a certain form, such as binary form, ternary form, rondo, variations, etc.).

In addition, much new terminology must be learned throughout this course, which students have likely only partially encountered in various previous courses (special instrument class, ear training, music literature, etc.).

At the same time, there are many examples in the musical praxis in which composers individualise a musical form, departing from the standards defined in the teaching tools. This can confuse inexperienced students: do the composers themselves not know the rules of form, which we must learn in this class? We cannot rule this out; however, in many cases, the composer merely wished to express his or her individuality with a deviation from the standard. This deviation can be helpful for understanding the composer's style, which is an essential goal of any music analysis.

¹ Jaunslaviete, Mūzikas for mas mācība.

The main challenge that stems from these considerations is how to most effectively introduce the student to the wide range of new terms. One of the main dangers is that students will associate musical forms with complex mathematical formulas or difficult-to-understand grammatical constructions far removed from the music itself.

The **purpose** of this paper is to introduce an approach that makes use of most of the opportunities and overcomes the challenges of the e-course by discussing one particular aspect – the tasks included in the course.

In creating the course, several insights from the scientific literature were taken into account:

- Children and young people in the late 20th century and the 21st century are often considered ‘digital natives’². As Polyxeni Kaimara and Ioannis Deliyannis aptly state, “by preventing them [digital media] from the learning process, inside and outside the classroom, all we can do is to make the education of students ineffective and boring”³.
- When describing specific functions of digital learning tools, visual stimulation should be highlighted in particular. It results from the influence of visual media, which nowadays plays a very important role in human activity. The statement by Nicholas Abercrombie and Brian Longhurst that the contemporary society is a “society of visuality” can also be applied to the 21st century⁴.
- Based on the recognition that direct and interactive feedback are among the most attractive features of digital technology⁵, Kaimara and Deliyannis⁶ as well as many other researchers⁷ have devoted much attention to the idea of digital game-based learning, or gamification.
- Linda Daniela’s recommendation to organise digital training, including the task system, in such a way

that it meets several didactic criteria, including “ensures self-directed learning” and “helps to develop learning”, is worth considering⁸.

Main types of tasks

In the developed e-course, tasks are used in two contexts:

- 1) general recommendations for the analysis of individual compositions – examples of specific forms;
- 2) specific questions about certain compositions.

The first type of task does not reflect the advantages of the online course, that is, it is not possible to check how well the student has understood the theory. Such tasks dominate in the existing printed tools for learning musical form, including authoritative editions such as *Analyzing Classical Form. An Approach for the Classroom* by William Caplin⁹ (2013). Undoubtedly, they stimulate the thinking of students, but not the confidence that they have found the correct answer in solving a task. This kind of task requires additional work in the classroom and the presence of a teacher who controls and corrects the solutions proposed by the students.

The second type of task in this e-course is designed in such a way that the advantage of the online version can be used, namely, it allows students to check their answers immediately,¹⁰ regardless of the presence of a teacher; as a result, they can work more independently and to a large extent self-educate. However, these tasks require questions with unambiguous answers. Nevertheless, even within these limits, a fairly large variety of tasks is possible.

The simplest of them are the already widely used single-choice tasks – tests with closed questions in which students must choose one of several offered answers (see Fig. 1):

2 Barlow, A Declaration, 1996; Prensky, Digital Natives, 2001; Kaimara and Deliyannis, Why Should I Play this Game?, 2019.

3 Kaimara and Deliyannis, Why Should I Play this Game?, 2019, p. 129.

4 Abercrombie, Longhurst, Audiences, 1998, p. 87.

5 Salen and Zimmerman, Rules of Play, 2004.

6 Kaimara and Deliyannis, Why Should I Play this Game?, 2019.

7 De Freitas, Learning in Immersive Worlds, 2006; Balducci and Grana, Affective Classification, 2017; etc.

8 Daniela, Smart Pedagogy, 2019, p. 17.

9 Caplin, Analyzing Classical Form, 2013.

10 A partially similar approach is used, for example, in the e-book Music Theory: Exploring Musical Structure (Prodigy Books, 2023) offers a wide range of this type of tasks (quizzes) as well as the correct solutions at the end of the book. However, it focuses only on the theoretical description of the learned terminology; musical examples of various forms are not reflected in the tasks.

However, for a young audience, solving tasks based on one principle (single choice) for a long time could become boring. A desirable, albeit small, change is to use another interactive technique; for example, the point-and-click technique can be replaced with the drag-and-drop principle, using sorting activity (see Fig. 2).

Several tasks include the visualisation of various objects, and the drag-and-drop principle is also used here. By developing ideas already found in online sources, sometimes with elements of humour (such as *Tone Deaf Comics*)¹¹, the following matching knowledge test is included in the e-course (see Fig. 3). It should be completed after learning about rondo-like forms.

Usually students are also interested in the humorous *Sonata Form Song* created by pianist and professor Jocelyn Swigger¹². I used this song as the basis for a simple task: students must watch the video and, using their knowledge of English, write the Latvian terms corresponding to the sections of the sonata form mentioned in the song (before this task, the students have been theoretically introduced to the sonata form). Comparing the terminology in the two languages, English and Latvian, is undoubtedly an important aspect of learning the form, especially considering that a large number of current music school students will probably spend at least some time abroad during their studies. Therefore, the parallel names of these and other terms in English are mentioned often during the course, but in this case it was also possible to include them in an attractive way in a task. In the context of the sonata form as one of the most complex forms, this humorous and easy task seems even relaxing (see Fig. 4).

So much for the tasks with unequivocal answers, which are especially suitable for online training. And yet the question remains: is it possible to stimulate with tasks the understanding of ties between the musical form and the stylistics of a piece, and to analyse compositions in which the form is so individualised that it can be interpreted in many ways?

As already noted above, such tasks are preferred for classes in which students meet their teacher in person. However, the online version also opens certain possibili-

ties in this regard. In my e-course, I have offered a group of tasks that could be labelled as explanatory. One of them is based on a well-known model used in language training (including foreign languages): a narrative is given, and students must fill in the empty fields with the most suitable words from the selection that is offered. In this case, of course, the choice should be based not on grammar but on the terminology of the musical form. The narrative I have prepared reflects, in my view, important aspects related to the stylistic and genre context and overall concept of a composition. Hopefully, at least some of its details will remain in the student's memory, creating associative ties with the task being solved. One example is a task in the "Music genres" section (see Figure 5); it deals with influences from various genres, which manifest themselves differently in the three parts (a compound ternary form) of the Nocturne in C minor op. 48 no. 1 by Frédéric Chopin.

By answering the proposed questions, students have the opportunity to show not only their knowledge of form, but also their familiarity with various genres and parameters of musical language.

Another type of explanatory tasks is related to the song *Waldgespräch (A Forest Dialogue)* by Robert Schumann. This work could be viewed both as a free interpretation of sonata form and as a modified strophic form. Since the structure is highly individualised, it would not be fair to make the students decide for themselves which of the two forms is in the foreground by marking the answer as simply "correct" or "incorrect". Instead, in the explanatory task, I present both possible interpretations and also ask questions from both possible points of view; thus, a combination of two single-choice tasks is formed. The translation of the text of the task:

The form of this song is romantically ambiguous. On the one hand, it can be described as a compound strophic form, on the other hand, as a free interpretation of sonata form. From the perspective of the strophic form, how many strophes does the song have? Answers: 1, 2, 3, 4.¹³

From the perspective of the sonata form, which of these peculiarities does this song have? Answers to

¹¹ Tone Deaf Comics was created and continues to be run by John Bogenschütz.

¹² Swigger, Sonata Form Song, 2014.

¹³ Jaunslaviete, Sonātes forma.

choose from: a second subject as a monothematic version of the first subject; [sonata form] without development; [sonata form] with a mirror recapitulation.

Some of the explanatory tasks are designed as open questions, i.e., students do not have to choose between possible answers but must instead express their own thoughts and then compare them with the explanations offered by the author of the course. In this case, due to the ambiguity of the questions, a complete match is not possible, however, students can check whether they and the author of the course are thinking in approximately the same direction. An example is a task that deals with the character of the music as one of the criteria in the typology of genres (see Fig. 6¹⁴).

The answer that students can compare with their version is shown using flashcards (see Fig. 7).

Conclusions

The strengths of the online teaching of musical form are most convincingly revealed in tasks with unequivocal answers. These are focused mainly on developing the rational aspects of the analysis technique (determining the correct tonalities, beginnings of formal sections, choosing the correct terminology). However, it is desirable to think about the

possibilities of creatively diversifying these tasks, which will certainly make them more attractive from the

students' point of view. This diversification can take the following forms:

- Various interactive techniques, for example, in tasks with closed questions (Figs. 1–2). The development of this e-course has let us conclude that drag-and-drop opens up more diverse possibilities in its application, because different kinds of sorting and matching activities help one better navigate the many typologies and sub-typologies of the musical forms.
- An interdisciplinary approach. This is manifested by using visual parallels (Fig. 3) or highlighting the ties with other study courses at music secondary schools, for example, English (Fig. 4).
- Humour (Fig. 4). Its certain amount can also help promote students' interest.
- Explanatory tasks. These encourage students to form associative ties between the answer and the added explanation, which is aimed at acquainting students with the stylistic and genre context of the music more widely, thus deepening the students' horizons (Figs. 5–7).

The e-course project is still at the initial stage of realisation. After receiving feedback from students and teachers, the e-course will be improved and opportunities to add more creative tasks will be continuously sought.

REFERENCES:

- Nicholas ABERCROMBIE, Brian J. LONGHURST. *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London: SAGE Publications, 1998.
- Fabrizio BALDUCCI, Costantino GRANA. Affective classification of Gaming Activities Coming from RPG Gaming Sessions, in: *E-Learning and Games. 11th International Conference, Edutainment 2017, Bournemouth, UK, June 26–28, 2017, Revised Papers*. Switzerland, Cham: Springer, pp. 93–100.
- William E. CAPLIN. *Analyzing Classical Form: An Approach for the Classroom*. Oxford, New York: Oxford University Press, 2013.
- Linda DANIELA. Smart Pedagogy for Technology-Enhanced Learning, in: Linda DANIELA (ed.). *Didactics of Smart Pedagogy: Smart Pedagogy for Technology Enhanced Learning*. Switzerland, Cham: Springer International Publishing, pp. 3–21.
- Sara de FREITAS (2006). *Learning in Immersive Worlds: A Review of Game-Based Learning*. Bristol: Joint Information Systems Committee.
- Baiba JAUNSLAVIETE. *Mūzikas formas mācība*. <https://metodiskiemateriali.lnkc.gov.lv/macibu-materiali/Uploads/resources/muzikas-formas-maciba/#/>

14 Jaunslaviete, Mūzikas žanri.

- Baiba JAUNSLAVIETE. Mūzikas žanri, in: Mūzikas formas mācība. <https://metodiskiemateriali.lnkc.gov.lv/macibu-materiali/Uploads/resources/muzikas-formas-maciba/#/lessons/IsPa6ArbLOlq3wUoCzg2031beasHGGAj>
- Baiba JAUNSLAVIETE. Periods, in: Mūzikas formas mācība. <https://metodiskiemateriali.lnkc.gov.lv/macibu-materiali/Uploads/resources/muzikas-formas-maciba/#/lessons/2iCTvabehKYqEB6JZunQLealAg6n28Ea>
- Baiba JAUNSLAVIETE. Rondo, in: Mūzikas formas mācība. https://metodiskiemateriali.lnkc.gov.lv/macibu-materiali/Uploads/resources/muzikas-formas-maciba/#/lessons/Qx_xwPXwuoXcNPCAzRpkgN0vaM1xGsWI
- Baiba JAUNSLAVIETE. Sonātes forma, in: Mūzikas formas mācība. <https://metodiskiemateriali.lnkc.gov.lv/macibu-materiali/Uploads/resources/muzikas-formas-maciba/#/lessons/OuygSXbhbKA5NWmhB-dymz0TF-xgn-Wz>
- Polyxeni KAIMARA, Ioannis DELIYANNIS (2019). Why Should I Play this Game? The Role of Motivation in Pedagogy, in: Linda DANIELA (ed.). Didactics of Smart Pedagogy: Smart Pedagogy for Technology Enhanced Learning. Cham, Switzerland: Springer International Publishing, pp. 113–137.
- Marc PRENSKY. Digital natives, Digital Immigrants: Origins of Terms. Horizon (MCB University Press), 9(5), 2001, pp. 1–6. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- PRODIGY BOOKS. Music Theory: Exploring Musical Structure. USA: Prodigy Books, 2023. https://www.google.lv/books/edition/Music_Theory_Exploring_Musical_Structure/RsXJEAAAQBAJ?hl=lv&gbpv=1
- Katie SALEN, Eric ZIMMERMAN. Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts, etc.: MIT Press, 2004. <https://gamifique.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>
- Jocelyn SWIGGER. Sonata Form Song. 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=L7PfGTtUC84>
- TONE DEAF COMICS. Musical Forms. <https://www.tondeafcomics.com/products/musical-forms>

1. Kurā taktī beidzas šajā piemērā redzamais periods? Izvēlies un atzīmē pareizo takts numuru.



- ☐ 4. taktī
- ☐ 6. taktī
- ☐ 8. taktī
- ☐ 10. taktī

1. დაგალობა „პერიოდის“ ნაწილიდან, პირველი წლის კურსი (მკრანის ფორმ). კითხვა: რომელ ტაქტში მთავრდება პერიოდი? აირჩიეთ სწორი პასუხი. პასუხები: მე-4 ტაქტი, მე-6 ტაქტი, მე-8 ტაქტი¹

A TASK FROM THE “PERIOD” SECTION IN THE FIRST-YEAR COURSE (A SCREENSHOT). Question: In which bar does the period conclude? Choose and mark the correct bar number. Answers: bar 4, bar 6, bar 8

¹ Jaunslaviete, Periods.

Izvēlies, kurus no zemāk minētajiem jēdzieniem var attiecināt uz šo periodu?

**Vienotas (neatkārtotas)
tematiskas uzbūves**



Var attiecināt

Nevar attiecināt

2. **დავალება „პერიოდის“ მონაკვეთიდან (ეკრანის ფოტო).** კითხვა: ქვევით მოტანილი ცნებებიდან რომელია დაკავშირებული ამ პერიოდთან? გამუქებული ტექსტი: პერიოდი სამი წინადადებით. პასუხები უნდა იყოს „გადმოტანილი და ჩადებული“ (drag and dropp) ყუთში წარწერით: „დაკავშირებულია“ ან „არაა დაკავშირებული“. მას შემდეგ, რაც მოსწავლე შეასრულებს დავალებას, შეთავაზებულია სხვა კითხვები. მაგალითად, „არის თუ არა ეს პერიოდი ტონალური?“, „ხდება თუ არა მოდულაცია ამ პერიოდის ფარგლებში?“ და ა.შ.¹

A TASK FROM THE “PERIOD” SECTION (A SCREENSHOT). Question: Which concepts appearing below are related to this period? Text in bold: Period with three sentences. Answers are dragged and dropped into boxes labelled “related” or “not related”. After the student has completed this task, other questions are offered, for example, “Is this period tonal?”, “Does this period modulate?”, and so on.

¹ Jaunslaviete, Periods.

						
						
						
						
						
						
Pāra rondo	Ritornelforma	Neregulārs rondo	Trijdaļu forma ar piedziedājumu	Divkārša trijdaļu forma	Regulārs rondo	

SUBMIT ✓

3. დავალება „რონდოს“ მონაკვეთიდან (ეკრანის ფოტო). მოსწავლეებმა უნდა მიუსადაგონ გამოსახულებების რიგი რონდოს ან რონდოსებურ ფორმებს: რეგულარული და არარეგულარული რონდო, ეგრეთწოდებული წყვილი რონდო (A B C B D B...), ორმაგი სამნაწილიანი ფორმა (A B A1 B1 A2), რიტურნელის ფორმა (ვოკალური ნაშრომები ინსტრუმენტული რიტურნელით), სამნაწილიანი ფორმა რეფრენით (A R B R A R).¹

A TASK FROM THE “RONDO” SECTION (A SCREENSHOT). Students are asked to match the series of images with several rondo or rondo-like forms: regular and irregular rondo, the so-called pair rondo (A B C B D B...), double ternary form (A B A1 B1 A2), ritornello form (vocal works with an instrumental ritornello), ternary form with a refrain (A R B R A R).

¹ Jaunslaviete, Rondo.

Liec lietā angļu valodas zināšanas un savieno katru dziesmiņā minēto terminu ar atbilstošu latviešu nosaukumu.

≡ exposition	ievads
≡ second theme	ekspozīcija
≡ first theme	galvenā partija
≡ introduction	saistījuma partija
≡ coda	blakus partija
≡ transition	noslēguma partija
≡ development	izstrādājums
≡ recapitulation	reprīze
≡ closing [theme]	koda

4. დავალება „სონატური ფორმის“ მონაკვეთიდან (ეპრანის ფოტო). ჯოსლინ სვიგერის „სონატური ფორმის სიმღერის“ მოსმენის შემდეგ მოსწავლეებმა უნდა ჩამოწერონ ლატვიური სიტყვები, რომლებიც შეესაბამება ინგლისური ტერმინებს ფორმების შერჩეული ნაწილებიდან!

A TASK FROM THE “SONATA FORM” SECTION (A SCREENSHOT). After the listening the *Sonata Form Song* by Jocelyn Swigger, students are asked to write in the Latvian words corresponding to the English names for certain form sections.

1 Jaunslaviete, Sonātes.

Friderika Šopēna Nokturnē op. 48 nr. 1 izpaužas daudzas nokturnēm kopumā raksturīgas iezīmes (klusināts sākums, pavadījuma akordu figuratīvs izklāsts, kas atgādina kādu strinkšķināmo instrumentu). Taču to ietekmējis arī cits žanrs – : īpaši spilgti uz to norāda 3. takts ritma un melodijas formula. Šī ir , jo abu žanru iezīmes parādās vienlaikus, radot skumju un reizē vīrišķīgu tēlu.

Vidusdaļas sākumā (no 25. t.) atklājas vēl kāds žanru mijiedarbes veids – , jo parādās , par ko liecina mūzikas materiāla izklāsts akordu faktūrā. Turpmākajā attīstības gaitā notiek vēl vairākas žanra un rakstura transformācijas, līdz beidzot dinamizētajā reprīzē (no 49. t.) izpaužas jaunā versijā: līdzās nokturnes iezīmēm mūziku caurauž , uz ko norāda viena tipa klavierspēles tehnikas izmantojums visā reprīzes gaitā.

-
-
-
-
-
-
-
-

5. დავალება „მუსიკალური ჟანრების“ მონაკვეთიდან¹

ტექსტი მარცხნივ: შოპენის ნოქტიურნი (თხზულება 48 #1, დო მინორი) შეიცავს ზოგადად, ნოქტიურნებისთვის დამახასიათებელ თავისებურებებს (იწყება მშვიდად, ხოლო აკომპანემენტის აკორდები ფიგურაციული სახითაა მოცემული და იმიტირებს ჩამოსაკრავ საკრავს). მეორე მხრივ, იგი განიცდის სხვა ჟანრის... გავლენასაც.

ეს განსაკუთრებით თვალშისაცემია მე-3 ტაქტის რიტმულ და მელოდიურ ფორმულაში. ეს გახლავთ ..., ანუ ორივე ჟანრის მახასიათებლების ერთდროული გამოჩენით სევედიანი და, იმავე დროს, მამაკაცური ხასიათის შესაქმნელად.

შუა ნაწილის დასაწყისში (25-ე ტაქტიდან) ვხედავთ ჟანრების ურთიერთქმედების ახალ ტიპს. კერძოდ, ... რადგან ... როგორც ამას ცხადყოფს ბლოკ-აკორდებით გადმოცემული მუსიკალური მასალა. გარდა ამისა, სახეზეა ჟანრისა და ხასიათის კიდევ უფრო მძაფრი ტრანსფორმაცია. დაბოლოს, დინამიკურ რეპრიზაში (49-ე ტაქტიდან) ... სხვა სახით გვევლინება: ნოქტიურნის მახასიათებლებთან ერთად ... თვალშისაცემია, რაც გამოიხატება მთელი რეპრიზის განმავლობაში ფორტეპიანოს პარტიაში ერთგვაროვანი ტექნიკის გამოყენებაში.

ასარჩევი ტერმინების სია მოცემულია მარჯვნივ (ისინი შეიძლება ერთზე მეტჯერ იყოს მოცემული, ასევე არაა აუცილებელი, რომ გამოყენებული იყოს ყველა ტერმინი): რომანტიზმი, სტილი, ჟანრების დაპირისპირება, ვალსი, ჟანრების სინთეზი, ეტიუდის მსგავსი ხასიათი, ქორალის მსგავსი ხასიათი, სამგლოვიარო მარში.

A TASK FROM THE “MUSIC GENRES” SECTION (A SCREENSHOT).

The text on the left: Nocturne op. 48 no. 1 by Chopin reflects many features that characterise nocturnes generally (it begins quietly, and the chords in the accompaniment are figured, imitating a plucked instrument). However, it has also been influenced by another genre – ... This is especially noticeable in the rhythmic and melodic formula of bar 3. This is a ..., because the features of both genres appear simultaneously, creating a sad and at the same time masculine character.

The beginning of the middle part (from bar 25), shows another kind of interaction between genres, namely, ..., because ... appears, as evidenced by the musical material being presented in a block chord style. Further, there are more transformations of genre and character, and finally, in the dynamised recapitulation (from bar 49), the ... is manifested in another version: alongside the features of a nocturne, a ... is noticeable, which is indicated by the use of a single type of piano technique throughout the whole recapitulation.

The terms to choose from, on the right (terms may appear more than once, and not all of the terms must be used): romanticism, style, contraposition of genres, waltz, synthesis of genres, étude-like character, chorale-like character, funeral march.

¹ Jaunslaviete, Mūzikas žanri.

Videopiemēri: salīdzini trīs noktirnes! Ko vari secināt par šim žanram atbilstošo mūzikas raksturu?

- Frideriks Šopēns (Frédéric Chopin), Noktirne op. 9 nr. 1 b moll
- Džons Filds (John Field), Noktirne nr. 5 B dur
- Mihails Gļinka (Mikhail Glinka), noktirne "Šķiršanās" (La separation)

6. დავალება „მუსიკის ჟანრების“ მონაკვეთიდან (ეკრანის ფოტო). მოსწავლეებმა უნდა შეადარონ შოპენის, ფილდის და გლინკას ნოქტიურნები და შემდეგ, ამ შედარების საფუძველზე, ჩამოაყალიბონ საკუთარი მოსაზრებები ამ ჟანრისთვის ტიპური მუსიკის ხასიათის შესახებ.¹

A TASK FROM THE "MUSIC GENRES" SECTION (A SCREENSHOT). Students are asked to compare three nocturnes by Chopin, Field and Glinka and then, on the basis of comparison, to formulate their thoughts about the character of music that is typical to this genre.

Klikšķini, lai redzētu kursa
autores skaidrojumu

Vārds *nocturne* tulkojumā no franču valodas nozīmē "naksnīgs", un gan šo, gan daudzu citu noktirņu autori centušies mūzikā atspoguļot naksnīgi klusu, nedaudz noslēpumainu, sapņaini rāmu noskaņu – dažkārt gaišu, bet citreiz arī melnholijas cauraustu.

7. დავალება „მუსიკალური ჟანრების“ მონაკვეთიდან (ეკრანის ფოტო)²

ტექსტი პირველ ბარათზე: დააჭირე და გაეცანი კურსის ავტორის განმარტებას.

ტექსტი მეორე ბარათზე: სიტყვა „ნოქტიურნი“ ფრანგულ ენაზე ნიშნავს „ღამის“. ამ და ბევრი სხვა ნოქტიურნის ავტორები ცდილობდნენ, მუსიკით გამოეხატათ ღამის მყუდრო, ოდნავ იდუმალი, სიზმარივით მშვიდი ატმოსფერო, რომელიც შეიძლება იყოს როგორც ნაზი და ჰაეროვანი, ისე მელანქოლიური.

A TASK FROM THE "MUSIC GENRES" SECTION (SCREENSHOTS).

The text on the first flashcard: Click here to see the explanation given by the author of the course.

The text on the second flashcard: In French, the word nocturne means 'nocturnal'. The composers of these and many other nocturnes have strived to reflect in music the quiet, slightly mysterious, dreamily calm atmosphere of night-time, which may be gentle and light, but can also be melancholic.

¹ Jaunslaviete, Mūzikas žanri.

² Ibid.

ოპერის ჟანრის ტრანსფორმაცია ციფრულ ეპოქაში: პოსტჰუმანისტური ასპექტი

ასმათ ჭიბალაშვილი

საკვანძო სიტყვები: ციფრული ოპერა, პოსტჰუმანიზმი, ხელოვნური ინტელექტი, ვირტუალური რეალობა, მულტიმედია ინსტალაციები, ხელოვნების ჰიბრიდული ფორმები

წინამდებარე სტატიაში პოსტჰუმანისტურ ჭრილში განხილულია ოპერის ჟანრის ევოლუცია ციფრულ ერაში და ხაზგასმულია მის ფარგლებში ხელოვნური ინტელექტის, ვირტუალური რეალობისა და ციფრული პლატფორმების გამოყენება. ოპერა, როგორც ტრადიციულად ჰუმანურობაზე კონცენტრირებული ხელოვნების დარგი, განიცდის ტექნოლოგიური ინოვაციებით გამოწვეულ მნიშვნელოვან ტრანსფორმაციას, რაც იწვევს ჩართულობისა და მხატვრული თვითგამოხატვის ახალი პარადიგმების გაჩენას. ჩვენ გავაანალიზებთ სამი თანამედროვე ოპერა: ელენ პერლმანის „ხელოვნური ინტელექტის ელექტრონცეფალოგრამის ოპერა“ (AIBO, 2019), კამალა სანკარამის „მირანდა: სტიმპანკის ვირტუალური რეალობის ოპერა“ (2020) და კამალა სანკარამის „ყველა გადაწყვეტილება მიღებული იქნება კონსენსუსის საფუძველზე: ზუმ ოპერა“ (2020), რის საფუძველზეც ჩვენ განვიხილავთ ციფრული ინოვაციების მეშვეობით ოპერის ტექნიკური და კულტურული განზომილებების ტრანსფორმაციას. ამ სტატიაში პოსტჰუმანისტურ ჭრილში გამოკვლეულია აუდიტორიის ჩართულობის და ადამიანისა და მანქანის ურთიერთქმედების ტრანსფორმაცია. თანამედროვე ოპერა იყენებს უახლეს ტექნოლოგიებს, ამავე დროს, სახეს უცვლის თავის სოციალურ ფუნქციას და კომუნიკაციურ შესაძლებლობებს ჰიბრიდული ხელოვნების ფარგლებში. შედეგები გვიჩვენებს, რომ ოპერის ტრანსფორმაცია ციფრულ ერაში გვთავაზობს გამოკვეთილ პლატფორმას იდენტობის, გარდასახვის, რეალურობასა და სიმულაციას შორის განსხვავებების გამოსაკვლევად.

ოპერა, როგორც მუსიკალური თეატრის ერთ-ერთი უძველესი ფორმა, ყოველთვის ირეკლავდა კონკრეტული ეპოქის ესთეტიკურ და სოციალურ ტრანსფორმაციებს. დღეს თეატრი დგას ახალი ეპოქის ზღვრულზე, რომელსაც განსაზღვრავენ ციფრული ინოვაციები: ხელოვნური ინტელექტი, ვირტუალური რეალობა და ციფრული პლატფორმები. ეს ტექნოლოგიური მიღწევები არა მხოლოდ ამდიდრებენ თვითგამოხატვის ინსტრუმენტების არსენალს, არამედ არსებითად ცვლიან ჟანრის ბუნებას, კერძოდ კი მის სოციალურ როლს და ურთიერთქმედებას აუდიტორიასთან. 21-ე საუკუნეში ოპერა აღმოცენდა, როგორც მხატვრული ექსპერიმენტების დინამიკური სივრცე, სადაც ტექნოლოგიები ქმნიან ახალ ესთეტიკურ შესაძლებლობებს და კითხვის ქვეშ აყენებენ შემოქმედების, ავტორობისა და ადამიანის

იდენტობის ტრადიციულ კონცეფციებს.

ჩვენს კვლევაში გამოყენებულია პოსტჰუმანისტური მიდგომა, რათა თვალის გაგადევნოთ ოპერის ადაპტაციას დღევანდელი ციფრული კულტურის პირობებში. პოსტჰუმანიზმი, რომელიც კრიტიკულად განიხილავს ზღვარს ადამიანებსა და ტექნოლოგიებს შორის, გვთავაზობს სამუშაო ჩარჩოს, რათა გავაანალიზოთ ოპერა, რომელიც, როგორც მედიუმი, შლის ამ ზღვარს და ხელს უწყობს ურთიერთქმედებას ადამიანებსა და მანქანებს შორის. მიღებული შედეგების საფუძველზე შეიძლება დავასკვნათ, რომ ციფრული ინოვაციები არა მხოლოდ აფართოებენ ოპერის მხატვრულ საზღვრებს, არამედ, ასევე ბადებენ თანამონაწილეობის ახალ ფორმებს და ცვლიან მის კულტურულ მნიშვნელობას.

ლიტერატურის მიმოხილვა: ოპერის ტრანსფორმაცია ციფრულ ეპოქაში წარმოადგენს არაერთი თანამედროვე კვლევის საგანს. ამ ნაშრომებში ხაზგასმულია ტექნოლოგიური ინტეგრაციის საფუძველზე გაჩენილი გამოწვევები და შესაძლებლობები. ცინ ჩუანის რედაქციით გამოქვეყნებულ წიგნში „თანამედროვე ოპერის ახალი დრამატურგიები: პრაქტიკოსის თვალსაწიერი“ ამომწურავადაა აღწერილი კომპოზიტორების, რეჟისორების, შემსრულებლების რეაქცია და საქმიანობა თანამედროვე ოპერის ცვალებადი ლანდშაფტის პირობებში. ამ წიგნში მოცემულია მრავალფეროვნების, თანასწორობისა და ინკლუზიის მნიშვნელობა ინტერდისციპლინარული თანამშრომლობის და ახალი მედიის ხშირი გამოყენებით საოპერო ნამუშევრების შექმნაში.

ისეთი კომპოზიტორები, როგორიცაა კამალა სანკარამი, აანალიზებენ ოპერის კულტურულ განზომილებას გლობალიზაციის კონტექსტში, უსვამენ რა ხაზს როგორც ევროპული, ისე არაევროპული მუსიკალური ტრადიციებისთვის თანაბარი დრამატურგიული წონის შემატების აუცილებლობას, რაც წვლილს შეიტანს „ინტეგრირებული ერთიანობის“ ჩამოყალიბებაში.¹ ეს მიდგომა ამდიდრებს ოპერის ნარატივს და ეხმარება პოსტჰუმანისტურ იდეებს, რომლებიც მოგვიწოდებენ კულტურული იდენტობის უფრო გლობალური და ინკლუზიური აღქმისკენ.

კრისტინა როზნერი ხაზს უსვამს თანამედროვე ოპერაში ტრანსმედიური მიდგომის მნიშვნელობას, სადაც თხრობა განვრცობილია რამდენიმე პლატფორმაზე და წახალისებულია აუდიტორიის მონაწილეობა ამბის შექმნაში. ტრანსმედიურობის მახასიათებლების ნათლად წარმოსაჩენად ეს მკვლევარი მოუხმობს ჰენრი ჯენკინსისა და რობერტ პრატენის მოსაზრებებს. ჰენრი ჯენკინსის თანახმად, ტრანსმედიური მიდგომა ოპერაში ანაწილებს აუდიტორიის აღქმებს სხვადასხვა პლატფორმაზე და მოუწოდებს მსმენელს, ქსელური მოხმარების მეშვეობით აქტიურად შექმნას ერთიანი სურათი ნაწილებისგან. რობერტ პრატენი კი იძლევა ტრანსმედიური თხრობის უფრო დეტალურ განმარტებას: „დიზაინის ფილოსო-

ფია“ და „ქოლგა-ტერმინი“, რომელიც გულისხმობს პროექტს და მის განხორციელებას, ასევე მის მიზანს, „შექმნას სინერგია შინაარსსა და აუდიტორიაში ემოციურ, თანამონაწილეობით გამოცდილებას შორის“. მისი ამოსავალი წერტილია ის, რომ „მთლიანი უფრო დამაკმაყოფილებელია, ვიდრე ნაწილების ჯამი“, და სახეზე გვაქვს „ნაწილების მოგროვებით გამოწვეული ეიფორია“.² ელენ პერლმანი იკვლევს ოპერაში ბიომეტრიული ტექნოლოგიების ინტეგრირების შედეგად მიმდინარე შექმნისა და აღქმის ტრანსფორმაციის პროცესს. მის პროექტში: „ნური: ელექტრონცეფალოგრამის ოპერა“ გამოყენებულია სენსორები, რომლებიც აკონტროლებს შემსრულებლის ტვინის აქტივობას და გარდაქმნის ემოციებს აუდიო და ვიზუალურ ეფექტებად. ეს რეალურ დროში გამოყენებული მეთოდი წარმოადგენს არა მხოლოდ ტექნოლოგიურ ინოვაციას, არამედ კონცეპტუალურ სიახლესაც, რომელიც კითხვის ქვეშ აყენებს ხელოვნური ინტელექტის ემოციური ავთენტურობის უნარს და იწვევს დებატებს ხელოვნებაში მისი როლის შესახებ. პერლმანი აცხადებს, რომ „ბიომეტრიული და ხელოვნური ინტელექტის ტექნოლოგიები ვითარდება უფრო სწრაფად, ვიდრე ისეთი სტრუქტურების შექმნა, რომელთაც შეუძლიათ ამ ტიპის ინტეგრირებული სისტემებისგან ადამიანის უსაფრთხოების უზრუნველყოფა“.³

ანალოგიურად, პამელა ზი აღწერს, როგორ ააჩქარა ოპერის ჰიბრიდიზაცია ციფრულმა ტექნოლოგიებმა, განსაკუთრებით კოვიდ-19 პანდემიის დროს. მის ინტერდისციპლინარულ ნაშრომებში Times3 და Wunderkabinet აღწერილია ციფრული მედიის პოტენციური საოპერო წარმოდგენის, როგორც თანამშრომლობითი და მონაწილეობრივი ფორმის, გარდაქმნის თვალსაზრისით. ყურადღება გამახვილებულია არა მხოლოდ ციფრული პლატფორმების ადაპტაციაზე, არამედ ასევე ჟანრისა და დისციპლინის საზღვრების გაფართოებაზე, რაც ახლოსაა პოსტჰუმანისტურ იდეებთან ჟანრებსა და დისციპლინებს შორის ზღვარის წაშლასთან.⁴

ანა შრუმერი აღნიშნავს, რომ ოპერის ისტორიული განვითარება ფიზიკური არსებობიდან ახალ მედია-

1 Sankaram, Musicalizing, 2024.

2 Rosner, Transmedia, 2024, p. 89.

3 Pearlman, Biometrics, 2024.

4 Pamela, Zhang, Interview, 2024.

დე (რადიო, ინტერნეტი და ვირტუალური რეალობა) ასახავს თავად ჟანრის სტრუქტურაში მიმდინარე ღრმა ცვლილებებს. ოპერა აღარ არის სტატიკური სახეობა. დღეს იგი მოიცავს ციფრულ ინსტრუმენტებს, რომლებიც აფართოებენ აუდიტორიას და გვთავაზობენ ჟანრის საზღვრების ახალ ვერსიას. ავტორს მაგალითად მოაქვს *Die Affäre Manon* - ოპერა, რომელშიც დინამიკური თხრობის შესაქმნელად გამოყენებულია ინტერაქტიული გარემო, ასევე ალექსანდერ შუბერტის ნაწარმოებები, რომლებშიც ვირტუალური რეალობა და ხელოვნური ინტელექტი ცხადყოფენ იმერსიულ მიდგომას ოპერაში.⁵

ზოგადად, ჩვენი კვლევა მიუთითებს კონცეპტუალურ ცვლილებებზე ოპერის ჟანრის სტრუქტურასა და ფუნქციებში, რის შედეგად თანამედროვე ოპერა იქცა მხატვრული თვითგამოხატვის გზად და პლატფორმად ციფრულ ეპოქაში ადამიანებსა და ტექნოლოგიებს შორის ურთიერთქმედების კრიტიკულად გასააზრებლად.

მეთოდოლოგია: ჩვენი კვლევა ეყრდნობა პოსტჰუმანისტურ სამუშაო ჩარჩოს და განიხილავს ციფრულ ეპოქაში ოპერის ტრანსფორმაციას, რა დროსაც ყურადღების ცენტრში ექცევა ხელოვნური ინტელექტის, ვირტუალური რეალობისა და მულტიმედიის გავლენით ჟანრის ფორმის, შინაარსისა და კულტურული მნიშვნელობის გადააზრება. როგორც თეორიული თვალთახედვა, პოსტჰუმანიზმი იკვლევს ურთიერთქმედებას ადამიანებსა და ტექნოლოგიებს შორის, ყურადღებას ამახვილებს იდენტობის, გარდასახვისა და მხატვრული თვითგამოხატვის განვითარებად დინამიკაზე ტექნოლოგიების შუამდგომლობით მოწყობილ მსოფლიოში. ამომწურავი ანალიზის მიზნებიდან გამომდინარე, ჩვენს კვლევაში გამოყენებულია ზოგადი სამეცნიერო მეთოდების კომბინაცია: შინაარსის ანალიზი, შედარებითი ანალიზი და კრიტიკული ინტერპრეტაცია. შინაარსის ანალიზი გვეხმარება შერჩეულ ოპერებში თხრობის, თემებისა და ტექნოლოგიური ელემენტების გააზრებაში, მიუთითებს, თუ რამდენად ღრმად არის ციფრული კომპონენტები ინტეგრირებული ოპერის გადმოცემაში. შედარებითი ანალიზი გვაძლევს საშუალებას, დავადგინოთ მსგავსებები და განსხვავებები შესწავლილ მაგალითებს

შორის, ასევე - ციფრული ინოვაციების სხვადასხვა მიდგომა ოპერაში. კრიტიკული ინტერპრეტაცია, პოსტჰუმანისტურ აზროვნებასთან ერთად, ხელს უწყობს ხელოვნებაში ადამიანებსა და მანქანებს შორის ურთიერთქმედების საფუძველზე წარმოქმნილი ეთიკური, ესთეტიკური და კონცეპტუალური საკითხების სიღრმისეულ კვლევას. ისეთი თანამედროვე ოპერების ანალიზის საფუძველზე, რომლებშიც გამოყენებულია ხელოვნური ინტელექტი, ვირტუალური რეალობა და ციფრული მედია, ამ მიდგომის წყალობით სახეზე გვაქვს ოპერის, როგორც მხატვრული ინოვაციის, ევოლუციის მკაფიო სურათი - მისი ესთეტიკური და კომუნიკაციური პოტენციალის ახლებური ხედვა.

თანამედროვე ოპერის ანალიზი: ჩვენ ყურადღება გავამახვილეთ სამ საოპერო დადგმაზე, როგორც ოპერის ჟანრში ციფრული ტექნოლოგიების ინტეგრირების მაგალითებზე: ელენ პერლმანის „ხელოვნური ინტელექტის ელექტრონცეფალოგრამის ოპერა“ (2019), კამალა სანკარამის „მირანდა: სტიმპანკის ვირტუალური რეალობის ოპერა“ (2020) და კამალა სანკარამის „ყველა გადაწყვეტილება მიღებული იქნება კონსენსუსის საფუძველზე: ზუმ ოპერა“ (2020).

„ხელოვნური ინტელექტის ელექტრონცეფალოგრამის ოპერა“ (AIBO). ელენ პერლმანის AIBO-ში გამოკვლეულია დინამიკა ევას (პროტაგონისტი ადამიანი) და AIBO-ს (ხელოვნური ინტელექტის ერთეული) შორის. პირობითი მხატვრული სასიყვარულო ისტორიის ფონზე ოპერაში ხელოვნური ინტელექტი რეაგირებს მოქმედებაზე რეალურ დროში, ქმნის ინტერაქტიული თხრობის უნიკალურ ფორმას. დადგმაში ევას სულიერი მდგომარეობის აღსაწერად გამოყენებულია ბიომეტრიული სენსორები, ხოლო მიღებული მონაცემები გარდაიქმნება ხმოვან და ვიზუალურ ეფექტებად, რითაც ხაზგასმულია ადამიანებსა და მანქანებს შორის ურთიერთქმედების პოსტჰუმანისტური თემა. რეალურ დროში წარმართული ეს ურთიერთქმედება ბადებს კრიტიკულ კითხვებს ხელოვნური ინტელექტის უნართან დაკავშირებით, გაცნობიეროს და გამოხატოს ადამიანური ემოციები, რაც წარმოადგენს პოსტჰუმანისტური დისკურსის ცენტრალურ თემას. თავისი ნამუშევრით პერლმანი აკრიტიკებს ანთროპოცენტრულ ცნებას, თითქოს მანქანებს შეუძ-

5 Schürmer, *The Extensions*, 2022.

ლიათ ადამიანის შემოქმედებითი უნარების იმიტირება. როგორც პერლმანი აღნიშნავს, „ხელოვნური ინტელექტის აქსელერაცია, რასაც ემატება ინტეგრირებული ბიომეტრიული წრედები, რომლებიც აკონტროლებენ და, ამავე დროს, ერთიანდებიან ადამიანურ ცხოველთან, ვითარდება უფრო სწრაფად, ვიდრე ისეთი სტრუქტურების შექმნა, რომელთაც შეუძლიათ ამ ტიპის წრედებისგან ადამიანის უსაფრთხოების უზრუნველყოფა“.⁶ ეს დაკვირვება ხაზს უსვამს არა მხოლოდ ტექნიკური შესაძლებლობების არსებობის აუცილებლობას, არამედ პოტენციურ რისკებს და ეთიკურ დილემებს, რომლებიც ასოცირებულია ადამიანზე კონცენტრირებული ხელოვნების ფორმებთან ხელოვნური ინტელექტის ინტეგრაციასთან. შედეგად, AIBO არა მხოლოდ აფართოებს ჟანრის ტექნიკურ საზღვრებს, არამედ უზრუნველყოფს საზოგადოებაში ხელოვნური ინტელექტის როლის შესახებ კულტურულ დებატებში ჩართულობასაც.

