

ანანო დოლიძე

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს  
სახელმწიფო უნივერსიტეტის  
აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების დოქტორანტი,  
ხელმძღვანელი: ასოცირებული პროფესორი  
ილია ნატროშვილი

## ვიზუალური შუალედურობა და ჰიბრიდული სცენოგრაფია თანამედროვე აუდიოვიზუალურ ხელოვნებაში

### რეზიუმე

თეატრი, კინო და ტელევიზია - ამ სამი ვიზუალური სისტემის კლასიკური გამიჯვნა სხვადასხვა ვიზუალური ენის, ინსტრუმენტების, ტრადიციისა და ინსტიტუციური კონტექსტის გამოყენებას საჭიროებდა. ეს გამიჯვნა XXI საუკუნის ვიზუალურ კულტურაში მიმდინარე სიახლეების ფონზე სულ უფრო პირობითი ხდება. ჰიბრიდული შუალედური ფორმები, რომლებშიც სამივე სისტემის ვიზუალური ლოგიკა ერთდროულად მოქმედებს, ნორმატიული და არა გამო-ნაკლისი მოვლენაა. ეს ტენდენცია განსაკუთრებით მნიშვნელოვნად ვლინდება სცენოგრაფიის, სივრცის ორგანიზაციისა და ვიზუალური ატმოსფეროს კონტექსტში: ამ ელემენტებზე შეიმჩნევა აღნიშნული სამი სისტემის ყველაზე ღრმა, ხშირად ნაკლებ განხილული კვეთა.

სტატიაში კვლევის ცენტრალური კითხვაა: რა მექანიზმებით ხდება ვიზუალური შუალედურობა

(visual intermediality) - ანუ ვიზუალური ელემენტების ერთი სისტემიდან მეორეში ლოგიკური გადასვლა - სცენოგრაფიულ და სივრცობრივ კომპონენტებში? და, შედეგად, როგორ ყალიბდება ახალი, სინთეზური ვიზუალური გამოცდილება, რომელიც ცალ-ცალკე არც ერთ სისტემას ეკუთვნის?

სტატია ეყრდნობა intermediality-ის, პოსტდრამატული თეატრის, სივრცობრივი დრამატურგიისა და ემანსიპირებული მაყურებლის კონცეფციებს. ეს ოთხი ჩარჩო ერთმანეთს ავსებს: intermediality ახასიათებს სისტემებს შორის კავშირის ფენომენს; პოსტდრამატული თეორია ვიზუალური ელემენტების ავტონომიურ ნარატიულ სტატუსს ასაბუთებს; სივრცობრივი დრამატურგია ანალიტიკურ ინსტრუმენტებს გვაძლევს სცენოგრაფიული სივრცის კვლევისთვის; ემანსიპირებული მაყურებლის ცნება კი ვიზუალური სინთეზის სოციალურ განზომილებას ასახავს.

---

---

**საკვანძო სიტყვები:** ვიზუალური შუალედურობა, სცენოგრაფია, სივრცობრივი დრამატურგია, პოსტდრამატული თეატრი, ჰიბრიდული ფორმები, ვიზუალური სინთეზი.

### Intermediality-ის კონცეფცია: სისტემებს შორის სივრცე

ვიზუალური შუალედურობის კვლევაში ყველაზე გავლენიანი ცნება ფრედა ჩაპლისა და ჩილ კათენბელტის ნაშრომს Intermediality in Theatre and Performance (2006) ეკუთვნის. ავტორები intermediality-ს განიხილავენ, როგორც სხვადასხვა სისტემას შორის ფუნქციური გადაკვეთის პროცესს: ეს არ ნიშნავს ერთი სისტემის მეორეში მარტივ ჩართვას, არამედ ახალი ფენომენის წარმოქმნას, სადაც ორი ან მეტი სისტემის ვიზუალური ლოგიკა ახალ, საერთო ვიზუალურ ენაში ერთიანდება.<sup>1</sup>

ავტორთა ცენტრალური არგუმენტია, რომ „თეატრი ყველა სხვა სისტემის ჰიპერმედიაა“ - სივრცე, რომელსაც ასიმილაციისა და გარდაქმნის უნარი გააჩნია.<sup>2</sup> ეს ფორმულირება განსაკუთრებულ ანალიტიკურ მნიშვნელობას ატარებს: იგი აქტიური სისტემის სტატუსს ანიჭებს, რომელსაც სხვა სისტემების ვიზუალური ელემენტების შეთვისებისა და გადამუშავების უნარი გააჩნია. ამ პერსპექტივიდან, კინოს კამერა, ტელე-ეთერი თუ ციფრული პროექცია სათეატრო სივრცეში სხვა ვიზუალური სისტემის შემოჭრად კი არ უნდა განიხილებოდეს, არამედ თეატრის მიერ სხვა სისტემების ვიზუალური ლოგიკის ათვისებად: ეს ელემენტები სათეატრო სივრცის გამოსახულებით ლექსიკონს ამდიდრებს და ახალი მნიშვნელობის კონსტრუირებას უწყობს ხელს.

პატრის პავისი ვიზუალური შუალედურობის კიდევ ერთ თეორიულ განზომილებას გვთავაზობს: განსხვავებული ვიზუალური სისტემების კვეთაზე ჰიბრიდული სივრცეები იბადება, სადაც სხვადასხვა ესთეტიკური კოდი ერთდროულად და ურთიერთდამოკიდებულად ფუნქციონირებს.<sup>3</sup> ეს კვეთა სისტემებს ავტონომიას არ ართმევს - პირიქით, ჰიბრიდული ვიზუალური სივრცე ყველა შეკრებილი სისტემის ვიზუალური ლოგიკით მდიდრდება. ამ ჩარჩოს კვლევითი სარგებელი სამ ძირითად ასპექტშია. პირ-

---

1 Chapple, Kattenbelt, Intermediality, 2006, p. 11.

2 Ibid, p. 37.

3 Pavis, Theatre, 1992, pp. 1-7.

ველი - intermediality ყურადღებას ამახვილებს „შუა სივრცეებზე“, ანუ ფენომენებზე, რომლებიც სისტემების საზღვრებზე იბადება და კლასიკური დისციპლინური გამიჯვნის ჩარჩოში ძნელად ექცევა. მეორე - ეს კონცეფცია ემპირიულ ანალიზს თეორიულ ბაზას ანიჭებს: ნებისმიერი ჰიბრიდული ვიზუალური ნამუშევარი შეიძლება განიხილებოდეს სისტემური კატეგორიების ფარგლებში. მესამე - intermediality ვიზუალური ლოგიკის ტრანსფერის პროცესზე ყურადღების გამახვილების საშუალებას იძლევა: რა ხდება, როდესაც კინემატოგრაფიული ხედვა თეატრში „შედის“? ან სატელევიზიო ეთერის ლოგიკა სასცენო სივრცეს ეხვევა?<sup>1</sup>

### სივრცობრივი დრამატურგია და სცენოგრაფია, როგორც ვიზუალური თხრობა

გი მაკკაუელის *Space in Performance: Making Meaning in the Theatre* (1999) სივრცის ერთ-ერთ ყველაზე ყოვლისმომცველ ტიპოლოგიას გვთავაზობს: ფიზიკური სივრცე, სცენური სივრცე, თხრობითი სივრცე, სათამაშო სივრცე და თეატრალური სივრცე. მაკკაუელი ამტკიცებს, რომ ამ სივრცეებს შორის ურთიერთმიმართება ერთ-ერთი ყველაზე ძლიერი თხრობითი ინსტრუმენტი სასცენო ხელოვნებაში. სივრცობრივი დრამატურგიის კონცეფცია intermediality-ის კვლევაში ნიშნავს, რომ სცენოგრაფიული სივრცე, რომელიც ერთდროულად რამდენიმე ვიზუალური სისტემის ლოგიკით ოპერირებს, ამ სისტემებს შორის „შუა სივრცეს“ ფიზიკურად ქმნის. ის არ ირჩევს - თეატრი ვარ თუ კინო - არამედ ორივეა ერთდროულად, ქმნის ვიზუალურ ამბივალენტობას, რომელიც ახალი მნიშვნელობის შრეებს ატარებს.<sup>2</sup>

სცენოგრაფიული სივრცის ეს ვიზუალური ამბივალენტობა განსაკუთრებით ნათლად ვლინდება ისეთ ნამუშევრებში, სადაც სამი სისტემის ელემენტები მიზანიმმართულად თანაარსებობს. ლარს ფონ ტრიერის *Dogville*-ში (2003) (ფროდაქმენის დიზაინერი: პიტერ გრანტი, კრეატიული კონსულტანტი: კარლ იულიუსონი) სეტ-დიზაინი - იატაკზე დახაზული ქუჩებისა და კედლების კონტურები სახლების, ქუჩებისა და ეზოების ნაცვლად - კინემატოგრაფიულ

1 Chapple, Kattenbelt, *Intermediality*, 2006, p. 11.

2 McAuley, *Space*, 1999, p. 25.

სივრცეში პირდაპირ თეატრალური პირობითობის ენაზე ლაპარაკობს. ეს გადაწყვეტა ვიზუალურ სისტემებს შორის „შუა სივრცეს“ გამოკვეთილი, დეკლარირებული ფორმით ქმნის. მაკკაუელის ტიპოლოგიაში Dogville-ის სივრცე ყველა კატეგორიაში ერთდროულად ამოქმედდება – ფიზიკური სტუდიის სივრცე, ამერიკული ქალაქის სცენური სივრცე, 1930-იანი წლების თხრობითი სივრცე და თეატრის as if პირობითობა – და ამ ყველაფრის ერთდროული ბილვადობა ახალ, საერთო ვიზუალურ ლოგიკას ქმნის.