„მირანდა: სტიმპანკის ვირტუალური რეალობის ოპერა“. კამალა სამკარამის „მირანდა“ წარმოადგენს მცდელობას, ხელახლა გაზარდოს საოპერო გამოცდილება ვირტუალური სამყაროს მეშვეობით – პროცესში, სადაც აუდიტორიას შეუძლია თავისუფლად იმოძრაოს ციფრულ სივრცეში და ჟიურის წევრის როლში გავლენა მოახდინოს ამბის განვითარებაზე. ამ ოპერაში შერწყმულია სხვადასხვა მუსიკალური სტილი, მათ შორის ბაროკო, პოპულარული მუსიკა, ჰიპ-ჰოპი და ტანგო, რითაც იქმნება ჟანრების მრავალფეროვანი ხმოვანი ლანდშაფტი, რომელიც ირეკლავს არაერთგვაროვან ციფრულ გარემოს. ვირტუალური რეალობის კომპონენტი არა მხოლოდ აფართოებს დადგმის იმერსიულ ხასიათს, არამედ ასევე ხალისს მატებს საოპერო გამოცდილებას, მოუწოდებს რა აუდიტორიას, აქტიურად ჩაერთოს ამბის თხრობაში.

ოპერაში „მირანდა“ ვირტუალური რეალობის გამოყენება კითხვის ქვეშ აყენებს ოპერაში გარდასახვისა და მყოფობის ტრადიციულ კონცეფციებს. მსმენელს ეძლევა საშუალება, შეასრულოს აქტიური როლი ამბის თხრობაში, რითაც ოპერაში წაშლილია ზღვარი რეალობასა და სიმულაციას შორის, რაც ეხ-

მიანება პოსტჰუმანისტურ იდეებს ციფრულ სივრცეებში იდენტობის მოქნილობის შესახებ. სამკარამის ინოვაციური მიდგომა ამბის თხრობის მიმართ ხაზს უსვამს ციფრული ტექნოლოგიების პოტენციალს ნარატივში ჩართულობისა და აუდიტორიასთან ურთიერთქმედების თვალსაზრისით.

„ყველა გადაწყვეტილება მიღებული იქნება კონსენსუსის საფუძველზე: ზუმ ოპერა“. კოვიდ-19 პანდემიის დროს დაწერილი ეს ოპერა წარმოადგენს ოპერის ჟანრის რადიკალურ ადაპტაციას ციფრული კომუნიკაციის პლატფორმებზე. მიმდინარეობს რა მთლიანად ზუმის პლატფორმაზე, ეს ოპერა ყურადღების ცენტრში აქცევს ონლაინ შეხვედრების ქოტურ ბუნებას, სადაც შეუთანხმებელი მოქმედება და ტექნიკური ხარვეზები იქცევა დრამატურგიის ნაწილებად. თხრობა ეხება აქტივისტთა ჯგუფს, რომელიც გეგმავს გაფიცვას. თითოეული პერსონაჟის შესრულება იწერება ცალკე და შემდეგ ერთიანდება კომპოზიციურ მთლიანობაში.

ეს ოპერა არის მაგალითი იმისა, თუ როგორ გარდაქმნიან ციფრული პლატფორმები საოპერო თხრობას, რითაც კოლექტიური გადაწყვეტილების მიღება იქცევა თხრობის ცენტრალურ თემად. „ყველა გადაწყვეტილება მიღებული იქნება კონსენსუსის საფუძველზე“ ეხმიანება ციფრულ ეპოქაში კოლექტიური მოქმედების გადააზრების პოსტჰუმანისტურ იდეებს. ეს ოპერა არა მხოლოდ მორგებულია ონლაინ პლატფორმების ტექნიკურ შეზღუდვებზე, არამედ ასევე იკვლევს ურთიერთქმედების, ერთობლივი შემოქმედებისა და აუდიტორიის ჩართვის ახალ მოდელებს.

ოპერა და პოსტჰუმანიზმი. თანამედროვე ოპერა პასუხობს პოსტჰუმანისტურ იდეებს, რომლებშიც ხაზგასმულია ადამიანებისა და მანქანების ურთიერთკავშირი. ამ მოსაზრების თანახმად, პოსტჰუმანიზმი შლის ზღვარს ადამიანებს, მანქანებსა და არაადამიანური სიცოცხლის სხვა ფორმებს შორის.⁷ ოპერა, როგორც სინთეტიკური და ინტერდისციპლინარული ჟანრი, იძლევა უხვ შესაძლებლობას ადამიანებსა და მანქანებს შორის რთული ურთიერთობების, ასევე იდენტობისა და რეალობის გამოსაკვლევად. პერლ-

6 Pearlman, Biometrics, 2024.

7 Ding, Between Man, 2024, p. 196.

მანის ოპერაში AIBO გაკრიტიკებულია ხელოვნური ინტელექტის ემოციონალური ავთენტურობა და ხაზგასმულია მხატვრულ ქმნილებაში მისი ინტეგრაციის ეთიკური დილემები. ამ ოპერაში ყურადღება გამახვილებულია ხელოვნური ინტელექტის უუნარობაზე ადამიანური ემოციების იმიტაციის მხრივ, რითაც მსმენელს მოუწოდებენ, დაფიქრდეს ხელოვნებასა და კულტურაში ხელოვნური ინტელექტის ჩართვის შედეგებზე. ვირტუალური რეალობის გამოყენებით ოპერაში „მირანდა“ კითხვის ნიშნის ქვეშ არის დაყენებული საოპერო მყოფობის და განსახიერების ტრადიციული ცნებები, ნაჩვენებია, თუ რამდენად შეუძლია ციფრულ სივრცეებს ადამიანური აღქმების და ურთიერთქმედების შეცვლა. ამ ოპერის იმერსიული ბუნება ეხმარება იდენტობის მოქნილობის, რეალობასა და სიმულაციას შორის ზღვარის წაშლის პოსტჰუმანისტურ იდეებს. ოპერაში „ყველა გადაწყვეტილება მიღებული იქნება კონსენსუსის საფუძველზე“ გამოკვლეულია ციფრული პლატფორმების უნარი, წახალისონ კომუნიკაციების ახალი ფორმები და კოლექტიური ქმედება, ასევე ხაზგასმულია ციფრულ ეპოქაში გადაწყვეტილების მიღების პროცესის დეცენტრალიზაცია. ეს ოპერა ასახავს პოსტჰუმანისტურ კონცენტრირებას ქსელურ ურთიერთქმედებაზე და ციფრულ კონტექსტში ძალაუფლებისა და დამოუკიდებელი მოქმედების ხელახლა გააზრებაზე. ლია სიკაუს თანახმად, „პოსტჰუმანისტური, ანუ ჰუმანისტურის შემდგომი გარემო ანაწილებს დამოუკიდებელად მოქმედ კავშირებს ადამიანებსა და მანქანებს შორის“. საოპერო ბაზაზე მანქანებთან თანამშრომლობის ახალი რეჟიმების გამოვლენით ეს დადგმა ასევე გვთავაზობს გზებს Gesamtkunstwerk-ის (ხელოვნებათა ერთობა) და 21-ე საუკუნის ოპერების ცნების ხელახლა გასაზრებლად. ამ შეხედულებას ეხმარება უფრო ფართო პოსტჰუმანისტური ხედვა ოპერის შესახებ: ოპერა, როგორც მედიუმი, დინამიკურად გარდაქმნის ურთიერთობებს ადამიანებსა და მანქანებს შორის, ასევე მხატვრული თვითგამოხატვის გზებს.⁸

დასკვნა. შედეგად, ციფრული ინოვაციების ეპოქაში ოპერა განიცდის მნიშვნელოვან ტრანსფორმაციას, რომელიც სცდება წარმოებაში ახალი ტექნოლოგიების მხოლოდ ჩართვის ფარგლებს. ოპერის ჟანრი

იქცევა ლაბორატორიად ადამიანებსა და მანქანებს შორის ურთიერთობებზე ცდების ჩასატარებლად და ასახავს კომპლექსურ ძვრებს ადამიანის იდენტობის, შემოქმედებითი ბუნების, ხელოვნების შესახებ სოციალურ, კულტურულ და ფილოსოფიურ აღქმებს. პოსტჰუმანისტური მიდგომა გვეხმარება ამ ტრანსფორმაციების გაგნობიერებაში, ხაზს უსვამს თანამედროვე ხელოვნებაში ადამიანური და ტექნოლოგიური სისტემების ერთმანეთზე დამოკიდებულებას - ერთმანეთის ინტერპრეტაციას. ოპერა, რომელიც წარსულში კონცენტრირებული იყო ანთროპოცენტრულ მიდგომაზე, ახლა სულ უფრო მკაფიოდ გვევლინება, როგორც იდენტობის ახალი ფორმების, რეალობასა და სიმულაციას შორის ზღვარის და დეცენტრალიზებული კომუნიკაციის პრინციპების ძიებაში მყოფი მედიუმი.

ისეთი ციფრული ტექნოლოგიების დანერგვა, როგორებიცაა ხელოვნური ინტელექტი, ვირტუალური რეალობა და ციფრული პლატფორმები, სახეს უცვლის ოპერას, ასევე მის ესთეტიკას და კომუნიკაციურ ხასიათს. ხელოვნური ინტელექტი იქცევა არა მხოლოდ აუდიო თუ ვიზუალური ეფექტების ინსტრუმენტად, არამედ ფილოსოფიური ჭვრეტის ობიექტადაც. აჩენს კითხვებს ადამიანებსა და მანქანებს შორის შემოქმედების საზღვრების, ავთენტურობისა და ემოციონალური ექსპრესიულობის შესახებ. ვირტუალური რეალობა, თავის მხრივ, გვთავაზობს ახალ შესაძლებლობებს იმერსიული, ინტერაქტიური გამოცდილებების შესაქმნელად, რომლებიც კითხვის ქვეშ აყენებენ ხელოვნებაში მყოფობის და აუდიტორიის მონაწილეობის ტრადიციულ ცნებებს.

თავისი ხასიათით ცვლილებები თანამედროვე ოპერაში არა მხოლოდ ტექნიკურია, არამედ კონცეპტუალურიც, რადგან ისინი ეხება ავტორობის, მონაწილეობისა და კოლექტიური ნარატივის შემუშავების პრინციპებს. ციფრულ ეპოქაში ოპერის ტრანსფორმაციას თან ახლავს როგორც დასავლური, ისე აღმოსავლური მუსიკალური და დრამატურგიული ტრადიციების თანასწორ ინტეგრაციაზე დაყრდნობით უფრო ღრმა კულტურული გადაზრება. ამას კი წვლილი შეაქვს უფრო ინკლუზიური და დეცენტრალიზებული ხელოვნების შექმნაში, რომელიც ასახავს გლობალურ

8 Sikau, Rehearsing, 2022.

კულტურულ ძვრებს – აფართოებს შესაძლებლობებს კულტურათაშორისი დიალოგისთვის.

ასე რომ, ციფრული ტრანსფორმაციის კონტექსტში თანამედროვე ოპერა იქცევა ადაპტირების უნარის მქონე ჟანრად, ასევე ადამიანებსა და ტექნოლოგიებს შორის ურთიერთქმედების კრიტიკული ანალიზის ძლიერ ინსტრუმენტად. თეატრი გვთავაზობს ახალ პერსპექტივებს ისეთ თემებთან დაკავშირებით, როგორებიცაა იდენტობის მოქნილობა, ქსელური მოხმარება და შემოქმედებით პროცესში ხელოვნური ინტელექტის გამოყენების ეთიკური ასპექტები. ეს ევოლუ-

ცია ხაზს უსვამს იმას, თუ რაოდენ მნიშვნელოვანია ოპერა, როგორც მოქნილი და ადაპტირების უნარის მქონე მედიუმი, რომელიც დღესაც აქტუალურია 21-ე საუკუნის სოციალურ-კულტურული ცვლილებების და ტექნოლოგიური გამოწვევების კვლევის თვალსაზრისით.

კვლევა ამ სტატიისთვის სრულად დააფინანსა ბუდაპეშტის ცენტრალური ევროპის საუნივერსიტეტო ფონდმა (CEUBPF). ამ ნაშრომში მოცემული იდეები ეკუთვნის მხოლოდ ავტორს და არ ასახავს CEUBPF-ს მოსაზრებებს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Ding Zh., Between Man and Machine: A Posthumanist Analysis of I, Robot, *Journal of Education, Humanities and Social Sciences* 31, 2024, pp. 194–203. <https://doi.org/10.54097/b1p5ar74> 28/07/2025
- Hayles N. K., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, 1999.
- Pamela Z., Zhang J., Interview with Pamela Z., *New Dramaturgies of Contemporary Opera*, 81–86. 1st ed. New York, 2024. <https://doi.org/10.4324/9781003462286-13> 28/07/2025
- Pearlman E., Biometrics, AI, Embodiment, Performative Practices, and the New Dramaturgy, *New Dramaturgies of Contemporary Opera*, 1st ed. New York, 2024, pp. 99–107. <https://doi.org/10.4324/9781003462286-16> 28/07/2025
- Rosner K., Transmedia, Tradition, and Music in Contemporary Japanese Performing Arts, *New Dramaturgies of Contemporary Opera*, 1st ed. New York 2024, pp. 89–98. <https://doi.org/10.4324/9781003462286-15> 28/07/2025
- Sankaram K., *Musicalizing the World*, *New Dramaturgies of Contemporary Opera*, 1st ed. New York, 2024, pp. 37–44. <https://doi.org/10.4324/9781003462286-7> 28/07/2025
- Schürmer A., The Extensions of Opera: Radio, Internet, and Immersion, *Contemporary Music Review* 41, no. 4, 2022, pp. 401–413. <https://doi.org/10.1080/07494467.2022.2087390> 28/07/2025
- Sikau L., Rehearsing Posthumanism: An Ethnographic Analysis of Michel van der Aa's Music Theatre Upload (2021), *Interactive Film & Media Journal* 2, no. 2, 2022. <https://doi.org/10.32920/ifmj.v2i2.1557> 28/07/2025
- Zhang J. (ed.), *New Dramaturgies of Contemporary Opera: The Practitioners' Perspectives*, 1st ed. New York, 2024. <https://doi.org/10.4324/9781003462286> 28/07/2025

REIMAGINING OPERA IN THE DIGITAL ERA: A POSTHUMANIST LENS

Asmati Chibalashvili

Keywords: *Digital opera, posthumanism, artificial intelligence, virtual reality, multimedia installations, hybrid art forms*

Abstract. This article discusses the evolution of the operatic genre in the digital age from a posthumanist perspective, highlighting the incorporation of artificial intelligence (AI), virtual reality (VR), and digital platforms. Opera, an art form traditionally centered on humanity, is experiencing substantial transformations propelled by technological innovations, resulting in novel paradigms of engagement and artistic expression. This study looks at three contemporary operas—"Artificial Intelligent Brainwave Opera" (AIBO) by Ellen Pearlman (2019), "Miranda: A Steampunk Virtual Reality Opera" by Kamala Sankaram (2020), and "All Decisions Will Be Made by Consensus: A Zoom Opera" by Kamala Sankaram (2020)—to explore how digital innovations transform the technical and cultural dimensions of opera. This article examines the transformation of audience engagement and human-machine interactions through a posthumanist lens. It contends that modern opera integrates advanced technologies while redefining its societal function and communicative capacity within a hybrid artistic framework. The results indicate that opera's transition to the digital era provides a distinctive platform for examining identity, embodiment, and the distinctions between reality and simulation.

Introduction. Opera, one of the oldest forms of musical theater, has always mirrored the aesthetic and social transformations of its time. Today, it stands on the brink of a new era shaped by digital innovations such as artificial intelligence (AI), virtual reality (VR), and digital platforms. These technological advancements do more than add new expressive tools; they fundamentally redefine the nature of the genre, particularly its societal role and interaction with audiences. In the 21st century, opera has evolved into a dynamic space for artistic experimentation, where technologies create new aesthetic possibilities and challenge traditional concepts of creativity, authorship, and human identity.

This study uses a posthumanist approach to explore how opera adapts to today's digital culture. Posthumanism, which critically examines the boundaries between humans and technology, offers a framework for analyzing opera as a medium that blurs these boundaries and facilitates interactions between humans and machines. The obtained results allow us to assert that digital innovations not only expand the artistic boundaries of opera but also introduce new forms of joint participation,

changing its cultural significance.

Literature Review. The transformation of opera in the digital era has been the subject of several recent studies, highlighting both the challenges and opportunities presented by technological integration. Jingyi Zhang has edited *New Dramaturgies of Contemporary Opera: The Practitioners Perspectives*, which offers a comprehensive overview of how composers, directors, and performers navigate the evolving landscape of modern opera. This work emphasizes the importance of diversity, equity, and inclusion in creating new operatic works, often incorporating interdisciplinary collaboration and new media.

Composers like Kamala Sankaram analyze the cultural dimension of opera in the context of globalization, emphasizing the need to create an equal dramaturgical weight for both European and non-European musical traditions, which contributes to the formation of an "integrated whole".¹ This approach enriches the operatic narrative and aligns with posthumanist ideas, which advocate for a more holistic and inclusive understanding of cultural identity.

Christina Rosner emphasizes the importance of a

1 Sankaram, K. Musicalizing the World In J. Zhang, *New Dramaturgies of Contemporary Opera*, 2024

transmedia approach in contemporary opera, where narratives expand across various platforms, encouraging active audience participation in the “assembly” of the story. The researcher refers to the views of Henry Jenkins and Robert Pratten to clarify the characteristics of transmediality. Henry Jenkins states that a transmedia approach in opera distributes the audiences perception across various platforms, requiring them to actively assemble the pieces through networked consumption. Robert Pratten provides a more detailed definition of transmedia storytelling as “a design philosophy,” and the “umbrella term” refers to a project and production development that aspires to “create synergy between the content and a focus on an emotional, participatory experience for the audience.” Він відштовхується від твердження, що “the whole is more satisfying than the sum of the parts” and there is a “euphoria of collecting the pieces.”²

Ellen Pearlman explores how the integration of biometric technologies into opera transforms the process of creation and perception. Her project *Noor: A Brainwave Opera* uses sensors to monitor the performers brain activity, converting their emotions into sound and visual effects. This real-time form is not only a technical innovation but also a conceptual one, challenging AIs capacity for emotional authenticity and sparking debates about its role in art. Pearlman emphasizes that “the development of biometric and AI technologies is advancing faster than the creation of structures capable of ensuring human safety from such integrated systems”.³

Similarly, Pamela Z describes how digital technologies, particularly during the COVID-19 pandemic, accelerated the hybridization of opera. Her interdisciplinary works, such as *Times3* and *Wunderkabinet*, showcase the potential of digital media to redefine operatic performance as a collaborative and participatory art form. The focus is not only on adapting to digital platforms but also on expanding genre and disciplinary boundaries, aligning with posthumanist ideas about blurring the lines between genres and disciplines.⁴

Anna Schürmer points out that the historical development of opera from physical presence to new media—radio, the internet, and VR—reflects profound changes in the structure of the genre itself. Opera is no longer a static spectacle; it now integrates digital tools that expand the audience and redefine the genres boundaries. She cites *Die Affäre Manon*, an opera that employs an interactive environment to create a dynamic narrative, and Alexander Schuberts works, which employ VR and AI to demonstrate an immersive approach in opera.⁵

Overall, the research indicates conceptual changes in the structure and functions of the opera genre, resulting in contemporary opera becoming a means of artistic experimentation and a platform for critically reflecting on the interaction between humans and technology in the digital age.

Methodology. This study adopts a posthumanist framework to examine the transformation of opera in the digital age, focusing on how digital technologies like AI, VR, and multimedia reshape the genre's form, content, and cultural significance. Posthumanism as a theoretical lens interrogates the interactions between humans and technology, emphasizing the evolving dynamics of identity, embodiment, and artistic expression in a technologically mediated world. To achieve a comprehensive analysis, this research utilizes a combination of general scientific methods: content analysis, comparative analysis, and critical interpretation. Content analysis helps in examining the narratives, themes, and technological elements within selected operas, providing insights into how digital components integrate into operatic storytelling. Comparative analysis allows for the identification of similarities and differences across the case studies, revealing diverse approaches to digital innovation in opera. Critical interpretation, aligned with posthumanist thought, facilitates a deeper exploration of ethical, aesthetic, and conceptual issues raised by human-machine interaction in the arts. By examining contemporary operas that integrate AI, VR, and digital media, this ap-

2 Rosner, K. (2024). Transmedia, Tradition, and Music in Contemporary Japanese Performing Arts. In J. Zhang, *New Dramaturgies of Contemporary Opera*, 2024, p. 89.

3 Pearlman, E. Biometrics, AI, Embodiment, Performative Practices, and the New Dramaturgy. In J. Zhang, *New Dramaturgies of Contemporary Opera*, 2024

4 Pamela, Z., & Zhang, J. Interview with Pamela Z. In J. Zhang, *New Dramaturgies of Contemporary Opera*, 2024

5 Schürmer, A. The Extensions of Opera: Radio, Internet, and Immersion. *Contemporary Music Review*, 2022

proach provides a nuanced understanding of how opera evolves as a medium of artistic innovation and redefines its aesthetic and communicative potential.

Analysis of Contemporary Opera. We concentrated on three operas that serve as exemplars of the integration of digital technologies in opera: “Artificial Intelligent Brainwave Opera” (AIBO) by Ellen Pearlman (2019), “Miranda: A Steampunk Virtual Reality Opera” by Kamala Sankaram (2020), and “All Decisions Will Be Made by Consensus: A Zoom Opera” by Kamala Sankaram (2020).

“Artificial Intelligent Brainwave Opera” (AIBO). Ellen Pearlman’s AIBO explores the dynamics between a human protagonist, Eva, and an AI entity, AIBO. Set against the backdrop of a fictionalized love story, the opera uses AI to generate responses in real time, creating a unique form of interactive storytelling. The opera utilizes biometric sensors to capture Eva’s emotional state, subsequently translating it into sound and visual effects, thereby highlighting the posthumanist theme of human-machine interaction. This real-time interaction raises critical questions about AI’s capacity to understand and express human emotions, a central issue in posthumanist discourse. Pearlman’s work critiques the anthropocentric notion that machines can emulate human creativity. By highlighting the limitations of AI in replicating human emotions, AIBO challenges audiences to reflect on the ethical implications of human-machine interaction in the arts. As Pearlman notes, “The acceleration of AI, coupled with the rise of integrated biometric circuits that both monitor and merge with the human animal, is developing faster than the evolving structures designed to keep the human animal safe from these circuits”⁶. This observation underscores the urgency of addressing not only technical possibilities but also the potential risks and ethical dilemmas associated with AI’s integration into human-centered art forms. Consequently, AIBO not only expands the technical boundaries of the genre but also engages with broader cultural debates about the role of AI in society.

“Miranda: A Steampunk Virtual Reality Opera”. Kamala Sankaram’s Miranda reimagines the operatic experience through the use of VR, allowing audiences to

navigate a digital space and influence the storyline as jury members. The opera blends various musical styles, including baroque, popular music, hip-hop, and tango, to create a polystylistic soundscape that mirrors the diverse digital environment. The VR component not only enhances the immersive nature of the performance but also gamifies the operatic experience, inviting audiences to actively participate in the narrative.

The use of VR in Miranda challenges traditional concepts of embodiment and presence in opera. By enabling viewers to assume an active role in the storyline, the opera blurs the boundaries between reality and simulation, aligning with posthumanist ideas about the fluidity of identity in digital spaces. Sankaram’s innovative approach to storytelling emphasizes the potential of digital technologies to create new forms of narrative engagement and audience interaction.

“All Decisions Will Be Made by Consensus: A Zoom Opera”. Created during the COVID-19 pandemic, “All Decisions Will Be Made by Consensus” represents a radical adaptation of opera to digital communication platforms. Set entirely on Zoom, the opera captures the chaotic nature of online meetings, where unsynchronized performances and technical glitches become part of the dramaturgy. The storyline revolves around a group of activists planning a strike, with each character’s performance recorded separately and combined into a composite whole.

This opera exemplifies how digital platforms can transform operatic storytelling, making collective decision-making a central theme of the narrative. By emphasizing the decentralized nature of online communication, “All Decisions Will Be Made by Consensus” aligns with posthumanist ideas about the redefinition of collective action in the digital age. The opera not only adapts to the technical constraints of online platforms but also explores new models of interaction, joint creation, and audience engagement.

Opera and Posthumanism. Contemporary opera aligns with posthumanist ideas that emphasize the interconnectedness of humans and machines. According to its proposal, posthumanism blurs the distinction between humans, machines, and other forms of non-human life.⁷

6 Pearlman, E. Biometrics, AI, Embodiment, Performative Practices, and the New Dramaturgy. In J. Zhang, *New Dramaturgies of Contemporary Opera*, 2024

7 Ding, Z. *Between Man and Machine: A Posthumanist Analysis of I, Robot*, 2024, p. 196.

Opera, as a synthetic and interdisciplinary genre, provides fertile ground for exploring the complexities of human-machine relationships, identity, and reality. Pearlman's AIBO critiques the notion of AI's emotional authenticity, highlighting the ethical dilemmas of integrating AI into artistic creation. By focusing on the limitations of AI's ability to replicate human emotions, the opera invites audiences to reflect on the broader implications of AI in art and culture. *Miranda*, with its use of VR, challenges traditional notions of operatic presence and embodiment, illustrating how digital spaces can reshape human perception and interaction. The opera's immersive nature aligns with posthumanist ideas about the fluidity of identity and the dissolution of boundaries between reality and simulation. "All Decisions Will Be Made by Consensus" explores how digital platforms facilitate new forms of communication and collective action, emphasizing the decentralized nature of decision-making in the digital age. This opera reflects the posthumanist focus on networked interaction and the redefinition of authority and agency in a digital context. Lea Sikau observes, "The posthuman, or afterhuman, setting disperses agential connections between humans and machines." By eliciting new modes of collaborating with machines within the operatic framework, this piece offers ways to reconsider the notion of the *Gesamtkunstwerk* in 21st-century operas. The broader posthumanist vision of opera as a medium that dynamically reconfigures human-machine relationships and artistic expression aligns with this perspective.⁸

Conclusion. Consequently, opera in the age of digital innovation undergoes significant transformations that go beyond the mere incorporation of new technologies into productions. It becomes a laboratory for experiments with human-machine interaction, reflecting complex shifts in social, cultural, and philosophical perceptions of human identity, creativity, and art. The posthumanist approach helps us better understand these transformations, emphasizing the interdependence and interpenetration of human and technological systems in contemporary art. Opera, which previously focused on an anthropocentric

approach, is now increasingly emerging as a medium for exploring new forms of identity, boundaries between reality and simulation, and principles of decentralized communication.

The introduction of digital technologies such as artificial intelligence, virtual reality, and digital platforms changes the form of opera and its aesthetic and communicative nature. Artificial intelligence becomes not only a tool for creating sound or visual effects but also an object of philosophical contemplation, raising questions about the boundaries of creativity, authenticity, and emotional expressiveness in human-machine interaction. Virtual reality, in turn, offers new opportunities for creating immersive and interactive experiences that challenge traditional notions of presence and audience participation in art.

The changes in contemporary opera are not only technical but also conceptual, as they address principles of authorship, participation, and collective narrative creation. A deeper cultural rethinking, based on the equal integration of different musical and dramaturgical traditions, both Western and non-Western, accompanies the transformation of opera in the digital era. This contributes to the creation of more inclusive and decentralized art that reflects global cultural shifts and expands opportunities for dialogue between cultures.

Thus, contemporary opera in the context of digital transformation becomes an adaptive genre and a powerful tool for critically reflecting on human-technology interaction. It offers new perspectives on topics such as fluidity of identity, networked consumption, and the ethical aspects of using AI in creative processes. This evolution underscores the significance of opera as a flexible and adaptive medium that remains relevant for exploring sociocultural changes and technological challenges of the 21st century.

Acknowledgment. The research supporting this article was fully sponsored by Central European University Foundation of Budapest (CEUBPF). The theses explain herein represent the ideas of the author, and do not necessarily reflect the views of CEUBPF.

REFERENCES:

⁸ Sikau, L. *Rehearsing Posthumanism: An Ethnographic Analysis of Michel van der Aas Music Theatre Upload*, 2022

- Ding, Z. (2024). Between Man and Machine: A Posthumanist Analysis of *I, Robot*. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 31, 194–203. <https://doi.org/10.54097/b1p5ar74>
- Hayles, N. Katherine. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*.
- Pamela, Z., & Zhang, J. (2024). Interview with Pamela Z. In J. Zhang, *New Dramaturgies of Contemporary Opera* (1st ed., pp. 81–86). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003462286-13>
- Pearlman, E. (2024). Biometrics, AI, Embodiment, Performative Practices, and the New Dramaturgy. In J. Zhang, *New Dramaturgies of Contemporary Opera* (1st ed., pp. 99–107) Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003462286-16>
- Rosner, K. (2024). Transmedia, Tradition, and Music in Contemporary Japanese Performing Arts. In J. Zhang, *New Dramaturgies of Contemporary Opera* (1st ed., pp. 89–98). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003462286-15>
- Sankaram, K. (2024). Musicalizing the World. In J. Zhang, *New Dramaturgies of Contemporary Opera* (1st ed., pp. 37–44). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003462286-7>
- Schürmer, A. (2022). The Extensions of Opera: Radio, Internet, and Immersion. *Contemporary Music Review*, 41(4), 401–413. <https://doi.org/10.1080/07494467.2022.2087390>
- Sikau, L. (2022). Rehearsing Posthumanism: An Ethnographic Analysis of Michel van der Aas Music Theatre Upload (2021). *Interactive Film & Media Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.32920/ifmj.v2i2.1557>
- Zhang, J. (Ed.). (2024). *New Dramaturgies of Contemporary Opera: The Practitioners Perspectives* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003462286>

მედიის კვლევები
MEDIA RESEARCHES

ციფრული მედიაკლავორმების გავლენა კინო/თელე აუდიტორიაზე

ნანა დოლიძე

საკვანძო სიტყვები: ციფრული ტექნოლოგიები, მაყურებელი, სამაყურებლო თვისებები, ფრაგმენტირებული აუდიტორია, დღის წესრიგი, სოციალური ქსელები, მულტიმედიური ტექსტი, სამაყურებლო ალქმა, ინტერაქცია

ციფრულმა ტექნოლოგიებმა სრულიად შეცვალა ვიზუალური კონტენტის სამაყურებლო თვისებები, მომხმარებელი თავად გახდა კრეატორი, რომელსაც სპეციალიზებული პროგრამებისა და აპლიკაციების გამოყენებით შეუძლია შექმნას ფოტოები, ვიდეო, მუსიკა, ანიმაცია, ვიზუალური, აუდიო და ტექსტური ელემენტების კომბინაციით მულტიმედიური შინაარსის შეტყობინება. თვითგამოხატვისა და შემოქმედებითობისთვის ადამიანებს უსაზღვრო შესაძლებლობები გაეხსნათ. თუ მე-20 საუკუნე აუდიტორიის გაფართოებაზე ზრუნვის, ერთიან სამომხმარებლო ინტერესსა და შესაბამის, ერთფეროვან კონტენტზე იყო ორიენტირებული, 21-ე საუკუნემ აუდიტორიის ფრაგმენტაციის, ინდივიდუალურ ინტერესსა და გემოვნებაზე მორგებული კონტენტი შემოგვთავაზა. მედია და ციფრული ტექნოლოგიები გახდა მიზეზი იმისა, რამაც ახალი ტიპის მაყურებელი ჩამოაყალიბა, მაყურებელი, რომელიც ფრაგმენტირებულ, მოკლე, შეტყობინებას ირჩევს და თავად ხდება პროცესის თანამონაწილე. ის აღარ კმაყოფილდება ტრადიციული „ყურებით“, პასიურობიდან აქტიურობაზე გადადის და ინტერაქციას, უკუკავშირს ითხოვს. მაყურებელი თავად ქმნის საკუთარ დღის წესრიგსა და ქცევის წესს, თუმცა, ეს მხოლოდ გარეგნული მხარეა, ის ილუზია, რომელიც მას საკუთარი „მნიშვნელოვნების“, თანაგანცდისა და თანამონაწილეობის ამბიციას უკმაყოფილებს. ციფრულმა ტექნოლოგიებმა შეცვალა მიზნის მიღწევის მეთოდი, შეცვალა მომხმარებელი და არა თავად მიზანი. ჩვენ კომპიუტერული სიმულაციებისა და ვირტუალური რეალობის ეპოქაში ვცხოვრობთ, რომელიც გავლენას ახდენს არა მხოლოდ შემოქმედების შინაარსსა და ფორმატზე, არამედ მისი გავრცელებისა და ალქმის ფორმებზე. დღეს განსაკუთრებულ აქტუალობას იძენს ციფრული კულტურის კვლევებში, არა მხოლოდ უახლესი ტექნოლოგიების ხელოვნებასა და მედიაზე, არამედ ახალი ხელოვნებისა და მედიის აუდიტორიაზე გავლენის კვლევა. კერძოდ კი: თუ როგორ შეცვალა ციფრულმა ტექნოლოგიებმა მაყურებელი, როგორ ტრანსფორმირდა მასობრივი მაყურებლის ქცევის წესი ინდივიდუალური მომხმარებლის ქცევის წესამდე.

დ იგიტალური, ციფრული, გაციფრულება, დი-გიტალიზაცია, ციფრული რევოლუცია - ის ტერმინებია, რომელთა ფართოდ გავრცელებას გასული საუკუნის 70-იანი წლებიდან ხელი ინტერნეტიზაციის პროცესის დაწყებამ შეუწყო. აუდიო და ვიდეო ტექსტების ციფრულ ფორმატზე გადასვლამ მედიის ფუნქციონირებაში თვისობრივ ცვლილებებს დაუდო საფუძველი, როდესაც ნებისმიერი ფიზიკური, ანალოგური და სტატიკური კონტენტის ციფრულზე ტრანსფორმაცია განხორციელდა - საფუძველი ჩაუყარა პერსონალურ ანუ ადამიანის, ინფორმაციის მომხმარებლის კონტროლირებად ფორმატებს. მეორე მხრივ, რთული ტექნოლოგიების მარტივ ფორ-

მატზე გადასვლით, ტექნოლოგიები კულტურათაშორისი კომუნიკაციების ინსტრუმენტად ჩამოყალიბდა. კომუნიკაციის ვერტიკალური, იერარქიული ფორმები ჩაანაცვლა ჰორიზონტალურმა, ქსელურმა სტრუქტურებმა და ჰეტეროგენურმა მსოფლიო საზოგადოებამ.

მედია და ციფრულმა ტექნოლოგიებმა ახალი ტიპის მაყურებელი ჩამოაყალიბა, მაყურებელი რომელიც ფრაგმენტირებულ, მოკლე, შეტყობინებას ირჩევს, თავად ხდება მიმდინარეს აქტორი და მონაწილე. ის აღარ კმაყოფილდება ტრადიციული „ყურებით“, პასიურობიდან აქტიურობაზე გადადის და ინტერაქციას, უკუკავშირს ითხოვს. მაყურებელი თავად ქმნის საკუთარ დღის წესრიგსა და ქცევის წესს,

თუმცა, ეს მხოლოდ გარეგნული მხარეა, ის ილუზია, რომელიც მას საკუთარი „მნიშვნელოვნების“, თანაგანცდისა და თანამონაწილეობის ამბიციას უკმაყოფილებს. ციფრულმა ტექნოლოგიებმა შეცვალა მიზნის მიღწევის მეთოდი, შეცვალა მომხმარებელი და არა თავად მიზანი.

ციფრულმა ტექნოლოგიებმა შეცვალა ვიზუალური კონტენტის სამაყურებლო ყურების თვისებები, მომხმარებელი თავად გახდა კრეატორი, რომელსაც სპეციალიზებული პროგრამების, გაჯეტებისა და აპლიკაციების გამოყენებით შეუძლია შექმნას ფოტოები, ვიდეო, მუსიკა, ანიმაცია, ვიზუალური, აუდიო და ტექსტური ელემენტების კომბინაციით მულტიმედიაური შინაარსის შეტყობინება. აშკარაა, რომ თვითგამოხატვისა და შემოქმედებითობისთვის ადამიანებს უსაზღვრო შესაძლებლობები გაეხსნათ. თუ მე-20 საუკუნე აუდიტორიის გაფართოებაზე ზრუნვის, ერთიან სამომხმარებლო ინტერესსა და შესაბამის კონტენტზე იყო ორიენტირებული, 21-ე საუკუნე აუდიტორიის დაკლასტერება, ინდივიდუალურ ინტერესსა და გემოვნებაზე მორგებული, ალგორითმებით დამუშავებული კონტენტი შემოგვთავაზა.

მედიისა და კომუნიკაციის თეორეტიკოსი მარშალ მაკლუენი წერდა, რომ: „ნებისმიერი ტექნოლოგია ახალ გარემოს ქმნის. დამწერლობამ და პაპირუსმა შექმნა ის სოციალური გარემო, რომელზეც შვევიჩიეთ ფიქრს, როგორც ძველი სამყაროს იმპერიებზე. ბორბალის გამოგონებამ შექმნა სრულიად ახალი წარმოდგენილი მასშტაბების გარემო, წიგნის ბეჭდვამ მოულოდნელი ახალი გარემო – მან შექმნა აუდიტორია. მექანიკური ტექნოლოგიების, მათ შორის ბორბალის, გადასვლა ტექნოლოგიურ სტეპებზე ყველა დროის უდიდესი ტრანსფორმაციის გამოხატულებაა“¹.

მართლაც, ჩვენ კომპიუტერული სიმულაციებისა და ვირტუალური რეალობის ეპოქაში ვცხოვრობთ, რომელიც გავლენას ახდენს არა მხოლოდ შემოქმედების შინაარსსა და ფორმატზე, არამედ მისი გავრცელებისა და აღქმის ფორმებზე. დღეს განსაკუთრებულ აქტუალობას იძენს ციფრული კულტურის კვლევებში, არა მხოლოდ უახლესი ტექნოლოგიების ხელოვნებასა და მედიაზე, არამედ ახალი ხელოვნებისა

და მედიის აუდიტორიაზე გავლენის კვლევა. კერძოდ კი: თუ როგორ შეცვალა ციფრულმა ტექნოლოგიებმა მაყურებელი, როგორ ტრანსფორმირდა მასობრივი მაყურებლის ქცევის წესი ინდივიდუალური მომხმარებლის ქცევის წესამდე, და როგორი გახდა თავად მასობრივი კულტურა?

ვირტუალურ სივრცეში ადამიანი სხვა საინფორმაციო ყოფას იძენს, სადაც თანდათანობით რეალური სამყაროს ფასეულობა ვირტუალურისკენ ინაცვლებს, მათ შორის საზღვარი ფერმკრთალდება, ძლიერდება რა ყოფისადმი ილუზორული დამოკიდებულება. მასობრივ კულტურაში ციფრულობის ორი ტიპი შეიძლება შევნიშნოთ:

პირველი – როდესაც კლასიკური, ანალოგური კულტურული ობიექტები ელექტრონულ ფორმაში გადადიან და მეორე – როდესაც კულტურის ობიექტები – თავისი არსითა და ფორმით – ელექტრონულია, ციფრულ გარემოშია შექმნილი და წარმოებული.

ამ ფაქტორებმა შეცვალა მასობრივი კულტურაც, შესძინეს რა კონვერგენტობის ნიშნები, შეიცვალა როგორც მათი გავრცელების სიჩქარე, ასევე მისი წარმოება-შექმნის მექანიზმი. ტექნოლოგიებმა შეცვალა შესასრულებელი სამუშაოს, შექმნის პროცესის თავისებურებაც, ის არა მხოლოდ კონტენტის ტრანსლატორია, არამედ ციფრულ მომხმარებელთა საზოგადოებასთან ერთად შემქმნელი.²

ბოლო წლებში გართობის სამყაროში გლობალური რეკოლუცია მოხდა და ეს გამოწვეულია ინტერნეტის ხელმისაწვდომობის ზრდით და სტრიმინგ პლატფორმების წარმოქმნით. ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი ტენდენცია იყო სატელევიზიო სერიალების მოხმარების წესის ცვლილება. თუ გასული საუკუნის მეორე ნახევარში კინომ გადაინაცვლა ტელევიზიაში და მაყურებელი შეაჩვია სატელევიზიო სერიალის დადგენილი გრაფიკით ყურებას თავისი სარეკლამო ჭრებით, დღეს უკვე ინტერნეტმა შეცვალა თამაშის ყველა წესი, ალტერნატივად შემოგვთავაზა ონლაინ სტრიმინგი. ანუ სერიების ყურების კომფორტული და მოქნილი გზა. პოპულარული გახდა ის სტრიმინგ პლატფორმები, სადაც სერიალები-სა და ფილმების ყურება შეგვიძლია: Netflix, Amazon

1 McLuhan, Lamberti, Scheffel-Dunand, The Gutenberg, 2011, pg. 5.

2 Сергеева, Трансформация, Том 6. #6A. 2016, ст. 55-65.

Prime Video, Disney+ , HBO Max (ახლა Max) Apple TV+ , Hulu , Paramount+ , Crunchyroll, Rakuten TV და სხვა.

Nielsen-ის უახლესი ანგარიშის მიხედვით, 2024 წლის ივლისში აშშ-ში სტრიმინგ პლატფორმების ყურებადობამ ტელევიზიის საერთო ყურებადობის 41.4% შეადგინა, რაც ტრადიციულ საკაბელო და საეთერო ქსელებზე მეტია. YouTube გახდა პირველი პლატფორმა, რომელმაც საერთო ტელევიზიის გამოყენების 10%-ზე მეტი დაიკავა. ეს ტენდენციები მიუთითებს, რომ მაყურებლები უფრო მეტად ანიჭებენ უპირატესობას სტრიმინგ სერვისებს ტრადიციულ საკაბელო ტელევიზიასთან შედარებით.³

სტრიმინგ პლატფორმების პოპულარობის ზრდის ერთ-ერთი მთავარი მიზეზი მათი ხელმისაწვდომობა გახდა. ტრადიციული ტელევიზიისგან განსხვავებით, სადაც სერიების ყურება დამოკიდებულია ფიქსირებულ გრაფიკზე და გარკვეული არხების ხელმისაწვდომობაზე, ონლაინ პლატფორმები გვთავაზობს სერიებისა და ფილმების ფართო სპექტრს. მომხმარებლებს შეუძლიათ უყურონ თავიანთ საყვარელ სერიებს როგორც მოუხერხებელად, სადაც მოუხერხებელად და რითაც მოუხერხებელად – მობილური თუ კომპიუტერული მოწყობილობების გამოყენებით.

ამასთან, სტრიმინგის პლატფორმები, ტელევიზიისგან განსხვავებით, მომხმარებელს უპირატესობას აძლევს ისარგებლოს უწყვეტი ყურებით, ყოველგვარი სარეკლამო შეფერხებების გარეშე, ფოკუსირება მოახდინოს მიმდინარეზე, სრულად ჩაეფლოს სერიულ სამყაროში, ყურება - დასრულებამდე შეფერხების გარეშე, რაც არსებითად განსხვავდება ტელევიზიით დემონსტრირებული სერიალის აღქმისგან.