მაიკ ბლიკერის *Visuality in the Theatre: The Locus of Looking* (2008) სივრცობრივ ანალიზს კიდევ ერთი განზომილებით ამდიდრებს: ვიზუალური ძალაუფლებისა და სოციალური სუბიექტიზმის კუთხით. ბლიკერი ამტკიცებს, რომ სათეატრო სცენოგრაფია „ხედვის წერტილს“ (locus of looking) ქმნის – განსაზღვრავს, ვინ რას ხედავს, საიდან და რა კუთხით.<sup>1</sup> სხვა სიტყვებით, სცენოგრაფია კი არ ასახავს სივრცეს, არამედ მაყურებელს კარნახობს აღქმას. ეს განსაკუთრებულ მნიშვნელობას იძენს ჰიბრიდულ სივრცეებში: სადაც თეატრალური და კინემატოგრაფიული ლოგიკა ერთდროულად ფუნქციონირებს, „ხედვის წერტილი“ ორივეს სინთეზი ხდება.

სცენოგრაფია (production design) სამივე სისტემაში სხვადასხვა ლოგიკით მოქმედებს, თუმცა ერთი საერთო ფუნქციით. არნოლდ არონსონის *Looking into the Abyss: Essays on Scenography* (2005) ამ ფუნქციას ყველაზე ლაკონურად ხსნის: სცენოგრაფია „ქმნის სიღრმეს“ – ვიზუალურ, ემოციურ, თხრობით სიღრმეს, რომელიც ბრტყელ, ორგანიზებულ სასცენო ან ეკრანული სივრცის მიღმა სამყაროს ხსნის.<sup>2</sup> ჯენ ბარნველის *Production Design: Architects of the Screen* (2004) ხაზს უსვამს, რომ კინო-ტელე production design-ი ვიზუალური ნარატივის ინფრასტრუქტურაა: სივრცე და გარემო ინფორმაციას ატარებს პერსონაჟის ფსიქოლოგიის, ამბის ტემპისა და განწყობის შესახებ.<sup>3</sup>

დევიდ ბორდველისა და კრისტინ ტომფსონის *Film Art: An Introduction* (2020) კინემატოგრაფიული სცენოგრაფიის ანალიზი ამ ჩარჩოს კიდევ ერთ მიმართულებას გვაძლევს: კინოსცენოგრაფიაში სივრცე, ფერი, განათება და ფაქტურა წარმოადგენს

1 Bleeker, *Visuality*, 2008, p. 2, 2008.

2 Aronson, *Looking*, 2005, pp. 5-7, 2005.

3 Barnwell, *Production*, 2004, pp. 28-30, 2004.

„ვიზუალური თხრობის“ ავტონომიურ ენას, რომელიც სიტყვიერი თხრობის პარალელურად, ხშირად მასზე ბევრად უფრო მოქნილად ოპერირებს.<sup>1</sup> სწორედ ავტონომიურობის წყალობითაა შესაძლებელი ვიზუალური ლოგიკის ტრანსფერი სხვა სისტემებში: სცენოგრაფია „მოგზაურობს“ – კინემატოგრაფიული ვიზუალური ლოგიკა თეატრში, სათეატრო პირობითობა კინოში, ტელე-სტუდიის ესთეტიკა სცენაზე – და ამ „მოგზაურობაში“ ახალი, საერთო ვიზუალური ენა იბადება.

### პოსტდრამატული თეატრი: ვიზუალური ელემენტის დამოუკიდებლობა

ჰანს-თის ლემანის Postdramatic Theatre (გერმანული 1999, ინგლისური 2006) intermediality კვლევის ყველაზე ნაყოფიერი თეორიული ბაზაა. ლემანი პოსტდრამატულ თეატრს განსაზღვრავს, როგორც ფორმას, სადაც სივრცე, სხეული, ხმა და ვიზუალური ატმოსფერო ტექსტთან თანაბარ, ხშირად კი მასზე მეტ, თხრობით სიმძიმეს ატარებს.<sup>2</sup> ეს ნიშნავს, რომ პოსტდრამატული ნაწარმოები სცენოგრაფიას, განათებასა და ვიდეო-პროექციას ტექსტის „ილუსტრაციებად“ კი არ იყენებს, არამედ – დამოუკიდებელ, სრულფასოვან თხრობით სისტემებად აყალიბებს.

ლემანის ანალიზი განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია intermediality-ის კვლევისას, ვინაიდან ვიზუალური ავტონომია სწორედ ის პირობაა, რომელიც ვიზუალური ლოგიკის ტრანსფერს შესაძლებელს ხდის – სადაც სცენოგრაფია ტექსტის ილუსტრაციაა, იქ ტრანსფერი არ ხდება, ვიზუალი მიჯაჭვულია ტექსტს. სადაც კი სცენოგრაფია დამოუკიდებელია, ის თავისუფლდება კონკრეტული სისტემის ჩარჩოდან და მეორე სისტემის ლოგიკის ათვისების საშუალება ეძლევა.<sup>3</sup>

საიმონ მაკბურნისა და კომპლიციტის The Encounter (2015, ედინბურგის საერთაშორისო ფესტივალი) ამ ვიზუალური ავტონომიის ყველაზე რადიკალური სცენური გამოვლინებაა. სპექტაკლი პეტრუ პოპესკუს პროზაზე დაფუძნებული და ბინოარული ხმოვანი სის-

1 Bordwell, Thompson, Film, 2020, p. 112.

2 Lehmann, Postdramatic, p. 66.

3 Ibid, p. 97.

ტემის საშუალებით მაყურებელს შესაძლებლობა ეძლევა მიიღოს ხმა, რომელიც „მოძრაობს“ სივრცეში, რაც სუბიექტური კინემატოგრაფიული კამერის ეფექტის სმენით ანალოგს ქმნის. ეს ტექნიკა სენსორული დამოუკიდებლობის ყველაზე ღრმა გამოვლინებაა – სივრცე, ატმოსფერო და „ხედვის წერტილი“ ბგერის მეშვეობით ყალიბდება და არა ფიზიკური სცენოგრაფიის საშუალებით.

პოსტდრამატული ჩარჩო The Encounter-ის ანალიზს ახლებურ სიღრმეს სძენს. ლემანის მიხედვით, სადაც ვიზუალური (ამ შემთხვევაში სენსორული) ელემენტი ტექსტზე მეტ თხრობით სიმძიმეს ატარებს, იქ ახალი, ავტონომიური ალქმის ენა ყალიბდება. The Encounter-ში ეს ენა სმენის მეშვეობით ყალიბდება, მაგრამ ეფექტი კინემატოგრაფიული ვიზუალური ლოგიკისაა – სუბიექტური პერსპექტივის ანალოგი: მაყურებელი თხრობით სივრცეში სხვა სისტემის მეშვეობით თავსდება. სტივ დიქსონის Digital Performance (2007) ასეთ ნამუშევრებს „ტექნოლოგიური სინთეზის“ (hybridisation) შემთხვევებად განიხილავს, სადაც სათეატრო სივრცე ტექნოლოგიური საშუალებებით სხვა სისტემის სენსორული ლოგიკის ანალოგს ქმნის.<sup>1</sup>

### ემანსიპირებული მაყურებელი და ვიზუალური სინთეზი

ჟაკ რანსიერის The Emancipated Spectator (ფრანგული 2008, ინგლისური 2009) intermediality-ის კვლევას სოციოპოლიტიკური განზომილებით ამდიდრებს. რანსიერი ამტკიცებს, რომ მაყურებელი ვიზუალური ხელოვნების პასიური მიმღები კი არ არის, არამედ მნიშვნელობის აქტიური თანაავტორიცაა: რადგან მაყურებელი თარგმნის, განმარტავს და რეფლექსიას ახდენს იმის მიღმა, რასაც უშუალოდ ხედავს.<sup>2</sup> ამ არგუმენტს intermediality-ის კვლევისას განსაკუთრებული მნიშვნელობა ენიჭება – ჰიბრიდულ ვიზუალურ სივრცეში, მაყურებელი ერთდროულად ორი ან მეტი სისტემის კოდის ინტერპრეტაციას ახდენს.

რანსიერის ანალიზის მიხედვით, გემოალნიშნული ერთდროული ინტერპრეტაცია „ემანსიპირებული“ ხასიათისაა: მაყურებელი ერთი სისტემის კოდით ალქმის ჩარჩოდან თავისუფლდება და შე-

<sup>1</sup> Dixon, Digital, 2007, p. 1-5.

<sup>2</sup> Rancière, The Emancipated, 2009, p. 13.