სერიალური ყურების მართლაც ეყრდნობა ყოველგვარი ლოდინის გარეშე შემდეგი ეპიზოდის წყვეტის გარეშე ყურებას. მაყურებელს შეუძლია ერთმანეთის მიყოლებით უყუროს სერიებს, ჩაეფლოს დრამატურგიულ კოლიზიებში, შეიგრძნოს, გაითავისოს, იდენტიფიცირდეს გარემოსთან. ამასთან, ზემოქმედება მოახდინოს მიმდინარეზე. ის აღარ არის მხოლოდ შინაარსის მომხმარებელი, სტრიმინგ პლატფორმებმა სრულიად ახალი როლი, ავტორობის ინსტრუმენტი გადასცა მაყურებელს და

უკვე მას შეუძლია შეცვალოს, ან ხელახლა დაწეროს ეპიზოდი, ან სრულად აწარმოოს ახალი კრეატიული პროექტი. ბევრი პლატფორმა ამისთვის სპეციალურ სივრცესაც გამოყოფს, რაც ქმნის შესაძლებლობას ფართო აუდიტორიასთან ურთიერთობის, ტრადიციული სატელევიზიო არხების რთული სისტემის გაგლის გარეშე.

ინტერნეტმა შეცვალა შინაარსის მოხმარების გზაც, განსაკუთრებით სერიალებთან მიმართებაში. ონლაინ სტრიმინგის პლატფორმები გვთავაზობს სერიების დიდ არჩევანს, ხელმისაწვდომობას ნებისმიერ მოსახერხებელ დროსა და ადგილას, რეკლამების გარეშე და „binge watching“ დაუსრულებელი ყურების საშუალებას. ინტერნეტი გახდა ახალი ეპოქა სატელევიზიო შინაარსის განვითარებაში, რომელიც უზრუნველყოფს უნიკალურ შესაძლებლობებს არა მხოლოდ ცალკეული მომხმარებლისთვის, არამედ შემოქმედებითი გუნდებისთვისაც.

2023-24 წლის კვლევებმა, რომელიც სამაყურებლო არჩევანის შესწავლას ისახავდა მიზნად, გამოავლინა მაყურებლის სურვილი, რაც შეიძლება მცირე დრო დაუთმოს კონტენტის მოხმარებას და ეს ტენდენცია დღითიდღე იზრდება. მედიაპლატფორმების მფლობელები ამას მაყურებლის არჩევანს უკავშირებენ, რომლებიც უპირატესობას ანიჭებენ შედარებით მცირე რაოდენობის სერიების მქონე ფილმებს. ასევე, ეგრეთ წოდებულ მინისერიალებს, სადაც სერიის ხანგრძლივობა 10-15 წუთს არ აღემატება და ამგვარი პროექტებისთვის ერთი საღამოც კი საკმარისია, უფრო მეტიც, მათ სანახავად მაყურებელს შეუძლია ნებისმიერი დროის შუალედის გამოყენება, თუნდაც საზოგადოებრივ ტრანსპორტში მგზავრობის დრო. თანამედროვე მაყურებელი უპირატესობას აძლევს მცირე, მაგრამ დასრულებულ ისტორიებს, მასზე დიდი დროის დანახარჯის გარეშე. შესაძლოა ეს ჩვენი ცხოვრებისეული რიტმის დაჩქარებამ განაპირობა, ასათვისებელი ინფორმაციის მასივის ზრდამ და ასევე აუდიტორიის სურვილმა, რაც შეიძლება მრავალმხრივი და მრავალფეროვანი კონტენტი მიიღოს.

ციფრული გარემო ჩვენი გარემოს პარალელურად არსებობს, დროის იმავე განზომილებაში, სადაც თანამედროვე მაყურებელს უწევს არსებობა, სადაც ის

3 Reuters, US Streaming, 2024.

მრავალი სოციალური როლის შემსრულებელია და სადაც გართობისა და რეკრეაციის მიზნით აშინებს ინფორმაციის დიდი მოცულობები, სქელი წიგნები, გრძელი პოსტები, ხანგრძლივი ვიდეო რგოლები, ვიდეოფაილის ყურებასაც კი, მხოლოდ მისი ხანგრძლივობის დადგენის შემდეგ იწყებს. ინფორმაციის მასივი იზრდება, მაგრამ ჩვენი მეხსიერების ბანკი, ყურადღების რეზერვუარი უცვლელი რჩება. ამიტომაც, ციფრული რეალობა ინფორმაციის იმგვარ ფრაგმენტირებას, დანაწევრებას ახდენს, რაც ჩვენგან საფუძვლიან კონცენტრირებას და მიმდინარეში ღრმა წვდომას არ ითხოვს. ვიდეორიგი ერთგვარ ჰიპნოტურ გარემოში გვამყოფებს, როდესაც ვერ ვწყვეტთ ყურებას და ამასთან, აღარც კი გვახსოვს, რა ვნახეთ, რისთვის ვნახეთ და რისთვის შემოვრჩით. ქსელური სერფინგი, სქროლვა ჩამთრევი და ჩვენთვის ნაკლებ გაამრებელი პროცესია. მრავალი ამოცანით დანაწევრებული თანამედროვე ადამიანი, მის შესასრულებლად სხვადასხვა პროგრამულ სერვისშია ჩაძირული. გარემო სხვადასხვა ფანჯარას, გვერდს უხსნის და ილუზიას უქმნის, რომ ის არის მიმდინარეს მაკონტროლებელი. სინამდვილეში, ციფრულ გარემოში დატოვებული კვალი ის ალგორითმია, რომელიც შემდეგ თავად არჩევს დღის წესრიგს და დაუსრულებლად გვთავაზობს ერთი და იმავე თემატიკის კონტენტს. მაყურებლის/მომხმარებლის ამ ქცევითი მონაცემების შეგროვება და ანალიზი, სანახაობის უწყვეტი პერსონიფიცირებული ალგორითმული გადაწყობა ავსებს სტრიმინგ-პლატფორმების არქივს, ამ მაყურებლის ინტერესების შესახებ მოგროვებული ინფორმაციით.

ყურებადობის პროცესი მოხმარებისა და წარმოების ერთგვარ ჰიბრიდულ პროცედურად იქცევა და ვიდეორიგის შენახვისა და ჩვენების ამგვარი ალგორითმული სისტემების ციფრულ პლატფორმებში (YouTube, TikTok, Netflix და სხვა) ჩანერგვა ცვლის არა მხოლოდ მაყურებელს, არამედ სანახაობასაც. ეს პროცესი სრულად განსხვავდება ტრადიციული კინემატოგრაფიული ყურებადობის რეჟიმისგან, მაშინაც კი, თუ სანახაობა იდენტურია. მაყურებელი მრავალი სამანქანო პროცედურის, ალგორითმის თანამონაწილეა – როდესაც სანახაობას მასთან ერთად ირჩევენ, მასთან ერთად და მის გარეშე მასავით უყურებენ.

ჩვენ ვტოვებთ კომენტარს, ეგრეთ წოდებულ „ციფრულ კვალს“, როგორც სამაყურებლო ყურების

შედგეს, ალგორითმულ პროფილს, ქცევის მოდელებს, რომლებიც შემდეგ შემოსათავაზებელ კონტენტს აანალიზებს, ამონტაჟებს და ერგება მომხმარებელს – დაწყებული გამოსახულების ხარისხიდან, დასრულებული ყურების სიჩქარის კოეფიციენტით.

ციფრულმა ეპოქამ შექმნა თავისუფალი დროის იმგვარი ინდუსტრია, რომელმაც კონტენტის მოხმარება თვისობრივად შეცვალა. ციფრულ სამყაროში, დრო ეკონომიკური რესურსია, რომელიც რაციონალურად უნდა დაიხარჯოს. სერიული წარმოების მოდელებს ამ ფაქტორზე დაშენდა, აქცია რა თავისუფალი დროის გაყვანის მოსახერხებელ საშუალებად. თავისუფალი დროის ინდუსტრიაში სერიალს განსაკუთრებული ადგილი უკავია. თუ ერთი სერიის საშუალო ხანგრძლივობა საათს არ აღემატება, გაცილებით ეფექტურია მისი ონლაინ ყურება, ვიდრე კინოთეატრში ფილმის სანახავად წასვლა, მით უფრო, როდესაც არ ხარ დარწმუნებული, რომ ესა თუ ის ფილმი შენს მოწონებას დაიმსახურებს.

ტელემედიის კლასიკურ კვლევებში მრავლად შევხვდებით იმგვარ დებულებებს, რომლებიც სერილების დაბალ ხარისხზე, დაბალ გემოვნებაზე, წარმოების სიიაფზე, ტექნოლოგიურ სიმწირზე მიუთითებენ. თუმცა, დღეს სერიული წარმოების პროდუქტი პრაქტიკულად არ ჩამოუვარდება კინემატოგრაფიულს, ეს იქნება სარეჟისორო, დრამატურგიული, სამსახიობო-საშემსრულებლო მაჩვენებელი, თუ პროფესიული წარმოება, ზრდადი ბიუჯეტი და ვარსკვლავური მოთხოვნა. სერიאלები თანდათანობით უფრო და უფრო გამომგონებლობით შემოქმედებით ელემენტებს აერთიანებს. ჯერ კიდევ 10 წლის წინ ნეტფლიქსმა 2014 წელს გამოსახულების ფორმატისადმი მკაფიო მოთხოვნა დააყენა, კონტენტს ორიგინალის ბრენდი უწოდა, რაც ნიშნავდა 4K და Ultra HD ფორმატებში ფილმებისა და სერიალების წარმოებას, ეს გადაწყვეტილება ერთგვარად დააზღვევდა სტრიმინგებს სამომავლოდ, ვინაიდან რამდენიმე წელიწადში რთული იქნებოდა იმგვარი ტელევიზორის პოვნა, რომელსაც Ultra HD მხარდაჭერა არ ექნებოდა.

ნეტფლიქსისა და სხვა სტრიმინგ სერვისების მონოპოლიამ მაყურებელიც თან გაიყოლა ციფრულ სამყაროში, ისევე როგორც მრავალი რეჟისორი, მსახიობი თუ სცენარისტი გადაიბირა მრავალსერიიან ვებფორმატზე.

ბრიტანელი ექსპერტების აზრით, სტრიმინგ სერვისების განვითარებამ და ასევე სერიალების პოპულარობის ზრდამ გარკვეულად შეცვალა კინოინდუსტრიაში მიმდინარე პროცესები. ვებსერიალების პოპულარობა არა მხოლოდ მათ სენსაციურობაშია, არამედ იმაშიც, რომ მათი შინაარსი შეიცვალა. თუ ტელეშოუ ადრე რამდენიმე კატეგორიაში თავსდებოდა: სიტკომი, საპნის ოპერა, კრიმინალური დრამა, ოჯახური სერიალი, დეტექტივი, სტანდარტიდან გადახვევა შესაძლოა რეიტინგებისთვის საზიანო აღმოჩენილიყო, დღეს სხვაგვარი ვითარებაა - სამაყურებლო მოთხოვნის აღრიცხვის მეთოდიკა საშუალებას იძლევა განსაზღვრო კონკრეტული გემოვნებისთვის მორგებული ტელეპროდუქტი. სტრიმინგ სერვისები რომლებსაც მომხმარებელთა გაჯეტებზე წვდომა აქვთ, დიდი მოცულობის ინფორმაციას ფლობენ მათი ინტერესისა და გემოვნების შესახებ: როდესაც აპაუზებ, განმეორებით უყურებ სცენას, ინახავ კადრებს, ფავორიტების კალათში ათავსებ, არეიტინგებ, აკომენტარებ, ყურებას თავს ანებებ და ასე შემდეგ - ეს არის ინფორმაცია, რომელზე დაყრდნობითაც პლატფორმა განსაზღვრავს, თუ როგორი იქნება შემდეგში შენთვის შემოსათავაზებელი პროდუქტი, რა შინაარსი შემოგთავაზოს, მოგერგოს და ამასთან გაამრავალფეროვანოს არჩევანი. შესაბამისად, შესაძლებელია დღეისთვის არსებული იმ 5 ძირითადი მიმართულების გამოყოფა, რომლებიც სამომავლოდ კიდევ უფრო მეტად განვითარდება:

- გამოსახულების ხარისხი - სტრიმინგ პლატფორმებისა და ვირტუალური რეალობის (VR) ტექნოლოგიების მეშვეობით, ტელესერიალების მაღალი გარჩევადობითა და მაღალი ხარისხით წარმოება (4K, 8K და VR) (Ultra HD ხარისხი უკვე გახდა სტანდარტი);
- პერსონალიზაცია და ინტერაქტიურობა - სერიალები უფრო მეტად მორგებული იქნება ინდივიდუალურ მაყურებელზე - მაყურებელი სულ უფრო მეტად გახდება მიმდინარეს „თანაავტორი“, თავად აირჩევს მოვლენების განვითარების მიმართულებას;
- კულტურული მრავალფეროვნება - გლობალური ბაზრისთვის სულ უფრო მომხიბვლელი გახდება

მრავალფეროვანი შინაარსი (მაგალითად, აზიური კონტენტის მზარდი ინტერესი ნეტფლიქსზე);

- დროის მართვა - მოკლე სეზონები და მინისერიალები - მაყურებელი სულ უფრო მეტად ცვლის ჩვევებს, რაც იწვევს მოკლე, მკვეთრად გამოკვეთილი და კონცენტრირებული სეზონების მოთხოვნას;
- ჰიბრიდული ფორმატებისა და ალტერნატიული პლატფორმების გამოყენება - სერიალები შეიძლება მრავალფეროვან მედია ფორმატში არსებობდეს: კომიქსების, ვიდეოთამაშების, პოდკასტებისა და სხვა.

დღევანდელი აუდიტორია აღარ არის მაყურებელთა ერთობა, ყოველი მაყურებელი ცალკე აღებული აუდიტორიაა, რომლისთვისაც განსხვავებული ისტორიები, გმირები, პრობლემები იძებნება. შედეგად კი მრავალი ისეთი სერიალი, რომლებიც ტრადიციულ სასერიალო სივრცეში არც არასდროს გამოჩნდებოდა, მაგრამ მომავალი სწორედ მათია „მაყურებელი-აუდიტორიისა“, და უფრო იშვიათად „სახალხო“ ჰიტებისთვის (მაგალითად, როგორც „სამეფო კარების თამაშები“, „მეგობრები“, „სოპრანოს კლანი“).

სერიული წარმოება შეაღწევს ყველგან და მოიცავს ყველაფერს, იმასაც კი, რასაც კინემატოგრაფი დღემდე ფრთხილად და შიშით ეკიდება. მაგალითად, გაბრიელ გარსია მარკესის „მარტოობის 100 წელიწადი“, თავად მარკესსაც ფილმისთვის უვარგის წყაროდ მიაჩნდა, ნეტფლიქსმა საავტორო უფლებები 2019 წელს შეიძინა და საპრემიერო ჩვენებები 2024 წლისთვის დაგეგმა.⁴

ამ ფონზე კინომ თითქოს დაკარგა მაყურებელთან კავშირი, ის თითქოს აღარ იცნობს მას. მან არ იცის, ის პროდუქტი წარმატებული იქნება თუ არა. ამას ემატება წარმოების სიძვირე და რისკების შემცირების მიზნით ნაცადი რეცეპტურით დაშტამპვა.

შეიცვალა საზოგადოების სერიალისადმი მიდგომაც. რა თქმა უნდა, მწარმოებელი ყოველთვის დაინტერესებულია, მაყურებელი მიაჯაჭვოს თავის პროდუქტს და თუ ეს მოახერხა, შემდეგ ნაკლებად აქვს რეკლამა სადარდებელი. ის, ვინც წამოეგება, თავადვე დაიწყებს მომდევნო - სერიის ძებნას. აუდიტორიის სერიალზე მიჯაჭვულობის ტექნოლოგიები უკვე კარგად ნაცნობია - სიუჟეტში დამაინტრიგებელი

4 Hudspeth, Everything, 2025.

ლი ან დაუსრულებელი მოქმედების, კვანძის გახსნის წყვეტით – ფარდის ჩამოშვების შემდეგ რა იქნება? – მოქმედების მოლოდინის გაჩენით. იგივე და უფრო მკაცრი ტექნიკაა, თუ მთავარი ინტრიგა არ იხსნება და შემდგომ სეზონზე გადადის. ეს ხერხები, რომლებიც სერიალის მწარმოებლებმა მარკეტოლოგებისგან ისესხეს, საუკუნეთა გასაყარზე შემუშავდა. ადამიანი, რომელმაც შემთხვევითაც კი მოკრა თვალი ეკრანზე მიმდინარეს, სიუჟეტში მარტივად ერთდება. შეიძლება ითქვას, დღეს ისინი იმავე როლს ასრულებენ, რასაც რომანი ასრულებდა თავის დროზე და რასაც მკითხველი ხარბად ეწაფებოდა. რომანებიც, სერიალებიც – მეორე ცხოვრებით, უფრო მეტად დატვირთულია სანახაობით და მომხიბვლელობით გამოირჩევა. თუმცა, მას თავისი საფასური აქვს, რეალობიდან მოწყვეტა, რომელიც განსაკუთრებით მძაფრად აღიქმება, თუ სერიალის წარმოება მოულოდნელად შეწყდა ან სეზონი დასრულდა და ასე შემდეგ.

ნებისმიერი განვითარება ამ სფეროში ტექნოლოგიურ განვითარებასთან ბმაშია. მოძველებული

დრავერის განახლება ახალი დრავერით ხდება. თავის დროზე ვიდეოკონტენტმა ტელევიზორში გადაინაცვლა, ტელევიზორიდან – გაჯეტებში, რამაც ტრანსფორმაციების, ცვლილებების მთელი რიგი გამოიწვია. ასეთივე იქნება სმარტფონების ეპოქის ახალი მოწყობილობით ჩანაცვლება და როგორც დღეს უკვე ფართოდ მსჯელობენ, ეს VR ტექნოლოგიები, არა მხოლოდ მხატვრულ სამყაროს შეცვლის, არამედ – მაყურებელსაც. ამ სამყაროს დამკვირვებლის პოზიციიდან, მომხმარებელი თანამონაწილე გახდება ვირტუალური რეალობის, რომელიც გაცილებით მომხიბვლელია, ვიდრე არსებული, – პერსონალიზებული კონტენტით, მაყურებელსა და სცენას შორის არსებული სივრცის სრული მსხვერვით.

და მაინც, იმდენად სწრაფმავალია ტექნოლოგიების განვითარება, ახალ-ახალი დრავერებით ძველის განახლება – ნებისმიერი მოსაზრება, რომელიც დღეს მედიის, კომუნიკაციების თეორიაში რაციონალურად ჟღერს, ხვალ ჯადოსნური ლილაკით DELETE უკვალოდ გაქრება ციფრული ისტორიიდან.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Hudspeth Ch., Everything You Need to Know About One Hundred Years of Solitude, 2025. https://www.netflix.com/tudum/articles/one-hundred-years-of-solitude-release-date-news-cast-trailer?utm_source=chatgpt.com 24/06/2025.
- McLuhan M. W., Lamberti E., Scheffel-Dunand D., The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man, Toronto, 2011.
- Korshunov V., Digital Human Being: New Viewer and New Character, International Journal of Cultural Research, #2(43), Moscow, 2021, 21-33.
- Reuters, US Streaming Viewership Surges in July Due to Olympics, Nielsen Reports, 2024. https://www.reuters.com/business/media-telecom/us-streaming-viewership-surges-july-due-olympics-nielsen-reports-2024-08-20/?utm_source=chatgpt.com 24/06/2025.
- Сергеева И. Л., Трансформация массовой культуры в цифровой среде, Культура и цивилизация, Том 6, Выпуск 6А, 2-16, с. 55–65.
- Sokolova N., Digital Culture or Culture in the Digital Age, International Journal of Cultural Research, #3(8), Moscow, 2012.

THE IMPACT OF DIGITAL MEDIA PLATFORMS ON FILM AND TELEVISION AUDIENCES

Nana Dolidze

Keywords: *Digital technologies, audience, audience characteristics, fragmented audience, agenda, social networks, multimedia text, audience perception, interaction*

Digital technologies have fundamentally transformed the way visual content is consumed, making the viewer himself a creator who can create photos, videos, music, and animation through specialized programs and applications: communication of multimedia content by the combination of visual, audio and text elements. Boundless opportunities for self-expression and creativity have unfolded for people. If the 20th century focused on expanding the audience with relevant, uniform content catering to a single consumer interest, the 21st century has brought about audience fragmentation, with content tailored to individual interests and tastes. Media and digital technologies have created a new type of audience—one that prefers fragmented, short messages and becomes actively involved and participatory in the content stream. The audience is no longer satisfied with traditional “watching”; they move from passive to active, demanding interaction and feedback. The viewer creates his own agenda and code of conduct, but this is only an appearance, an illusion that satisfies their ambition for “significance,” sympathy, and complicity. Digital technologies have altered the methods of achieving goals, transforming the user but not the goal itself. We live in an era of computer simulations and virtual reality, which impacts not only the content and format of creativity but also the forms of its distribution and perception. Today, research on the impact of new technologies on art and media, as well as on the audience of new art and media, is gaining particular relevance in digital culture studies. Specifically, it examines how digital technologies have changed the audience and how the behavior of the mass audience has transformed into the behavior of the individual user.

Digital, digitization, “digital transformation,” “digital revolution,” these are widely used terms. The beginning of the Internetization process since the 1970s has contributed to this. The transition of audio and video texts to digital format has laid the foundation for qualitative changes in the functioning of the media, when any physical, analog and static content was transformed into digital and laid the foundation for personal, i.e. human, information formats controlled by the user. On the other hand, by transforming complex technologies into simple forms, technologies have become tools for intercultural communication. Vertical, hierarchical forms of communication have been replaced by horizontal, networked structures and a heterogeneous global society.

Media and digital technologies have created a new type of audience, a viewer who chooses fragmented, short messages, who becomes an actor and participant in what is happening. He is no longer satisfied with traditional “watching”, moves from passivity to activity and

demands interaction and feedback. The viewer creates his own agenda and rules of behavior, but this is only the external side, an illusion that does not satisfy his ambition of “significance”, co-experience and participation. Digital technologies have changed the method of achieving the goal, changed the user, not the goal itself.

Digital technologies have changed the nature of viewing visual content, turning the user into a creator who, using specialized programs, gadgets and applications, can create photos, videos, music, animations. Multimedia content is a message that combines visual, audio and text elements. It seems that it has opened up unlimited opportunities for people for self-expression and creativity. If the 20th century was focused on expanding the audience on a single consumer interest and on relevant content, the 21st century has offered us audience clustering, individual interest and taste-tailored content processed by algorithms.

Media and communication theorist Marshall McLu-

han wrote: “Any technology creates a new environment. Writing and papyrus created the social environment that we have come to think of as the empires of the ancient world. The invention of the wheel created an entirely new environment of unimaginable scale, printing an unexpected new environment—it created an audience. The transition from mechanical technologies, including the wheel, to technological circuits is the expression of the greatest transformation of all time.”¹

And indeed, we live in an era of computer simulations and virtual reality, which affects not only the content and format of creativity, but also the forms of its distribution and perception. Today, the study of the impact of not only the latest technologies on art and media, but also on the audience of new art and media, is gaining particular relevance in digital culture studies. In particular:

How have digital technologies changed the audience, how has the behavior of the mass audience transformed to the behavior of the individual consumer, and what has mass culture itself become?

In the virtual space, a person acquires a different informational existence, where the values of the real world gradually shift to the virtual, the border between them becomes blurred, and the illusory attitude towards existence becomes stronger. In mass culture, we can note 2 types of digitality:

The first is when classic, analog cultural objects are transferred to electronic form

The second, when cultural objects—in their essence and form—are electronic, created and produced in a digital environment.

These factors have also changed mass culture, adding signs of convergence, changing both the speed of its dissemination and the mechanism of its production and creation. Technologies have also changed the nature of the work to be done—the process of creation—it is not only a translator of content, but also a co-creator with the digital consumer community.²

In recent years, the world of entertainment has undergone a global revolution, driven by the rise of the Internet and the emergence of streaming platforms. One

of the most important trends has been the change in the way people consume TV series. Viewers were used to watching TV series on a set schedule with commercial breaks. The Internet has changed all the rules of the game, offering us an alternative: online streaming, i.e. a convenient and flexible way to watch series. Popular streaming platforms where you can watch TV series and movies: Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, HBO Max (now Max), Apple TV+, Hulu, Paramount+, Crunchyroll, Rakuten TV, and more.

According to the latest Nielsen report, in July 2024, streaming platforms accounted for 41.4% of total television viewing in the US, more than traditional cable and broadcast networks. YouTube became the first platform to capture more than 10% of total television usage. These trends indicate that viewers are increasingly preferring streaming services over traditional cable TV.³

One of the main reasons for the growth of streaming platforms is their accessibility. Unlike traditional television, where watching series depends on a fixed schedule and the availability of certain channels, online platforms offer a wide range of series and movies. Users can watch their favorite series whenever they want, wherever they want, and however they want—using mobile or computer devices.

However, streaming platforms, unlike television, give users the advantage of uninterrupted viewing, without any commercial breaks, focusing on the current situation, fully immersing themselves in the world of the series, and watching until the end without interruption, which is essentially different from the perception of a series shown on television.

The series marathon is based on watching the next episode without any interruption, waiting. The viewer can watch the series one by one, immerse themselves in the dramaturgical collisions, feel, understand, identify with the environment. At the same time, influence the current. He is no longer just a consumer of content, streaming platforms have given the viewer a brand-new role, a tool of authorship, and now he can

¹ McLuhan et al., 2011, 5

² Transformatsiya massovoi kul'tury v tsifrovoy srede [Transformation of mass culture in digital field]. Sergeeva I.L. (2016) Kul'tura i tsivilizatsiya [Culture and Civilization], 6 (6A), pp. 55-65.

³ “US streaming viewership surges in July due to Olympics, Nielsen reports” https://www.reuters.com/business/media-telecom/us-streaming-viewership-surges-july-due-olympics-nielsen-reports-2024-08-20/?utm_source=chatgpt.com

change or rewrite an episode, or completely produce a new creative project. Many platforms even allocate a special space for this, and the opportunity to reach a wide audience without going through the complicated system of traditional television channels.

The Internet has also changed the way we consume content, especially when it comes to TV series. Online streaming platforms offer a wide selection of series, access at any convenient time and place, no ads, and the possibility of endless “binge watching.” The Internet has become a new era in the development of television content, providing unique opportunities not only for individual users, but also for creative teams.

2023–24 viewer choice studies reveal the desire of viewers to devote as little time as possible to consuming content, and this trend is growing by the day. Media platform owners attribute this to the choice of viewers opting for series with relatively fewer episodes. Also, the so-called miniseries where the duration of the series does not exceed 10–15 minutes, and even one evening is enough for such projects, moreover, the viewer can use any time interval to watch them, even while traveling in public transport. A modern viewer prefers short but complete stories, without spending a lot of time on them, probably due to the acceleration of our life rhythm, the increasing amount of information to be absorbed, and the audience’s desire to receive as versatile and diverse content as possible.

The digital environment exists in parallel with our environment, in the same dimension of time where the modern viewer has to exist, where he performs many social roles and where, for the sake of entertainment and recreation, he is intimidated by large volumes of information, thick books, long posts and video clips, and even starts watching a video file only after determining its duration. The mass of information is growing, but our memory bank, the reservoir of attention, remains unchanged. So, digital reality fragments and divides information in such a way that it does not require thorough concentration and deep penetration into the current from us. A video sequence puts us in a kind of hypnotic environment when we cannot stop watching and, at the same time, no longer even remember what we saw, why we saw it, and why we stayed there. Web surfing, scrolling is an absorbing and poorly understood process for us. A modern person, divided by many tasks, is immersed in

various software services to perform it. The environment opens up different windows, pages, and creates the illusion that it is in control of what is happening. In reality, the trace left in the digital environment is the algorithm, which then chooses the agenda and endlessly offers us content on the same topic. The collection and analysis of this behavioral data of the viewer/user, the continuous personalized algorithmic rearrangement of the spectacle, fills the archive of streaming platforms with information collected about the interests of this viewer.

The process of viewing becomes a kind of hybrid procedure of consumption and production, and the introduction of such algorithmic systems of storing and displaying video sequences into digital platforms (YouTube, TikTok, Netflix, etc.) changes not only the viewer, but also the spectacle. This process is completely different from the traditional cinematic mode of viewing, even if the spectacle is identical. The viewer is a participant in many machine procedures, algorithms – when the spectacle is chosen with him, watched with him, watched without him as he is.

We leave a comment, a so-called “digital footprint” as a result of viewing, an algorithmic profile, behavioral models that then analyze, edit, and tailor the content we offer to the user, from image quality to viewing speed.

The digital age has created a kind of free time industry that has qualitatively changed the consumption of content. In the digital world, time is an economic resource that must be spent rationally. The serial production model was also built on this factor, turning it into a convenient way to spend free time. The TV series holds a special place in the free time industry. Watching a series—the average duration of which does not exceed an hour—online is much more efficient than going to a movie theater, especially when you are not sure whether this or that film will deserve your approval.

In classical studies of TV media, we often encounter statements that indicate the low quality, low taste, cheapness of production, and technological scarcity of series. However, today the product of serial production is practically not inferior to the cinematic one, whether in terms of directorial, dramaturgical, acting and performance indicators, or professional production, growing budgets and star demand. Series are gradually combining creative elements with increasing inventiveness. Even 10 years ago, Netflix in 2014 set a clear requirement

for the image format, calling the content an original brand, which meant the production of films and series in 4K and Ultra HD formats. This decision would insure streaming in a way in the future, since in a few years it would be difficult to find a TV that would not have Ultra HD support.

Netflix and other streaming services have also brought viewers into the digital world, just as many directors, actors, and screenwriters have switched to the multi-episode web format.

According to British experts, the development of streaming services and the growth of the popularity of TV series have somewhat changed the processes taking place in the film industry. The popularity of web series lies not only in their sensationalism, but also in the fact that their content has changed. If a TV show used to be classified into several categories: sitcom, soap opera, crime drama, family series, detective, deviation from the standard could be detrimental to ratings, today the situation is different: the methodology of accounting for viewing demand allows you to determine a TV product tailored to specific tastes. Streaming services that have access to users' gadgets have a large amount of information about their interests and tastes: when you pause, re-watch a scene, save footage, add to your favorites basket, rate, comment, stop watching, etc. This is the information on which the platform determines what the product will be like in the future, what content to offer to suit you and at the same time diversify your choice. Accordingly, it is possible to distinguish 5 main directions that exist today, which will develop even more in the future:

- Image quality: Through streaming platforms and virtual reality (VR) technologies, high-definition and high-quality production of TV series (4K, 8K and VR) (Ultra HD quality has already become the standard).
- Personalization and interactivity: TV series will be more tailored to the individual viewer—the viewer will increasingly become a “co-author” of the current events, choosing the direction of the development of events themselves.
- Cultural diversity: diverse content will become increasingly attractive to the global market (for example, the growing interest in Asian content on Netflix).
- Time Management: Short Seasons and Mini-Series, viewers are increasingly changing their viewing habits, leading to a demand for short, sharp, and focused seasons.
- Using hybrid formats and alternative platforms: TV series can exist in a variety of media formats: comics, video games, podcasts, and more.

Today's audience is no longer a unified group of viewers; each viewer is an individual audience for whom different stories, characters, and issues are tailored. As a result, numerous series emerge that would never have found a place in the traditional serial landscape. However, the future belongs precisely to these series created for the “viewer-as-audience” and, less frequently, to “mainstream” hits such as *Game of Thrones*, *Friends*, *The Sopranos*).

Serial production will enter everywhere and encompass everything, even those that film still approaches with caution and fear. For example, in 2019, Netflix acquired the copyright to Marquez's *100 Years of Solitude*—which the author himself considered an unsuitable source for a film—and has scheduled premieres for 2024.⁴

Against this backdrop, cinema has seemingly lost touch with the audience, as if they no longer know them. They do not know whether this or that product will be successful or not. Added to this is the high cost of production and the tendency to stick to a tried-and-true formula in order to reduce risks.

The public's approach to the series has also changed. Of course, the producer is always interested in hooking the viewer on his product, and if they succeed, then they have less advertising to worry about. The one who is hooked will start looking for the next series himself. Technologies of creating an audience's addiction to the series are already well known: intriguing or endless action in the plot, a break in the opening of the knot, etc., lowering the curtain and what will happen next? Creating anticipation of action. The same and more stringent technique is used if the main intrigue is not resolved and moves on to the next season. These methods, borrowed by series producers from marketers, were developed at the turn of the centuries. A person even accidentally catching sight of what is happening onscreen easily gets drawn to the

4 Everything You Need to Know About One Hundred Years of Solitude https://www.netflix.com/tudum/articles/one-hundred-years-of-solitude-release-date-news-cast-trailer?utm_source=chatgpt.com

plot. We can say that today they play the same role that the novel eagerly absorbed by readers played in its time. Both novels and TV series have a second life, more intense, more spectacular, and more fascinating. However, it has its price, a disconnection from reality, which is especially felt if the production of the series has suddenly stopped, or the season has ended, etc.

Any development in this area is connected with technological development. Updating an outdated driver is done with a new driver. At one time, video content moved to TV, and from TV to gadgets, leading to a whole series of transformations, changes. The same will be the replacement of the era of smartphones with a new device,

and as is already widely discussed today, these will be VR technologies, which will not only change the artistic world, but also the viewer, who will turn this world from an observer into a participant, albeit a virtual reality, but much more fascinating than the existing reality. With personalized content, completely breaking the space between the viewer and the stage.

And yet, the development of technologies, the updating of old ones with new drivers, is so rapid that any idea that sounds rational in media and communications theory today will disappear from the pages of digital history with the magic DELETE button tomorrow.

REFERENCES:

- McLuhan M.W., Lamberti E., Scheffel-Dunand D. (2011) *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Transformatsiya massovoi kul'tury v tsifrovoy srede [Transformation of mass culture in digital field]. Sergeeva I.L. (2016) *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 6 (6A), pp. 55-65
- Digital Culture or Culture in the Digital Age?, N.SOKOLOVA *International Journal of Cultural Research*, 3(8). 2012;
- Digital Human Being: New Viewer and New Character V. KORSHUNOV *International Journal of Cultural Research*, 2 (43) 2021;
- <https://www.statista.com/statistics/278414/number-of-worldwide-social-network-users/#statisticContainer>.

ციფრული მედიის აქტუალური ტენდენციები და გამოწვევები თანამედროვე საერთაშორისო და ქართულ მედია სივრცეში

დავით დოლიძე

საკვანძო სიტყვები: მედია და გლობალიზაცია, საერთაშორისო მედია ბრენდები, ციფრული ერა, მულტიმედიური ჟურნალისტიკა, ტრანსნაციონალური მედია კორპორაციები

გლობალიზაციის პირობებში საინფორმაციო სივრცე სრულიად ტრანსფორმირდა, ეს გამოიხატება ინფორმაციული ტექნოლოგიების მოდერნიზაციითა და სოციალური მედიის განვითარებით. ტრადიციული მედია ეტაპობრივად კარგავს თავის თვითმყოფადობას, სურს გადარჩეს და ამისთვის ცდილობს, ინტეგრირდეს ახალ მედიასთან, რომელიც, თავის მხრივ, წარმოუდგენელია ონლაინ საინფორმაციო სივრცისა და სოციალური ქსელების გარეშე.

საკონფერენციო ნაშრომი მიზნად ისახავს გლობალიზაციის პირობებში მედიის ტრანსფორმირებისა და განვითარების ძირითადი მახასიათებლების გაანალიზებასა და წარმოჩენას. კვლევაში ასევე წარმოდგენილი იქნება ის ძირითადი სქემები, რომლებითაც საერთაშორისო მედია ბრენდები ცდილობენ, ერთი მხრივ, აითვისონ რაც შეიძლება მეტი ქვეყნის საინფორმაციო სივრცე, სადაც დააარსებენ თავიანთ ლოკალურ რედაქციებს და, მეორე მხრივ, ფეხი აუბან კონტენტის გაციფრულების ტენდენციებს. ბევრი მათგანი ამ ყოველივეს წარმატებით ახორციელებს, თუმცა, ხშირად არის შემთხვევები, როდესაც ლოკალური რედაქციის მუშაობა წარუმატებელიც აღმოჩენილა. აგრეთვე, ძალზე საინტერესოა, თუ როგორ ხდება საერთაშორისო მედია ბრენდების კონცეპტუალური მოდელების ტრანსფორმირება უშუალოდ ქართულ რეალობაში. სწორედ ეს საკითხები განაპირობებს საკვლევი თემის აქტუალობას.

საკონფერენციო ნაშრომის სამეცნიერო სიახლე გვესახება, რომ ქართულ სამეცნიერო სივრცეში პირველად ჩატარდება სრულფასოვანი კვლევა საერთაშორისო მედია ბრენდების წარმატებისა თუ წარუმატებლობის ძირითადი მიზეზების გასაგებად. საკითხები, რომელთა განხილვასაც ვაპირებთ აღნიშნულ სამეცნიერო კვლევაში, ძირითადად ეხება ონლაინ ჟურნალისტიკის თანამედროვე ტენდენციებს, მის პროდუქტებსა და პრაქტიკას როგორც საერთაშორისო, ისე ქართულ მედიასივრცეში. აგრეთვე, გამოკვლეული იქნება ბოლოდროინთი ტრანსნაციონალური მედიასაშუალებების კონცეპტუალური მოდელების ტრანსფორმირების კონცეფცია.

ინტერნეტი გახდა ტრადიციული მედიის კარგი პარტნიორი, მაგრამ ასევე - ძლიერი კონკურენტი. ის ამჟამად ინარჩუნებს თავის პოზიციას, როგორც ძალიან პოპულარული საკომუნიკაციო საშუალება, რომელიც დაკავშირებულია მედიაუ-

დიტორიის ახალგაზრდა და საშუალო ასაკის თაობებთან. ის ასევე ფუნქციონირებს, როგორც განსაკუთრებით მნიშვნელოვანი ინსტრუმენტი განათლების გასაუმჯობესებლად, როგორც ფართო სპექტრის სამუშაო ბიზნესისა და მარკეტინგული აქტივობების

განხორციელების სივრცე. ტრადიციულ მედიაში ძალიან კარგად ესმით, რომ ამ ასპექტების იგნორირება არ შეიძლება. ციფრული კომუნიკაციის ახალ ტენდენციებზე რეაგირებით, ისინი ცდილობენ გამოიყენონ ინტერნეტის მრავალი უპირატესობა საკუთარი სარგებლისათვის.

ჟურნალისტის პროფესიის მიმდინარე ტრანსფორმაციები თვალსაჩინოა ასევე, განვითარებადი ციფრული აქტორების შემთხვევაში, რომლებიც საკუთარ თავს ჟურნალისტებად ასახელებენ - ხშირად არ გააჩნიათ სტანდარტული პროფესიული მომზადება და ინსტიტუციური გამოცდილება. თუმცა, უნდა აღინიშნოს, რომ ამ ტიპის ციფრულ ჟურნალისტებს შეუძლიათ, მიუხედავად მათი ხანდახან საკამათო საჯარო იმიჯისა, პირდაპირ ან ირიბად ითანამშრომლონ ძირითად მედიასაშუალებებთან (მაგალითად, ცნობილ ყოველდღიურ გაზეთებს შეუძლიათ გამოიყენონ და საფუძვლიანად გამოიძიონ WikiLeaks-ის მიერ გამოქვეყნებული მასალები).

დღეს ჟურნალისტებს - მათ, ვინც მუშაობენ მედია ორგანიზაციებში, ასევე მათ, ვინც ოპერირებენ მეინსტრიმ მედია ინდუსტრიის გარეთ - შეუძლიათ, დაამყარონ პირდაპირი კონტაქტი აუდიტორიასთან და ასევე აქვთ მეტი არჩევანი, თუ სად გამოაქვეყნონ თავიანთი ახალი ამბები. მიუხედავად იმისა, რომ არ არსებობს ზოგადად მიღებული კონსენსუსი, რომელიც განმარტავს, თუ როგორ შეცვალა ინტერნეტმა ახალი ამბების წარმოების, გავრცელებისა და წვდომის გზები, ჟურნალისტები მაინც თანხმდებიან, რომ აშკარაა ბევრი ცვლილება ახალი ამბების პროფესიული წარმოების თვალსაზრისით.

ბრიტანულ მედიაკვლევაართა აზრით, მედია ბაზარი შეიძლება აღიქმებოდეს, როგორც ბიზნეს სექტორი, რომელიც შედგება ორი განსხვავებული სფეროსგან - სამომხმარებლო სეგმენტი, სადაც პროდუქტებს სთავაზობენ მომხმარებელს და სარეკლამო ბაზარი, სადაც რეკლამის განმთავსებლები ყიდულობენ სარეკლამო სივრცეს თავიანთი პროდუქტის საჯაროდ წარმოჩენისთვის.

ბეჭდური პრესის ტირაჟის კლება მოწმობს, რომ, ზოგადად, გაზეთებს ხალხი გაცილებით ნაკლებად კითხულობს, ვიდრე წარსულში. ისინი მეტ დროს უთმობენ კომპიუტერთან თამაშსა და მუშაობას.

აღსანიშნავია კიდევ ერთი ფაქტი, რომ საგრძნობლად შეიცვალა გაზეთების კითხვასთან დაკავშირებული ინფორმაციის საჭიროება. მკითხველთა შედარებით მცირე ნაწილი რეალურად აქცევს ყურადღებას საზოგადოების პოლიტიკურ თუ ეკონომიკურ ცხოვრებას, გაცილებით დიდ ნაწილს კი სანაცვლოდ ტაბლოიდური ჟურნალისტიკა აინტერესებს და ძირითად საინფორმაციო რუბრიკების გაცნობას, გართობას ამჯობინებს.

სოციალური მედია, როგორც ახალი ამბების ძირითადი წყარო ციფრულ ეპოქაში

ონლაინ სოციალური ქსელების შექმნა დაიწყო 2004 წლიდან. ეს პროცესი განპირობებული იყო ტექნოლოგიური წინსვლით და ვებ - 2.0-ის მასობრიობის ზრდით. ვებ - შინაარსის ამ ახალმა დინამიკურმა ტიპმა მომხმარებლებს საშუალება მისცა, შექმნან და ფართო აუდიტორიას გააცნონ საკუთარი პროდუქტები - ძალიან მიმზიდველი გახდა ასევე ბიზნეს საქმიანობასთან მიმართებაშიც. დღეისათვის, ხელმისაწვდომია სოციალური ქსელების ფართო სპექტრი. სოციალური მედია „აერთიანებს“ მომხმარებლებს სხვადასხვა საკომუნიკაციო პლატფორმის საფუძველზე, როგორებიცაა: Facebook, Twitter, Instagram, TikTok და სხვა. ამასთან, არსებობს ასევე სხვადასხვა სპეციალიზებული სოციალური მედია პლატფორმები, რომლებიც მომხმარებლებს აერთიანებენ მათი საერთო ინტერესებისა და ჰობის შესაბამისად. მაგალითად, LinkedIn გვთავაზობს საკომუნიკაციო საქმიანობას, რომელიც დაკავშირებულია პროფესიულ ზრდასთან, ადამიანურ რესურსებსა და ბიზნესის წარმოებასთან.