უძლია სამივე სისტემის - თეატრალური, კინემატოგრაფიული და სატელევიზიო ვიზუალური ენა ერთდროულად წაიკითხოს.<sup>1</sup> ამ გაგებით, ვიზუალური შუალედურობა მაცურებლის გამოცდილებას ამდიდრებს.

ბლიკერის „ხედვის წერტილის“ კონცეფცია<sup>2</sup> რანსიერის ემანსიპირებულ მაცურებელს ავსებს. ჰიბრიდულ ვიზუალურ სივრცეში მაცურებელი ერთდროულად სამი განსხვავებული „ხედვის წერტილიდან“ აღიქვამს - თეატრალურიდან, კინემატოგრაფიულიდან და ტელე-ვიზუალურიდან. სცენოგრაფია, განათება და პროექცია ფიზიკურად არსებობს და შეიძლება აღიწეროს - მაგრამ ის, რაც მაცურებლის აღქმაში ხდება, როდესაც ის ამ სამ ვიზუალურ ენას ერთდროულად კითხულობს, უხილავია და ყოველი მაცურებლისთვის განსხვავებული. რანსიერის გაგებით, სწორედ ეს ინდივიდუალური, განუმეორებელი ინტერპრეტაცია intermediality-ის ვიზუალური სინთეზის ყველაზე არსებითი შედეგია.<sup>3</sup>

გუნთერ კრესისა და თეო ფან ლიუვენის Reading Images: The Grammar of Visual Design (2006) ამ ანალიზს ვიზუალური ნიშნების კუთხიდან ამდიდრებს. ავტორები ვიზუალური სივრცის „გრამატიკაზე“ საუბრობენ - კომპოზიციური, ფერთა და პლასტიკური ელემენტების სისტემაზე, რომელიც მაცურებლის ინტერპრეტაციას წარმართავს.<sup>4</sup> ჰიბრიდულ ვიზუალურ სივრცეში ეს „გრამატიკა“ გართულებულია - სამი სისტემის გრამატიკა ერთდროულად მოქმედებს - მაგრამ ემანსიპირებული მაცურებლის ინტერპრეტაციის პოტენციალი ყველაზე სრულად სწორედ ამ პირობებში ვლინდება.

### ვიზუალური სინთეზის მექანიზმები

ოთხი სათეორიო ჩარჩოს - intermediality-ის, სივრცობრივი დრამატურგიის, პოსტდრამატული თეატრისა და ემანსიპირებული მაცურებლის კონცეფციების ერთობლიობა ვიზუალური სინთეზის სამ ძირითად მექანიზმს ავლენს: ვიზუალური კონვენციის ტრანსფერს, სუბიექტური პერსპექტივის ტრანსფერსა და სისტემების

1 Rancière, *The Emancipated*, 2009, p. 14.

2 Bleeker, *Visuality*, 2008, p. 2.

3 Rancière, *The Emancipated*, 2009, p. 13.

4 Leeuwen, *Reading*, 2006, pp. 1-5, p. 15.

ერთდროულ ამოქმედებას. ეს მექანიზმები ერთი თეორიული ხაზის სხვადასხვა წერტილს წარმოადგენს. ისინი ერთმანეთს კი არ გამოირიცხავს, არამედ ვიზუალური სინთეზის სხვადასხვა სიღრმეს ასახავს: ყველაზე ხილულიდან ყველაზე კომპლექსურამდე.

პირველი მექანიზმი - ვიზუალური კონვენციის ტრანსფერი - ყველაზე ხილულია, რადგან ერთი სისტემის ვიზუალური ლოგიკა მეორეში პირდაპირ გადადის. ამ მექანიზმს მაკაკაუელის სივრცობრივი ტიპოლოგია ყველაზე ზუსტად აანალიზებს. Dogville-ის მაგალითზე ტრანსფერი პირდაპირი ხასიათისაა: სათეატრო პირობითობა კინემატოგრაფიულ სივრცეში თხრობით საშუალებად იქცევა. მაკაკაუელის ყველა კატეგორია - ფიზიკური, სცენური, თხრობითი, სათამაშო და თეატრალური სივრცე - ერთდროულად ამოქმედდება სწორედ ამ ტრანსფერის წყალობით.<sup>1</sup> ლემანის ჩარჩოში კი ეს პირდაპირობა ვიზუალური დამოუკიდებლობის ყველაზე რადიკალური გამოვლინებაა: სცენოგრაფია ტექსტს არ ასახავს - ის თავად ხდება ტექსტი.

მეორე მექანიზმი - სუბიექტური პერსპექტივის ტრანსფერი The Encounter-ში კომპლექსურ სურათს ავლენს: კინემატოგრაფიული სუბიექტური კამერის ლოგიკა - ვინ ხედავს, საიდან, რა კუთხით - თეატრის სივრცეში ბინარული ხმოვანი სისტემის მეშვეობით ხელახლა იქმნება. ბლიკერის „ხედვის წერტილის“ კონცეფცია ამ მექანიზმის ანალიტიკური ბირთვია: კინოში კამერა განსაზღვრავს „ხედვის წერტილს“, ხოლო თეატრალურ სივრცეში ამ ფუნქციას ტექნოლოგიური ინსტრუმენტით ქმნის.<sup>2</sup> რანსიერის მიხედვით, მაყურებელი ამ შემთხვევაში პასიური აღარ არის და ორი სისტემის ლოგიკის ერთდროული კვეთის შედეგად ინტერპრეტაციის საშუალება ეძლევა.<sup>3</sup>

მესამე მექანიზმი - სისტემების ერთდროული ამოქმედება - ყველაზე კომპლექსურია და ყველაზე სრულად Good Night, and Good Luck-ის Broadway-ის პროდუქციაში ვლინდება (რეჟისორი: დევიდ კრომერი, Winter Garden Theatre, ნიუ იორკი, 2025). სპექტაკლი ჯორჯ კლუნისა და გრანტ ჰესლოვის 2005 წლის ამავე სახელწოდების კინოფილმის სცენური ადაპტაციაა და განსაკუთრებულ მნიშვნე-

1 McAuley, Space, 1999, p. 35.

2 Bleeker, Visuality, 2008, p. 2.

3 Rancière, The Emancipated, 2009, p. 13.

ნელობას იძენს იმითაც, რომ CNN-ის პირდაპირ ეთერში გადაიცა - ტელემყურებელს სახლიდან, სმარტფონით ან ტელევიზორით, თეატრში მყოფ მყურებელთან ერთდროულად შეეძლო წარმოდგენის ხილვა. სკოტ პასკის სცენოგრაფია, ჰითერ გილბერტის განათება და დავიდ ბენგალის ვიდეოპროექციები ერთდროულად ოპერირებს სამი სისტემის ლოგიკით: კინოსი - ადაპტაციის მემკვიდრეობა და საარქივო კადრები; ტელევიზიისა - სცენაზე განთავსებული შავ-თეთრი მონიტორები, ახლო პლანები, სტუდიის ესთეტიკა; და თეატრისა - ცოცხალი სხეული, ფიზიკური სივრცე, თეატრალური სინამდვილე.<sup>1</sup> ჩაპელისა და კატენბელტის ჰიპერმედიაური ჩარჩო ამ ერთდროულობის საყრდენია: თეატრი კი არ ირჩევს ერთ სისტემას - ის ყველა სისტემას ერთდროულად ითვისებს და ამ ასიმილაციით ახალ ვიზუალურ ენას ქმნის.

2025 წლის 7 ივნისს CNN-ის პირდაპირ ეთერში სპექტაკლის გადაცემა ბროდვეის ისტორიაში პირველი ასეთი შემთხვევა გახლდათ - რაც აღნიშნული ერთდროული ამოქმედების მეოთხე, განსაკუთრებულ ფენას ქმნის: ტელე-ეთერის ლოგიკა, რომელიც ნამუშევრის ვიზუალურ სტრუქტურაში უკვე ჩართული იყო, ამ შემთხვევაში ნამუშევრის გავრცელების ფორმადაც იქცა. 7,34 მილიონი მყურებელი ამ ეთერს პასიურად კი არ უყურებდა - ის რანსიერის ემანსიპირებული მყურებლის ყველაზე ფართო, ისტორიული მაგალითი გახდა: ერთდროულად სათეატრო, კინემატოგრაფიული და სატელევიზიო ვიზუალური ლოგიკის ინტერპრეტაციის პრაქტიკა.

თეატრი, კინო და ტელევიზია - ამ სამი სისტემის ვიზუალური ურთიერთობა თანამედროვე ვიზუალურ ხელოვნებაში ისეთ ფენომენებს წარმოქმნის, რომლებიც ვერც ერთ მათგანს ცალ-ცალკე აღარ ეკუთვნის. სცენოგრაფია, სივრცე, განათება, ატმოსფერო - ეს ელემენტები სამ სისტემაში ერთი ფუნდამენტური ვიზუალური ლოგიკით მოქმედებს, მაგრამ სხვადასხვა ორგანიზაციული ჩარჩოს ფარგლებში. ვიზუალური შუალედურობა სწორედ ამ ლოგიკების კვეთაზე იბადება და, ჩაპელისა და კატენბელტის თემისის მიხედვით, თანამედროვე ჰიბრიდული ხელოვნების მოცემულობაა და არა გამონაკლისი.<sup>2</sup>