მკვლევრები ცდილობენ შეისწავლონ, როგორ ეძებენ ინტერნეტის მომხმარებლები სიახლეებს სოციალურ ქსელში, ისინი აცხადებენ, რომ აუდიტორიის ქცევა ერთი პლატფორმიდან სხვა რომელიმე პლატფორმამდე მერყეობს, განსაკუთრებით ორ ყველაზე მნიშვნელოვან ქსელს შორის - Facebook და Twitter. ფეისბუქზე შემთხვევითი სიახლეები განსხვავდება მომხმარებლისთვის მეტად გამიზნული ამბებისგან, რომლებსაც Twitter-ზე ეძებენ.

Instagram, Tumblr და Snapchat გაცილებით მეტად ტენდენციურად იზიდავს ახალგაზრდა მომხმარებლებს, ვიდრე Facebook ან Twitter, თუმცა Facebook, YouTube და Twitter არის ყველაზე მნიშვნელოვანი ონლაინ წყაროები პოლიტიკური, სოციალური თუ კულტურული სიახლეების გასაცნობად. ცალკეული მომხმარებლების პირადი პროფილების შეთავაზების გარდა, სოციალური ქსელები ასევე მოიცავს ანგარიშებს, რომლებსაც მართავენ კომერციული სუბიექტები და საჯარო დაწესებულებები, ფირმები და ასოციაციები, მაგალითად, უნივერსიტეტები. განათლების სექტორშიც კი გადამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს მარკეტინგული კომუნიკაციის შესაბამისი ფორმების გამოყენებას სამიზნე აუდიტორიასთან კავშირის დასამყარებლად და შემდგომ შესანარჩუნებლად. იმის გამო, რომ სოციალური მედიის საშუალებით კომუნიკაცია ძალზე ინტერაქტიურია, ბუნებრივია, გამონაკლისი არც „ტრადიციული“ მედია საშუალებები აღმოჩნდა – პრესა, რადიოსადგურები თუ ტელეარხები. მრავალმა გაზეთმა შექმნა თავისი ოფიციალური ანგარიში Facebook-ზე, რათა უზრუნველყოს ჰიპერტექსტური მითითებები ონლაინ – ბეჭდურ ვერსიაში ყველაზე საინტერესო მასალები.

ის ფაქტი, რომ სოციალური მედია შეიძლება განისაზღვროს, როგორც ჟურნალისტებსა და მიმღებებს შორის ურთიერთქმედების ინსტრუმენტები, დადასტურდა კვლევის შედეგებით. სოციალური მედიის ექსპერტის – პიტერ მურარის მტკიცებით, 20 პროფესიონალი ჟურნალისტისგან შეგროვებული კვლევის მონაცემები აჩვენებს საინტერესო ცვლილებას – უკუკავშირის უპირატეს ფორმებში. კერძოდ, გამოხმაურების „ტრადიციული“ ფორმები (მაგალითად, წერილები, სატელეფონო ზარები) შეიცვალა SMS-ით, ელექტრონული ფოსტით და ფეისბუქის ან ტვიტერის მეშვეობით მიღებული რეაქციებით.

სოციალური მედია ასევე დადებითად მოქმედებს გამოქვეყნებული კონტენტის საერთო ხარისხზე, რადგან მას ყურადღებით ადევნებს თვალს საზოგადოება და მედიასაშუალებების მფლობელებმა

ეს ძალიან კარგად იციან. ტენდენცია ძირითადად იწვევს ჟურნალისტური გაშუქების სტილის შემდგომ განვითარებას და მიზნად ისახავს უკეთ დააკმაყოფილოს მკითხველის მოლოდინები და მოთხოვნილებები, მაგალითად: მიმზიდველი სათაურების, მოკლე წინადადებების, საინტერესო ქვესათაურების, მულტიმედიური კონტენტის შექმნით.¹

ჟურნალ The Guardian-ის ციფრული ხელმძღვანელი არონ პილჰოფერი ამბობს: „ძალიან მტკიცედ ვგრძნობ, რომ ციფრულ ჟურნალისტიკას მკითხველბთან უშუალო საუბარი სჭირდება. ეს არის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი აქცენტის სფერო, რომელსაც ტრადიციული ნიუსრუმები რეალურად უგულებელყოფენ. თვალნათლივ ჩანს, რომ ვებ-გვერდი, რომელიც თიშავს კომენტარების ფუნქციას, შორდება საზოგადოებას, – რაც უპატიებელი შეცდომაა“.²

სოციალური მედიის შექმნილი ონლაინ ვირტუალური გარემო ასევე განსაკუთრებულია იმის გამო, რომ ის უბიძგებს ადამიანებს გაერთონ, შეიმეცნონ, მათთვის საჭირო ინფორმაცია მიიღონ და გაავრცელონ, მონაწილეობა მიიღონ სოციალურ ქსელთან დაკავშირებულ სხვადასხვა აქტივობაში. პია ალბინსონი და იასანთი პერერა ამ საკითხს სამომხმარებლო აქტივიზმის პერსპექტივიდან უყურებენ: „ვირტუალურმა სამყარომ უდავოდ მოახდინა რევოლუცია მომხმარებელთა პროსოციალურ აქტივიზმში.

სოციალური მედიის მეშვეობით მომხმარებლებს შეუძლიათ არა მხოლოდ მარტივად მიიღონ უამრავი ინფორმაცია, ასევე მათ გაუჩნდათ შესაძლებლობა ფოტო-ვიდეო კონტენტის გაზიარების და პეტიციებზე ხელმოწერისა და ღილაკზე ერთი თითის დაჭერით. ბუნებრივია, ეს ფაქტები უნდა აღიარონ იმ კომპანიებმა, რომლებიც ყიდიან თავიანთ პროდუქტებს სოციალური ქსელების საშუალებით და ასევე თანამედროვე მედიაინდუსტრიამაც“.³

ონლაინ რეკლამის განმთავსებლებმა, რომლებმაც იციან, რომელ გვერდებს სტუმრობს მათი სამიზ-

1 Murár, Social, 2014, pp. 185-193.

2 McDowell, The Brand, 2011, pp. 37-51.

3 Albinsson, Consumer, 2012.

ნე აუდიტორია ყველაზე ხშირად და, შესაბამისად, შეუძლიათ მიიღონ თავიანთი მომხმარებლების გეოგრაფიული კოორდინატები, შეუძლიათ მიმართონ მომხმარებლებს უფრო ინდივიდუალური და ზუსტი გზებით. თუმცა, ამ სახის ინფორმაციას ხშირად აგროვებენ არა უშუალოდ კონტენტის მწარმოებლები, არამედ კომერციული IT კომპანიები.

ციფრული მედიის მკვლევრები განიხილავენ ახალი ამბების გავრცელების თანამედროვე ტენდენციებს სოციალური ქსელების საშუალებით, ასახელებენ სხვადასხვა ახალ მახასიათებელსა და ელემენტს, რომლებიც გამოიყენება მსოფლიოს ყველაზე წარმატებულ სოციალურ ქსელებში. მაგალითად, თავდაპირველად განახლებულმა Apple News-მა მოსთხოვა მედია კომპანიებს შინაარსის გამოქვეყნება პირდაპირ მათ პლატფორმაზე. თუმცა, ამის საპირისპიროდ, Twitter-მა წამყვანი ონლაინ საინფორმაციო გამოცემების ვებგვერდებზე ჩააშენა საკუთარი ჩანართი, რომლის გამოყენებითაც ინფორმაციის გაზიარება და მისი სრული ვერსიის წაკითხვა არის შესაძლებელი, რათა უფრო მეტი ადამიანი მიეზიდა უშუალოდ Twitter-ზე. მალევე ამ წამოწყებას სხვა სოციალური ქსელებიც შეუერთდნენ.

როგორც როიტერის ჟურნალისტიკის კვლევითი ინსტიტუტის მკვლევარი და ციფრული ახალი ამბების ყოველწლიური ანგარიშების შემდგენელი ნიკ ნიუმენი აღნიშნავს, გამომცემლებისთვის ეს ნაბიჯები აჩენს უზარმაზარ დილემას – თუ მოიხმარენ ისეთ პლატფორმებს, როგორებიცაა Facebook, Twitter ან Snapchat, მათთან უფრო რთული ხდება პირდაპირი ურთიერთობების დამყარება.⁴ მაგრამ, მეორე მხრივ, თუ ისინი არაფერს გააკეთებენ, თითქმის შეუძლებელი იქნება მეინსტრიმ აუდიტორიის ჩართვა, რომლებიც მეტ დროს ატარებენ ამ პლატფორმებთან. ეს ახალი წამოწყებები მხოლოდ რამდენიმე მაგალითია იმისა, თუ როგორ კონკურენციას უწევს სოციალური ქსელები ტრადიციული მედიასაშუალებების მფლობელებსა და რეკლამის განმთავსებლებს აუდიტორიის მოზიდვის კუთხით.

ექვგვარეშეა, რომ ონლაინ მედია და ინტერნეტ-

თან დაკავშირებული კომუნიკაციის ფორმები გარდაქმნის ჟურნალისტიკური საქმიანობის ტრადიციულ შაბლონებს, რომლებიც დაკავშირებულია პრესის, რადიოსა თუ ტელევიზიის შეთავაზებულ ზოგად სტანდარტებთან. მედიისა და ტექნოლოგიების ევოლუცია უზარმაზარ როლს თამაშობს ჟურნალისტური ტექსტების შინაარსისა და გავრცელების ახალი ფორმების გაჩენაში.

დღევანდელი კომუნიკაციური ტენდენციების გათვალისწინებით, გასაკვირი არ არის, რომ ონლაინ სოციალური ქსელების ბევრ მომხმარებელს შეუძლია მიიღოს უახლესი ინფორმაცია ქვეყნის საშინაო და საგარეო საკითხებთან დაკავშირებით გაზეთის ერთი ნომრის შეძენისა და რომელიმე კონკრეტული ონლაინ ახალი ამბების სააგენტოს ვებპორტალზე შესვლის გარეშე.

ინოვაციური მიდგომები ციფრული მედიის სამყაროში

ინოვაცია დღესდღეობით აღიქმება, როგორც საზოგადოების სოციალური და ეკონომიკური განვითარების ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი ინსტრუმენტი. კონკრეტული ინოვაციების განხორციელება ჩაწერილია როგორც ეროვნულ, ისე საერთაშორისოში ბევრ სტრატეგიულ დოკუმენტში.

ჟურნალისტიკის კუთხით ინოვაციები დაკავშირებულია, ერთი მხრივ, ინტერნეტის გამოყენებასთან ჟურნალისტური შინაარსის შექმნის, გავრცელებისა და ძიების პროცესში; მეორე მხრივ, საინოვაციო საქმიანობა ასევე მოიცავს ორგანიზაციულ ღონისძიებებს, რომლებიც დაკავშირებულია ჟურნალისტურ მუშაობასთან, ადამიანური რესურსების მართვასა და ახალ ბიზნეს მოდელებთან, რომლებსაც ახორციელებენ გამომცემლები და რედაქტორები.⁵

ციფრულ ეპოქაში, ისევე როგორც მთელ მსოფლიოში, მათ შორის საქართველოშიც, ეტაპობრივად ვითარდება ჟურნალისტიკის მრავალპლატფორმუ-

4 Newman, N. Journalism, Media and Technology Predictions, 2016, 7-9.

5 Heinrich, Network, 2011.

ლი სტრუქტურა. ჟურნალისტიკა და, ზოგადად, მედია სფერო გავრცელებულია მრავალი ცვლილებით და ძვრებით, რომლებიც განისაზღვრება გლობალური მასშტაბით ტექნოლოგიური მიღწევებითა და ეკონომიკური მიდგომებით. ინოვაცია არის მედიის „სიცოცხლისუნარიანობაზე“ გავლენის მომხდენი მთავარი ფაქტორი და ის ეფუძნება ოთხ ძირითად პრინციპს:

- კვლევა და განვითარება;
- გამოხატვის თავისუფლება;
- ახალი ამბების ობიექტურად და მიუკერძოებლად გაშუქება;
- ეთიკური კოდექსებისა და ნორმატიული ჩარჩოების დაცვა.

რაც შეეხება ინოვაციებს ჟურნალისტიკაში, როგორც ჩანს, ცვლილებები ვლინდება უპირატესად ონლაინ მედიის თვალსაზრისით, განსაკუთრებით მობილურ აპლიკაციებში.⁶ ონლაინ ახალი ამბების პორტალები ასევე მიჰყვებიან ამ ტენდენციებს, მაგალითად, ადაპტირებენ თავიანთ სტრუქტურასა და შემადგენლობას კომუნიკაციის ტექნოლოგიურ საშუალებებთან მიმართებით, რათა სრულად გამოიყენონ თავიანთი უპირატესობები და მომხმარებელს გაუადვილონ კონტენტზე წვდომა.

ციფრული გამოცემის ონლაინ ნომრებში ტექსტების განლაგება ძალიან განსხვავდება ტრადიციული პრესისგან, მაგრამ ასევე მობილური ტელეფონებისა და პლანშეტებისთვის შექმნილი ელექტრონული გაზეთებისგანაა. ჯეიკობ ნილსენის გრძელვადიანი კვლევა ვებ-გვერდების თემასთან დაკავშირებულ საკითხებზე ამტკიცებს, რომ ინტერნეტში ინფორმაციის მიღების პროცესები მნიშვნელოვნად განსხვავდება უშუალოდ ბეჭდური პრესის კითხვასთან დაკავშირებული პროცესებისგან. ავტორის მიღებული კვლევის შედეგებით, რომელშიც მონაწილეობდა 232 ინდივიდუალური მომხმარებელი, დგინდება შემდეგი სტრატეგია:

- მომხმარებლები იწყებენ გვერდის ერთგვარ „სკანირებას“ თვალის ჰორიზონტალური მოძრა-

ობებით, ძირითადად, ზედა მხარეს, მარცხნიდან მარჯვნივ;

- ისინი ყურადღებას ამახვილებენ შინაარსის შუა ნაწილზე;
- ბოლოს ისინი თვალს ვერტიკალურად, ზემოდან ქვევით ამოძრავებენ.

ნილსენის თქმით, ინტერნეტის მომხმარებლები მიდრეკილნი არიან ინფორმაციის ერთგვარი „სკანირებისკენ“ (79%) მთლიანი ტექსტის წაკითხვის ნაცვლად (16%), ძირითადად, ფოკუსირებულნი არიან ცალკეულ სიტყვებში პირველ და ბოლო ასოებზე.⁷

სერიოზულ წინააღმდეგობასა და პრობლემებს წააწყდა მედია სტრატეგიული ინოვაციების დანერგვის პროცესში, რადგან ჟურნალისტიკასთან დაკავშირებული ბიზნეს საქმიანობა ხშირად საკმაოდ მოკლევადიანი მიზნების მიღწევას ისახავს მიზნად. დღევანდელ ბეჭდურ გაზეთებშიც (ზოგადად ბეჭდურ მედიაში) აქცენტი კეთდება ვადების დაცვაზე (ეს ეფუძნება წინასწარ განსაზღვრულ წარმოების ციკლებს) და სტრატეგიული გეგმების შესრულებაზე სარეკლამო გაყიდვებთან დაკავშირებით. ეს ნიშნავს, რომ ბევრი ინოვაციური აქტივობა დროებითი და საკმაოდ ხანმოკლეა.

მეორე მხრივ, მედიაწარმოების ზოგიერთმა ინოვაციურმა პროცედურამ გამოიწვია მრავალი ცვლილება სარედაქციო პრაქტიკაში. ეს მოიცავს მუშაობის ოპტიმიზაციას, პუბლიკაციების გამოქვეყნების ახალ სტრატეგიებს, რომლებიც დაკავშირებულია ინტერნეტსა და მობილურ მოწყობილობებთან – კონტენტის შექმნა – რომელიც შეესაბამება გამოყენებული მედიის მოთხოვნებს ან Snapchat-ის აპლიკაციის სარგებლობას ჟურნალისტური მუშაობის თვალსაზრისით.

მედიაექსპერტები მიიჩნევენ, რომ ახალი ამბების გავლენიანი მედიასაშუალებები კვლავ ფლობენ უზარმაზარ გავლენას, როგორც მათი თანამშრომლების კოლექტიური შესაძლებლობების, ისე საკუთარი ეკონომიკური სიძლიერის მეშვეობით. აგრეთვე, პროფესიულ და კომერციულ ძალაუფლებას,

6 Pavlik, Innovation, 2013, pp. 181-193.

7 Nielsen, Designing, 1999.

რომელსაც ცალკე აღებული ინდივიდები, იქნებიან ეს მოქალაქე ჟურნალისტები თუ შედარებით პატარა საინფორმაციო სააგენტოები, უბრალოდ არ ფლობენ და მსგავსი შესაძლებლობები არც უახლოეს მომავალში ექნებათ.

დასკვნა

ახალი ამბების გაშუქების ტექნიკური და ტექნოლოგიური ცვლილებების ანალიზთან ერთად, აუცილებელია მკითხველის საჭიროებების მუდმივი კვლევა, რაშიც მსხვილ მედიასაშუალებებს უწევთ სოციოლოგიებისა და ფსიქოლოგიების ჩართვა. მიუხედავად იმისა, რომ ტრადიციული პრესა კვლავ პოპულარულია საზოგადოების საშუალო და უფროსი თაობისთვის, ახალგაზრდები, როგორც ჩანს, უარს ამბობენ მასობრივი კომუნიკაციის ტრადიციულ საშუალებებზე და თავიანთი მობილური ტელეფონების ან ტაბლეტების პატარა ეკრანებს ანიჭებენ უპირატესობას.

თითქმის თითოეული მათგანი უყურებს ან თვალს ადევნებს ციფრული ინფორმაციის წყაროებს და მეინსტრიმული კონტენტის მედიასაშუალებებს, რომლებიც ხელმისაწვდომია სოციალური ქსელების საშუალებით. ასევე დიდი მნიშვნელობა ენიჭება მკითხველთა სოციოკულტურულ ფაქტორებს, ტრადიციებსა და ჩვევებს. შეიძლება აღვნიშნოთ, რომ სწორედ იგია ამა თუ იმ მედიასაშუალების ეკონომი-

კური წარმატებისა და პოპულარობის გასაღები.

ინოვაციური პროცესების შექმნისა და განხორციელების საჭიროება ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი პერსპექტივაა, რომელიც დღევანდელ ჟურნალისტურ საქმიანობასთან არის დაკავშირებული. ბოლო პერიოდში საკომუნიკაციო მოწყობილობების უნივერსალური დიზაინის შექმნის საკითხი ძალიან აქტიურად განიხილება. რაც გულისხმობს, რომ ჟურნალისტური პროდუქტები უნდა გავრცელდეს მოსახერხებელი პლატფორმებისა და ინტერფეისების საშუალებით, ისე რომ ყველა ადამიანს, მათ შორის სერიოზული ფიზიკური ან გონებრივი უკმარისობით დაავადებულსაც, შეეძლოს მასზე ადვილად წვდომა.

თანამედროვე ჟურნალისტიკას ძალიან სწრაფად სჭირდება ინოვაციების განხორციელება. ბეჭდურმა პრესამ და მობილური პროგრამების ონლაინ ვერსიებმა უნდა გააანალიზონ ციფრული კომუნიკაციის ყველა მიმდინარე ტენდენცია, რათა შეინარჩუნონ კონკურენცია. როგორც ჩანს, სოციალური მედია დღეს უკვე ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი საკომუნიკაციო ადგილია, სადაც ავტორებს იშვიათად აქვთ ამბიცია, რომ მკითხველს შესთავაზონ ტრადიციული ჟურნალისტური ელემენტები. ამ სივრცეში თემები ლაგდება შემდეგი პრინციპით, უპირატესობა ენიჭება სიახლეებს, რომლებიც მკითხველებისთვის უფრო სენსაციური და შოკისმომგვრელია, ანუ რომელიც შეიცავს უფრო მეტ ტაბლოიდს, ვიდრე სერიოზული თემების ანალიტიკურ განხილვასა და პროფესიულ ანალიზს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Albinsson P. P., Yasanthi Perera B., Consumer activism through social media, 2012.
- Heinrich A., Network Journalism: Journalistic Practice in Interactive Spheres, New York, 2011.
- McNair B., The Transformation of Media and Journalism in Central and Eastern Europe, New York, 2009.
- Murár P., Social media audience's influence on journalism. European Journal of Science, Kiev, 2014.
- Newman N., Journalism, Media and Technology Predictions. Reuters Institute for the Study of Journalism, Oxford, 2016.
- Nielsen J., Designing Web Usability: The Practice of Simplicity, Indiana, 1999.
- Pavlik J., Innovation and the Future of Journalism. Digital Journalism, London, 2013.
- Keller K. L., Strategic Brand Management. Building, Measuring, and Managing Brand Equity, New Jersey, 2003.

- Koschat M. A., Putsis, J. W., Audience characteristics and bundling: A hedonic analysis of magazine advertising rates, Chicago, Illinois, 2002.
- Kotler P., Pförtsch W., Business-to-business Brand Management. The Success Dimensions of Business Brands, Berlin/Heidelberg, 2006.
- McDowell W., The Brand Management Crisis Facing the Business of Journalism, London, 2001.
- McDowell W. S., Exploring a Free Association Methodology to Capture and Differentiate Abstract Media Brand Associations: A Study of Three Cable News Networks, Boston/Chicago, 2004.

RELEVANT TRENDS AND CHALLENGES OF DIGITAL MEDIA IN MODERN INTERNATIONAL AND GEORGIAN MEDIA SPACE

Davit Dolidze

Keywords: *media and globalization, international media brands, digital era, multimedia journalism, transnational media corporations*

As part of globalization there has been a complete transformation of the information space, manifested by the modernization of information technologies and the development of social media. Traditional media are gradually losing identity, attempting in their impulse to survive to integrate with new media, an unfeasible task without online information space and social networks.

This conference paper aims to analyze and present the main characteristics of media transformation and development under globalization. The study will also present the main schemes by which international media brands try to take over the information space of as many countries as possible, where they will establish their local editorial offices, and on the other hand, follow the trends of content digitization.

Many of them successfully implement all this, though there are frequent cases when the work of local editors proves unsuccessful. Also, it is very interesting how the conceptual models of international media brands are transformed directly into Georgian reality. It is these issues that determine the relevance of the research topic.

The scientific novelty of the conference paper lies in the fact that a full-fledged study will be conducted for the first time in the Georgian scientific space to understand the main reasons for the success or failure of international media brands. In said scientific research, the issues discussed herein mainly refer to the modern trends of online journalism, its products and practices in both international and Georgian media spaces. Also, the concept of transforming conceptual models of some transnational media will be explored.

Introduction

The Internet has become both a good partner and a strong competitor for traditional media. It currently maintains its position as a very popular medium of communication associated with the young and middle-aged generations of the media audience. It also functions as a particularly important tool for improving education, a space for carrying out a wide range of work, business and marketing activities. Traditional media understand very well that these aspects cannot be ignored. Responding to the new trends in digital communication, they try to use the many advantages of the Internet for their own benefit.

The ongoing transformations of the journalistic profession are also visible in the case of emerging digital actors who identify themselves as journalists despite

often lacking standard professional training and institutional experience. Notably, however, these types of digital journalists can, despite their sometimes controversial public image, directly or indirectly cooperate with the mainstream media (e.g. well-known daily newspapers can use and thoroughly investigate materials published by WikiLeaks).

Journalists today—those working for media organizations and operating outside the mainstream media industry—can make direct contact with their audiences and have more choices about where to find and publish their news. Although there is no universally accepted consensus explaining how the Internet has changed the way news is produced, distributed, and accessed, journalists agree that there are many changes in the professional production of news.

According to British media researchers, the media market can be perceived as a business sector consisting of two different areas: the consumer segment, where products are offered to consumers, and the advertising market, where advertisers buy advertising space to publicly display their goods.

The decline in print circulation indicates that, in general, people are reading newspapers far less than in the past, spending more time working and playing with the computer. Equally importantly, the need for information related to reading newspapers has also changed significantly.

A relatively small part of readers actually pays attention to the political or economic life of society, while a much larger segment is interested in tabloid journalism and prefers entertainment over mainstream news columns.

Social media as the main source of news in the era of digital technologies

The creation of online social networks began in 2004, thanks to technological progress and the increase in the mass of Web 2.0. This new dynamic type of web content allows users to create and present their products to a wider audience. Consequently, it also became very attractive in terms of business activity. Today, a wide range of social networks is available. Social networks “unite” users on the basis of various communication platforms, such as: Facebook, Twitter, Instagram, TikTok and others.

However, there are also various specialized platforms of social networks that unite users based on their common interests and hobbies. For example, LinkedIn offers communication activities related to professional development, personnel and business management.

Researchers try to understand how Internet users search for news and information while on social networks. They say that audience behavior varies from one platform to another, especially between the two most important networks, Facebook and Twitter. Random news on Facebook differs from narrowly targeted news that users search for on Twitter. Instagram, Tumblr, and

Snapchat tend to attract more young users than Facebook or Twitter, even though Facebook, YouTube, and Twitter are the most important online sources of political, social, and cultural news.

In addition to personal profiles of individual users, social networks also include accounts managed by commercial organizations and state institutions, firms and associations, for example. Even in the field of education, it is extremely important to use appropriate forms of marketing communication to establish and maintain interaction with the target audience.

Since communication through social networks is highly interactive, of course, “traditional” mass media: press, radio stations or TV channels are no exception. Many newspapers have created their official Facebook accounts to provide hypertext links to the most interesting materials published on the Internet and in print.

The fact that social networks can be defined as tools of interaction between journalists and recipients also confirmed the results of the research. According to Murár, an expert on social networks, the survey data collected among 20 professional journalists show an interesting shift in preferred forms of feedback. In particular, traditional forms of feedback (for example, letters, telephone calls) were replaced by SMS, e-mail and reactions via Facebook or Twitter.

Social networks also have a positive effect on the overall quality of published content, as the public closely monitors it, and media owners understand this perfectly. This trend mainly leads to the further development of the style of journalistic reporting and is aimed at better meeting the expectations and needs of readers. Creating catchy headlines, short sentences, interesting subtitles, multimedia content.¹

Aron Pilhofer, head of the digital technology department of *The Guardian*, says: “I am very firmly convinced that digital journalism should directly address readers. This is one of the most important directions that traditional news outlets actually neglect. It is obvious that the site, which has turned off the comment function, distances itself from the community, which is an unforgivable mistake”.²

The virtual online environment created by social net-

1 Murár, P. Social media audience’s influence on journalism, 2014, 185–193.

2 McDowell, W. The brand management crisis facing the business of journalism, 2011, 37–51.

works is also special because it encourages people to have fun, learn, receive and share necessary information, participate in various activities on social networks. Albinson and Perera approach this question from the point of view of consumer activity: "Virtual world, undoubtedly, produced a revolution in pro-social consumer activity."

Through social networks, users can not only easily access a huge amount of information, but also have the opportunity to exchange photo and video content and even sign petitions with one click of a button. Naturally, these facts should be recognized by companies that sell their products through social networks, as well as by the modern media industry".³

Internet advertisers, who know which pages their target audience visits most often, and therefore can get the geographic coordinates of their users, can target users in more personalized and accurate ways. However, this type of information is often collected not directly by content producers, but by commercial IT companies.

Researchers of digital media study current trends in news distribution through social networks, identifying various new functions and elements used in the world's most successful social networks. For example, the original updated Apple News required media companies to publish content directly on their platform. Twitter, on the contrary, has created its own tab on the websites of leading Internet publications, in this way helping can share information and read it in full, in order to attract more people directly to Twitter. Other social networks soon joined this initiative.

As Nick Newman, a researcher at the Reuters Institute for Journalism Research and author of the annual report on digital news, notes, these steps present a huge dilemma for publishers: if more consumption moves to platforms such as Facebook, Twitter or Snapchat, it will be more difficult to build direct relationships with by consumers.⁴

On the other hand, if they do nothing, it will be almost impossible to attract the main audience that spends more time on these platforms. These new companies are just a few examples of how social networks compete with

traditional media owners and advertisers to attract audiences. There is no doubt that online media and forms of communication related to the Internet are transforming traditional models of journalistic activity related to common standards offered by the press, radio or television. The evolution of media and technology plays a huge role in the emergence of new forms of content and the spread of journalistic texts.

Considering today's communication trends, it is not surprising that many online social networks users can get the latest information about the country's internal and external affairs without buying a single issue of a newspaper or going to the web portal of one Internet news agency or another.

Innovative approaches in the world of digital media

Today, innovation is perceived as one of the most important tools for social and economic development of society. The implementation of specific innovations is recorded in many strategic documents both nationally and internationally. Innovations in terms of journalism are related, on one hand, to the use of the Internet in the process of creating, distributing and searching for journalistic content; on the other hand, innovation activities also include organizational measures related to journalistic work, human resource management and new business models implemented by publishers and editors.⁵

In the digital age, as in the whole world, including Georgia, the multi-platform structure of journalism is gradually developing. Journalism, and the media field in general, is suffused with many changes and shifts, determined by technological advances and economic approaches on a global scale. Innovation is the main factor influencing the "viability" of media and it is based on four main principles:

- Research and development
- Freedom of expression;
- Objective and impartial reporting of news;
- Compliance with ethical codes and normative frameworks.

³ Albinsson, P. P. Consumer activism through social media, 2012.

⁴ Newman, N. Journalism, Media and Technology Predictions, 2016, 7-9.

⁵ Heinrich, A. Network Journalism: Journalistic Practice in Interactive Spheres, 2011.

As far as innovations in journalism are concerned, it seems that changes are taking place mainly in terms of online media, especially in mobile applications.⁶ Online news portals are also following these trends, for example adapting their structure and composition to the technological means of communication in order to fully exploit their advantages and make it easier for users to access content.

The layout of the texts in the online issues of the digital edition is very different from the traditional press, but also from electronic newspapers designed for mobile phones and tablets. Nielsen's long-term research on issues related to the reading of web pages proves that the processes of receiving information on the Internet are significantly different from the processes directly related to reading the printed press. Based on the results of the research obtained by the author, in which 232 individual users participated, the following strategy is established:

- Users begin a kind of "scanning" of the page with horizontal eye movements, mostly at the top, from left to right
- They focus on the middle of the content
- Finally, they move their eyes vertically, from top to bottom.

According to Nielsen, Internet users tend to "scan" information (79%) instead of reading the entire text (16%), focusing mainly on the first and last letters of individual words.⁷

The process of introducing strategic innovations in the media has also faced serious problems, as business activities related to journalism are often aimed at achieving rather short-term goals. Today's print newspapers (and print media in general) also focus on meeting deadlines (based on predetermined production cycles) and executing strategic plans for advertising sales. This means that many innovative activities are temporary and rather short-lived.

On the other hand, some innovative media production procedures have led to many changes in editorial practice. This includes performance optimization, new

publication strategies related to the Internet and mobile devices, the creation of content that corresponds to the requirements of the media used or the use of the Snapchat application in terms of journalistic work.

Media experts believe that influential news outlets continue to wield enormous influence through both the collective capacity of their employees and their own economic strength, as well as professional and commercial power, that individual individuals, whether citizen journalists or relatively small news agencies, simply do not possess. They will not have opportunities in the near future.

Conclusion

Along with the analysis of technical and technological changes in coverage of news it is necessary to constantly study the needs of readers, for which large media have to attract sociologists and psychologists. Although the traditional press is still popular among the middle and older generations of society, young people seem to be abandoning traditional means of mass communication and preferring the small screens of their mobile phones or tablets.

Almost all of them watch or follow sources of digital information and the main means of mass information available through social networks. Social and cultural factors, traditions and habits of readers are also important. It can be noted that this is the key to economic success and popularity of that or another mass media outlet.

Necessity of creating and implementing innovative processes is one of the most important perspectives related to today's journalistic activity. At last time the question of creating a universal construction of communication devices is very actively discussed. This means that journalistic products must be distributed through convenient platforms and interfaces so that all people, including people with serious physical or mental disabilities, can easily access them.

Modern journalism needs innovations very quickly. Print media and online versions of mobile applications must analyze all current trends in digital communications

⁶ Pavlik, J. Innovation and the future of journalism, 2013, 181-193.

⁷ Nielsen, J. Designing Web Usability: The Practice of Simplicity, 1999.

to remain competitive. It seems that social networks today are already recognized as one of the most important places for communication, where authors rarely try to offer readers traditional journalistic elements. Topics in this space are built according to the following principles:

priority is given to news that are more sensational and shocking for readers, that is, containing more tabloid than analytical discussions and professional analysis of serious topics.

REFERENCES:

- Albinsson, P. P. Consumer activism through social media, 2012.
- Heinrich, A. Network Journalism: Journalistic Practice in Interactive Spheres, 2011.
- McNair, B. The transformation of media and journalism in Central and Eastern Europe, 2009.
- Murár, P. Social media audience's influence on journalism. *European Journal of Science*, 2014, 185-193.
- Newman, N. Journalism, Media and Technology Predictions. Reuters Institute for the Study of Journalism, 2016, 7-9.
- Nielsen, J. Designing Web Usability: The Practice of Simplicity, 1999.
- Pavlik, J. Innovation and the future of journalism. *Digital Journalism*, 2013, 181-193.
- Keller, K. L. Strategic brand management. Building, measuring, and managing brand equity, 2003.
- Koschat, M. A. & Putsis, J. W. Audience characteristics and bundling: A hedonic analysis of magazine advertising rates, 2002, 262.
- Kotler, P., & Pfoertsch, W. Business-to-business brand management. The success dimensions of business brands, 2006.
- McDowell, W. The brand management crisis facing the business of journalism, 2001, 37-51.
- McDowell, W. S. Exploring a free association methodology to capture and differentiate abstract media brand associations: A study of three cable news networks, 2004, 309-320.

საქართველოს საზოგადოებრივი მაუწყებლის არქივი – ქართული კულტურის ციფრული მათიანე

გიორგი ჩართოლანი

საკვანძო სიტყვები: საზოგადოებრივი მაუწყებელი, არქივი, ვიდეოფონდი, აუდიოფონდი, ფოტოფონდი, გაციფრულება, კულტურული მემკვიდრეობა

ნაშრომი ეძღვნება საქართველოს საზოგადოებრივი მაუწყებლის არქივში დაცული მასალების ციფრულ ფორმატში გადატანის მნიშვნელობას, რაც ქმნის ქართული კულტურის ელექტრონულ მათიანეს. არქივში დაცული აუდიო, ფილმო-ფოტო და ვიდეო მასალა მოიცავს მეოცე საუკუნის ქართულ და მსოფლიო საზოგადოებრივ, პოლიტიკურ თუ კულტურულ ცხოვრებაში მიმდინარე ყველა მნიშვნელოვან მოვლენას. სამუხაროდ, ფონდებში დაცული ბევრი მასალა, სხვადასხვა სუბიექტური თუ ობიექტური მიზეზის გამო, დაიკარგა ან განადგურდა. მიუხედავად ამისა, საკმაოდ დიდი რაოდენობის მასალა ითხოვს აუცილებელ ციფრულ ფორმატში გადაყვანას, რათა არ მოხდეს მათი ბუნებრივი დაზიანება ფირების სიძველის გამო. საზოგადოებრივი მაუწყებლის არქივის დიგიტალიზაციის პროცესი ფონდებში დაცულ მასალას ხელმისაწვდომს გახდის ნებისმიერი დაინტერესებული პირისთვის. ციფრულ ფორმატში გადატანილი საფონდო მასალები გამოიყენება არა მხოლოდ მედიაპროდუქციის შექმნისთვის, არამედ მეოცე საუკუნის კულტურის ისტორიის შესწავლისთვის. ეს ნაშრომი პირველი მცდელობაა, სამეცნიერო საზოგადოებას გააცნოს მაუწყებლის არქივში დაცული მასალების მნიშვნელობა და ამით ხელი შეუწყოს ქვეყანაში – მის ფარგლებს გარეთ მიმდინარე კულტუროლოგიური თუ სახელოვნებო პროცესების კვლევას.

საზოგადოებრივი მაუწყებელი ერთადერთი მაუწყებელია საქართველოში, რომელიც წარმოადგენს 1956 წელს დაარსებული სახელმწიფო ტელევიზიის და უფრო ადრე, 1925 წელს შექმნილი რადიომაუწყებლობის არა მხოლოდ სამართალმემკვიდრეს, არამედ სახელმწიფო სახელმწიფო ტელე-რადიო კომპანიის ათეული წლების განმავლობაში შექმნილი მასალის ერთადერთ მესაკუთრეს.

მრავალი წლის განმავლობაში, სახელმწიფო ტელე-რადიო კომპანიამ შთამომავლობას დაუტოვა ისეთი პროდუქცია, რომლის დიდი ნაწილი თამამად შეიძლება მივიჩნიოთ მსოფლიო კულტურული მემკვიდრეობის ნიმუშებად. უნდა აღინიშნოს, რომ არქივის ფონდებში დაცულ მასალებს აქვს არა მხოლოდ ისტორიული, ან კულტუროლოგიური მნიშვნელობა, არამედ მათ დღესაც აქტიურად იყენებს თავად საზოგადოებრივი მაუწყებელიც და საქართველოში არსე-

ბული თითქმის ყველა ტრადიციული თუ ახალი მედიასაშუალება. უფრო მეტიც, ამ მასალით ინტერესდება მსოფლიოს მრავალი ქვეყნის ტელე-რადიო კომპანია, განსაკუთრებით, პოსტსაბჭოთა სივრცის ქვეყნების მაუწყებლები.

ტრადიციული მედიასაშუალებები, დღეს, ციფრულ ეპოქაში, ეტაპობრივად გადადიან მულტიმედიურ მაუწყებლობაზე და ბუნებრივია, საქართველოს საზოგადოებრივი მაუწყებელიც დადგა იმ გამოწვევის წინაშე, რასაც ციფრული, მრავალარხიანი მაუწყებლობა გულისხმობს.

იმ პერსპექტივის გათვალისწინებით, რომ თანამედროვე საზოგადოება სულ უფრო მეტად ხდება ინტერნეტმომხმარებელი, საზოგადოებრივი მაუწყებლის წინაშე გაჩნდა აუცილებლობა – მაქსიმალურად დატვირთოს ვებმაუწყებლობა მრავალფეროვანი, საინტერესო, განსხვავებული ჟანრისა და ფორმატის

პროდუქციით. ამ გამოწვევამ კიდევ უფრო დააჩქარა არქივში დაცული მასალების ციფრულ ფორმატში გადაყვანის აუცილებლობა.

სწორედ, მაუწყებლის არქივის ციფრულ მატარებლებზე გადატანის პროცესზე, მის ფონდებში დაცული მასალის შენახვაზე, რესტავრაცია-რეკონსტრუქციაზე დამოკიდებული, რამდენად ხარისხიანი, სრულყოფილი და საყოველთაოდ ხელმისაწვდომი იქნება ციფრული მედიასაშუალებებისთვის წარმოებული პროდუქცია, რამდენად იქნება ის თანამედროვე მოთხოვნებთან შესაბამისობაში.

საზოგადოებრივ მაუწყებელს, ერთადერთს, მისი უნიკალური არქივის გამო, შეუძლია შექმნას სრულყოფილი თემატური - კულტურის არხი, რომელიც არქივის ფონდებში დაცული, თითქმის ასწლიანი მასალის საფუძველზე, შეძლებს დაიკავოს მნიშვნელოვანი ნიშა საზოგადოების კულტურულ და საგანმანათლებლო ცხოვრებაში.

ამას გარდა, მაუწყებლის არქივის ფონდებში დაცული მასალის სრულყოფილი შენახვა და მისი ციფრულ მატარებლებზე გადატანა უკვე გულისხმობს იმ კულტურული მემკვიდრეობის გადარჩენას, რომელიც ამ მაუწყებელმა შთამომავლობას შემოუნახა.

საზოგადოებრივი მაუწყებლის არქივში დაცულია სხვადასხვა ტიპის მატარებლებზე ოპტიკური და მაგნიტური მეთოდით ჩაწერილი ანალოგური კინო, ვიდეო, აუდიო და ფოტო მასალები. არქივი ახორციელებს საზოგადოებრივი მაუწყებლის საკუთრებაში არსებული, მის მიერ წარმოებული, დაკვეთილი, ან შესყიდული აუდიო, ვიდეო, კინო-ფოტო დოკუმენტების დედნებისა და ასლების ფონდებში შენახვასა და დაცვას. მათ შორისაა, ქართული სატელევიზიო ფილმების სტუდიის (1968 წლიდან) გადაღებული მხატვრული და დოკუმენტური ფილმები, რომელთა შემქმნელებიც არიან მსოფლიოში ცნობილი კინოხელოვნები: სცენარისტები, რეჟისორები და ოპერატორები. ეს ფილმები ქართული კულტურის მნიშვნელოვან საგანძურს წარმოადგენს და მათი ციფრულ ფორმატში გადატანით, ისინი ხელმისაწვდომი ხდება მრავალმხრივი აუდიტორიისთვის.

საზოგადოებრივი მაუწყებლის არქივში გაერთიანებულია სამი ფონდი: აუდიოფონდი, ფილმო-ფოტოფონდი, ვიდეოფონდი.

აუდიო ფონდი წარმოადგენს არქივის ყველაზე

ძველ ფონდს. იგი დაფუძნებულია საქართველოს რადიოს მასალებზე, რომელმაც ამერიკაკასის რეგიონში პირველმა დიწყო მაუწყებლობა. 1925 წლის 23 მაისს გადაიყვანა პირველი რადიოპროგრამა-რადიოკონცერტი მარო თარხნიშვილის ფოლკლორული ანსამბლის მონაწილეობით. 1927 წლიდან კი აწარმოებს რეგულარულ გადაცემებს ქართულ, რუსულ, სომხურ და აზერბაიჯანულ ენებზე.

1940-იანი წლებიდან საქართველოს რადიოში დაიწყო ხმის მაგნიტური ჩაწერის ტექნიკური საშუალება, რითაც საფუძველი ჩაეყარა უნიკალური კულტურული მემკვიდრეობის შექმნას და შენახვას. პირდაპირი ეთერის სპეციფიკამ გამოიწვია არტისტული კოლექტივების ჩამოყალიბება, სადაც თავი მოიყარეს ქართული მუსიკალური და თეატრალური ხელოვნების კორიფეებმა, ლიტერატურის მოღვაწეებმა. შემსრულებლები: ვანო სარაჯიშვილი, მერი ნაკაშიძე, დავით ანდლულაძე, დავით გამრეკელი და სხვა; კომპოზიტორები: დიმიტრი არაყიშვილი, შალვა მშველიძე, ანდრია ბალანჩივაძე და სხვა; ქართული ფოლკლორი: მარო თარხნიშვილი, ძმები ერქომაიშვილები, სანდრო კავსაძე, დები იშხნელები და სხვა; მწერლები და პოეტები: აკაკი წერეთელი, გალაკტიონ ტაბიძე, გოგლა ლეონიძე, გრიგოლ რობაქიძე, შალვა დადიანი, სიმონ ჩიქოვანი, კონსტანტინე გამსახურდია და სხვა.