1 Serratore, Review, 2025.

2 Chapple, Kattenbelt, Intermediality, 2006, p. 37.

მაკკაუელის სივრცობრივი ტიპოლოგია, ლემანის ვიზუალური ავტონომია და Rancière-ის ემანსიპირებული მაყურებელი ამ ნორმატიულობის სხვადასხვა განზომილებას ავლენს – სად ხდება სინთეზი, როგორ ხდება და ვინ ასრულებს მას. Dogville-ის პირდაპირი ტრანსფერი, The Encounter-ის სმენით შექმნილი პერსპექტივა და Good Night, and Good Luck-ის ერთდროული ოთხშრიანი ამოქმედება სამ სხვადასხვა სტრატეგიულ ლოგიკას წარმოადგენს – მაგრამ ყველა მათგანი ერთი ვიზუალური ენის, ვიზუალური შუალედურობის სხვადასხვა გამოვლინებაა.

ეს კვლევა ღია კითხვასაც ტოვებს. სტრიმინგ-პლატფორმებისა და ლაივ ეთერის გადაკვეთის ეპოქაში ვიზუალური სინთეზი ნამუშევრის შექმნის ფაზაში კი არ სრულდება – ის გრძელდება და ფართოვდება გავრცელების ყოველ ახალ ფაზაში. Good Night, and Good Luck-ის Netflix-ზე გამოჩენა (2026) ამ მრავალეტაპიანი სინთეზის ახალი თავია. მისი ანალიზი – ვიზუალური შუალედურობის, სივრცობრივი დრამატურგიისა და ემანსიპირებული მაყურებლის ჩარჩოების ერთობლიობით – ვიზუალური კულტურის კვლევის ერთ-ერთი ყველაზე პერსპექტიული, ჯერ კიდევ ნაკლებ სისტემატიზებული კვლევითი მიმართულებაა.

### გამოყენებული ლიტერატურა:

- Aronson A., Looking into the Abyss: Essays on Scenography, Ann Arbor, 2005.
- Barnwell J., Production Design: Architects of the Screen, London, 2004.
- Bleeker M., Visuality in the Theatre: The Locus of Looking, Basingstoke/New York, 2008.
- Bordwell D., Thompson K., Smith J., Film Art: An Introduction, 12th ed., New York, 2020.
- Chapple F., Kattenbelt C. (eds.), Intermediality in Theatre and Performance, Amsterdam/New York, 2006.
- Dixon S., Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation, Cambridge/London, 2007.
- Kress G., van Leeuwen T., Reading Images: The Grammar of Visual Design. 2nd ed. London/New York, 2006.
- Lehmann H.-T., Postdramatic Theatre, Transl. Karen Jürs-Munby, London/New York, 2006.

- McAuley G., *Space in Performance: Making Meaning in the Theatre*. Ann Arbor, 1999.
- Pavis P., *Theatre at the Crossroads of Culture*, London/New York, 1992.
- Rancière J., *The Emancipated Spectator*, Transl. Gregory Elliott, London, 2009.

## 2) კვლევაში გამოყენებული ნამუშევრები

- Clooney G., Heslov G., *Good Night, and Good Luck*. Broadway, Winter Garden Theatre, New York, 3 April - 8 June 2025. (ტელე-თეატრალური დადგმა. CNN ლაივ ეთერი: 7 June 2025. Netflix: January 2026)
- McBurney S., *The Encounter*. Complicite, Edinburgh International Festival, 2015 (სპექტაკლი).
- von Trier L., *Dogville*. Zentropa Entertainments, 2003 (კინოფილმი).

## 3) პრესა და პირველადი წყაროები

- George Clooney's Broadway Play Will Be Broadcast Live on CNN, Broadway Direct, 2025. <https://broadwaydirect.com/george-clooneys-broadway-play-will-be-broadcast-live-on-cnn/> 09/06/2026
- Good Night, and Good Luck on Broadway, Starring George Clooney, Now Streaming on Netflix, Playbill, January 7, 2026. <https://playbill.com/article/good-night-and-good-luck-on-broadway-starring-george-clooney-now-streaming-on-netflix> 09/06/2026
- Good Night, And Good Luck: Live Broadcast Delivers CNN's 2nd-Biggest Night Of 2025, TVLine, June 10, 2025.
- Serratore N., Review: Good Night and Good Luck at Winter Garden Theatre, Exeunt Magazine NYC, April 4, 2025. <https://exeuntnyc.com/reviews/review-good-night-and-good-luck-at-winter-garden-theatre/> 09/06/2026

## **FILM STUDIES**

**Anano Dolidze,**

Doctoral Candidate in Audiovisual Arts

Shota Rustaveli State University of Theatre and Film, Georgia

Supervisor: Film Director, Doctor of Audiovisual Arts,

Associate Professor Ilia Natroshvili

### **VISUAL INTERMEDIALITY AND HYBRID SCENOGRAPHY IN CONTEMPORARY AUDIOVISUAL ART**

Keywords: visual intermediality, scenography, spatial dramaturgy, postdramatic theatre, hybrid forms, visual synthesis.

#### **Abstract**

Theatre, cinema, and television have long been treated as distinct visual systems, each operating through its own language, instruments, traditions and institutional frameworks. That distinction, however, has grown increasingly conditional within the visual culture of the twenty-first century. Hybrid intermedial forms – in which the visual logics of all three systems operate simultaneously within a single work – have become a normative rather than exceptional feature of contemporary audiovisual practice. This tendency is nowhere more consequential, and nowhere less examined, than in the domain of scenography: in the organisation of space, the construction of visual atmosphere, and the designed environment within which theatrical, cinematic, and televisual meaning is produced. It is precisely here, at the intersection of these three systems, that the deepest and most generative cross-influences are at work.

The present article examines this intersection. Its central question is: through what mechanisms does visual intermediality – the transfer of visual elements and logics from one system to another – operate within the scenographic and spatial dimensions of contem-

porary audiovisual works? And what kind of visual experience does it produce: one that belongs to none of the three systems individually, yet draws on the accumulated conventions and perceptual expectations of all three at once?

The study argues that theatre, cinema and television constitute three autonomous yet mutually permeable systems of a single visual language, in which scenography, space, light and atmosphere function as the primary instruments of visual storytelling. The theoretical foundation rests on four complementary frameworks. Chapple and Kattenbelt define intermediality as the encounter between media systems not as influence or borrowing but as the emergence of something genuinely new at the point of intersection – a third space that carries its own expressive potential. Lehmann’s analysis of postdramatic theatre establishes the conditions under which visual and scenographic elements acquire sufficient autonomy to migrate between systems: where scenography carries independent dramaturgical weight, where it is free to move. McAuley’s spatial dramaturgy supplies the analytical vocabulary for tracking that movement, offering a taxonomy of spatial functions that makes it possible to identify precisely what happens when a given scenic logic shifts from one systemic context to another. And Rancière’s concept of the emancipated spectator reframes reception: when a work simultaneously activates the conventions of multiple systems, the spectator is called upon to read across all of them at once, constructing meaning from their interaction that none of the systems could produce alone.

From these frameworks, the article derives three mechanisms through which visual intermediality operates in practice. The first is the transfer of visual convention. Lars von Trier’s *Dogville* (2003) is the defining example: production designer Peter Grant’s decision to replace constructed sets with chalk outlines drawn on the studio floor introduces the declared artifice of theatrical convention into an unambiguously cinematic work. The camera moves, the montage functions – but the space it photographs openly announces its own constructedness. The two logics coexist rather than cancel each other out, generating a visual experience available from neither alone.

The second mechanism is the transfer of subjective perspective. Simon McBurney and Complicité's *The Encounter* (2015) demonstrates this through a binaural sound system that constructs an individualised three-dimensional sonic environment for each spectator, transposing into live theatrical space the organising logic of the cinematic subjective camera. In cinema, the camera assigns the spectator a position; in *The Encounter*, sound performs the same function, locating each listener within an environment that is simultaneously collective and personal.

The third mechanism – and the most complex – is the simultaneous activation of all three systems within a single scenographic framework. The 2025 Broadway production of *Good Night, and Good Luck*, directed by David Cromer at the Winter Garden Theatre, New York, provides the fullest available example. Scott Pask's scenic design, Heather Gilbert's lighting and David Bengali's video projections operate concurrently according to the distinct logics of theatre, cinema and television. The live CNN broadcast of 7 June 2025, viewed by 7.34 million viewers across all platforms, added a further dimension: the televisual logic already embedded in the scenography became simultaneously the medium through which the work reached its widest audience, collapsing the boundary between the work and its own mediation.

The article concludes that the intermedial visual space produced by these mechanisms is not a secondary or derived phenomenon but a primary one. Space, light, atmosphere and scenic organisation function according to a shared fundamental logic across all three systems while manifesting in formally distinct modes. Visual intermediality, understood through the mechanisms identified here, is not a marginal tendency but one of the constitutive conditions of contemporary audiovisual practice – and the intermedial space between systems is not a gap but a generative field.