ამ ფონდებში თავმოყრილია ქართული მეცნიერების, კულტურის, სპორტის, პოლიტიკისა და საზოგადოებრივი ცხოვრების განვითარების ყველა სფერო: შესრულების, გამოსვლების, რეპორტაჟების, რადიოსპექტაკლების, თეატრალური სპექტაკლების ჩანაწერებისა და ტრანსლაციების სახით. მეორე მსოფლიო ომის დროს საქართველოსა და თბილისში თავი მოიყარეს ომში მყოფი ქალაქებიდან ევაკუირებულმა ხელოვნებისა და კულტურის (მათ შორის მსოფლიო მნიშვნელობის) მოღვაწეებმა, რამაც მსოფლიოში ცნობილი შემსრულებლებით განსაკუთრებით გაამდიდრა რადიოს ფონდები. საქართველოს რადიო ამავე დროს იყო ერთადერთი ხმის ჩამწერი სტუდია, ხმის ჩამწერ ფირმა „მელოდიას“ ჩამოყალიბებამდე. ცნობილი შემსრულებლები სხვადასხვა დროს სტუმრობდნენ საქართველოს რადიოს. სპეციალურად რადიოსთვის კეთდებოდა ჩანაწერები სტუდიაში, საკონცერტო დარბაზებში, ან კონცერტის ტრანსლა-

ციის დროს: ფეოდორ შალიაპინი, დავით ოისტრახი, მსტისლავ რასტრაპოვიჩი, სტანისლავ და ჰენრიხ ნეი-ჰაუზები, გრიგორ და ლეონარდო კოგანები, ბენიამინო ჯილი, ვან კლიბერნი და სხვა.

ფონდები მდიდარია საქართველოში სტუმრად მყოფი მსოფლიოში ცნობილი საბჭოთა და უცხოელი მეცნიერებისა და კულტურის მოღვაწეების ჩანაწერებით: დავით ლენგი, ბრაჰმა კუმარი, ლევ და ალექსანდრე ტოლსტოები, ანა ახმატოვა, არსენი ტარკოვსკი, ნაზიმ ჰიქმეთი, რასულ გამზათოვი და სხვა. გარდა ამისა, რადიოს ფონდში დაცულია ამერიკა-კასიაში პირველი ხმის ჩამწერი ინგლისური ფირმა „გრამაფონის“ აღდგენილი და გასუფთავებული ჩანაწერები, 1901-1914 წლებში სწორედ ამ სტუდიაში ჩაწერა ქართული ლიტერატურის კლასიკოსმა აკაკი წერეთელმა რამდენიმე ლექსი საზოგადოების თხოვნით.

ფონდი მდიდარია ადგილობრივი წარმოების თუ უცხოური ჩანაწერებით და წარმოადგენს ეროვნული კულტურული მემკვიდრეობის ფასდაუდებელ საგანძურს, XX საუკუნის ხმოვან მატანეს. ფონდი ყოველდღიურად ივსება საზოგადოებრივი რადიოს ახალი პროდუქციით, კერძო კოლექციებიდან და არქივებიდან მოზიდული მასალით.

ფონდში დაცულია 3 000 000, ძველი ლენტური ანალოგური ფონოგრამა და ჩანაწერები DATI და CD მყარ მატარებლებზე. 2007 წლიდან კი დაიწყო ციფრულ მატარებლებზე აუდიო მასალების გადატანა. აციფრული მასალა და მონაცემთა შესახებ სრული ინფორმაცია ინახება ახალ კომპიუტერულ ბაზაში.

ფილმოფონდში დაცული მასალების საერთო რაოდენობა: ერთეული - 16 463; ყუთები - 55 760. ის ერთ-ერთი ძველი ფონდია აუდიო ფონდის შემდეგ და მისი ჩამოყალიბება ტელეხედვის სტუდიის ამუშავებიდან იწყება. საქართველოს ტელევიზიამ მაუწყებლობა დაიწყო 1956 წლიდან, შესაბამისად, ფილმოფონდებში თავმოყრილია სპეციალურად ტელე ეთერისთვის კინოფირზე გადაღებული საკონცერტო ნომრები იმ დროს პოპულარული შემსრულებლების მონაწილეობით: მარო თარხნიშვილი და მისი ფოლკლორული გუნდი, ლილი გეგელია, სულიკო კოროშინაძე, მერი შილდელი, თამარ წერეთელი; არიები და სცენები საოპერო და საბალეტო სპექტაკლებიდან: ვახტანგ ჭაბუკიანი, მერი ნაკაშიძე, დავით გამრეკელი, ნინო რა-

მიშვილისა და ილიკო სუხიშვილის ქართული ცეკვის სახელმწიფო ანსამბლის და სხვათა მონაწილეობით. გამოსვლები, მიმართვები, მილოცვები და სხვა.

კინოარქივის ფასდაუდებელ განძს წარმოადგენს უნიკალური მონიტორული (ტელემონიტორიდან 16 მმ. შექცევად კინოფირზე გადაღებული ხმოვანი (მაგნიტური ხმის ბილიკით) ფირები. ამ ტექნოლოგიით გადაღებულია პირდაპირ ეთერში მიმდინარე გადაცემები, ტრანსლაციები და სატელევიზიო თეატრის პირველი სპექტაკლები: „ბებრები“, რეჟისორი მერაბ ჯალიაშვილი; ქართული თეატრისა და კინოს ლეგენდები, მსახიობები: სესილია თაყაიშვილი და სანდრო ჟორჟოლიანი. ამავე სპექტაკლის თოჯინური ვერსია, ამავე მსახიობების თოჯინური პროტოტიპებითა და ხმით; ქართული თეატრის ისტორიის საეტაპო და უნიკალური სპექტაკლის ფრაგმენტები: „ჭინჭრაქა“, რეჟისორი: მიხეილ თუმანიშვილი, მსახიობები: სერგო ზაქარიაძე, მედეა ჩახავა, ზინა კვერენჩილაძე, გიორგი გეგეჭკორი, კარლო საკანდელიძე, ბელა მირიანაშვილი, ნანა ფაჩუაშვილი; სახელმწიფო აკადემიური თეატრების სპექტაკლების ფრაგმენტები: „ფედრა“, მსახიობი: ზინა კვერენჩილაძე, 1960-იანი წლები; „მდაბიონი“, მსახიობები: სოფიკო ჭიაურელი და გურამ სალარაძე, 1969 წელი. მასალაზე დაკვირვებიდან ჩანს, გადაცემაში გამოსაყენებელი სცენების წინასწარი გადაღების მეთოდი, ამაზე მეტყველებს დუბლები, რომლებიც გვხვდება ზოგიერთ მასალაში. გადაცემისთვის „თეატრი სტუდიაში“, წინასწარ ჩაიწერა ფრაგმენტი სპექტაკლიდან „მზიანი დღე“, მსახიობები: რამაზ ჩხიკვაძე, კახი კავსაძე, გოგი ქავთარაძე; გადაცემაში „მხატვრული კითხვის ოსტატები“, ქართული სცენისა და კინოს ლეგენდა ვერიკო ანჯაფარიძე რამდენჯერმე ცდის ლექსის ჩაწერას. ამავე რუბრიკაში ვხვდებით ქართული თეატრის და კინოს ვარსკვლავებს: აკაკი ვასაძეს, გურამ სალარაძეს; რეგიონული თეატრების სპექტაკლების ფრაგმენტებს; ლიტერატურულ გადაცემებს, პოეტებსა და მწერლებს სტუდიაში, მათ შორის, ქართული ლიტერატურის კლასიკოსებს: კონსტანტინე გამსახურდიას, შოთა ნიშნიანიძეს; უცხოელ მსახიობებსა და რეჟისორებს: ფრანგი მსახიობი, რეჟისორი და საზოგადო მოღვაწე ჟან ვილარი საქართველოს ტელევიზიის სტუდიაში; ასპასია პაპატანასიუ, მარჩელო მასტროიანი; ტონინო გუერა. ფონდებში დაცულია მუსიკალური და

იუმორისტული პროგრამები: „ლიმილის საათი“; კონკურსი „ახალგაზრდული ხმები“. ასევე, დაცულია XII საუკუნის უდიდესი ქართველი პოეტის, შოთა რუსთაველის 800 წლის იუბილესადმი მიძღვნილი საზეიმო საღამოს ტრანსლაციის სრული ჩანაწერი. 16 მმ. შექცევად კინოფირებზე, გამოსახულება + სინქრონული ფონოგრამა. შემონახულია სხვადასხვა რედაქციათა სიუჟეტები, ამავე რედაქციებში დამზადებული 1980-იანი წლების პირველი სატელევიზიო სარეკლამო რგოლები.

1968 წელს ოფიციალურად ყალიბდება სტუდია „ქართული ტელეფილმი“. სტუდიაში მოღვაწეობენ ცნობილი რეჟისორები: სოსო ჩხაიძე („თუში მეცხვარე“), მერაბ კოკოჩაშვილი („გზა“), ირაკლი კვირიკაშვილი („ქვევრი“), მიხეილ კობახიძე („ქორწილი“), ქართლოს და რამაზ ხოტივარები („ლაზარეს თავგადასავალი“), ზაალ კაკაბაძე („ორერა სრული სვლით“; „მწირი“), გოდერძი ჩოხელი („აღდგომა“), ლერი სიხარულიძე („ფეხბურთი უბურთოდ“), ნანა მჭედლიძე („გელა“), ლიანა ელიავა („ბზიანეთი“), ლანა ღოღობერიძე („წერილი შვილებს“), და სხვა. კინოფონდში დაცულია ტელეფილმების სტუდიის ნაწარმოები მხატვრული, დოკუმენტური, ქრონიკალური, მუსიკალური, ანიმაციური ფილმების, ფილმსპექტაკლების და საფონდო მასალების დედნები და ასლები 35 მმ. ნეგატიურ და პოზიტიურ ფირებზე.

ფილმოფონდში დაცულია უძველესი, (ტირაჟირებული) ქართული და უცხოური კინოქრონიკები; მხატვრული და დოკუმენტური ფილმების ასლები: „აკაკის მოგზაურობა რაჭა-ლეჩხუმში“; საქართველოს დამოუკიდებლობის 1918-21 წლების კინოქრონიკები; ბრძოლა დამოუკიდებლობისთვის და წითელი არმიის შემოსვლა თბილისში 1921 წელს; ქართული მხატვრული, დოკუმენტური და მუსიკალური ფილმები; მსოფლიო კინოს შედეგები; ქართული მულტფილმები; ეს მასალები მაქსიმალურად სრულად ასახავს XX საუკუნის საქართველოს საზოგადოებრივ-პოლიტიკურ და კულტურულ ცხოვრებას.

ფოტო ფონდს საფუძველი ჩაეყარა 1961 წელს. ამ პერიოდში იწყება ყოველდღიური მაუწყებლობა. სხვადასხვა გადაცემა ფართოდ იყენებს ფოტო მასალებს. უფრო მოგვიანებით კი - სალიდებს, ფონის შესაქმნელად ან სილუსტრაციოდ. ფოტო ფონდებში დაცულია: საქართველოს რადიოსა და ტელევიზი-

ის მოღვაწეთა პორტრეტები და სამუშაო პროცესები სტუდიებში; სატელევიზიო გადაცემების ქუდები და ტიხრები; ისტორიული პიროვნებების, ლიტერატურის, ხელოვნების, მეცნიერების წარმომადგენლების პორტრეტები და სამუშაო პროცესები; საზოგადოებრივი ცხოვრების ამსახველი მოვლენების, ლანდშაფტების, ქვეყნების, ქალაქების, რეგიონების, ისტორიული ძეგლების, ორიგინალური ფოტო მასალები და ასლები; სლაიდებში წარმოდგენილია ქართველი მხატვრების რეპროდუქციები. ფოტოების, სლაიდებისა და ნეგატივების დიდი ნაწილი დამუშავებულია (ქართველი მხატვრები და ტელევიზია) და გადატანილია ციფრულ მატარებლებზე.

ვიდეოფონდში დაცულია მასალები ვიდეოჩაწერის სისტემების დამკვიდრებიდან (1970 წლიდან) პირველი თაობის ფართო - D და C ფორმატის საბჭოთა ვიდეომანტოფონებზე KADP-3 PM და KADP-103 AC, ანალოგურ მატარებლებზე; VHS, SVHS და BETA-CAM ანალოგურ მატარებლებზე; ციფრულ DVCAM და DVD მატარებლებზე.

აქ თავმოყრილია: გადაცემების, სიუჟეტების, სატელევიზიო, დრამატული, საოპერო თუ საბალეტო თეატრების სპექტაკლების ჩანაწერები; კონცერტები, ლიტერატურის, ხელოვნების, ფოლკლორისა და ეთნოგრაფიის ამსახველი მასალები; გადაცემების ქუდები და ტიხრები; რეკლამები; ქართული და უცხოური მხატვრული, დოკუმენტური, სასწავლო, შემეცნებითი, ანიმაციური და მულტიპლიკაციური ფილმები; კინოჟურნალები და აღმანახები; გაცვლითი პროგრამების ჩანაწერები და სხვა.

ციფრულ მატარებელზე გადატანილია საქართველოს ტელევიზიის სატელევიზიო თეატრის 80 სპექტაკლი. ფონდი ინახავს მეოცე საუკუნის ქართული დრამატული თეატრის თითქმის ყველა საეტაპო სპექტაკლს. ელექტრონულ ფორმატში გადატანილია მეოცე საუკუნის ქართველ ხელოვანებზე მომზადებული გადაცემები, რითაც ქართული კულტურის ისტორიას შემორჩა მათი ცხოვრების და შემოქმედების ამსახველი უნიკალური მასალა.

ასე რომ, საზოგადოებრივი მაუწყებლის არქივი უპირობოდ წარმოადგენს კულტურული მემკვიდრეობის ციფრულ მატინეს და მისი მოვლა, გაფრთხილება და შენარჩუნება მნიშვნელოვანი გამოწვევაა თანამედროვე ქართული საზოგადოებისთვის. არ-

ქივი, რომელიც დიდი ხნის განმავლობაში უმეტესად განკუთვნილი იყო საზოგადოებრივი მაუწყებლის შიდა მოხმარებისთვის, ციფრულ ფორმატში გადატანით, ხელმისაწვდომი გახდა ნებისმიერი დაინტერესებული პირისთვის. დღეს ის აქტიურად გამოიყენება სხვადასხვა დანიშნულებით: ფილმებისა და გადაცემების წარმოებაში; სამეცნიერო საქმიანობაში; კულტურისა და ხელოვნების ისტორიის კვლევითი ნაშრომების შექმნისთვის; სასწავლო-საგანმანათლებლო პროგრამებისთვის და სხვა.

ევროპის ერთ-ერთი უძველესი და უნიკალური არქივი ჩვენი ეროვნული საგანძურია, დასაწინაა, რომ წლების განმავლობაში, სხვადასხვა სუბიექტური თუ ობიექტური მიზეზის გამო, აქ დაცული მასალების

დიდი ნაწილი განადგურდა ან დაიკარგა. მათ შორის, დაკარგულია პირველი ქართული სატელევიზიო დოკუმენტური ფილმი „ფუნჯით ნახატი საქართველო“. ასევე, წაშლილი და დაკარგულია რუსთაველის თეატრის ორი საეტაპო სპექტაკლი: რობერტ სტურუას „ხანუმა“ და მიხეილ თუმანიშვილის „ანტიგონე“. მათი ვიზუალური ვერსია არ შემოგვრჩა, თუმცა აუდიო-ფონდში დაცულია მათი აუდიო ჩანაწერი.

დაბოლოს, მინდა აღვნიშნო, რომ მე, როგორც საზოგადოებრივი მაუწყებლის არქივის ხელმძღვანელს, პირველად მეძლევა შესაძლებლობა - სამეცნიერო საზოგადოებას გავაცნო არქივის ფონდებში დაცული მასალების მნიშვნელობა სწორედ რომ სამეცნიერო-კვლევითი საქმიანობისთვის.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Anderson C. B., Preservation and Archiving of Digital Media, 2020 <https://content.iospress.com/articles/information-services-and-use/isu200085> 23/06/2025
- European Audiovisual Observatory, Digitisation and Online Exploitation of Broadcasters' Archives, 2010. <https://rm.coe.int/digitisation-and-online-exploitation-of-broadcasters-archives/1680783c1e> 23/06/2025
- Medhurst J., Professor of Media and Communication, Aberystwyth University, Wales Broadcast Archive: UK's First National Archive Shows Importance of Preserving Our Audiovisual History, 2023. <https://theconversation.com/wales-broadcast-archive-uks-first-national-archive-shows-importance-of-preserving-our-audiovisual-history-201688> 23/06/2025
- Moieni R., Roohi L., Ibrahim S., A Practical Approach in Digitizing Analogue Audio Assets, 2013.
- Stöger S., Kummer J. Ch., NOA, Austria – Broadcaster's Dilemma with Archive Asset Management: Torn Between Long-term and Production Requirements, Iasa Journal #48, February 2018.

GEORGIAN PUBLIC BROADCASTING ARCHIVE— A DIGITAL HISTORY OF GEORGIAN CULTURE

George Chartolani

Keywords: *Public Broadcaster, archive, video fund, audio fund, photo fund, digitization, cultural heritage*

This paper examines the critical importance of digitizing materials preserved in the Georgian Public Broadcaster's archive to create a comprehensive digital chronicle of Georgian culture. The archive's audio, film/photo, and video materials encompass significant events in Georgian and global public, political, and cultural life throughout the 20th century. Despite the unfortunate loss or destruction of some materials due to various subjective and objective factors, a substantial amount of content remains requiring urgent digitization to prevent further degradation due to the aging of the tapes. The digitization process will make these invaluable materials accessible to researchers, media producers, and the general public. Transferring these archival materials to digital formats not only facilitates the creation of media productions, but also supports the study of 20th-century cultural history. This work represents the first attempt to inform the scientific community about the significance of the materials preserved in the broadcaster's archive, thereby enhancing research into cultural and artistic developments both in Georgia and abroad.

The Georgian Public Broadcasting is the only broadcaster in Georgia serving as the successor to the state television established in 1956 and the radio broadcasting initiated in 1925. It is also the exclusive owner of the material produced by the state television and radio company over many years. The State TV-Radio Company has been producing content for decades, much of which is regarded as part of the world's cultural heritage. The materials stored in the archive hold significant historical and cultural value and are actively utilized by the Public Broadcaster itself and almost all traditional and new media organizations in Georgia. Additionally, television and radio companies worldwide, particularly from post-Soviet countries, have shown considerable interest in these materials.

In the digital age, traditional media are gradually transitioning to multimedia broadcasting, presenting a significant challenge for the Georgian Public Broadcaster. With society increasingly utilizing the Internet, there is a pressing need for the broadcaster to enrich web broadcasting with diverse, engaging productions spanning various genres and formats. This shift has accelerated the necessity to digitize archival materials.

The quality and accessibility of digital media products depend on the comprehensive digitization, preservation,

restoration, and reconstruction of the broadcaster's archives. High-quality digital content that meets modern standards can only be achieved through this process. With its unique archive, the Public Broadcaster can establish a thematic-cultural channel to play a crucial role in the cultural and educational life of society, leveraging preserved materials.

Furthermore, digitizing and preserving the materials in the broadcaster's archives ensures the conservation of cultural heritage for future generations. The Public Broadcaster archive houses analog film, video, audio, and photo materials recorded using various optical and magnetic methods. It manages the storage and protection of original and duplicate audio, video, film, and photo documents owned, produced, commissioned, or acquired by the Public Broadcaster, including feature and documentary films produced by the Georgian Television Film Studio since 1968, created by renowned screenwriters, directors, and cinematographers. These films are invaluable assets of Georgian culture, and their digitization enhances accessibility for a global audience.

The Public Broadcaster's archive comprises three primary collections: audio, film/photo, and video funds.

The audio fund is the oldest collection in the archive. It builds on the materials of Radio Georgia, the first to

broadcast in the Transcaucasian region. The inaugural radio program, a concert featuring Maro Tarkhnishvili's folk ensemble, aired on May 23, 1925. Since 1927, Radio Georgia has been producing regular programs in multiple languages, including Kurdish, Russian, Armenian, and Azerbaijani.

Since the 1940s, Georgian radio has utilized magnetic sound recording technology, thus setting the stage for creating and preserving a unique cultural heritage. The nature of live broadcasting fostered the development of artistic collectives, bringing together prominent figures from Georgian musical and theatrical arts and literary circles. Notable performers included Vano Sarajishvili, Mary Nakashidze, Davit Andghuladze, and Davit Gamrekeli. Renowned composers Dimitri Arakishvili, Shalva Mshvelidze, and Andria Balanchivadze contributed significantly to the archive. Georgian folklore was represented by Maro Tarkhnishvili, the Erkomaishvili brothers, Sandro Kavsadze, and the Debi Ishkhneli ensemble. Such esteemed writers and poets as Akaki Tsereteli, Galaktion Tabidze, Gogla Leonidze, Grigol Robakidze, Shalva Dadiani, Simon Chikovani, and Konstantine Gamsakhurdia also played a pivotal role in enriching the archive's cultural heritage.

All fields of Georgian progress in science, culture, sports, politics, and public life are documented in these funds through performances, speeches, reports, radio plays, recordings, and theatrical productions. During World War II, Georgia, particularly Tbilisi, became a refuge for prominent figures in art and culture evacuated from the front lines, including individuals of global significance. This influx significantly enriched the radio archives with contributions from world-renowned artists. Before the establishment of the recording company Melodia, Radio Georgia served as the sole recording studio in the region. At various times, renowned performers like Feodor Shalyapin, David Oistrakh, Mstislav Rostropovich, Stanislav and Heinrich Neuhaus, Grigory and Leonid Kogan, Beniamino Gigli, and Van Cliburn visited Radio Georgia, recording in its studio or concert halls.

The archive's funds boast a wealth of records featuring world-renowned Soviet and foreign scientists and cultural figures visiting Georgia, including David Lang, Brahma Kumar, Leo and Alexander Tolstoy, Anna Akhmatova, Arsenii Tarkovsky, Nazim Hikmet, Rasul Gamzatov,

and others. Additionally, the radio fund contains restored and cleaned records from the first sound recording company in Transcaucasia, Gramophone, active in 1901-1914. Notably, classic Georgian author Akaki Tsereteli, recorded some poems at the request of the public in this studio.

The archive holds a vast collection of both local and foreign recordings, an invaluable treasure of national cultural heritage and an audio chronicle of the 20th century. The fund is continuously enriched with new productions from public radio, material sourced from private collections and archives. It houses approximately 3,000,000 analog phonogram tapes and recordings on DAT and CD hard drives. Since 2007, audio materials have been systematically transferred to digital format, with complete information stored in a new computer database.

The film fund contains over 16,463 units and 55,760 boxes, making it one of the oldest and largest collections in the archive. It comprises originals and copies of 35 mm feature, documentary, chronic, musical, animated films, film performances, and stock materials on negative and positive tapes. Ancient Georgian and foreign film chronicles, as well as copies of feature and documentary films, offer a comprehensive reflection of the social, political, and cultural life of 20th-century Georgia.

Established in 1961, the photo fund showcases portraits of Georgian radio and television personalities, work processes in studios, TV show caps and covers, and portraits of historical figures from literature, art, science, and public life events. Most of the photos, slides, and negatives have been processed and transferred to digital format, including reproductions of Georgian artists.

The video fund preserves recordings from the establishment of video recording systems since the 1970s, on various analog and digital carriers. It contains recordings of TV reports, performances, concerts, literary and artistic materials, advertisements, films, and exchange programs. Notably, some 80 performances of the TV Theater of Georgian Television have been digitized, preserving landmark performances of Georgian dramatic theater and unique material depicting the life and work of Georgian artists.

The archive of the Public Broadcaster serves as a digital history of cultural heritage, representing an invaluable resource for modern Georgian society. Previously intended mainly for internal use, the archive is now accessible to all stakeholders in digital format, facilitating

various purposes such as film and program production, scientific research, educational endeavors, and more.

While the archive stands out as one of the oldest and most unique in Europe, it has suffered losses over the years due to various reasons. Nevertheless, efforts are

ongoing to preserve and protect its contents. As the head of the archive, I am pleased to introduce the scientific community to the significance of these materials for further research and exploration.

REFERENCES:

- Jamie Medhurst, Professor of Media and Communication, Aberystwyth University-Wales Broadcast Archive: UK's first national archive shows importance of preserving our audiovisual history-<https://theconversation.com/wales-broadcast-archive-uks-first-national-archive-shows-importance-of-preserving-our-audiovisual-history-201688>
- Rezza Moieni., Leyla Roohi and Subariah Ibrahim-A practical Approach in Digitizing Analogue Audio Assets-https://www.researchgate.net/publication/235222209_A_Practical_Approach_in_digitizing_Broadcast_Archives,
- Silvester Stöger, Jean-Christophe Kummer, NOA, Austria – Broadcaster's dilemma with archive asset management: torn between long term and production requirements - *lasa journal* no 48 – February 2018
- Anderson, Clifford B. - Preservation and archiving of digital media - <https://content.iospress.com/articles/information-services-and-use/isu200085>
- Published by the European Audiovisual Observatory- Digitisation and Online Exploitation of Broadcasters' Archives, 2010 - <https://rm.coe.int/digitisation-and-online-exploitation-of-broadcasters-archives/1680783c1e>

ხელოვნების დისკურსული მრავალფეროვნება მედიის ჭრილში საქართველოსა და ამერიკის მაგალითზე

ასმათ წერეთელი

საკვანძო სიტყვები: მედია, კულტურა, ხელოვნება, დისკურსული მრავალფეროვნება

კულტურა და ხელოვნება საზოგადოებრივი ცხოვრებისა და ურთიერთობის ფუნდამენტური ნაწილია; მოიცავს საზოგადოების ყველა ასპექტს – ღირებულებებს, შეხედულებებს, მრწამსს, ტრადიციებს, რომლებიც ერთი თაობიდან მეორეს გადაეცემა. წლების განმავლობაში კულტურული გემოვნება, სოციალურ გარემოცვასთან ერთად, საზოგადოების გავლენით ყალიბდებოდა. მედიამ კი ეს სფერო უსასრულოდ გაათავსო და ამ სპექტრის სრულიად ახალი ველი შექმნა.

ხელოვნებაში ორჯერ ორი ყოველთვის ოთხი არ არის. ხელოვნების ნაწარმოები, პირველ რიგში, მხატვრულ მოვლენად უნდა განიხილებოდეს და არა პუბლიცისტიკად, ანუ შინაარსზე არანაკლებ მნიშვნელოვანი არსია. არც თუ იშვიათად დავობენ იმაზე, აუშვებებს თუ არა ხელოვნება ადამიანს, შეუძლია კი, უფრო კეთილშობილი გახადოს ის. ხელოვნების ეფემერულ დისკურსში ეს ისეთივე პოპულარული (და ამავე დროს ცარიელი) შეკითხვაა, როგორც იურისპრუდენციაში – „რატომ ჩადის ადამიანი დანაშაულს?“, ან ფილოსოფიაში – „საიდან ჩნდება ფიქრი?“.

ხელოვნების დისკურსულ მრავალფეროვნებას მედიის ჭრილში განვიხილავთ ქართული და ამერიკული ჟურნალების მაგალითზე – „თეატრი“, „არილი“, „Art in America“, „ARTFORUM“.

კულტურის ჟურნალისტიკას უდიდესი მნიშვნელობა აქვს ინფორმირებული და დემოკრატიული საზოგადოების ჩამოყალიბებისთვის. კულტურის სფეროსთან ერთად, ის საზოგადოებას გონივრული გადაწყვეტილების მისაღებად მნიშვნელოვან და აუცილებელ ინფორმაციას აწვდის. „კულტურული გემოვნება არის ინდივიდის სოციალური ყოფის შედეგად ფორმირებული ფენომენი, რომელიც იმ სოციუმისა და ჯგუფის მსგავსია, რომელსაც ეს ინდივიდი მიეკუთვნება“.¹

ჩვენს საკვლევ ჟურნალებში – „თეატრი“, „არილი“, „ARTFORUM“, „Art in America“ – ხელოვნება მედიის ჭრილში დისკურსული მრავალფეროვნებით არის წარმოდგენილი.

ჟურნალ „თეატრის“ 2023 წლის 1 ნომერში, რუბრიკის ქვეშ „ალტერნატივა“ დაიბეჭდა ვალერი ოთხო-

ზორიას საკმაოდ საინტერესო ნარკვევი: „გავლენა და ინტერპრეტაცია“, სადაც ხელოვნების, ცხოვრებისა და ადამიანის ურთიერთობის შესახებ არაერთი მოაზროვნის ხედვაა ჩამოყალიბებული. ფროიდის მიხედვით, ადამიანის ფუნდამენტური ტანჯვა გამოწვეულია სამი მთავარი მიზეზით: მოკვდავობით, სხეულის დაბერებით და ბუნების სტიქიების წინაშე დაუცველობით. „თავად ადამიანში, ფსიქოანალიტიკური მოძღვრების მიხედვით, არაცნობიერი (ირაციონალური სიმბოლო) აისბერგის წყალქვეშა ნაწილს წარმოადგენს, ცნობიერება კი მხოლოდ წვერია. აზროვნება, თავისი არსით, ეგზოტიკურია; ის ისწრაფვის გარეთ, საბოლოო ჯამში – უსასრულოსკენ“.²

პოლიტიკური ფონის „წყალობით“, თემები ქართულ მედიაში, ხშირად, პოლიტიკურია, მათ შორის, კულტურის საკითხების გაშუქებისას. მაგრამ არის სა-

¹ ბურდიე, ინდივიდი, 1990, გვ. 31.

² ოთხოზორია, გავლენა, ჟურნალი თეატრი, #1, 2023, გვ. 50-61.

კითხვები, რომელთა წარმოჩენა არ მართო კულტურის მედიისთვის, ზოგადად, ქართული მედიასივრცისთვის აუცილებლობას კი არ წარმოადგენს, არამედ პირდაპირი მოვალეობაა. მაგალითად, ოკუპაციის თემა. თანამედროვე ქართული რეალობისთვის „პოლიტიკური თეატრის“ არსებობა ნიშანდობლივია, თუმცა, თანამედროვე ქართული თეატრის სცენაზე სპექტაკლები ისტორიულ თემატიკაზე არც თუ ისე ხშირად იდგმება. ჟურნალ „თეატრის“ 2022 წლის პირველ ნომერში დაბეჭდილია ლაშა ჩხარტიშვილის რეცენზია რეჟისორ გოჩა კაპანაძის ოპერეტის თეატრში განხორციელებულ სპექტაკლზე „გურიის დედოფალი“. რეცენზიის სათაურია „ერთმორწმუნე მტრის მიერ ერთმანეთის მოძულედ ქცეული სამოგადოება“. თემა, რომელიც სათაურიდანაც ჩანს, არა მარტო XIX საუკუნის პირველი ნახევრის, არამედ თანამედროვე ქართული რეალობის პრობლემას წარმოადგენს. რიტორიკული კითხვა, რომელიც სპექტაკლში ისმის – „ერთმანეთის მოძულედ როგორ გვაქცია „ერთმორწმუნე“ მტერმა?“ – წარსულისა და დღევანდელის ერთგვარი რეზიუმეცაა და ლოზუნგით ჟღერს.³

იმავე ოკუპაციის თემას ეხმიანება ლელა ოჩიაურის რეცენზია „ხედი სასტუმრო „საქართველოდან“ პანორამით საქართველოზე“, რომელიც ჟურნალ „თეატრის“ 2020 წლის მე-2 ნომერში დაიბეჭდა. სპექტაკლი ინკლუზიური პროექტების პროგრამის მხარდაჭერით განხორციელდა და პრემიერა „აბრეშუმის თეატრის“ სცენაზე გაიმართა. ავტორის აზრით, ოკუპანტის მიერ იძულებით გადაადგილებული ადამიანების ჩაკეტილობა მათ სულში კი არა, გარშემო არსებულ რეალობაშია. სპექტაკლი, სადაც პროფესიონალი არტისტების გვერდით უსინათლო, მოყვარული მსახიობები მონაწილეობენ, შთამბეჭდავი სამსახიობო ნამუშევარია, რომელიც აჩვენებს, რომ შეზღუდული შესაძლებლობები ნამდვილად არ არსებობს, როდესაც ადამიანებს საქმის ერთად კეთების სურვილი აერთიანებთ, მაშინ ყველა ბარიერი დაძლევადა. „სპექტაკლი სევდიანიცაა და იმედიანიც, იმედიანი იმიტომ, რომ გულის სიღრმეში ყველას გვჯერა – ქართველი და აფხაზი აუცილებლად შეხვდებიან ერთმანეთს... წავლენ აფხაზურად გახმოვანებულ ფილმზე

ქართული სუბტიტრებით... ისინი შეძლებენ ერთად არსებობას სპექტაკლშიც, ფილმებშიც და რაც ყველაზე მთავარია – სინამდვილეში“.⁴

ჩვენი ეპოქა რაციონალური კომუნიკაციებისა და საკომუნიკაციო რაციონალიზმის ეპოქაა. ამ გლობალურ სამყაროში ხელოვნება და ლიტერატურა – გამოცდილების, აზრის, ფიქრისა და სიტყვის ის ნასაკვია, რომელიც ერს კულტურულ და ეროვნულ იდენტობას უნარჩუნებს. ამ ლანდშაფტში კი, მედიის გამოხატვის თავისუფლება – უმთავრესია. ჟურნალი „არილი“ საინტერესოდ განიხილავს ხელოვნების, ლიტერატურის, მედიისა და საზოგადოების თანაარსებობას ხელოვნების დისკურსული მრავალფეროვნების კრილიში „კულტურულ ინვერსიებს სამოგადოება მუდამ მოელის. მოელის იმიტომ, რომ ასეთი ინვერსია არა უბრალოდ ჰაერია, ვაკუუმში სუნთქვას რომ შესაძლებელს ხდის, არამედ იმიტომ, რომ სიმართლეა. ლიტერატურულობა, არსებითად, ამ კულტურულ ინვერსიას ნიშნავს. ეს არის მისი ესთეტიკაც და მისი გონიც“.

ხელოვნებასა და ლიტერატურაში დუმილი არის ყველაზე რადიკალური და მკაცრი ფორმა. სწორედ ხელოვანისთვის მიუღებელი შემოქმედებითი პაუზის – „დუმილის ყველაზე შემადარწმუნებელ ფორმაზე“ საუბრობს ამერიკელი ნობელიანტი მწერალი ლუიზ გლიკი, 2014 წელს ჩაწერილ ინტერვიუში „დუმილის ხელოვნება“, რომელიც ჟურნალ „არილის“ 2021 წლის მე-6 ნომერში დაიბეჭდა. „ერთხელ უკვე ნათქვამის გამოვრება, სიმშვიდეს არ უნდა გვანიჭებდეს. ეს უდიდესი მარცხია, რადგან ხელოვნება არ ისწრაფვის არსებულის რაიმე ფორმით მტკიცებისკენ, არამედ დამალულის და უხილავის აღმოჩენისკენ“.⁵

ხელოვნების დისკურსული მრავალფეროვნება ჟურნალ „ARTFORUM“-ის ფურცლებზე ძირითადად თანამედროვე თუ კლასიკოსი მხატვრების შემოქმედებაზე აქცენტებით არის გამოხატული შემდეგი რუბრიკების ქვეშ: „Columns“ – „სვეტები“; „Features“ – „მახასიათებლები“; „Reviews“ – „მიმოხილვები“; „Interview“ – ინტერვიუ; „Top Ten“ – ტოპ ათეული და სხვა. ჟურნალის 2022 წლის ოქტომბრის ნომერში დაიბეჭდა კლაუდია როკოს (Claudia La Rocco) სტატია

3 ჩხარტიშვილი, ერთმორწმუნე, ჟურნალი თეატრი, #1, 2022, გვ. 4-9.

4 ოჩიაური, ხედი, ჟურნალი თეატრი, #2, 2020, გვ. 18-29.

5 გლიკი, დუმილის, ჟურნალი არილი, #6, 2021, გვ. 1-7.

- „სარკმელი მსოფლიოში“ („Window on the World“), რომელიც იტალიაში დაბადებული და ლოს-ანჯელესში გაზრდილი მხატვრის - სიმონე ფორტის (Simone Forti) შემოქმედებაზე მოგვითხრობს. ფორტის დაკვირვებაა: „შევიძლიათ სარკმლიდანაც მიყუროთ! „სწორი“ სარკმელი ხომ შესანიშნავი მასწავლებელია!“ - მხატვრის ეს გამონათქვამი სტატიის ავტორს განზოგადოებული აქვს სწორი მიდგომებისა და საჭირო დროს საჭირო ადგილზე ყოფნის აუცილებლობის „ზოგადი თეორიით“, რაც ყველა სფეროში და, მათ შორის, ხელოვნებაშიც აქტუალური და საჭიროა.

„ARTFORUM“ განსაკუთრებული აქტიურობით აქვეყნებს ხელოვანი ქალების შემოქმედებას. ლორნა სიმპსონი (Lorna Simpson) ამერიკელი ფოტოგრაფი და მულტიმედიური მხატვარია, რომლის ნამუშევრები არაერთხელ გამოიფინა, როგორც ეროვნულ, ასევე საერთაშორისო დონეზე. 1990 წელს იგი გახდა პირველი აფროამერიკელი ქალი, რომელმაც გამოფენა ვენეციის ბიენალეზე მოაწყო.

ჟურნალი „Art in America“, როგორც ამერიკაში, ისე საერთაშორისო მედიაში, გავლენიანია იმიტაც, რომ წლების განმავლობაში ხელს უწყობს ხელოვნების არა ერთი მიმართულების შესწავლას და პოპულარიზაციას. 2022 წლის აპრილის ნომერში დაიბეჭდა მიმოხილვა ამერიკელი მხატვრის, რობერტ კოლესკოტის (Robert Colescott) გამოფენის შესახებ ნიუ-იორკის ხელოვნების მუზეუმში, სახელწოდებით „ხელოვნება და რასის მნიშვნელობა“. მხატვრის შემოქმედების სტილი მთლიანად უპირისპირდება მხატვრობის ისტორიაში შემაშფოთებელ და ზოგჯერ პოლიტიკურად არაკორექტულ კომენტარს ამერიკაში რასის შესახებ.

„Art in America“-ს 2023 წლის დეკემბრის ნომერში ჟურნალის აღმასრულებელი რედაქტორი ენდი ბატაგლია (Andy Battaglia) მკითხველს მოუთხრობს ვენეციის ბიენალეზე, სადაც ამერიკის შეერთებული შტატები წარმოდგენილი იქნა ჯეფრი გიბსონის (Jeffrey Gibson) შემოქმედებით. ის გახდა პირველი ინდიელი ამერიკელი ხელოვანი, რომელმაც ვენეციის ბიენალეზე სოლო შოუთი „The Space in which to Place Me“ დაიპყრო შეერთებული შტატების პავილიონი. თავის ნახატებსა და მძივებით გაფორმებულ ექსტრავაგანანებში გიბსონი ასახავს ამერიკულ ისტორიებს. როგორც ჟურნალში დაიწერა, საკმაოდ დი-

დი დრო დასჭირდა ამერიკაში ფერადკანინი მხატვრების დისკრიმინაციის გაქრობას, სანამ მსოფლიო მზად იქნებოდა მათი ნამუშევრების აღიარებისთვის.

„Art in America“-ს ყოველწლიურად აქვს ნომრის დამატება - „New Talent“, რომელიც გამოცემის ერთგვარი „გადატვირთვაა“ ახალი ფუნქციებით, ელექტრონული დიზაინით და საინტერესო მიდგომით გარეკანთან. სწორედ „New Talent“ აცნობს მკითხველს ახალბედა ხელოვანებს, რომლებიც მსოფლიო ხელოვნების სცენაზე ყოველწლიურად ჩნდებიან.

წინამდებარე ნაშრომში განვიხილეთ ხელოვნების დისკურსული მრავალფეროვნება მედიის ტრილში ორი ქართული და ორი ამერიკული ჟურნალის - „თეატრი“, „არილი“, „Art in America“, „ARTFORUM“-ის მაგალითზე.

კულტურა იქმნება და იგი ისწავლება. მას ქმნიან ინდივიდები და თაობიდან თაობას გადაეცემა. კულტურა აყალიბებს საზოგადოების სრულფასოვან წევრებს და ამავე დროს, რაღაც დოზით, მათ ქცევებს აკონტროლებს. მიუხედავად იმისა, რომ ქართულ მედია სივრცეში, პოლიტიკური ფონის „წყალობით“, კულტურის თემების გაშუქება მინიმუმადეა დაყვანილი, ჩვენი საკვლევი ჟურნალები „თეატრი“ და „არილი“ ამ მხრივ გამონაკლისია და ხელოვნებისა და ლიტერატურის სფეროს ნიჭიერი წარმომადგენლების „თავშეყრის“ ადგილია.

რაც შეეხება, ამერიკულ პრესას, კულტურის საკითხების ინტენსიურად გაშუქების კუთხით, არა მართო სახელოვნებო, მათ შორის, ჩვენ მიერ განხილული „ARTFORUM“ და „Art in America“, არამედ ყველა მართულების ჟურნალი და გაზეთი გამოირჩევა.

ბეჭდვითი მედია არის სერიოზული და პრესტიჟული მედიასაშუალება და მას ხელშეწყობა სჭირდება. პრესის ზეგავლენა მთელ მსოფლიოში, მათ შორის ამერიკაში, ჯერ კიდევ ძალიან მაღალია. რაც შეეხება ქართულ პრესას, ის, აშკარად კრიზისშია და ხელისშეწყობა სჭირდება. წინააღმდეგ შემთხვევაში ის ნელ-ნელა საბოლოოდ გარდაიქმნება ელექტრონულ მედიად და ეს არასახარბიელო გავლენას იქონიებს არა მართო მედიაზე, არამედ ქართული საზოგადოების ზოგად კულტურაზე.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ბურდიე პ., გემოვნების განსჯის სოციალური კრიტიკა, 1992.
- ოთხოზორია ვ., გავლენა და ინტერპრეტაცია, ჟურნალი თეატრი, #1, თბ., 2023.
- ჩხარტიშვილი ლ., ერთმორწმუნე მტრის მიერ ერთმანეთის მოძულედ ქცეული საზოგადოება, ჟურნალი თეატრი, #3, თბ., 2022.
- ოჩიაური ლ., ხედი სასტუმრო საქართველოდან - პანორამით საქართველოზე, ჟურნალი თეატრი, #2, თბ., 2020.
- ფირალიშვილი ზ., ჟურნალი არილი, #1, თბ., 2020.
- ტრაპაიძე ნ., ჩიხი და ილუზია. ჟურნალი არილი, #2, თბ., 2019.
- გლიკი ლ., უმილის ხელოვნება, ჟურნალი არილი, #6, თბ., 2021.
- Rocco La. C., Window on the World, Magazine ARTFORUM, #10, New York, 2023.
- Simpson L., Magazine ARTFORUM, New York, 2023.
- Battaglia A., The Space in Which to Place Me, Magazine Art in America, #12, New York, 2023.

DISCURSIVE DIVERSITY OF ART IN LIGHT OF MEDIA ON THE EXAMPLE OF GEORGIA AND AMERICA

Asmat Tsereteli

Keywords: *media, culture, art, discursive diversity*

Culture and art are a fundamental part of social life and relationships, encompassing all aspects of social life: values, views, beliefs, traditions that are passed down from generation to generation. Over the years, cultural taste, together with the social environment, has been formed under the influence of society. And the media have infinitely expanded this field and created a completely new sphere of this spectrum.

In art, two times two is not always four. An artwork should be viewed firstly as an artistic event, and not as a journalistic one, i.e. the essence is no less important than the content. It is often argued whether art improves a person, if it can ennoble one. In the ephemeral discourse of art, a popular and yet shallow questions common to jurisprudence and philosophy arise: Why does a person commit a crime? or Where does thinking come from?

We will discuss the discursive diversity of art in the context of media using the example of Georgian and American magazines: Theater, Arili, Art in America, ARTFORUM.

Cultural journalism is of great importance for the formation of an informed and democratic society. Together with the cultural sphere, it also provides society with important and necessary information for making prudent decisions. "Cultural taste is a phenomenon formed as a result of the social existence of an individual similar to the society and group to which this individual belongs".¹ In our research journals: *Theater*, *Arili*, *ARTFORUM*, and *Art in America* art is presented in the context of media with discursive diversity. In the first issue of Theater magazine for 2023, in the alternative section, a rather interesting essay by Valery Otkhozoria, Impact and Interpretation, was published presenting the vision of many thinkers on the relationship between art, life. and the formation of a person. According to Freud, fundamental human suffering is caused by three main reasons: mortality, aging of the body and vulnerability to the elements of nature. "According to psychoanalytic theory, the unconscious (an irrational symbol) is the underwater part of the iceberg, and consciousness is only

the tip. Thinking is exotic by its very nature; it strives outward, ultimately to infinity."²

"Thanks" to the political background, topics in the Georgian media are often politicized, even when discussing cultural issues. But there are topics, coverage of which is not only a necessity, but also a duty not only for cultural media, but also for the Georgian media space as a whole, for example, the topic of occupation.

The first issue of Theater for 2022 features Lasha Chkhartishvili's review of the play *Queen of Guria*, staged by director Gocha Kapanadze at the Ozurgeti Theater. The title of the review is Society Turns into Haters Because of a Common Enemy. The topic, as the title shows, is not only a problem of the first half of the 19th century, but also a problem of contemporary Georgian reality. The rhetorical question in the play: "How did the enemies of one faith make us hate each other?" in a way sums up of the past and the present and sounds like a slogan.³

The same theme of occupation is echoed in Lela Ochauri's review *View from the Georgia Hotel with a*

1 Pierre Bourdieu (1930-2002) is a French sociologist. "Individual and society" (Bourdieu 1990, p.31).

2 Otkhozoria V. "Influence and interpretation", "Theater" magazine, 2023, #1, p 50-61.

3 Chkhartishvili L. "Theatre" magazine, 2022, # 1, pp. 4-9.

Panorama of Georgia, published in the 2nd issue of *Theater* for 2020.

The play, supported by the Inclusive Projects program, debuted at the Silk Theater. According to the author, the confinement of IDPs by the occupiers is not in their souls, but in the surrounding reality. The play, in which blind amateur actors take part along with professional artists, is an impressive acting performance that shows that restrictions do not really exist, all barriers can be overcome. when people are ready to do something together. “The play is sad and hopeful, hopeful, because deep down we all believe that Georgians and Abkhazians will definitely meet... go and watch the film dubbed in Abkhaz with Georgian subtitles... we can exist together both in the play and in cinema, and, most importantly, in reality.”⁴

Our era is one of rational communications and communicative rationalism. In this global world, art and literature are results of experience, thought and speech that preserves the cultural and national identity of a nation. In this landscape, freedom of expression through the media is paramount. Arili magazine interestingly discusses the coexistence of art, literature, media and society in terms of the discursive diversity of art. Society always expects cultural inversions. It is expected, because such an inversion is not simply the air that makes it possible to breathe in a vacuum, but because it is true. Literacy essentially means this cultural inversion. This is both its aesthetics and mind.

In art and literature, silence is the most radical and severe form. About most shocking form of creative pause, unacceptable for an artist, is discussed by American writer, winner of Nobel Prize Louise Glick in an interview *The Art of Silence*, recorded in 2014 and published in the 6th issue of Arili in 2021. “Repeating what has already been said once should not give us peace of mind. This is a great failure, because art does not seek to prove in any way what exists, but seeks to reveal the hidden and invisible”⁵

The discursive variety of art is expressed on the pages of ARTFORUM magazine, focusing mainly on the works of modern and classical artists, under the following headings: Columns, Features, Reviews, Interview,

Top Ten, etc. The magazine’s October 2022 issue features Claudia La Rocco’s article, *Window on the World*, about the work of artist Simone Forti, who was born in Italy and grew up in Los Angeles. Fort observes: “You can look at me from the window!” The right window is a great teacher!” The author of the article generalizes this saying of the artist with the general theory of the necessity of the right approaches and being in the right place at the right time, which is relevant and necessary in all fields, including art.

ARTFORUM is especially big on publishing works by female artists. Lorna Simpson is an American photographer and multimedia artist whose works has been exhibited several times, both nationally and internationally. In 1990, she became the first African-American woman to be exhibited at the Venice Biennale.

The influence of Art in America, both in America and international media, lies in its years-long promotion of the study and popularization of more than one direction of art. The April 2022 issue featured a review of American artist Robert Colescott’s exhibition at the New York Museum of Art, titled *Art and the Meaning of Race*. The artist’s creative style completely contrasts with the troubling and sometimes politically incorrect commentary on race in America in the history of painting.

In the December 2023 issue of Art in America, the magazine’s executive editor Andy Battaglia tells readers about the Venice Biennale, where the US was represented by the work of Jeffrey Gibson. He became the first Indian American artist to conquer the United States Pavilion at the Venice Biennale with his solo show *The Space in which to Place Me*. In his paintings and beaded extravaganzas, Gibson depicts American stories. As the magazine writes, it took a long time for the discrimination of colored artists in America to disappear before the world was ready to recognize their works.

Art in America has an annual supplement, *New Talent*, a kind of reboot of the publication with new features, stylish design and an interesting approach to the cover. It is *New Talent* that introduces readers to emerging artists who are on the world art scene every year. appear.

In this paper, we discussed the discursive diversity of

4 Ochiauri L. “View from the hotel “Georgia”, “Theatre” magazine, 2020, #2, p. 18-29.

5 Glik L. “The art of silence”, “Aril” magazine, 2021, #6, pp. 1-7.

art in the context of media, using two Georgian and two American magazines as examples: Theater, Arili, Art in America, and ARTFORUM.

Culture is created and learned. It is created by individuals and passed on from generation to generation. Culture forms full-fledged members of society and, at the same time, to a certain extent, controls their behavior. Despite the fact that coverage of cultural topics in the Georgian media space is minimized, “due” to political overtones, our research magazines, Theater and Arili, are an exception in this regard and are a “gathering place” for talented representatives of the arts and literature.

As for the American press, not only art magazines,

including those we discussed, ARTFORUM and Art in America, stand out for their intensive coverage of cultural issues, but also magazines and newspapers of all directions.

Printed media are serious and prestigious outlets, and they need to be promoted. The weight of the press all over the world, including in America, is still enormous. As for the Georgian press, it is clearly in crisis and needs help. Otherwise, it will eventually transform into electronic media, and this will have a negative impact not only on the media, but also on the general culture of Georgian society.

REFERENCES:

- Ochtozoria V., “Influence and interpretation”. Magazine “Theater” Tbilisi, 2023, №1, p. 50-61.
- Chkhartishvili L. “A society turned into haters by one believing enemy”. Magazine “Theater”, Tbilisi, 2022, №1, p. 4-9.
- Ochiauri L. “View from the hotel “Georgia,” with a panorama of Georgia”. Magazine “Theater”, Tbilisi, 2020, #2, p. 18-29.
- Firalishvili, Z. Magazine “Aril”, Tbilisi, 2020, №1
- Trapaidze, N. “Dead end and illusion”. Magazine “Aril”, Tbilisi, 2019, #2, p. 47-50.
- Glick, L. “Art of silence”. Magazine “Aril”, Tbilisi, 2021, #6, p. 1-7.
- Rocco, La. C. “Window on the World”. Magazine “Artforum”, New York, 2023, # 10.
- Simpson, L. Magazine “ARTFORUM”, 2023.
- Battaglia, A. “The Space in which to place Me”. Magazine “Art in America”, 2023, #12.

ხელოვნური ესთეტიკა ახალ მედიაში

რევაზ ჭიჭინაძე

საკვანძო სიტყვები: ხელოვნური ესთეტიკა, ახალი მედია, ხელოვნური ინტელექტი, არტ პროდუქტი

პუბლიკაცია აანალიზებს ხელოვნური ინტელექტის როლის ზრდას თანამედროვე მედიის პლატფორმების მეშვეობით. მიმოვიხილავთ ხელოვნური და ჰუმანური ინტელექტის კოლაბორაციასა და მის შედეგს – ხელოვნურ ესთეტიკას, რაც სულ უფრო მკვიდრად იდგამს ფეხს ახალი მედიის პლატფორმებზე. პუბლიკაციაში ვცდილობთ განვსაზღვროთ ძირითადი ელემენტები და მახასიათებლები, რომლებიც განასხვავებს ხელოვნურ ესთეტიკას ტრადიციული და ციფრული ხელოვნების ფორმებისგან, ხაზს უსვამს ალგორითმებისა და მონაცემების დამუშავების როლს ამ ახალი ესთეტიკური პარადიგმების ჩამოყალიბებაში. ხელოვნური ინტელექტი აყალიბებს ვიზუალურ სტილს, რითაც გავლენას ახდენს მომხმარებლის გენერირებულ შინაარსზე. ხელოვნება, რომელიც შექმნილია ალგორითმების მეშვეობით, პოპულარულია ახალ მედია პლატფორმებზე. ამ ტიპის ხელოვნებაზე მოთხოვნის ზრდა კი ნიშნავს ციფრული ხელოვნების უფრო რთული და დინამიკური ფორმებისკენ სვლას, რაც გამოწვეულია ხელოვნური ინტელექტის შემოქმედებითი პოტენციალით. შესაბამისად, უნდა ველოდოთ ციფრული ხელოვნების სრულიად ახალი ფორმების შექმნას, რაც უპრეცედენტო შესაძლებლობებს შესთავაზებს როგორც ხელოვანებს, ასევე საზოგადოებას.

ერმინი ესთეტიკა ბრიტანიკის ენციკლოპედიაში (Encyclopedia Britannica) განიმარტება, როგორც სილამაზისა და გემოვნების ფილოსოფიური შესწავლა, რაც მჭიდრო კავშირშია ხელოვნების ფილოსოფიასთან, რომელიც ეხება ხელოვნების ბუნებას და ცნებებს, რითაც ხდება ცალკეული ხელოვნების ნიმუშების ინტერპრეტაცია და შეფასება. მკვლევრები ეთანხმებიან ამ განსაზღვრებას, თუმცა, მათი უმეტესობა იქვე დასძენს, რომ თეორიების უმრავლესობა, რასაც მოიცავს ესთეტიკა, შესაძლოა მჭიდროდ უკავშირდებოდეს ხელოვნებას, მაგრამ ყოველთვის ასე არ ხდება. პუბლიკაციაში „ესთეტიკა ხელოვნების ფილოსოფიის წინააღმდეგ“, ბროკ როუ აღნიშნავს, რომ: „ბევრი ხელოვნების ნიმუში ლამაზია, ან აქვს სხვა ესთეტიკური თვისებები, ამიტომ ადამიანების უმეტესობა ამტკიცებს, რომ ესთეტიკა ხელოვნების აუცილებელი კომპონენტია. ამ დროს უბრალოდ უნდა იფიქრო მარსელ დიუშანის შადრევანზე (1917); ის ამტკიცებდა, რომ ხელოვნებას ქმნიდა ესთეტიკის გარეშე“.¹ აქვე აღსანიშნავია მკვლევრის, ჯეიმს შელის მოსაზრება, რომელიც პუბლიკაციაში ესთეტიკის კონცეფცია (*The Concept of the Aesthetic*),² განიხილავს

თეორიებს და მიდის დასკვნამდე, რომ შესაძლოა ხელოვნება ყოველთვის არ არის ესთეტიკური ობიექტი, მაგრამ ესთეტიკური თეორიები ყოველთვისაა ხელოვნებასთან კავშირში. შესაბამისად, ტერმინი ესთეტიკა მოგვიანებით დაუკავშირდა ციფრულ ხელოვნებას და შემდეგ ხელოვნურ ინტელექტსაც.

ჩვენი ამოცანაა გავაანალიზოთ „ხელოვნური ესთეტიკა“, რაც ახალ მედია პლატფორმებში მოიცავს უნიკალურ ვიზუალურ, აუდიტორულ და ინტერაქტიურ თვისებებს, რომლებიც წარმოიქმნება ხელოვნური ინტელექტის (AI) მეშვეობით. ეგრეთ წოდებული ხელოვნური ესთეტიკა როგორც ტრადიციული, ისე ციფრული ხელოვნების ფორმებისგან განსხვავებულია. ის ხაზს უსვამს ალგორითმებისა და მონაცემების დამუშავების როლს ამ ახალი ესთეტიკური პარადიგმების ჩამოყალიბებაში. არსებობს მკვლევრების მიერ, არგუმენტებით გამყარებული მოსაზრება, რომ ხელოვნური ინტელექტი არ უნდა აღვიქვათ როგორც ინტელექტი, არამედ ის უნდა იყოს აღქმული როგორც კონკრეტული ალგორითმი ან ალგორითმთა ერთობა, რაც კონკრეტულ ბრძანებებს ასრულებს. ასეთ შემთხვევაში, იქვე ისმის კითხვა: რატომ ვუწოდებთ

1 Rough, Aesthetics, 2014.

2 Shelley, The Concept, S.E.P., 2017.

თანამედროვე ალგორითმებს ინტელექტს განსაკუთრებით ისეთ სფეროში, როგორც ხელოვნებაა? კითხვაზე მრავალი პასუხი არსებობს, თუმცა მათი უმეტესობა მიდის იმ დასკვნამდე, რომ სწორედ ხელოვნურად შექმნილი ალგორითმები კარნახობს თანამედროვე ხელოვანს, თუ როგორ, რა კონცეფციით უნდა იაზროვნოს.

მონრეალის ელექტროქიმიური კონფერენციის მასალებში (247th ECS meeting 2020), მკვლევარი სინლიუ ყურადღებას სწორედ ხელოვნური ინტელექტის მხატვრულ რეფლექსიაზე ამახვილებს. „ერთი მხრივ, ხელოვნება, ხოლო მეორე მხრივ, მეცნიერება და ტექნოლოგია, ადამიანების მიერ მსოფლიოს აღქმის ორი განსხვავებული გზაა. მეცნიერება და ტექნოლოგია ადამიანთან ერთად ვითარდება და საზოგადოებასთან ინტეგრირდება. ხელოვნებასთან მეცნიერებისა და ტექნოლოგიების შერწყმა ხელს უწყობს ხელოვნების განვითარებას და გამომსახველობითი ფორმის ინოვაციას. ამას გარდა, მეცნიერება და ტექნოლოგია ხელოვანთა სოციალური, კულტურული და სულიერი სამყაროს ნაწილი გახდა, რაც თანამედროვე შემოქმედებს ახლებურად აზროვნების საშუალებას აძლევს. ხელოვნური ინტელექტის ტექნოლოგიის გამოყენებამ, ხელოვნებაში შეცვალა არა მხოლოდ მასალა და ხელსაწყოები, არამედ შეცვალა არტისტების აზროვნების სტილი და მათი კონცეფციები. რადიკალურად შეიცვალა არტისტთა შემოქმედების პროცესიც“.³ სწორედ ამიტომაც ის არა კონკრეტული ალგორითმი, ან ალგორითმთა კრებული, არამედ ინტელექტი, რომელიც განსაზღვრავს კრეატივს (შემოქმედებითობას).

ის, რომ ხელოვნური ესთეტიკა ტრადიციული ხელოვნების ფორმისგან განსხვავებულია, განსაკუთრებულ დაკვირვება-ანალიზს არ საჭიროებს. თუმცა, როგორც ზემოთ აღვნიშნე, ის განსხვავდება ციფრული ხელოვნებისგანაც. როგორც ციფრული ხელოვნება, ისე ხელოვნური ინტელექტი, ხელოვნების ნიმუშის შესაქმნელად, იყენებს თანამედროვე ტექნოლოგიებს. მათ შორის სხვაობაა არა მასალაში – საფუძველში, არამედ – შექმნის პროცესში. ციფრული ხელოვნება შექმნილია ადამიანის მიერ ციფრული ტექნოლოგიის გამოყენებით. ეს ჰგავს ტრადიციული

ხელოვნების შექმნის პროცესს, უბრალოდ საფუძველი, მასალა რითიც არტისტი სათქმელს გამოხატავს, არის განსხვავებული. ციფრულის, ანუ რეზულტატის ნახვა ციფრულ მატარებელზეა შესაძლებელი. რაც შეეხება ხელოვნური ინტელექტის შექმნილ ხელოვნებას, ის კომპიუტერული ალგორითმების მეშვეობით, არსებული ხელოვნების ნიმუშების საფუძველზე, ქმნის ახალს და, თუ როგორი იქნება რეზულტატი, ეს კომპიუტერული ტექნიკის მმართველმა სუბიექტმა (ადამიანმა) არ იცის – შედეგი არაპროგნოზირებადია.

ხელოვნური ინტელექტის, ეგრეთ წოდებული არტის შექმნის პროცესი დაახლოებით ასეთია: არტისტი, ხელოვნურ ინტელექტს „სთავაზობს“ ხელოვნების ნიმუშებს და აძლევს დავალებას, რომ ამ წყაროებზე დაყრდნობით შექმნას ახალი, განსხვავებული ნახატი, კოლაჟი ან სიუჟეტი. ინსტრუქციის მიღების შემდეგ, ალგორითმი თავად, საკუთარი შეხედულებისამებრ ქმნის ახალ სახელოვნებო ნიმუშს, იგივე არტს. სწორედ ამ პროცესის გამო, დღეს სპეციალისტებისთვის აქტუალურია კითხვა: არის თუ არა ხელოვნური ინტელექტის მიერ გენერირებული პროდუქტი ხელოვნება? ექსპერტთა აზრი იყოფა – დიდი ნაწილი მიიჩნევს, რომ რამდენადაც შედეგი სრულად კომპიუტერის მიერ არის გენერირებული, მას არ აქვს გარკვეული ინტელექტუალური ემოციურობა და ამიტომ ვერ იქნება გაიგივებული ხელოვნების ტრადიციულ ფორმებთან. მოსაზრების მოწინააღმდეგენი კი მიიჩნევენ, რომ ხელოვნურ ინტელექტს ადამიანი აძლევს დაკვეთას და შედეგიც დამკვეთის ინტელექტს უკავშირდება. ეს ის საკითხია, რის ირგვლივ დებატებიც მკვლევართა შორის არ წყდება. თუმცა, საგულისხმოა ის ფაქტი, რომ ორივე მოსაზრების შემთხვევაში, საუბარი ეხება ხელოვნური ინტელექტის ესთეტიკას, რაც ნამდვილად შესწავლისა და ანალიზის ობიექტი უნდა გახდეს.

ხელოვნურ ინტელექტს აქტიურად იყენებენ ახალი მედია პლატფორმებიც. ჭკვიანი ალგორითმები აანალიზებენ მომხმარებლის ქცევას, პრეფერენციებს და ასე შემდეგ, რეკომენდაციების მიწოდებისთვის. დღეს სულ უფრო მეტი მედიაპლატფორმა ახდენს მომხმარებლისთვის მისაწოდებელი შინაარსის პერსონალიზაციას. ვფიქრობ, ამ ტიპის შეთავაზება არა მხოლოდ ზრდის მომხმარებლის კმაყოფილებას, არამედ

3 Liu, AI, 2020.

ხელს უწყობს მომხმარებელსა და მათ მიერ მიღებულ შინაარსს შორის უფრო ღრმა ესთეტიკური კავშირის დამყარებას. საინტერესოა, ამ ჩვენი ჰოპოთეზის თაობაზე რას ფიქრობს თავად ხელოვნური ინტელექტი. ექსპერიმენტის სახით მივმართეთ ყველაზე პოპულარულ, გასული წლის რეიტინგის მიხედვით ლიდერ ღია წყაროს - ChatGPT.

ChatGPT ხელოვნური ინტელექტის ინდუსტრიის დომინანტია. ვიზიტების 60%-ზე მეტი სწორედ მასზე მოდის. 2022 წლის სექტემბრიდან 2023 წლის აგვისტომდე, განხორციელდა 14,6 მილიარდი ვიზიტი.⁴ კითხვაზე: გვეთანხმება თუ არა ზემოთხსენებულ მოსაზრებაში ChatGPT? ცალსახად გვპასუხობს - გეთანხმებით (I Agree) და შემდეგ პოზიციას პუნქტობრივად აყალიბებს თუ რატომ. ის მიიჩნევს, რომ ხელოვნური ინტელექტი ახალი ესთეტიკური ფორმების ჩამოყალიბების საშუალებას იძლევა და გამოხატვის სრულიად ახალ ფორმებს გვთავაზობს. ვრცელი განმარტების შემდეგ, ChatGPT დასკვნის სახით გვეუბნება: „ხელოვნური ინტელექტის ესთეტიკა ტექნოლოგიების, კრეატიულობისა და ადამიანის აღქმის გზავარედინზეა. ეს პროცესი კი გვთავაზობს როგორც ტრადიციული მხატვრული ფორმების გაფართოებას, ასევე გამოცდილების სრულიად ახალ კომპლექსს. ამას გარდა AI, მონაცემების დამუშავების და გამოთვლით მეთოდებზე დაყრდნობით, ხელახლა განსაზღვრავს კრეატიულობის საზღვრებს. ჭკვიანი ალგორითმები არა მხოლოდ წარმოქმნიან ხელოვნების ახალ სტილსა და ფორმებს, არამედ მომხმარებლებისთვის ამუშავებენ და პერსონალიზაციას უკეთებენ ესთეტიკურ გამოცდილებას“ (ChatGPT, ღია რესურსი, საუბრის ენა: ინგლისური).

როდესაც საუბარია ესთეტიკური გამოცდილების პერსონალიზაციაზე, უნდა ვიგულისხმოთ ისეთი მედიამატარებლები, როგორებიცაა YouTube, Instagram, Spotify და სხვა. როგორც ცნობილია, სოციალური მედიის პლატფორმები დიდწილად ეყრდნობა AI-ს ვიზუალურ ანალიზსა და კონტენტს. პლატფორმები იყენებენ ხელოვნური ინტელექტის შემუშავებულ ფოტო/ვიდეო ფილტრებს, გამოსახულების ამოცნობისა და შინაარსის რეკომენდაციის ალგორითმებს.

ეს კი გავლენას ახდენს ვიზუალურ ესთეტიკაზე და ტენდენციებზე სოციალური მედიის ეკოსისტემებში. საექსპერტო წრეებში აქტიურად მიმდინარეობს ხელოვნური ინტელექტის სოციალური მედიის ტრანსფორმაციის ანალიზი. ჟურნალი „ფორბსი“ გვამცნობს, რომ ბოლო წლების ყველაზე მნიშვნელოვანი და საინტერესო ტრენდი ხელოვნური ინტელექტია, რომელიც მაქსიმალურად აფართოვებს საკუთარ გავლენას სოციალური მედიის პლატფორმებზე, რის გამოც მისი მნიშვნელობა მეტად იზრდება. „ტექსტიდან ფოტოზე, ფოტოებიდან აწყობილი კოლაჟი ან ვიდეო, გადამუშავებული ფოტო, მისი კომპილაცია, მათ ბაზაზე შექმნილი ახალი ფოტო, ვიდეო, მუსიკა, ტექსტი და სხვა... ხელოვნური ინტელექტის მქონე კონტენტის გენერირების ინსტრუმენტებია, რომლებიც სწავლობენ თქვენს წარსულში სოციალური მედიით, გავრცელებულ პოსტებს და ასე ქმნიან თქვენთვის ეფექტურ ახალ კონტენტს“.⁵ სწორედ ჟურნალ „ფორბსში“ აღწერილი ეს პროცესი ქმნის სოციალური მედიის მომხმარებლებისთვის აქტუალურ ტენდენციებს. შესაბამისად, სწორედ ხელოვნური ინტელექტი გვკარნახობს იმას, თუ რა ესთეტიკაა დღეს ტრენდული.

სოციალური ქსელის მომხმარებლების პერსონალიზაციის გარდა, ხელოვნური ინტელექტი გვევლინება ეგრეთ წოდებულ ინფლუენსერადაც. ისეთი ინსტაგრამ გვერდები, როგორებიცაა მაგალითად, „ინფლუენსერი“ rozy.gram, მოდელი mayaaa.gram, its-kamisworld და სხვა მრავალი, არის სრულად ხელოვნური ინტელექტის პროდუქტი. ჰყავთ მილიონობით გამომწერი და აქვთ წარმატებული ინფლუენსერების იმიჯი. ცალკე შესწავლის და ანალიზის საგანია, თუ როგორ პოზიციონირებენ ამგვარი ხელოვნური ინფლუენსერები. მომხმარებლის მოსაზიდად რა ტიპის ფოტოები, ვიდეოები და სხვა, უდევთ თავიანთ გვერდებზე. რა ტიპის კომუნიკაციაში შედიან ტიკ-ტოკ მეგობრებთან და ასე შემდეგ. ყოველივე ზემოთქმულიდან გამომდინარე, თამამად შეგვიძლია დავასკვნათ, რომ სოციალური მედიის პლატფორმების ველზე, მისი ფორმის თუ შინაარსის განსაზღვრაში დომინანტური ადგილი უკავია ხელოვნურ ინტელექტს.

სტანფორდის უნივერსიტეტის შესრულებულ AI

4 Conte, AI, G.F.S., 2024.

5 Darbinyan, AI, Forbes, 2023.

ინდექსის ანგარიშში (2024) კი ვკითხულობთ, რომ ხელოვნური ინტელექტის შექმნილმა პროდუქტმა გადააჭარბა ადამიანის შესრულებულ სამუშაოს რამდენიმე კრიტერიუმში, მათ შორის, „გამოსახულების (ფოტო, ვიდეო, კოლაჟი) კლასიფიკაცია, ვიზუალური მსჯელობა, უცხო ენები“.⁶ ამის მიუხედავად, იგივე კვლევა გვუბნება, რომ ამ ეტაპზე, საღად მსჯელობასა და დაგეგმვაში, ადამიანი ჯერ კიდევ დომინირებს.

ხელოვნური ინტელექტისა და ადამიანის შესაძლებლობების შედარებისას, ერთ-ერთი ყველაზე წონადი და მნიშვნელოვანი არგუმენტი ადამიანის სასარგებლოდ ისაა, რომ ხელოვნური ინტელექტს არ აქვს ემოციის აღქმის შეგრძნების უნარი და შესაბამისად, მისი პროდუქტი ამ ეგრეთ წოდებული ადამიანური თვისებისგან დაცლილია. ეს ასევე იყო, თუმცა ალგორითმი, სწორედ ადამიანის შექმნილი ხელოვნების ნიმუშების შესწავლის წყალობით, თანდათან ეჩვევა ემოციების აღქმასაც. მეცნიერთა ჯგუფები მუშაობენ იმისთვის, რომ კომპიუტერებს ასწავლონ არა მხოლოდ იმის ამოცნობა, თუ რა ობიექტებია კონკრეტულ გამოსახულებაში, არამედ ასწავლონ ისიც, თუ როგორ აღიქვამენ და რა განცდა უჩნდებათ ადამიანებს, როდესაც ამ სურათებს უცქერენ. ანუ, იქმნება ემოციური ინტელექტის მქონე ალგორითმები. „ეს უნარი იქნება იმის გასაღები, რომ ხელოვნური ინტელექტი გახდეს არა მხოლოდ მეტად ინტელექტუალური, არამედ უფრო ადამიანური“⁷ – ამბობს სტენფორდის უნივერსიტეტის მკვლევარი პანოს აჩლიოპტასი. ექსპერიმენტი მეცნიერთა ჯგუფმა, სტენფორდის უნივერსიტეტში (პროფესორ ლეონიდას გუიბას ხელმძღვანელობით, ამერიკული, ფრანგული და საუდის არაბეთის მეცნიერთა თანამშრომლობით) 2021 წელს დაიწყო. მიზანი ხელოვნური ინტელექტის ეგრეთ წოდებული გაადამიანურება იყო. შეგროვდა მონაცემთა ბაზა (81,000 ექსპონატის ნიმუში), რასაც დაემატა ადამიანთა წერილობითი განმარტებები (6,500 მეტი ადამიანის 440,000 პასუხი), თუ რა ემოციის იწვევდა ხელოვნების ესა თუ ის ნიმუში. ალგორითმის მონაცემების დამუშავების შედეგად, ხელოვნურმა ინტელექტმა მოახერხა ნამუშევრების ემოციურ კატეგორიებად დაყოფა, მეტიც, ალგორითმი წერილობით განმარტავს, თუ რა იწვევს

გამოსახულებაში კონკრეტულ ემოციას.

ამ კონკრეტული და კიდევ სხვა მრავალი მსგავსი ექსპერიმენტის შედეგად, სავარაუდოა, რომ მალე ხელოვნური ინტელექტი სრულად დაეუფლება ემოციურ სამყაროს და თავადაც შეძლებს ემოციური ტექსტების, ფოტოების, კოლაჟების, ვიდეო თუ აუდიო არტის (სახელოვნებო ნიმუშების) კეთებას ისე, რომ ის მორგებული იქნება კონკრეტული მომხმარებლის არა მხოლოდ მოთხოვნაზე (როგორც დღეს არის), არამედ ხასიათზეც. თუკი დღეს, როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, ზოგიერთი სპეციალისტი ხელოვნური ინტელექტის შექმნილ შემოქმედებით პროდუქტს მხოლოდ იმიტომ არ აღიარებს ხელოვნებად, რომ მას არ გააჩნია ემოციური მდგენელი, ამ თვისებას თანდათან იძენს ალგორითმი. შესაბამისად, სწორედ დღეს არის საინტერესო იმ პროცესზე დაკვირვება, თუ როგორ „გაადამიანურდება“ ხელოვნური ინტელექტის შექმნილი სახელოვნებო (არტ) პროდუქტი.

როგორ მუშაობს ხელოვნური ინტელექტი დღეს სახელოვნებო სივრცეში? ამ პროცესში უმთავრესი გენერაციის უნარია, რაც ალგორითმს საშუალებას აძლევს გადაამუშაოს ინფორმაცია და მის ბაზაზე შექმნას სურათი, მუსიკა, ვიდეო, ტექსტი და სხვა. პრინციპი ასეთია: ალგორითმი იღებს ერთ ან რამდენიმე სტილს, აკეთებს კომპილაციას და შედეგად ვიღებთ ახალ არტს, რაც შესაძლოა წააგავდეს ორიგინალს ან იყოს აბსოლუტურად განსხვავებული. ხელოვნური ინტელექტი დღეს არტისტს სთავაზობს იდეებს, თემებს, კონცეფციებს. ასევე ეხმარება არტისტებს გამოსახულების, ხმის კორექციაში, მოდელირებაში, მელოდიის არანჟირებაში და სხვა.

დღეს ჩვენ ვხვდებით არტისტისა და ხელოვნური ინტელექტის არა ერთ წარმატებულ თანამშრომლობას, რაც არის ერთგვარი კოლაბორაცია ადამიანის კრეატიულობასა და ალგორითმის გამომუშავებულ იმ ელემენტებს შორის, როგორიცაა, მაგალითად, ინტერაქტიური თანამედროვე მედიაინსტალაციები, რაც ხელოვნური ინტელექტის გარეშე ვერ განხორციელდებოდა. შესაბამისად, კითხვის პასუხად, თუ როგორ მუშაობს დღეს ხელოვნების სფეროში ხელოვნური ინტელექტი, შეგვიძლია წარმოვიდგინოთ ციკლი, სა-

6 Perrault, Clark, AI, 2024.

7 Myers, AI, 2021.

დაც იდეის მომწოდებელი არის AI, ამ იდეას არტისტი კვლავ მას უბრუნებს და აძლევს დავალებას შეფუთოს კონკრეტული სტილის/ების შესაბამისად. მიღებულ პროდუქტს კი გაუკეთოს გარკვეული ხასიათის კორექტირება და არტიც მზადაა. ან მეორე ვარიანტი, როდესაც ხელოვანი ინტელექტს იყენებს როგორც კარგ შეგირდს, კარგ ასისტენტს, ვინც ევრეთ წოდებულ შავ სამუშაოს აკეთებს.

როგორც აღინიშნა, სპეციალისტთა დიდი ნაწილი ხელოვნური ინტელექტის შექმნილ არტს არ აღიქვამს სერიოზულად, თუმცა სწორედ ახალი მედიის წყალობით, ხელოვნური ესთეტიკა ტრენდული ხდება. ამ მოსაზრებას ამყარებს სამი მეცნიერის მომზადებული კვლევა სახელწოდებით: „ხელოვნური ინტელექტი ხელოვნებასა და კრეატიულობაში: ადამიანისა და მანქანის თანამშრომლობის საზღვრების შესწავლა“.⁸ ხსენებულ ნაშრომში, სხვა მეთოდებთან ერთად, გამოყენებულია შემთხვევის ანალიზიც, რაც ფაქტობრივად ცხადყოფს, რომ ხელოვნური ინტელექტის არტქმნილებებზე მოთხოვნაც და საბაზრო ღირებულებაც მაღალია. ხსენებულ კვლევაში გაანალიზებულია მრავალი შემთხვევა და ალგორითმის ხელოვნების ნიმუშის შექმნის პროცესი. ჩვენი მოსაზრების გასამტკიცებლად წარმოგიდგენთ მხოლოდ რამდენიმე ფაქტს, რომელსაც ადგილი ჰქონდა უახლოეს წარსულში: 2018 წელს, ხელოვნური ინტელექტის გენერირებული ნამუშევარი „ედმონდ დე ბელამის პორტრეტი“, შექმნილი, გენერაციული მეთოდის გამოყენებით, AI-ს მიერ, აუქციონზე გაიყიდა 432 000 დოლარად;

Sony's Flow Machines-ის ჩაწერილმა სიმღერამ „Daddy's Car“, რამაც დიდი პოპულარობა მოიპოვა, AI-ის გენერირებული პოპ სიმღერაა The Beatles-ის სტილში. ამ ფაქტმა აჩვენა ხელოვნური ინტელექტის უნარი, შექმნას მუსიკა ცნობილი არტისტების სტილში;

მოკლემეტრაჟიანი ფილმი „მზის გაზაფხული“ (Sunspring), სცენარი სრულად დაწერა ხელოვნურმა ინტელექტმა, რის შედეგადაც შეიქმნა სიურრეალისტური და უნიკალური ფილმი, რამაც მაყურებლისა და სპეციალისტების მაღალი შეფასება მიიღო.

ეს მცირე ჩამონათვალიც კი კიდევ ერთი დასტურია იმისა, რომ დღევანდელ სამყაროში ხელოვნური ესთეტიკა მყარად იკიდებს ფეხს. ამ დინამიკაზე დაკვირვება ზუსტი პროგნოზების გაკეთების შესაძლებლობას არ იძლევა. ჩვენ მხოლოდ შეგვიძლია ვივარაუდოთ, თუ როგორ შეიძლება განვითარდეს ხელოვნური ინტელექტის არტი უახლოეს მომავალში. გენერაციული და ინტერაქტიური AI სისტემები შექმნიან დინამიკურ ნამუშევრებს, რომლებიც რეალურ დროში, ახალი მედიის წყალობით, ზედმიწევნით კარგად მოერგებიან აუდიტორიას. ამავდროულად, მზარდად „ჰუმანური“ ხელოვნური ინტელექტი წარმოგიდგენს ისეთ ესთეტიკურ ნიმუშებს, რომლებიც დაახლოებით ისეთივე ემოციურ განწყობას გამოიწვევს მომხმარებელში, როგორც ადამიანის შექმნილი ნიმუშები. მით უფრო, თუ გავითვალისწინებთ იმ გარემოებას, რომ თავად მომხმარებელს, კაცობრიობის განვითარების ცაკლეულ ეტაპებზე, სახელოვნებო პროდუქტისადმი ემოციური დამოკიდებულებასა და ესთეტიკურ აღქმას, კონკრეტული დრო და ტექნოლოგიური პროგრესი უყალიბდება.

ხელოვნური ინტელექტის განვითარება შეუქცევადი პროცესია, ის უცვლელად გააღრმავებს საკუთარ როლს იმ ემოციური შეგრძნებების ფორმირებაში, რასაც ციფრულ მედიაშემადგენლებზე ვიხილავთ და მოვისმენთ. სავარაუდოა, რომ ჩვენ, თანამედროვე მკვლევრებს, ინტელექტუალური მანქანების ეპოქაში, კიდევ ბევრჯერ მოგვიწევს დაფიქრება და მსჯელობა ღირებულებათა ახალ სისტემებზე.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Conte N., The Most Popular AI Tools, Global Forecast Series, Vancouver, 2024. <https://www.visualcapitalist.com/ranked-the-most-popular-ai-tools/> 24/06/2025.
- Darbinyan R., How AI Transforms Social Media, Forbes, 2023. <https://www.forbes.com/councils/forbestechcouncil/2023/03/16/how-ai-transforms-social-media/> 24/06/2025.

⁸ Egon, Russell, Julia, Human-Machine, OSF, 2023.

- Egon K., Russell J., Julia R., AI in Art and Creativity: Exploring the Boundaries of Human-Machine Collaboration, OSF Preprints, 2023. <https://osf.io/preprints/osf/g4nd5> 24/06/2025.
- Liu X., Artistic Reflection on Artificial Intelligence Digital Painting; Journal of Physics: Conference Series, 2020. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1648/3/032125/pdf> 24/06/2025.
- Myers A., Artist's Intent: AI Recognizes Emotions in Visual Art, Stanford University, 2021. <https://hai.stanford.edu/news/artists-intent-ai-recognizes-emotions-visual-art> 24/06/2025.
- Perrault R., Clark J., Artificial Intelligence Index Report, Stanford University, 2024. <https://aiindex.stanford.edu/report> 24/06/2025.
- Rough B., Aesthetics vs. Art, Word Philosophy Anthology, 2014. <https://1000wordphilosophy.com/2014/02/13/aesthetics-vs-art/> 24/06/2025.
- Shelley J., The Concept of the Aesthetic, Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2017. <https://plato.stanford.edu/entries/aesthetic-concept/#NorQue> 24/06/2025.

ARTIFICIAL AESTHETICS IN NEW MEDIA

Revaz Tchitchinadze

Keywords: *artificial aesthetics; new media; artificial intelligence; Art product*

The publication explores the expanding role of artificial intelligence (AI) in contemporary media platforms. It examines the collaboration between AI and human intelligence, resulting in the emergence of “artificial aesthetics” increasingly prevalent on new media platforms. In this analysis, the study seeks to identify the key elements and characteristics that distinguish artificial aesthetics from both traditional and digital art forms, with a particular focus on the role of algorithms and data processing in shaping these new aesthetic paradigms. AI significantly influences visual styles, thereby shaping user-generated content. Algorithm-driven art has gained popularity across new media platforms, indicating a shift toward more complex and dynamic forms of digital art, fueled by AI’s creative potential. As demand for such art grows, it signals the advent of entirely new digital art forms, offering unprecedented opportunities for both artists and society. This transformation highlights the profound impact AI will have on the future of artistic expression and digital creativity.

The term aesthetics is defined in the *Encyclopedia Britannica*¹ as the philosophical study of beauty and taste, which is closely related to the philosophy of art, which deals with the nature of art and the concepts by which individual works of art are interpreted and evaluated. Scholars agree with this definition, although most of them add that most of the theories involved in aesthetics may be closely related to art, but this is not always the case. In the publication “Aesthetics against the philosophy of art”, B. Rough notes that: “Many works of art are beautiful or have other aesthetic qualities, so most people argue that aesthetics are a necessary component of art. At this point you just have to think of Marcel Duchamp’s *Fountain* (1917); He claimed to create art without aesthetics.”² Notably, researcher James Shell, in the publication *The Concept of the Aesthetic*³, discusses the theories and concludes that maybe art is not always an aesthetic object, but aesthetic theories are always related to art. Consequently, the term aesthetics was later associated with digital art and further with artificial intelligence.

Our task is to analyze “artificial aesthetics,” which in new media platforms include unique visual, auditory and interactive properties generated through artificial

intelligence (AI). The so-called artificial aesthetics are different from both traditional and digital art forms. It highlights the role of algorithms and data processing in shaping these new aesthetic paradigms. There is an opinion, supported by arguments by researchers, that artificial intelligence should not be perceived as intelligence, but it should be perceived as a specific algorithm, or a set of algorithms, that executes specific commands. In such case, the question arises: why do we call modern algorithms intelligence, especially in such a field as art? There are many answers to the question, but most of them come to the conclusion that artificially flexible algorithms dictate to the modern artist how and with what concept he should think.

In the proceedings of the Montreal Electrochemical Conference (247th ECS meeting 2020), researcher Xin Liu focuses on the artistic reflection of artificial intelligence. “Art on the one hand, and science and technology on the other, are two different ways of people’s perception of the world. Science and technology develop together with man and integrate with society. The fusion of science and technology with art contributes to the development of art and the innovation of expressive form. In addition, science and technology have become part of the social,

1 <https://www.britannica.com/topic/aesthetics>

2 B. Rough; *Aesthetics vs. Art*; Word Philosophy Anthology; 2014.

3 Shelley, J; *The concept of the aesthetic*; S.E.P.; 2017.

cultural and spiritual world of artists, which allows modern creativity to think in a new way. The use of artificial intelligence technology in art has not only changed the material and tools, but also changed the thinking style of artists and their concepts. The creative process of artists has also changed radically.”⁴ That is why it is not a specific algorithm, or a collection of algorithms, but intelligence that defines creativity.

That artificial aesthetics is different from traditional art form does not require special observation and analysis. But, as I mentioned above, it is also different from digital art. Both digital art and artificial intelligence use modern technologies to create artworks. The difference between them is not in the material, i.e. the basis, but in the process of creation. Digital art is created by humans using digital technology. It is similar to the process of creating traditional art, only the basis, the material with which the artist expresses his message, is different. The digital, i.e. the result, can be viewed on a digital carrier. As for the art created by artificial intelligence, it creates new ones through computer algorithms, based on existing works of art, and what the result will be, the controlling subject of computer equipment (human) does not know—the result is unpredictable.

The process of creating art, by the artificial intelligence, goes something like this: an artist “offers” artworks to artificial intelligence and instructs it to create a new, different painting, collage, or story based on those sources. After receiving the instruction, the algorithm itself creates a new artistic sample, the same as art, according to its own opinion. Because of this process, the question is relevant for specialists today: is the product generated by artificial intelligence art? Expert opinion is divided: most believe that as the result is completely computer-generated, it lacks a certain intellectual emotiveness and thus cannot be equated with traditional art forms. Opponents of this opinion believe that a person gives an order to artificial intelligence and the result is related to the intelligence of the customer. This is the issue around which the debate among researchers does not stop. However, the fact is significant that in the case of both opinions, the conversation refers to the aesthet-

ics of artificial intelligence, which should really become an object of study and analysis.

New media platforms are also actively using artificial intelligence. Smart algorithms analyze user behavior, preferences, etc. to provide recommendations. Today, more and more media platforms are personalizing the content they deliver to users. I believe this type of offering not only increases user satisfaction, but also helps create a deeper aesthetic connection between the user and the content they receive. It is interesting what the artificial intelligence itself thinks about this hypothesis of ours. As an experiment, we turned to the most popular open source, the leader according to last year’s rating, ChatGPT.⁵

ChatGPT is dominating the AI industry. More than 60% of visits come from it. Between September 2022 and August 2023, some 14.6 billion visits were made⁶. Does ChatGPT agree with us in the above opinion? It answers unequivocally: I agree (I Agree) and then formulates its position point by point and why. It believes that artificial intelligence allows for the formation of new aesthetic forms and offers completely new forms of expression. After a lengthy explanation, ChatGPT concludes by saying, “The aesthetics of artificial intelligence is at the intersection of technology, creativity, and human perception. This process offers both an extension of traditional artistic forms and a completely new set of experiences. In addition, AI, based on data processing and computational methods, redefines the boundaries of creativity. Smart algorithms not only generate new styles and forms of art, but also customize and personalize the aesthetic experience for users” (ChatGPT, open source, spoken language Eng.).

When we talk about the personalization of the aesthetic experience, we must mean such media carriers as YouTube, Instagram, Spotify, etc. As you know, social media platforms rely heavily on AI for visual analysis and content. Platforms use artificial intelligence developed photo/video filters, image recognition and content recommendation algorithms. It even influences visual aesthetics and trends in social media ecosystems. In expert circles, analysis of the transformation of social media by

4 Liu, X; AI Digital Painting; Conference Series; 2020.

5 <https://openai.com/chatgpt/>

6 Conte, N; AI Tools; G.F.S; 2024.

artificial intelligence is actively underway. Forbes magazine informs us that the most significant and interesting trend of recent years is artificial intelligence, which is expanding its influence on social media platforms as much as possible, which is why its importance is increasing. “From text to photo, photo collage or video, recycled photo, compilation, new photo based on them, video, music, text, etc... AI content generation tools that learn from your social media past, shared posts, etc. Create effective new content for you.”⁷ It is this process described in Forbes magazine that creates current trends for social media users. Accordingly, it is artificial intelligence that dictates what aesthetics are trendy today.

In addition to the personalization of social network users, artificial intelligence appears as an influencer. Instagram pages such as “Influencer” rozy.gram, model mayaaa.gram, itskamisworld, and many others are completely artificial intelligence products. With millions of followers, they boast an image of successful influencers. How such artificial influencers are positioned is a subject of separate study and analysis? What types of photos, videos, etc. to attract users are on their pages? What type of communication do they engage in Tiki-Tok with friends and etc.? Based on all of the above, we can safely conclude that in the field of social media platforms, artificial intelligence occupies a dominant place in determining its form and content.

The AI Index Report (2024) by Stanford University reads that the product created by artificial intelligence exceeds the work performed by humans in several criteria, including “image (photo, video, collage) classification, visual reasoning, and foreign languages”.⁸ Yet the same research shows that at this stage, common sense and planning are still dominated by humans.

When comparing artificial intelligence and human capabilities, one of the weightiest and most important arguments in favor of humans is that artificial intelligence does not have the ability to feel emotion, so its product is devoid of human qualities. True. However, thanks to the study of human-made works of art, the algorithm gradually learns to perceive emotions as well. Teams of scientists are working to teach computers not only to

recognize what objects are in a particular image, but also how people perceive and feel when they look at them, i.e. algorithms with emotional intelligence. “This ability will be the key to making artificial intelligence not only more intelligent, but also more human,”⁹ says Stanford University researcher P. Achliopotas. The experiment started in 2021 by a group of scientists at Stanford University (led by Prof. L. Guiba, with cooperation from American, French and Saudi Arabian scientists), with a view to humanizing artificial intelligence, as it were. A database (a sample of 81,000 exhibits) was collected, to which were added people’s written explanations (440,000 responses from more than 6,500 people) of what emotion this or that piece of art evoked. As a result of data processing by the algorithm, the artificial intelligence managed to divide the works into emotional categories, moreover, the algorithm explains in writing what causes a specific emotion in the image.

As a result of this particular and many other similar experiments, it is likely that soon artificial intelligence will fully master the emotional world and will be able to create emotional texts, photos, collages, video or audio art (artistic works) in a way tailored not only to the request of a specific user (as it is today), but also in character. If today, as mentioned above, some specialists do not recognize the creative product created by artificial intelligence as art only because it does not have an emotional component, this feature is gradually acquired by the algorithm. So, today it is interesting to observe the process of how the artificial (art) product created by artificial intelligence is “humanized.”

How does artificial intelligence work in the art space today? The most important thing in this process is the ability to generate, allowing the algorithm to process information and create an image, music, video, text, etc. on its basis. The principle is as follows: the algorithm takes one or more styles, makes a compilation, and as a result we get a new art that may resemble the original or be completely different. Artificial intelligence offers ideas, themes, and concepts to the artist today, also helping them in image, sound correction, modeling, melody arrangement, etc.

7 Darbinyan, R; AI Transforms Media; Forbes; 2023.

8 Perrault, R; Clark, J; AI Index Report; Stanford University; 2024.

9 Myers, A; AI Emotions; Stanford University; 2021.

Today we see more than one successful collaboration between artist and artificial intelligence, which is a kind of collaboration between human creativity and algorithm-generated elements, such as, for example, interactive modern media installations, which could not be realized without artificial intelligence. Therefore, to answer the question of how artificial intelligence works in the field of art today, we can imagine a cycle where the idea is supplied by the AI, this idea is returned to it by the artist and given the task to package it according to a specific style/s. Make certain adjustments to the received product and the art is ready. Or the second option, when the artist uses his intellect as a good apprentice, a good assistant.

As mentioned earlier, a large number of specialists do not take the art created by artificial intelligence seriously, but thanks to the new media, artificial aesthetics are becoming trendy. This opinion is supported by *Artificial Intelligence in Art and Creativity: Exploring the Limits of Human-Machine Collaboration*¹⁰, a study prepared by three scientists. Among other methods, case analysis is used in the mentioned paper, which actually shows that both the demand and the market value of artificial intelligence art creations are high. In the mentioned study, many cases and the process of creating a work of art by an algorithm are analyzed. To prove our opinion, we present only a few facts that took place in the recent past:

- In 2018, the artificial intelligence-generated work *Portrait of Edmond de Bellamy*, created using the genetic method, by AI, was sold at auction for \$ 432,000

- *Daddy's Car*, a hit recorded by Sony's Flow Machines, is an AI-generated pop song stylized after The Beatles. This fact demonstrated the ability of artificial intelligence to create music in the style of famous artists.

The script for the short film *Sunspring* completely created by artificial intelligence, resulting in a surreal and unique film praised by the audience and specialists.

This small list further demonstrates that artificial aesthetics has established formidable presence in today's world. Observing this dynamic does not yet enable precise predictions, we can only hypothesize about the future evolution of AI-generated art. Generative and interactive AI systems are expected to produce dynamic works that, through real-time adaptation via new media, will be finely attuned to audience responses. Simultaneously, increasingly human-like artificial intelligence is shaping aesthetic patterns that evoke emotional responses in users comparable to those elicited by human-created art. This phenomenon is further reinforced by the fact that consumers' emotional engagement and aesthetic perception of artistic products are influenced by the specific historical period and technological advancements that have shaped their experiences during distinct phases of human development.

The development of AI is an irreversible process, it will inevitably deepen its role in shaping the emotional sensations that we will see and hear on digital media carriers. It is likely that we, modern researchers, in the era of intelligent machines, will have to think and reason about new value systems many more times.

REFERENCES:

- Conte, N; The Most Popular AI Tools; Global Forecast Series; 2024. <https://www.visualcapitalist.com/ranked-the-most-popular-ai-tools/>
- Darbinyan, R; How AI Transforms Social Media; Forbes; 2023. <https://www.forbes.com/councils/forbestechcouncil/2023/03/16/how-ai-transforms-social-media/>
- Egon K, Russell J, Julia R; AI in Art and Creativity: Exploring the Boundaries of Human-Machine Collaboration; OSF Preprints; 2023. <https://osf.io/preprints/osf/g4nd5>

¹⁰ Egon K, Russell J, Julia R; Human-Machine Collaboration; OSF; 2023.

- Liu, X; Artistic Reflection on Artificial Intelligence Digital Painting; Journal of Physics: Conference Series; 2020. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1648/3/032125/pdf>
- Myers, A; Artist's Intent: AI Recognizes Emotions in Visual Art; Stanford University; 2021 <https://hai.stanford.edu/news/artists-intent-ai-recognizes-emotions-visual-art>
- Perrault, R; Clark, J; Artificial Intelligence Index Report; Stanford University; 2024 <https://aiindex.stanford.edu/report>
- Rough, B.; Aesthetics vs. Art; 2014; Word Philosophy Anthology. <https://1000wordphilosophy.com/2014/02/13/aesthetics-vs-art/>
- Shelley, J; The concept of the aesthetic; Stanford Encyclopedia of Philosophy; 2017 <https://plato.stanford.edu/entries/aesthetic-concept/#NorQue>

ავტორები
AUTHORS

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის ხელოვნების ისტორიის პროფესორი, ხელოვნების მკვლევართა კონფერენციის დამფუძნებელი და ორგანიზატორი.

დაამთავრა თბილისის ივანე ჯავახიშვილის სახელობის სახელმწიფო უნივერსიტეტი ხელოვნებათმცოდნეობის სპეციალობით. მისი სამეცნიერო ინტერესების ძირითადი სფერო არქიტექტურის ისტორიაა (ძველი ეპოქების, ისე საბჭოთა პერიოდის არქიტექტურა). ის არის მონოგრაფიის, სახელმძღვანელოების, 60-ზე მეტი სამეცნიერო პუბლიკაციის ავტორი და რედაქტორი. არის არაერთი ადგილობრივი და საერთაშორისო კონფერენციის მომხსენებელი. სამეცნიერო კვლევითი პროექტების ფარგლებში სხვადასხვა წლებში მუშაობდა მიუნხენის ლუდვიგ-მაქსიმილიანის უნივერსიტეტის, ფრანკფურტის გოეთეს უნივერსიტეტის, ბერლინის ჰუმბოლდტის უნივერსიტეტის და ბერლინის თავისუფალი უნივერსიტეტის ხელოვნების ისტორიის ინსტიტუტებში.

2008 წელს მისი ინიციატივით და ორგანიზებით საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტში საფუძველი ჩაეყარა ხელოვნების მკვლევართა ყოველწლიურ კონფერენციებს და ასევე, დაარსდა სამეცნიერო კრებულთა სერია „ხელოვნებისა და მედიის კვლევების საერთაშორისო კრებული“ (2021 წლამდე – „XX საუკუნის ხელოვნება“), რომლის რედაქტორ-გამომცემელია დღემდე.

PhD in Art History, Professor of the Department of Art History at Shota Rustaveli Theatre and Film, Georgian State University. Founder and organizer of the International Conference of Art Researchers. She graduated from Ivane Javakhishvili Tbilisi State University with a degree in Art History. She defended her dissertation on the topic of Georgian medieval church architecture. Her research interests mostly focus on the history of architecture. She is the author of a monograph, textbooks, and of over 60 scientific publications. She has been a speaker at numerous local and international conferences. DAAD scholar in LMU of Munich, Goethe University of Frankfurt/Main, Humboldt University of Berlin. The annual Scientific Conference for Arts History researchers was founded in 2008 on behalf of her initiative. She is also the founder and the editor-in-chief of the International Journal of Arts and Media Researches (until 2021 “Arts of the 20th Century”).



ნათო გენგიური
NATO GENGIURI

ბერლინის თავისუფალი უნივერსიტეტის პროფესორი ხელოვნებისა და ხუროთმოძღვრების ისტორიის მიმართულებით.

სწავლობდა მიუნხენის და ბონის უნივერსიტეტებში, ასევე ბერლინის თავისუფალ უნივერსიტეტში ხელოვნების ისტორიისა და კლასიკური არქეოლოგიის კვლევების მიმართულებით; 1987–1991 წწ. იყო მასწავლებლის თანაშემწე ჟენევის „Ecole d’Architecture“-ში; 1990 წელს დაიცვა დისერტაცია თემაზე „სამხრეთ საფრანგეთის გოტიკური არქიტექტურა“; 1991–1999 წწ. იყო გოტინგენის უნივერსიტეტის ლექტორი; 1999 შედგა მისი ჰაბილიტაცია (თემა: „ოგიუსტ პერეტი და არქიტექტურული დებატები საფრანგეთში 1900–1930“); 2002–2012 წლებში პროფესორი ხელოვნებისა და არქიტექტურის ისტორიაში, ფრანკფურტის უნივერსიტეტში; 2012 წლიდან: ბერლინის თავისუფალი უნივერსიტეტის ხელოვნებისა და არქიტექტურის ისტორიის პროფესორია. კვლევის სფეროები: არქიტექტურის ისტორია და თეორია, განსაკუთრებით XII – XVI და XIX – XX საუკუნეები.

Professor in History of Art and Architecture at Freie Universität Berlin. Studies in History of Art and Classical Archaeology at Munich, Bonn, and Berlin (Freie Universität); 1987–1991 Assistant teacher at the Ecole d’Architecture in Geneva; 1990 PhD on Gothic architecture in Southern France; 1991–1999 Lecturer at Göttingen University; 1999 Habilitation (subject: Auguste Perret and architectural debates in France 1900–1930); 2002–2012 Professor in History of Art and Architecture at Frankfurt University; since 2012: Professor in History of Art and Architecture at Freie Universität Berlin. Research domains: History and Theory of Architecture, especially 12th–16th and 19th–20th centuries.



ქრისტიან ფრაიგანგი
CHRISTIAN FREIGANG



ზვიად დოლიძე
ZVIAD DOLIDZE

კინოისტორიკოსი, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, ისტორიის მეცნიერებათა დოქტორი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის პროფესორი, სახელოვნებო მეცნიერებების, მედიისა და მენეჯმენტის ფაკულტეტის დეკანი. გამოცემული აქვს შვიდი წიგნი (სახელმძღვანელოები და მონოგრაფიები), დაბეჭდილი აქვს 45-ზე მეტი სტატია როგორც საქართველოში, ისე უცხოეთში. არის რამდენიმე კრებულის თანაავტორი, მონაწილეობდა კვლევით პროექტებსა და საერთაშორისო სამეცნიერო კონფერენციებში, იყო საერთაშორისო კინოფესტივალების ჟიურის წევრი. არის საქართველოს კინოაკადემიის წევრი.

Film historian, Doctor in Art Criticism (Film Studies), Doctor in Historical Sciences, full professor of the Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University, dean of Art Sciences, Media and Management Faculty.

His professional works are the seven books (textbooks and monographs), research projects and co-authorship in collections about world and Georgian cinema. He was a participant of the scientist projects, international and local conferences, a jury member of several international film festivals, an author of more than forty articles published in Georgia and abroad. He is a member of the Georgian Film Academy.



ლელა ოჩიაური
LELA OCHIAURI

კინომცოდნე. კულტურის ჟურნალისტი, კინოსა და თეატრის მკვლევარი. ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი (დისერტაცია „პოეტური ტენდენციები 60-70-იანი წლების ქართულ კინოში“. 2005). პროფესორი. კინოს თეორიისა და კრიტიკის მიმართულების ხელმძღვანელი. სამეცნიერო ნაშრომების, წიგნების, პუბლიკაციების ავტორი და რედაქტორი. კვლევის ძირითადი თემებია - თანამედროვე და უახლესი ქართული კინო, ძველი და ახალი ტენდენციები, ზოგად კულტუროლოგიურ პროცესებთან, მსოფლიო კინემატოგრაფთან კავშირების კვლევა და პრობლემატიკის ანალიზი. ათეულობით საერთაშორისო და ადგილობრივი სამეცნიერო კონფერენციისა და სიმპოზიუმის მონაწილე ქართულ და მსოფლიო კინოს თანადროულ საკითხებზე. საქართველოს ეროვნული კინოცენტრის კინოკრიტიკის განვითარების პროექტების - „წერე ქართულ კინოზე“, „დამოუკიდებლობის 25 წელი“ - თანახელმძღვანელი.

ავტორი წიგნებისა: „გოგი ოჩიაური“; ოთარ იოსელიანი „კადრიება“, „კენტავრი“, *The Sculpture and Art of Gogi Ochiauri*, Nova Science Publishers, Inc. New York; *Свой Среди Своих*, Русский Клуб. სახელმძღვანელოს „უახლესი ქართული მხატვრული კინო“ - პროექტის ხელმძღვანელი და თანაავტორი, გამომცემლობა „კენტავრი“, 2018. არის არაერთი ანალიტიკური კრებულის თანაავტორი და სამეცნიერო ნაშრომების ავტორი.

Theatre and Film Critic; PhD in Art Studies; Full Professor at SHOTA RUSTAVELI THEATRE AND FILM GEORGIA STATE UNIVERSITY; Member of A.I.C.T. (Internationale Association of Theatre Critics); Board and Recommendation Council group member of TBILISI INTERNATIONAL FESTIVAL of THEATRE; Member of the Nationale Theatres Recommendation Board Existing with the Minister of Education, Science, Culture and Sport of Georgia.

Author of the texts for the books: *Gogi Ochiauri*, Litera, 2008, also *LOUIS: Decoupage*, *Otar Ioseliani*, Centaur, 2012, and *The Sculpture and Art of Gogi Ochiauri*, Nova Science Publishers, Inc. New York, 2011. Author of the book *Contemporary Georgian Movie*, Centaur, Publishing Program of Ministry of Education, Science, Culture and Sport of Georgia, 2018. Co-author of the book and Co-author of several scientific collections and the author of tens of scientific articles and publications. Editor and reviewer of tens of books, text-books, journals, scientific collections and publications. Participant of tens of conferences, symposiums, projects.

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი, ბულგარეთის მეცნიერებათა აკადემიის ხელოვნებათმცოდნეობის ინსტიტუტის დირექტორის მოადგილე, კინოხელოვნების დეპარტამენტის მთავარი მკვლევარი. არის კინოკრიტიკოსი და უნივერსიტეტის პედაგოგი აზიურ კინოში. ორი მონოგრაფიისა და არაერთი პუბლიკაციის ავტორი აზიური და ბულგარული კინოკულტურების სფეროში. სოფიის უნივერსიტეტისა და თეატრალური და კინოხელოვნებების ეროვნული აკადემიის მიწვეული ლექტორი.

Prof. PhD Andronika Martonova is a Deputy Director of Institute of Art Studies, Bulgarian Academy of Sciences, staff researcher at Screen Art Dep. She is a film critic and university's educator in Asian cinema. Author of two monographs and numerous publications on the field of Asian and Bulgarian film cultures. Guest-lecturer at the National Academy for Theatre and Film Arts and at Sofia University.



ანდრონიკა მარტონოვა
ANDRONIKA MARTONOVA

თეატრმცოდნე, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის პროფესორი, ამავე უნივერსიტეტის დიმიტრი ჯანელიძის სახელობის სამეცნიერო-კვლევითი ინსტიტუტის დირექტორი და უნივერსიტეტის სადისერტაციო საბჭოს თავმჯდომარე. ავტორია 100-ზე მეტი საჟურნალო თუ საგაზეთო პუბლიკაციის. მათ შორისაა სამეცნიერო ნაშრომები, რეცენზიები სპექტაკლებზე, თეორიული სტატიები თანამედროვე ქართულ თეატრში მიმდინარე პროცესებზე, წერილები ცალკეულ დრამატურგთა, რეჟისორთა თუ მსახიობთა შემოქმედებაზე. ეს პუბლიკაციები გამოქვეყნებულია 1985 წლიდან დღემდე შემდეგ პერიოდულ გამოცემებში: გაზეთები: „თეატრი და კინო“, „ქართული თეატრის დღე“, „ლიტერატურული საქართველო“, „ახალი თაობა“, „ივერია-ექსპრესი“, „დურუჯი“, „დრონი“. ჟურნალები: „ხელოვნება“, „თეატრალური მოამბე“, „თეატრი და ცხოვრება“, „მნათობი“, „თეატრი“.

Theatre Critic. PhD in Art Study (Theatre Study), The Professor at Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University. From 2017 till now Director of Dimitri Janelidze Scientific-Research Institute of Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University He is the author of up to 100 magazine or newspaper publications. Among them are scientific works, reviews on performances, theoretical articles on the ongoing processes in contemporary Georgian theatre, the letters on the creativity of individual dramatists, directors or actors. These publications have been published in periodic editions since 1985: newspapers: „Theatre and Cinema“, „Georgian Theatre Day“, „Literary Georgia“, „New Generation“, „Iveria-Express“, „Duruji“, „Droni“; Magazines: „Art“, „Theatre and Life“, „Luminous“.



გიორგი ტყეშელაშვილი
GIORGI TSKITISHVILI



მარინა (მაკა) ვასაძე
MARINA (MAKA) VASADZE

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის ასოცირებული პროფესორი, თეატრმცოდნე, კრიტიკოსი, თეატრის კრიტიკოსთა საერთაშორისო ასოციაციის ქართული სექციის მდივანი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის გამომცემლობის „კენტავრი“ დირექტორი. პრემიები: 1986 „საბჭოთა კავშირის ახალგაზრდა მკვლევართა საერთაშორისო კონკურსი“. პირველი ადგილი, ნაშრომში «Б. Брехт в творчестве Р. Стурва»; 2008 შოთა რუსთაველის სახელობის სახელმწიფო დრამატული თეატრის საპატიო სიგელი მასმედიაში მხარდაჭერისათვის (გაზ. „კულტურა“, „დურუჯი“, ჟურნ. „სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი“). 1982-დან დღემდე – სტატიები და რეცენზიები ჟურნალებში: „საბჭოთა ხელოვნება“, „ხელოვნება“, „თეატრალური მოამბე“, „თეატრი და ცხოვრება“, „კონცეპტი“, ინტერნეტჟურნალებში, Critical Stages. Issue 21. 2020 და სხვ. ავტორი, თანაავტორი, რედაქტორი, შემდგენელ-რედაქტორი, სარედაქციო კოლეგიის წევრი ტომეულების, მონოგრაფიების, სახელმძღვანელოების, დამხმარე სახელმძღვანელოების.

The Doctor of Art Study, The Associate Professor at Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University. Theatre Critic, secretary of the International Association of the Theatre Critics of Georgian Section (IATC-AICT). The head of Publishing House “Kentavri” at Shota Rustaveli Theatre and Film Georgian State University. Premiums: Young Researchers’ International contest of Soviet Union (was held in the City, Leningrad, Peterburg). First place with work “Б. Брехт в творчестве Р. Стурва”; (B. Brecht in the work of Robert Sturua) 1986; Shota Rustaveli State Drama Theatre’s Honorary Deed (Diploma) and gifts (records of R. Sturua’s performances, DVD format) for Mass media support (newspapers: “Culture”, “Duruji”, Journal: “Art Science Studies”) 2005. Acquired grants: 2003, 2004, 2005, 2011, 2018, 2020 years: Fund “Open Society Georgia”, The Ministry of Culture and Monument Protection of Georgia, Georgian National Film Center, Municipal department of Culture, Education, Sport and Youth Affairs. Since 1982, she has published various articles and reviews: “Soviet Art”, “Art”, “Theatrical Informer”, “Theatre and Life”, “Concept”, In Internet Journal, Critical Stages. issue 21. 2020 and etc. The author, editor, compiler-editor, member of editorial board of several Books.



თამარ ჩხეიძე
TAMAR CHKHEIDZE

მუსიკოლოგი, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, თბილისის სახ. კონსერვატორიისა და გალობის უნივერსიტეტის ასოცირებული პროფესორი, საეკლესიო მუსიკის პროგრამული მიმართულების ხელმძღვანელი. მიჰყავს მუსიკალურ-თეორიული და მუსიკალურ-ლიტურგიკული დისციპლინები. მისი ხელმძღვანელობით მომზადებულია საბაკალავრო და სამაგისტრო ნაშრომები საეკლესიო მუსიკის მიმართულებით. მისი სამეცნიერო ინტერესები უკავშირდება ქართული საეკლესიო თეორიულ-ისტორიული და მუსიკალურ-ლიტურგიკული ასპექტების კვლევას. გამოქვეყნებული აქვს 40-მდე სამეცნიერო სტატია, არის თანაავტორი „სამგალობლო ტერმინთა ლექსიკონისა“, ჰარმონიის ქრესტომათიისა, ავტორი წიგნისა „ქართული საეკლესიო მუსიკის თეორიის საფუძვლები“ (ლექციები). სისტემატურად მონაწილეობს სამეცნიერო კონფერენციებსა და ფორუმებში საქართველოსა და უცხოეთში (ბელგია, დიდი ბრიტანეთი, თურქეთი, ირლანდია, კვიპროსი, პოლონეთი, რუმინეთი, უკრაინა, უნგრეთი, შვეიცარია, ჩეხეთი). მისი კვლევა მხარდაჭერილ იქნა სხვადასხვა ფონდების მიერ (გერმანიის აკადემიური გაცვლის სამსახური – DAAD, შოთა რუსთაველის საქართველოს ეროვნული სამეცნიერო ფონდი, საქველმოქმედო ფონდი – „ქართული გალობა“). არის კომპოზიტორთა და მუსიკისმცოდნეთა კავშირის წევრი.

Musicologist, PhD in Art studies, Associated Professor, Head of the Church Music Department at V. Sarajishvili Tbilisi State Conservatoire (TSC). She teaches the musical theoretical disciplines (Harmony, form analyzing) and different study courses of Georgian traditional music. Her scientific interests are connected with the research of Medieval Georgian professional music (ecclesiastical chant) problems (form, texture and harmony, musical writing, interrelation of liturgical and musical aspects). She has published over 40 scientific works, articles for musical encyclopedias and musical-liturgical dictionaries, also co-authoring *The Dictionary of Chanting Terms*, alongside two textbooks. She participates in national and international symposiums, conferences. Her research was supported by DAAD (2014), Georgian President’s Scholarship (2000-2003). She is involved in different scientific and interinstitutional projects. She is a member of the Creative Union of Georgian Composers and musicologist; 2005-2012 deputy head, since 2013 Head of the Quality Assurance department at TSC.

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, ფლორენციის მაქს-პლანკის ხელოვნების ისტორიის ინსტიტუტის მკვლევარი, მისი კვლევის სფეროებია: შუა საუკუნეების ხელოვნება, ქართული ქანდაკება და ჭედურობა, ლიტურგიკული ხელოვნება, ასევე საბჭოთა არქიტექტურა და ხელოვნება. იგი 3 წიგნისა და 20-ზე მეტი სამეცნიერო ნაშრომის თანაავტორია.

Doctor of Art History. Freelancer at Kunsthistorisches Institut in Florenz – Max-Planck-Institut, Field of research: Medieval art, art and architecture of Georgia, Armenia, Turkey, also Soviet art and Architecture.

She is co-author of three books and more than 20 academic papers.



ირინე გივიაშვილი
IRENE GIVIASHVILI

სოციალურ მეცნიერებათა დოქტორი, შოთა რუსთაველის თეატრის და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის მედიის და მას. კომუნიკაციების მიმართულების ასოცირებული პროფესორი. მინიჭებული აქვს საერთაშორისო ჟურნალისტური პრემია „ოქროს ფრთა“. მრავალი სატელევიზიო პროექტის ავტორი, პროდიუსერი, წამყვანი. მრავალი სამეცნიერო სტატიის და პუბლიკაციის ავტორი ჟურნალისტიკის და მედიის კვლევების სფეროში. ეწევა პედაგოგიურ და სამეცნიერო მოღვაწეობას სხვადასხვა უნივერსიტეტში. კითხულებს ლექციებს დისციპლინებში: „საინფორმაციო ჟურნალისტიკა“, „რეპორტიორის ოსტატობა“, „ინტერვიუს ტექნოლოგია“, „პოლიტიკის საკითხების გაშუქება“, პროპაგანდის ფორმები მედიაში“ და სხვ. არის მრავალი ადგილობრივი და საერთაშორისო სამეცნიერო კონფერენციის მონაწილე, მომხსენებელი.

Ph.D. in Social Sciences. Associative professor Media and Mass Communication Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University. Has been twice (as a TV host, as a TV producer), awarded with the International Journalistic Award “Golden Wing”. Author, producer, host of numerous TV projects. Author of numerous studies articles and publications in the field of journalism and media research. He is engaged in pedagogical and scientific activities at various universities. Gives lectures in the disciplines: “Information Journalism”, “TV Reporting”, “Interview Technology”, “Coverage of Policy Issues”, Forms of Propaganda in the Media, “Convergence Journalism” etc. Is a participant and speaker at numerous local and international scientific conferences.



რევაზ ჭიჭინაძე
REVAZ CHICHINADZE



მაია კიკნაძე
MAIA KIKNADZE

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, ასოცირებული პროფესორი, ქართული თეატრის მკვლევარი. 1991 წლიდან დღემდე არის საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის ლექტორი. სხვადასხვა დროს მუშაობდა შოთა რუსთაველის სახ. აკადემიურ თეატრში, სალიტერატურო ნაწილის გამგის მოადგილედ, მიწვეულ პედაგოგად თბილისის ივანე ჯავახიშვილის სახ. უნივერსიტეტში, ექვთიმე თაყაიშვილის სახ. უნივერსიტეტში.

გამოქვეყნებული აქვს მონოგრაფია „ნატო გაბუნია“. არის რედაქტორი წიგნებისა: მაკო საფაროვას მოგონებები „განვლილი გზები და ბილიკები“, ნოდარ გურაბანიძე — „მიხეილ თუმანიშვილის თეატრი“, შემდგენელ-რედაქტორია წიგნისა „წერილები თეატრზე“, არის არაერთი პუბლიკაციის ავტორი და კონფერენციის მომხსენებელი.

Doctor of Arts, Associate Professor, researcher of Georgian theatre. Since 1991 she has been a lecturer at the Shota Rustaveli Theatre and Film University of Georgia. She has worked at Shota Rustaveli academic theatre at different times as the Deputy Head of the Literary Department, she was invited as a lecturer at the Ivane Javakhishvili University in Tbilisi as well as Ekvtime Takaishvili University.

She has published the monograph "Nato Gabunia". She is the editor of the books: Memoirs of Mako Saparova "Roads and Paths", Nodar Gurabanidze "Mikheil Tumanishvili Theatre". She is the author of numerous publications and a speaker at various conferences.



ანა მირიანაშვილი
ANA MIRIANASHVILI

თეატრმცოდნეობის მაგისტრი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის თეატრმცოდნეობის მიმართულების დოქტორანტი.

2005 წელს დაამთავრა საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი, ხელოვნებათმცოდნეობის სპეციალობა, ხოლო 2010 წელს მიენიჭა მაგისტრის ხარისხი ამავე უნივერსიტეტში. ამჟამად, არის დოქტორანტი შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტში, თეატრმცოდნეობის მიმართულება, „მსოფლიო თეატრი, ეპოქები, ეტაპები, ასპექტები“ (ხელმძღვანელი მაკა ვასაძე). მუშაობს სადისერტაციო თემაზე: საბავშვო/მოზარდ მაყურებელთა თეატრის როლი მეოცე და ოცდამეერთე საუკუნეებში; სარეპერტუარო პრობლემები.

სისტემატურად მონაწილეობს კონფერენციებში, მათ შორის საერთაშორისო კონფერენციებსა და სიმპოზიუმებში. მისი მოხსენებები დაბეჭდილია საკონფერენციო კრებულებში. არის თბილისის მოზარდ მაყურებელთა თეატრის სალიტერატურო ნაწილის გამგე; საბავშვო თეატრის მკვლევარი, მთარგმნელი, რედაქტორი.

Ana Mirianashvili, Master of Art Sciences, PhD Student of Art Studies at Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University.

Ana Mirianashvili in 2005 year graduated from Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University Art history bachelor degree, in 2010 she graduated from Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University master quality in program of Contemporary European Theatre. Now she is a doctorate in Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University with a program World Theatre, Epochs, Phases, Aspects. At the moment she works on the dissertation *The Role of TYA in 20th-21st Centuries, Repertoire-Related Issues*. She often participates in various scientific conferences, some of them are international conferences, workshops and simpoziums. Her articles are published in collected works.

Ana Mirianashvili works at Tbilisi State youth theatre as a literary editor and is actively involved in contemporary TYA life.

საქართველოს შოთა რუსთაველის სახელობის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის დოქტორანტი. 2021 არის ამავე უნივერსიტეტის კურსდამთავრებული და მიენიჭებული აქვს ხელოვნებათმცოდნეობის ბაკალავრის (2021) და შემდეგ, ხელოვნებათმცოდნეობის მაგისტრის აკადემიური ხარისხი (2023).

მისი სამეცნიერო ინტერესის ძირითადი სფეროა პოლონური თეატრი, რომელზეც მუშაობს საკვალიფიკაციო კვლევის ფარგლებში. სადისერტაციო ნაშრომის თემაა: „საშემსრულებლო ფორმებისა და იდეოლოგიის ცვლილებები XXI საუკუნის პოლონურ თეატრში“.

სოფიკო ნადიბაიძე არის სამეცნიერო კრებულის – „მსოფლიო თეატრის ისტორია“- ერთ-ერთი თანაავტორი (თემა — პოლონური თეატრი). იგი რეგულარულად მონაწილეობს საერთაშორისო თეატრალურ ფესტივალებში, როგორც ჟიურის წევრი და ბლოგერი. მისი სტატიები სისტემატურად ქვეყნდება ელექტრონულ ჟურნალ theaterlife.ge-ში, თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის გაზეთ „დურუჯში“ და კრებულში „სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი“.

Doctoral student at the Shota Rustaveli State University of Theatre and Film of Georgia. In 2021, she graduated from the aforementioned university and was awarded the academic degree of Bachelor of Arts, and in 2023, Master of Arts.

Her main field of scientific interest is Polish theater, on which she is working as part of her qualification research. The topic of her dissertation is: “Changes in Performance Forms and Ideology in the Polish Theater of the 21st Century”.

Sofiko Nadibaidze is one of the co-authors of the scientific collection *History of World Theater* (theme: Polish theater). She regularly participates in international theater festivals as a jury member and blogger. Her articles are systematically published in the electronic journal theaterlife.ge, the newspaper "Duruji" of the State University of Theatre and Cinema, and in the collection *Art science studies*.



სოფიკო ნადიბაიძე
SOFIO NADIBAIDZE

თეატრის, ოპერისა და ტელევიზიის რეჟისორმა, სანდრა რაშვანა ჩერნატმა 2004 წელს დამთავრა იონ ლუკა კარაჯალეს სახელობის თეატრისა და კინოს ეროვნული უნივერსიტეტი (რუმინეთი), თეატრის რეჟისურის სპეციალობით. მან კარიერა დაიწყო რეჟისორების – ლივიუ ჩულეისა და ალექსანდრუ დარიეს ასისტენტად. ასევე, მუშაობდა ანდრეი შჩერბანთან რეჟისორის ასისტენტად სპექტაკლებზე ბულანდრას თეატრსა (ბუქარესტი) და ბასტილის ოპერაში (პარიზი). 2006-2011 წლებში იყო ოპერის რეჟისორი კონსტანცას (რუმინეთი) ოლეგ დანოვსკის სახელობის ოპერისა და ბალეტის ეროვნულ თეატრში. ამავე პერიოდში თანამშრომლობდა კონსტანცას სახელმწიფო თეატრთანაც. პედაგოგიური საქმიანობა დაიწყო 2007 წელს, კონსტანცის ოვიდიუსის სახელობის უნივერსიტეტში. 2011 წლიდან მუშაობს რუმინეთის საზოგადოებრივ ტელევიზიაში სამხატვრო ხელმძღვანელად და პროდიუსერად. ამჟამად არის იონ ლუკა კარაჯალეს სახელობის თეატრისა და კინოს ეროვნული უნივერსიტეტის თეატრის რეჟისურის ლექტორი.

Theatre, opera and television director Sandra Răsvana Cernat graduated from UNATC's Theatre Directing Department in 2004. She started her career as assistant director of Liviu Ciulei and Alexandru Darie. She also worked with Andrei Șerban as an assistant director on performances at “Bulandra” Theatre and the “Bastille” Opera in Paris. From 2006 to 2011 she worked as opera director for the National Opera and Ballet Theatre “Oleg Danovski” in Constanța. During the same period, she collaborated with the State Theatre of Constanța. She started teaching in 2007, at Ovidius University Constanța. Since 2011 she has worked as an artistic director and producer at TVR. She is currently Lecturer in the Department of Theatre Directing at UNATC.



სანდრა რაშვანა ჩერნატი
SANDRA RĂSVANA-CERNAT



თამარ ქუთათელაძე
TAMAR KUTATELADZE

თეატრმცოდნე, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის დიმიტრი ჯანელიძის სახელობის სამეცნიერო-კვლევითი ინსტიტუტის მთავარი მეცნიერ-თანამშრომელი. ავტორი წიგნებისა: „შალვა გაწერელია – 80“, „რეჟისორის ჩანაწერები“ და სხვ.

Successfully graduated from the Study of Arts faculty at Shota Rustaveli Theatre and Cinema State University in 1989. Defended her doctoral thesis about “Theatric esthetics of director Shota Gatslerelia” (2003). Works at Scientific Research Institute after Dimitri Janelidze as a principal researcher. Lecturing since 2008 for the students of different specializations in the following disciplines: “Play reconstruction”, “Theatric metaphor”, “Teachin theatre and its plays”. Has published more than 150 publications scientific works. Author of the books: *Shalva Gatslerelia – 80* (2011), *Director’s notes* (2016), *History of Georgian Dramaturgy* (2014), *Theater by Shalva Gatslerelia* (2017), etc.



ლაშა ჩხარტიშვილი
LASHA CHKHARTISHVILI

თეატრმცოდნე, მკვლევარი, ბლოგერი, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი. თანამედროვე ქართული თეატრის კვლევის ცენტრის დამფუძნებელი, ონლაინ პლატფორმა „ქართული თეატრის ელექტრონული არქივის“ – TheatreLife.ge დამფუძნებელი და მთავარი რედაქტორი. საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის ასოცირებული პროფესორი. ათზე მეტი წიგნისა და 50-მდე კვლევის ავტორი, სისტემატურად მუშაობს პერიოდულ პრესაში და აქვეყნებს წერილებს ქართულ და მსოფლიო თეატრში მიმდინარე პროცესებზე. არის ვასილ კიკნაძის ჯილდოს მფლობელი, სამგზის წლის საუკეთესო თეატროლოგი, კრიტიკოსთა საერთაშორისო ასოციაციის, საქართველოს თეატრის კრიტიკოსთა კავშირის, საქართველოს თეატრალური საზოგადოების წევრი, თეატრის კრიტიკოსთა საერთაშორისო გაერთიანების ვიცე პრეზიდენტი.

Doctor of Arts, theatre critic and blogger, Associate Professor of Shota Rustaveli Theatre and Film Georgian State University, Head at the Modern Georgian Theatre Research Centre in Tbilisi, Georgia, Vice president of International union of theatre critics. He works in Caucasus University as a teacher of Contemporary theatre and criticism, He is the author of 10 books and 450 reviews. He was awarded The best teacher of year in History of Arts (Georgian Ministry of Education), 2004; The most successful teacher of Arts History (Georgian pupils and youths’ palace award), 2004; The best student-theatre study of year (Student’s Films and Performances international festival “debut”), 2004; The best author of a theatre review of the year (The Union of Georgian Theatre), 2005; The best author of the theatre review of the year (The Union of Adjara Theatre), 2011; The best author of a theatre review of the year (The Union of Georgian Theatre), 2012. He is a member of the International University Theatre Association (IUTA) and the International Association of Theatre Critics.

თეატრმცოდნე, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის სახელოვნებო მეცნიერებათა, მედიისა და მენეჯმენტის ფაკულტეტის ასოცირებული პროფესორი, უნივერსიტეტის სადისერტაციო საბჭოს თეატრის საშემსრულებლო და თეორიული მიმართულების დარგობრივი სექციის თავმჯდომარე. არის მონოგრაფიის „სარეჟისორო ექსპლიკაციის ფორმები“, სამი სახელმძღვანელოს „მსოფლიო თეატრის ისტორია“ (მეორე, მესამე და მეოთხე ნაწილი) თანაავტორი, 43 საგამეთო თუ სამეცნიერო ნაშრომის ავტორი. იკვლევს რეჟისურის და სათეატრო პედაგოგიკის საკითხებს.

Theatre Critic. PhD in Art Study (Theatre Study), Associate Professor of the Faculty of Arts, Media and Management, Shota Rustaveli State University of Theater and Film, Head of Department Performing and Theoretical Studies of the University Dissertation Council. He is the co-author of the monograph *Forms of Directing Explication*, co-author of three textbooks *History of the World Theater* (parts two, three and four), author of 43 newspaper and scientific papers. Researches the issues of directing and theater pedagogy.

დავით გუჯაბიძე არის ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის ასოცირებული პროფესორი, საოპერატორო მიმართულებით. მან დაამთავრა თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ფიზიკის ფაკულტეტი 1978 წელს, შემდეგ კი საქართველოს თეატრისა და კინოს სახელმწიფო ინსტიტუტის კინოსაოპერატორო ფაკულტეტი (1986) და ამავე ინსტიტუტის კინოსარეჟისორო ფაკულტეტი (1994); მან ევროპის მედია-პროფესიონალების საერთაშორისო პროექტის Nipkow-პროგრამის სტიპენდიით სტაჟირება გაიარა ბერლინში.

ის არის არაერთი დოკუმენტური ფილმის დამდგმელი რეჟისორი ("როკით განფენილნი" (2005), "რამდენიმე სურათი თეატრის ცხოვრებიდან ანუ ინტერვიუ ჭოლასთან" (2005) და სხვა), ასევე, სცენარის ავტორი, პროდიუსერი. დავით გუჯაბიძე გახლავთ ადამდგმელი ოპერატორი რაერთი ფილმისა ("უჩინარი სახელი" (დოკუმენტური, 1989), "ტრასა" (1991), "ნუცას სკოლა" (რეჟ.: მ. კოკოჩაშვილი, 2000), "ვარიაცია "ოთელოს" თემაზე" (2003), "რამდენიმე განმარტებული კადრი რამდენიმე ეული არსებისა და საგნის შესახებ" (დოკუმენტური, 2004), "როკით განფენილნი" დოკუმენტური, 2005), "ქართველი მამლუქები ეგვიპტეში" (დოკუმენტური, 2007), "ქეთო და კოტეს" ძიებაში" (დოკუმენტური, 2009), "ტერცო მონდო" (რეჟ.: მ. კოკოჩაშვილი, 2024) და სხვ.) ასევე, არის ხმის რეჟისორი და მემონტაჟე რიგი ფილმებისა. მისი სადოქტორო დისერტაცია შეეხება თეატრალურიხელოვნების ეკრანული ფორმების შექმნა-განვითარების თავისებურებების საკითხებს ქართულ მედია-სივრცეში. ის წერს კვლევითი ხასიათის სტატიებს კინოს შესახებ და არის კონფერენციების მომხსენებელი.

David Gujabidze holds a PhD in Art Studies and is an Associate Professor in Cinematography at the Shota Rustaveli Theatre and Film State University of Georgia. He graduated from the Faculty of Physics at Tbilisi State University in 1978, later completing studies at the Faculty of Cinematography (1986) and the Faculty of Film Directing (1994) at the same university. He was awarded a scholarship by the Nipkow Programme—an international project for European media professionals—and undertook an internship in Berlin.

He has directed numerous documentary films, including *Scattered by Rocking* (2005), *Several Images from the Life of Theatre or Interview with Tcholash* (2005), among others. He has also worked as a screenwriter and producer. As a cinematographer, he has collaborated on several films, such as *Invisible Name* (documentary, 1989), *The Road* (1991), *Nutsa's School* (dir. M. Kokochashvili, 2000), *Variation on the Theme of Othello* (2003), *Several Isolated Frames about Certain Lonely Beings and Objects* (documentary, 2004), *Scattered by Rocking* (documentary, 2005), *Georgian Mamluks in Egypt* (documentary, 2007), *In Search of Keto and Kote* (documentary, 2009), *Terzo Mondo* (dir. M. Kokochashvili, 2024), and others. He has also served as a sound director and editor for various films.

His doctoral dissertation focuses on the specificities of creating and developing screen forms of theatrical art within the Georgian media space. He is the author of research articles on cinema and a regular speaker at academic conferences.



მარინა ხარატიშვილი
MARINA KHARATISHVILI



დავით გუჯაბიძე
DAVID GUJABIDZE



თამთა თურმანიძე
TAMTA TURMANIDZE

კინომცოდნე, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, აკაკი წერეთლის სახელმწიფო უნივერსიტეტი. ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი. ასოცირებული პროფესორი, თბილისის მარიონეტების სახელმწიფო თეატრის ლიტერატურული ნაწილის გამგე. ავტორია 12 სამეცნიერო სტატიისა და მონოგრაფიისა „ესპანური კინოს განვითარების ტენდენციები ფრანკოდან ალმოდოვარამდე“ (2014).

PhD in Art Studies (Film Studies), to present/Associate Professor, Akaki Tsereteli State University, Department of Western and American Literature. 2019 – to present/ Tbilisi Marionette Theatre. Literary Manager. 12 Scientific Articles. Monography "Tendencies related to the Development of Spanish Cinema from Franco to Almodovar" (2014).
T.: 599 57 34 70. e-mail: tamta_ge@yahoo.co.uk



მაია ლევანიძე
MAIA LEVANIDZE

კინომცოდნე, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, ასოცირებული პროფესორი. 1991 წელს დაამთავრა შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის კინოფაკულტეტი (სპეციალობა – კინომცოდნე). 1991-2014 წლებში მუშაობდა ამავე უნივერსიტეტის სამეცნიერო-კვლევით ცენტრში, მეცნიერ-თანამშრომლად. 1993-2010 წლებში იყო ამავე უნივერსიტეტის პედაგოგი, ხოლო 2003-2006 წლებში – კინოტელეფაკულტეტის დეკანი. 2002 წელს დაიცვა დისერტაცია თემაზე: „ქართული საოპერატორო ხელოვნება: ტრადიციები, ძიებანი“. 2015 წლიდან არის შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის ასოცირებული პროფესორი, კითხულობს ლექციების კურსს ქართული კინოს ისტორიაში.

Film critic, Doctor of Art Studies, Associate Professor. 1991 Graduated Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University. 2002 Defend the thesis on the subject: "Georgian operatic art. Traditions Searches". 1991-2014 Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University Scientific Research Center – Science worker. 2003-2006 – Dean of Film – TV Faculty. from 2015 Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University Associate Professor. She has participated in many local and international scientific conferences and she's the author of approximately 40 articles.

პროფესორი ბილგე კალკავანი არის ჰასან კალიონჯუს სახელობის უნივერსიტეტის ასისტენტ პროფესორი. მას მინიჭებული აქვს ინგლისური ლიტერატურის ბაკალავრის და გამოყენებითი ლინგვისტიკისა და ბიზნესის ადმინისტრირების მაგისტრის აკადემიური ხარისხები. კალკავანს მოპოვებული აქვს ელინისტური ამერიკული უნივერსიტეტის გამოყენებითი ლინგვისტიკის დოქტორის ხარისხი. იგი ასევე გახლავთ ჰასან კალიონჯუს სახელობის უნივერსიტეტის კომუნიკაციების მეცნიერებათა დოქტორი. კალკავანი მუშაობს მედიაში დისკურსის ანალიზისა და კრიტიკული დისკურსის ანალიზის საკითხებზე. იგი კითხულობს ლექციებს მედიაწიგნიერების, კულტურათაშორისი კომუნიკაციის და ვიზუალური ნარატივის განხრით ბაკალავრიატის დონეზე, ასევე, კვლევის მეთოდების, მედიისა და კულტურის კვლევის განხრით მაგისტრატურისა და დოქტორანტურის საფეხურზე. იგი ჩართული იყო სხვადასხვა ეროვნულ თუ საერთაშორისო პროექტში. მისი კვლევითი ინტერესები მოიცავს ურთიერთქმედებათა კვლევას, კულტურათაშორის კომუნიკაციას, ციფრულ მედიაწიგნიერებას, მასწავლებელთა ტრენინგს და მეორე ენის ათვისებას.

Dr. Bilge Kalkavan is an assistant professor at Hasan Kalyoncu University. She received her bachelor's degree in English Literature and Master's degree in Applied Linguistics and Business Administration. She completed a Ph. D. in Applied Linguistics at Hellenic American University. She also holds a doctoral degree in Communication Studies from Hasan Kalyoncu University. Dr. Kalkavan works particularly on discourse analysis and critical discourse analysis in media content. She lectures on media literacy, intercultural communication, and visual narrative at under graduate level and research methods, media and cultural studies, and digital media literacy at graduate level. She has been involved in national and international projects. Her research interests include interaction studies, intercultural communication, digital media literacy, teacher training, and second language acquisition.



ბილგე კალკავანი
BILGE KALKAVAN

ქიუჩუქერდოღანი არის გაზიანთეფის (თურქეთი) კალიონჯუს სახელობის უნივერსიტეტის კომუნიკაციის ფაკულტეტის ლექტორი კომუნიკაციისა და კინოს განხრით. იგი ასევე ხელმძღვანელობს გაზიანთეფის (თურქეთი) კალიონჯუს სახელობის უნივერსიტეტის კინოსა და ტელევიზიის დეპარტამენტის კომუნიკაციის ფაკულტეტის განყოფილებას. ქუჯუქერდოღანი არის გაზიანთეფის მმართველობის ადამიანის უფლებათა კომისიის წევრი.

ბიულენტ ქუჯუქერდოღანი დაიბადა ბრაუნშვაიგში (გერმანია). მას მინიჭებული აქვს სტამბოლის უნივერსიტეტის ფრანგული ენისა და ლიტერატურის ბაკალავრის ხარისხი, ასევე იმავე უნივერსიტეტის რადიოს, ტელევიზიისა და კინემატოგრაფიის ფაკულტეტის მაგისტრის ხარისხი. 2000 წელს მას მიენიჭა დოქტორის ხარისხი იმავე დარგში. ბიულენტ ქიუჩუქერდოღანი არის მონტაჟის თემაზე მრავალი ნაშრომისა და წიგნის ავტორი. იგი გახდა სამხრეთ-აღმოსავლეთ ევროპის კინოსკოლების (SEECs) და ევროპული კინოაკადემიის პირველი ხელმძღვანელი და მათი ერთ-ერთი დამფუძნებელია. გარდა ამისა, იგი გახლდათ სხვადასხვა ეროვნული თუ საერთაშორისო კინოფესტივალის ჟიურის წევრი.

Bülent Kucukerdogan is a professor at the Faculty of Communication of Hasan Kalyoncu University in Gaziantep/Turkey, where he teaches in communication and film. He is also the department head of the Department of Cinema and Television, Faculty of Communication at Hasan Kalyoncu University in Gaziantep/Turkey and member of Gaziantep Governorship Human Rights Commission.

He was born in Braunschweig, Germany. He completed his undergraduate degree at Istanbul University, Department of French Language and Literature. He went on to do his masters degree at the same university's Department of Radio-Television and Cinema. In 2000, he completed his PHD degree in the same area of study. Küçük Erdoğan has written extensively on film editing, on which he has books. He was the first head and the one of the creator of the South Eastern European Cinema Schools (SEECs) and a member of European Film Academy. Furthermore, he was invited as a jury member to several film festivals, nationally as well as Internationally.



ბიულენტი
ქიუჩუქერდოღანი
BÜLENT
KÜÇÜKERDOĞAN



მარიან ტუტუი
MARIAN ȚUȚUI

წამყვანი კინომცოდნე ბალკანეთის კინემატოგრაფიის სფეროში. 2017 წლიდან არის ბუქარესტის ჰიპერიონის უნივერსიტეტის კინემატოგრაფიის მიმართულების სრული პროფესორი, ხოლო 2014 წლიდან რუმინეთის აკადემიის „ჯორჯ ოპრესკუს“ ხელოვნების ისტორიის ინსტიტუტის მკვლევარი. 1996–2013 წლებში იყო რუმინეთის კინოარქივის კურატორი. იგი არის ავტორი კინოზე რუმინულ და ინგლისურ ენებზე გამოქვეყნებული სამი წიგნისა: „ძმები მანაკია ან ბალკანეთის გამოსახულება“ (2005), „რუმინული კინოს მოკლე ისტორია“ (2005, 2018 (პეკინი, ჩინურად)) და „Orient Express“. რუმინეთის და ბალკანეთის კინო“ (2008).

Marian Țuțui is a leading film researcher in the field of Balkan film studies. Since 2017 he is a full professor of film studies at Hyperion University in Bucharest and since 2014 he is a researcher at 'George Oprescu' Institute of Art History of the Romanian Academy. Between 1996–2013 he has been curator of the Romanian Film Archive. He is author of three books on cinema written in Romanian and English: "Manakia Brothers or the Image of the Balkans" (2005), "A Short History of Romanian Cinema" (2005, 2018 in Beijing in Chinese) and "Orient Express. Romanian and Balkan Cinema" (2008).



გიორგი ხარებავა
GIORGI KHAREBAVA

კინორეჟისორი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს უნივერსიტეტის ასისტენტ-პროფესორი, დოქტორანტი, რამდენიმე ფესტივალის ლაურეატი. აქვს გამოქვეყნებული რამდენიმე სამეცნიერო და თეორიული სტატია კინოს დარგში. არის ავტორი დოკუმენტური ფილმებისა და აქტიურად მუშაობს სატელევიზიო სფეროში. ის არის საქართველოს კინოაკადემიის წევრი, არასამთავრობო ორგანიზაცია "სინერამას" და შემოქმედებითი საპროდიუსერო კომპანია "ჯი-ეფ-ემ სტუდიოს" დამფუძნებელი.

Film director, assistant professor of Shota Rustaveli Theater and Cinema University of Georgia, PhD student, laureate of several film festivals. He has published several scientific and theoretical articles in the field of cinema. He is the author of documentary films and actively works in the field of television. He is a member of the Georgian Film Academy, the founder of the non-governmental organization "Cinerama" and the creative production company "GFM Studio".



თეო ხატიაშვილი
TEO KHATIASHVILI

კინომცოდნე, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი – 1990 წ. დაამთავრა თსუ ხელოვნების ისტორიისა და თეორიის სპეციალობით. 1997 წ. დაიცვა საკანდიდატო დისერტაცია თემაზე „სერგო ფარაჯანოვის მითოლოგიურ-მეტაფორული სამყარო“. 1998–2014 წწ. იყო შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის, 2014–2019 წწ. კი ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის ასოცირებული პროფესორი; 2019 წლიდან ამავე უნივერსიტეტის სრული პროფესორია. აქვს სხვადასხვა მედიაში მუშაობის გამოცდილება. დაინტერესებულია კინოში გენდერული ასპექტების კვლევით.

Film Critic, PhD in Art - In 1990 graduated from Tbilisi State University, specialty of History and Theory of Art. In 1997 defended her candidate dissertation on "Mythological-Metaphorical World of Sergo Parajanov". Associate professor of Shota Rustaveli Theatre and Cinema University in 1998–2014 and Ilia State University in 2014–2019. Since 2019 is full professor of Ilia State University. Has working experience in various media. Interested in Gender Studies in Cinema.

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი. საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის დიმიტრი ჯანელიძის სახელობის სამეცნიერო-კვლევითი ინსტიტუტის მთავარი მეცნიერ-თანამშრომელი, ამავე უნივერსიტეტის პედაგოგი და აკადემიური საბჭოს წევრი; კვლევითი ინსტიტუტის სამეცნიერო ნაშრომების კრებულის „ART კვლევები“ – შემდგენელ-გამომცემელი. დაამთავრა თბილისის ივანე ჯავახიშვილის სახელობის სახელმწიფო უნივერსიტეტი ხელოვნებათმცოდნეობის სპეციალობით. დაიცვა დისერტაცია თემაზე: „სათეატრო არქიტექტურა საქართველოში უძველესი დროიდან 1921 წლამდე“. საქართველოს კულტურული მემკვიდრეობის დაცვის ეროვნული სააგენტოს სამუშეოში მიმართულების კურატორი. არაერთი მუზეოგრაფიული პროგრამის, სამუშეო კონცეფციის ავტორი და თანაავტორი. გამოცემათა სერიის „მუზეუმი, ისტორია, არტეფაქტი“ – ავტორი (2015–2020 წლებში გამოცემულია ხუთი წიგნი). სამეცნიერო სესიის „ფიროსმანი დღეს“ – ავტორი და კრებულის „ფიროსმანი დღეს“ შემდგენელ-გამომცემელი. ყოველწლიური სამეცნიერო კონფერენციის „მუზეუმი და კულტურული მემკვიდრეობა“ (2014 წლიდან) თანაავტორი და განმახორციელებელი, კრებულის „მუზეუმი და კულტურული მემკვიდრეობა“ შემდგენელ-გამომცემელი. მრავალი ადგილობრივი და საერთაშორისო კონფერენციის მომხსენებელი. ათეულობით პუბლიკაციის (მონოგრაფია, წიგნი, კრებული, სტატია) ავტორი და რედაქტორი.

PhD in History of Art, the Head of the Museums and Museum-Reserves Department of the National Agency for Cultural Heritage Preservation of Georgia; the author and co-author of a number of programs and concepts in the Museum studies. The author of the “Museum, History, Artifact” series (5 volumes published in 2015–2020). The “Pirosmani Today” project leader and the contributor-editor of the “Pirosmani Today” collection; Irma Dolidze graduated from the department of art history of the Tbilisi I. Javakhishvili State University. Her doctoral thesis was: “The Theatrical Architecture in Georgia from the Ancient Times up until 1921”. Sr. Fellow of Dimitry Janelidze Research Institute at Shota Rustaveli University of the Theatre and Cinema, lecturer and the Academic Board member of the same University; the contributor-editor of the “ART Reserches” collection of the Research Institute Papers; co-author and organizer of the annual “The Museum and Cultural Heritage” scholarly conference (held since 2014); the contributor-editor of the “Museum and Cultural Heritage” conference papers; Rapporteur at a number of national and international conferences; the author and editor of a number of publications (the monograph, book, collection, article).



ირმა დოლიძე
IRMA DOLIDZE

ბელორუსის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემიის დოქტორანტი. ფილოლოგი და სადიპლომო კვლევის მასწავლებელი. 2019 წლიდან მუშაობს ბელორუსის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემიის საერთაშორისო ურთიერთობების განყოფილებაში. 2023 წლიდან სწავლობს და იკვლევს ხელოვნების ისტორიის მიმართულებით აკადემიის ასპირანტურაში. არის რამდენიმე პუბლიკაციის ავტორი და არაერთი საერთაშორისო კონფერენციის მონაწილე სამეცნიერო ხელოვნების შესახებ. მას აქვს პუბლიკაციები რეფერენტულ სამეცნიერო ჟურნალებში და ანთოლოგიაში. მისი კვლევითი ინტერესები დაკავშირებულია თანამედროვე ვიზუალურ ხელოვნებასა და მეცნიერების ინტეგრაციასთან, განსაკუთრებით science art-ის კონტექსტში. იკვლევს ტექნოლოგიების როლს კულტურული იდენტობის შენარჩუნებისა და ხელოვნების განვითარებაში.

PhD student at the Belarusian State Academy of Arts. A philologist and a teacher by degree since 2019 has been working at the International Relations Department of the Belarusian State Academy of Arts. In 2023 started to learn art history as a postgraduate student of the Academy. The author of several publications and a participant of a number of international conferences on science art. Publications in refereed scientific journals and anthologies. Her research focuses on the intersection of contemporary visual art and science, particularly within the context of science art. She explores the role of technology in preserving cultural identity and advancing artistic practices.



ლიუბუ კაშარნაია
LIUBOU KASHARNAYA



ეკატერინა კენიგსბერგი
EKATERINA KENIGSBERG

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, ხელოვნების ისტორიკოსი, გამოფენებისა და საერთაშორისო საგამოფენო პროექტების კურატორი ბელარუსსა და უცხოეთში, მხატვარი. ბელარუსის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემიის საერთაშორისო ურთიერთობების განყოფილების უფროსი, ასოცირებული პროფესორი. მისი ნაშრომები ეძღვნება თანამედროვე ბელარუსულ და უცხოურ სახვით ხელოვნებას. გამოქვეყნებული აქვს 300-ზე მეტი პუბლიკაცია, როგორც ბელარუსში, ისე მის ფარგლებს გარეთ.

An art historian, a curator of exhibitions and international exhibition projects in Belarus and abroad, an artist. The Head of the International Relations Department of the Belarusian State Academy of Arts, Associative Professor. The author of over 300 publications on contemporary Belarusian and international fine art in Belarus and abroad.



ჰუბერტუს კოჰლე
HUBERTUS KOHLE

მიუნხენის ლუდვიგ მაქსიმილიანის უნივერსიტეტის ხელოვნებების ისტორიის ინსტიტუტის პროფესორი. ხელოვნების ისტორიის სპეციალობაზე ბონის, ფლორენციისა და პარიზის უნივერსიტეტებში სწავლობდა; მისი სადოქტორო თემა იყო – „Ut pictura poesis non erit. დენის დიდეროს ხელოვნების კონცეფცია“; ჰაბილიტაციის დისერტაციის თემა: „Adolf Menzel's Friedrichbilder. ესთეტიკისა და პოლიტიკური ურთიერთობების კვლევა 1850-იანი წლების ბერლინში“.

იყო კიოლნის უნივერსიტეტის ხელოვნების ისტორიის ინსტიტუტის ლექტორი, პარიზის Ecole Normale Supérieure-ის მიწვეული ლექტორი, Getty-ის მკვლევარი, DFG-ის პრიორიტეტული პროგრამის „ციფრული სურათი“ სპიკერი, მიუნსტერის უნივერსიტეტის კვლევითი ჯგუფის წევრი „წვდომა კულტურულ აქტივებზე ციფრულ ცვლილებებისას“.

Professor Dr. Institut für Kunstgeschichte LMU München.

Studies in art history at the universities of Bonn, Florence and Paris; Doctorate on "Ut pictura poesis non erit. Denis Diderot's concept of art"; Habilitation thesis on "Adolf Menzel's Friedrichbilder. Study on the relationship between aesthetics and politics in Berlin in the 1850s"

University lecturer at the Institute of Art History at the University of Cologne, Professor at the Institute for Art History at the University of Munich, Visiting professor at the Ecole Normale Supérieure, Paris, Getty Research Fellow, Speaker of the DFG Priority Program "The Digital Image", Fellow at the Kolleg-Forschungsgruppe "Access to Cultural Goods in Digital Change" at the University of Münster.

ბელორუსის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემიის დოქტორანტი. სიჩუანის კონსერვატორიის თეატრალური განყოფილების კურსდამთავრებული (2015), რუსეთის სახელმწიფო სამემსრულებლო ხელოვნების ინსტიტუტის მაგისტრატურის კურსდამთავრებული, თეატრალური ხელოვნების სპეციალობით (2020).

ის არის რამდენიმე პუბლიკაციის ავტორი თანამედროვე ჩინური და საერთაშორისო სავითი ხელოვნებისა და თანამედროვე თეატრის პრობლემებზე, არაერთი საერთაშორისო სამეცნიერო კონფერენციის მონაწილე. აქვს პუბლიკაციები რეფერენტულ სამეცნიერო ჟურნალებში და ანთოლოგიაში. მისი კვლევითი ინტერესები მიმართულია თანამედროვე ვიზუალური ხელოვნებისა და კურატორული პრაქტიკის განვითარებისკენ, განსაკუთრებით ჩინეთის მონაწილეობით ვენეციის ბიენალეზე.

PhD student at the Belarusian State Academy of Arts. Graduate of the Theatre Department of the Sichuan Conservatory (2015) and holder of a Master's degree in Theatre Arts from the Russian State Institute of Performing Arts (2020).

Author of several publications addressing issues in contemporary Chinese and international fine art, as well as modern theatre, and participant in numerous international academic conferences. Their work has appeared in peer-reviewed scientific journals and anthologies.

Current research focuses on the development of contemporary visual art and curatorial practices, with particular emphasis on China's participation in the Venice Biennale.



იანგ პეიჰანი
YANG PEIHAN

ხელოვნებათმცოდნე; თბილისის სამხატვრო აკადემიის დოქტორანტი; ჩუბინაშვილის ცენტრის მეცნიერ თანამშრომელი. იკვლევს ქართულ საბჭოთა ხელოვნებას.

Art historian; doctoral candidate at the Tbilisi State Academy of Arts; research fellow at the George Chubinashvili National Research Center for Georgian Art History and Heritage Preservation; his research focuses on Georgian Soviet art.



თემურ
ქანთარია-ჯაბადარი
TEMUR
KANTARIA-JABADARI

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, საქართველოს თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის ლექტორი. საქართველოს ფოტოგრაფ-მოყვარულთა საზოგადოების დამფუძნებელი, ხელმძღვანელი. 2010 წ-დან მონაწილეობს ადგილობრივ და საერთაშორისო სამეცნიერო კონფერენციებში. 2015 წ-დან ყოველწლიური სამეცნიერო კონფერენციის „ფოტოგრაფიული მიმართულებები“ ორგანიზატორი. წიგნის „ქართული ფოტოკონცეპტუალური ხელოვნება. მხატვრობისა და ფოტოგრაფიის სინთეზი“ და 50-მდე სამეცნიერო პუბლიკაციის ავტორი.

PhD, Lecturer at the Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University Founder/Director of the Georgian Photography Association. From 2010 participates in the local and international scientific conferences. From 2015 organizes annual scientific conference Photographic Trends. Author of the book *Georgian Photoconceptualism. Synthesis of Photography and Painting* and almost 50 scientific articles.



ნათია წულუკიძე
NATIA TSULUKIDZE



ნია ბარაბაძე
NIA BARABADZE

თბილისის ვანო სარაჯიშვილის სახელობის სახელმწიფო კონსერვატორიის მუსიკის ისტორიის მიმართულების დოქტორანტი. დოქტორანტურისა და მაგისტრატურის საფეხურებზე Erasmus + პროგრამით იმყოფებოდა ვენის მუსიკისა და საშემსრულებლო ხელოვნების უნივერსიტეტში. 2016 წლიდან დღემდე სამოგადოებრივი მაუწყებლის თანამშრომელი, ამჟამად აღმასრულებელი პროდიუსერი გადაცემაში „ამ შაბათ-კვირას“, წლების მანძილზე არაერთი პროექტის შემოქმედებითი გუნდის წევრი. მისი სამეცნიერო ინტერესების ძირითადი სფეროა ელექტრონული, ელექტროაკუსტიკური მუსიკა. არის არაერთი პუბლიკაციის ავტორი, ადგილობრივი და საერთაშორისო კონფერენციების მომხსენებელი.

PhD Student at the Vano Sarajshvili Tbilisi State Conservatoire. She has participated in the Erasmus + program while studying for a Master's and PhD at the University of Music and Performing Arts Vienna. Since 2016 she has been an employee at the Georgian Public Broadcaster, nowadays she is the Executive Producer of tv program „This Weekend“, a member of the creative team of many projects over the years. The main field of her scientific interests is electronic, electroacoustic music. She is the author of publications and a participant at local and international conferences.



ბაიბა იაუნსლავიეტე
BAIBA JAUNSLAVIETE

ბაიბა იაუნსლავიეტე არის იაზეპს ვიტოლსის სახელობის ლატვიის მუსიკალური აკადემიის მკვლევარი (1992 წლიდან), ლექტორი (1994 წლიდან) და ასოცირებული პროფესორი (2014 წლიდან). მას 1993 წელს (დაბ. 1964 წ.) მიენიჭა ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორის ხარისხი. მისი კვლევების მთავარი თემებია ლატვიური მუსიკის სხვადასხვა ასპექტი, ასევე მისი სტილისტური და ისტორიული კონტექსტი. ის იყო მუსიკათმცოდნეობის საერთაშორისო კონფერენციების მომხსენებელი. იაუნსლავიეტეს წიგნები და კვლევითი სტატიები გამოქვეყნებულია ლატვიურ, გერმანულ, პოლონურ, რუსულ, სლოვენურ და ხორვატულ სამეცნიერო ჟურნალებში. ბაიბა იაუნსლავიეტე არის კრებულის „უცხოელი [ბალტიისპირელი გერმანელი და რუსი] კრიტიკოსების შეხედულებები ლატვიური მუსიკის შესახებ“ (რიგა, 2004 წ.) რედაქტორი.

Baiba Jaunslaviete is a researcher (from 1992), a lecturer (from 1994), and associate professor (from 2014) at the Jāzeps Vītols Latvian Academy of Music. Baiba Jaunslaviete (b. 1964) received her Doctorate of Art in 1993. Her special research subjects cover aspects of Latvian music as well as its stylistic and historical context. She has given presentations at many international musicological conferences and has published books and research articles in Latvian, German, Polish, Russian, Slovenian and Croatian scientific journals. Editor of the selection *Latviešu mūzika cittautu kritiķu skatījumā* („The Reception of Latvian Music by Foreign [Baltic German and Russian] Critics“, Riga, 2004).

კომპოზიტორი, მკვლევარი, ხელოვნებათმცოდნეობის კანდიდატი (PhD),

უფროსი მკვლევარი. უკრაინის ეროვნული ხელოვნებათა აკადემიის თანამედროვე ხელოვნების კვლევის ინსტიტუტის დირექტორის მოადგილე სამეცნიერო საკითხებში; უკრაინის ჩაიკოვსკის სახელობის ეროვნული მუსიკალური აკადემიის ასოცირებული პროფესორი; უკრაინის კომპოზიტორთა კავშირის წევრი.

დაიბადა 1986 წელს თელავში, საქართველო. 1994 წლიდან ცხოვრობს უკრაინაში. 2006 წელს დაამთავრა ოდესის ნეჟდანოვას სახელობის სახელმწიფო მუსიკალური აკადემია პროფესორ კ. ცეპკოლენკოსთან და 2010 წელს დაამთავრა უკრაინის ჩაიკოვსკის სახელობის ეროვნული მუსიკალური აკადემიის ასპირანტურა პროფესორ ე. სტანკოვიჩთან.

უკრაინაში ქართული ხელოვნების პოპულარიზაციისთვის და უკრაინა-ქართული ურთიერთობების განვითარებისთვის დაჯილდოვდა საქართველოს ელჩის დიპლომით. (კიევი, 2002). ახალგაზრდა კომპოზიტორთა საერთაშორისო კონკურსის "Gradus ad Parnassum" (I პრემიის ლაურეატი (კიევი, 2016), დაჯილდოვებულია უკრაინის ეროვნული ხელოვნებათა აკადემიის ვერცხლის მედლით შემოქმედებითი მიღწევებისთვის (2021); გადაეცა უკრაინის მეცნიერებათა ეროვნული აკადემიის პრეზიდიუმისგან დიპლომი ნაყოფიერი შემოქმედებითი მუშაობისთვის, მნიშვნელოვანი წვლილისთვის ეროვნული თანამედროვე ხელოვნების ისტორიის, კინემატოგრაფიისა და არქიტექტურის განვითარებაში და აქტიური მხარდაჭერისთვის სულიერი კულტურის განვითარებაში (2022).

Composer, Researcher, PhD in Art Studies, Senior Researcher

Deputy Director of Scientific Affairs, Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine; Associate Professor at the Ukrainian National Tchaikovsky Academy of Music; Member of the Ukrainian Composers' Union.

She was born in 1986 in Telavi, Georgia. Since 1994, she has lived in Ukraine. She graduated from the Odesa State Music Academy A. V. Nezhdanova with Professor K. Tsepkenko in 2006 and has completed her postgraduate studies at the Kyiv National P.I. Tchaikovsky Music Academy with Professor Ye. Stankovych in 2010.

She was awarded a diploma by the Ambassador of Georgia to Ukraine for promoting Georgian art in Ukraine and for developing Ukrainian-Georgian relations (Kyiv, 2002). She is the winner of the International Competition of Young Composers "Gradus ad Parnassum" (1st prize, Kyiv, 2016) and was awarded a Silver Medal from the National Academy of Arts of Ukraine for creative achievements (2021); An Acknowledgment from the Presidium of the National Academy of Sciences of Ukraine for prolific creative work, significant contributions to the development of national contemporary art history, cinematography, and architecture, and active support in the development of spiritual culture (2022).



ასმათი ჭიბალაშვილი
ASMATI CHIBALASHVILI



ნანა დოლიძე
NANA DOLIDZE

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის მედიის და მას. კომუნიკაციების მიმართულების ასოცირებული პროფესორი. მრავალი კულტურული და საგანმანათლებლო კვლევითი პროექტის ინიციატორი და ხელმძღვანელი. მათ შორის ქართული კინომემკვიდრეობის დაბრუნების, დიგიტალიზაციისა და ციფრული რესტავრაციის პროექტის ავტორი. არის არაერთი სამეცნიერო სტატიის და პუბლიკაციის ავტორი კულტურისა და მედიის კვლევების სფეროში. ეწევა პედაგოგიურ და სამეცნიერო მოღვაწეობას, არის მრავალი ადგილობრივი და საერთაშორისო სამეცნიერო კონფერენციის მონაწილე, მომხსენებელი. კითხულობს ლექციებს დისციპლინებში: „მასობრივი კომუნიკაციის შესავალი“, „მედიატექსტის ანალიზის მეთოდები“, „ტელევიზიის განვითარების ძირითადი ტენდენციები“, „კინო და ტელევიზია“ და სხვა.

Ph.D. in Art History. Associative professor for Media and Mass Communication in Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University. The initiator and head of numerous Cultural and educational Research projects, such as being the author for the project that was in charge of returning, digitalizing and digitally restoring the Georgian Film heritage. is the author of many scientific articles and publications in the field of Culture and Media research. Engaged in pedagogical and scientific activities, is a participant and also a speaker in many local and international scientific conferences. Has Lectures in the following disciplines "Introduction to Mass Communication", "The Methods of Media Text Analysis", "Basic Trends in Television Development", "Film and Television" and others.

დავით დოლიძე არის კავკასიის უნივერსიტეტის დოქტორანტი და საქართველოს საერთაშორისო უნივერსიტეტ ჯიუ-ს მოწვეული ლექტორი. 2020 წელს მან წარჩინებით დაამთავრა გურამ თავართქილაძის სასწავლო უნივერსიტეტის (გთსუ) სოციალურ და ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი ჟურნალისტიკის სპეციალობით (ბაკალავრიატი). 2019 წელს ერთი აკადემიური სემესტრის განმავლობაში სწავლობდა ERASMUS-ის გაცვლითი პროგრამის ფარგლებში ინჰოლანდის უნივერსიტეტში (როტერდამი, ნიდერლანდები). 2022 წელს დაამთავრა საქართველოს საერთაშორისო უნივერსიტეტის ბიზნესის ადმინისტრირების ფაკულტეტი საერთაშორისო ბიზნესის მენეჯმენტის სპეციალობით (მაგისტრატურა). 2022 წლიდან არის კავკასიის საერთაშორისო უნივერსიტეტის სოციალურ და ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტის მასობრივი კომუნიკაციის სადოქტორო საგანმანათლებლო პროგრამის დოქტორანტი. წლების განმავლობაში მუშაობდა ჟურნალისტად როგორც ბეჭდურ მედიაში, ისე ტელევიზიაში.

2024 წლიდან იგი არის ასოციატა მეცნიერებისათვის წევრი და რეცენზენტი. მას აგრეთვე მონაწილეობა აქვს მიღებული რამდენიმე საერთაშორისო სამეცნიერო კონფერენციაში საქართველოსა და მის ფარგლებს გარეთ. ასევე გამოქვეყნებული აქვს ათამდე სტატია, როგორც ქართულ ისე უცხოურ რეფერირებად და წამყვან საერთაშორისო სამეცნიერო ბაზებში ინდექსირებულ ჟურნალებში, მათ შორის არიან German International Journal of Modern Science და International Journal of Education, Social Science & Humanities. იგი ამჟამად მუშაობს სადისერტაციო ნაშრომზე სახელწოდებით „საერთაშორისო მედიაბრენდების კონცეპტუალური მოდელების ტრანსფორმირება ქართულ მედიასივრცეში“. სამეცნიერო ინტერესები: მედია და გლობალიზაცია, მედიის ტრანსფორმაცია ციფრულ ეპოქაში, ახალი ჟურნალისტური ჟანრები, საერთაშორისო მედიაბრენდები და მულტიმედია პლატფორმები, პროპაგანდის წარმოების ტექნიკა და მეთოდები.

Davit Dolidze is a PhD student at Caucasus University and an invited lecturer at the International University of Georgia (GIU). In 2020, he graduated with honors from the Faculty of Social and Humanities, Guram Tavartkiladze Teaching University (GTU), majoring in Journalism (BA). In 2019, he studied for one academic semester at Inholland University of Applied Sciences (Rotterdam, the Netherlands) within the framework of the ERASMUS exchange program. In 2022, he obtained a Master's degree in International Business Management from the Faculty of Business Administration at the International University of Georgia. Since 2022, he has been a doctoral student in the Mass Communication PhD program at the Faculty of Social and Humanities, Caucasus International University.

Over the years, he has worked as a journalist in both print and television media. Since 2024, he has been a member and reviewer for the Association for Science. He has participated in several international scientific conferences in Georgia and abroad. He has published around ten articles in both Georgian and foreign peer-reviewed journals indexed in leading international scientific databases, including German International Journal of Modern Science and International Journal of Education, Social Science & Humanities.

He is currently working on his doctoral dissertation titled "Transformation of Conceptual Models of International Media Brands in the Georgian Media Space". His research interests include media and globalization, the transformation of media in the digital age, new journalistic genres, international media brands and multimedia platforms, as well as the techniques and methods of propaganda production.



დავით დოლიძე
DAVIT DOLIDZE



გიორგი ჩართლანი
GEORGE CHARTOLANI

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის მედიის და მას. კომუნიკაციის მიმართულების ხელმძღვანელი, პროფესორი. საბაკალავრო, სამაგისტრო და სადოქტორო პროგრამების ავტორი და ხელმძღვანელი მას. კომუნიკაციის და მედიის კვლევების მიმართულებით. კრტე მარჯანიშვილის სახელობის პრემიის ლაურეატი. საერთაშორისო ჟურნალისტური პრემიის „ოქროს ფრთა“ ლაურეატი. მრავალი სატელევიზიო პროექტის და ვიდეოფილმის ავტორი, პროდუსერი, რეჟისორი და წამყვანი. მრავალი სამეცნიერო სტატიის და პუბლიკაციის ავტორი მას. კომუნიკაციის, მედიის კვლევების და ხელოვნებათმცოდნეობის სფეროში. ავტორი სახელმძღვანელოებისა: „ტელე-რადიო ჟურნალისტიკა“ 2008წ., „სატელევიზიო პროდუსერი“ 2015წ., მონოგრაფიის „XX საუკუნის დასაწყისის ქართული პრესა თეატრალური რეფორმის შესახებ (გიორგი ჯაბადარის თეატრ-სტუდია)“ 2019, კრებული „კულტურა მედიაში“ (თანაავტორი) 2020. დაამთავრა საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო თეატრალური ინსტიტუტის თეატრმცოდნეობის ფაკულტეტი. 1991 წლიდან ეწევა პედაგოგიურ და სამეცნიერო საქმიანობას: შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი; ევროპის მაუწყებელთა კავშირის ჟურნალისტური აკადემია; ივ. ჯავახიშვილის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი.

Doctor of Arts Studies, Head of Media and Mass Communication, Professor of of Shota Rustaveli Georgian State University of Theatre and Cinema. Author and supervisor of undergraduate, graduate and doctoral programs in the field of communication and media research. Laureate of Kote Marjanishvili Award. Laureate of the International Journalism Award "Golden Wing". Author, producer, director and presenter of many TV projects and video films. Author of numerous scientific articles and publications in the fields of communication, media research and arts studies. Author of textbooks: "TV and Radio Journalism" 2008, "TV Producer" 2015, monograph "Georgian Press of the Early XX Century on Theatre Reform (Theatre - Studio of Giorgi Jabadari)" 2019, collection "Culture in the Media" (co-author) 2020. Graduated from the Shota Rustaveli State Institute Theatre and Film of Georgia, Faculty of Theatre Studies. Since 1991 he has been engaged in pedagogical and scientific activities: Shota Rustaveli State University of Theatre and Cinema; Journalists Academy of the European Broadcasting Union; Ivane Javakhishvili Tbilisi State University.

ასმათ წერეთელი არის კავკასიის საერთაშორისო უნივერსიტეტის მასობრივი კომუნიკაციის სადოქტორო პროგრამის დოქტორანტი.

1989 წელს წარჩინებით დაამთავრა თბილისის ივანე ჯავახიშვილის სახელობის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ჟურნალისტიკის ფაკულტეტი. სტუდენტობის დროს იყო გაზეთ „თბილისის“ კორესპონდენტი. წლების განმავლობაში მუშაობდა ჭიათურის მუნიციპალიტეტის მერიიაში მერის მრჩეველად საინფორმაციო მუშაობის საკითხებში, პრესსამსახურის ჟურნალისტად და საზოგადოებასთან ურთიერთობის სამსახურის წამყვან სპეციალისტად. არის სამეცნიერო-ისტორიული წიგნის „კაცხი - 1000“ თანაავტორი, რომელიც 2015 წელს დაიბეჭდა.

ამჟამად მუშაობს სადისერტაციო თემაზე „კულტურის საკითხების გაშუქების მოდელები ქართულსა და ამერიკულ ბეჭდურ მედიაში“ - (ჟურნალები - „თეატრი“, „არილი“, „Art in America“, „ARTFORUM“). გამოქვეყნებული აქვს 10-მდე სამეცნიერო სტატია საერთაშორისო სამეცნიერო ბაზებში ინდექსირებულ ქართულ და უცხოურ სამეცნიერო ჟურნალებში.

იყო არაერთი ადგილობრივი და საერთაშორისო კონფერენციის მომხსენებელი, კავკასიის საერთაშორისო უნივერსიტეტისა და მიშკოლცის უნივერსიტეტის ერთობლივი სასერტიფიკატო კურსის „ევროპის კავშირის სოციალური განვითარება“ მონაწილე, CIU ფუნდამენტური გრანტების 2023 წლის გამარჯვებული პროექტის „ამერიკული ლიტერატურა ქართულ ლიტერატურათმცოდნეობაში“ მონაწილე. 2025 წელს ERASMUS + გაცვლითი პროგრამის ფარგლებში - საზაფხულო სკოლა დოქტორანტებისათვის - იმყოფებოდა ბულგარეთის ველიკო ტარნოვოს უნივერსიტეტში.

Asmat Tsereteli is a PHD student of the Doctoral Program Mass Communication at the Caucasus International University.

In 1989, she graduated Ivane Javakhishvili Tbilisi State University. (the Faculty of Journalism) During her student years, she was a correspondent for the newspaper "Tbilisi". Over the years, she worked at the Chiatura Municipality City Hall as an Advisor to the Mayor on Information Work Issues, a journalist in the Press Service, and a leading specialist in the Public Relations Service. She is a co-author of the scientific-historical book "Katskhi - 1000", which was published in 2015.

She currently working on dissertation topic "Models of Culture Coverage in Georgian and American Print Media" (magazines "Teatri", "Arili", "Art in America", "ARTFORUM"). She has published about 10 scientific articles in Georgian and Foreign Scientific Journals indexed in international scientific bases, such as "International Journal of Innovative Technologies in Social Science" (IJITSS), "International Journal of Modern Science", "Pubmedia Social Science & Humanities", etc.

She was a speaker at a number of Local and International Conferences, a Participant in the certificate course "Social Dimension of the European Union" of the Caucasus International University and the University of Miskolc, a participant in the project "American Literature in Georgian Literary Studies", winner of the 2023 CIU Fundamental Grants. In 2025, within the framework of the ERASMUS + exchange program Summer School for Doctoral Students, she attended courses at the University of Veliko Tarnovo, Bulgaria. (ST.Cyril and ST. Methodius University of Veliko Tarnovo).



ასმათ წერეთელი
ASMAT TSERETELI



დაიბეჭდა სტამბაში „კენტავრი“

საქართველოს შოთა რუსთაველის
თეატრისა და კინოს
სახელმწიფო უნივერსიტეტი

0102, თბილისი,
აღმაშენებლის გამზ. 40

ISSN 2667-9914



9 772667 991007

