

3 ოქტომბერი

15:00 – 15:30

ადგილი: მარჯანიშვილის თეატრი, მუზეუმი

## Art Market Tbilisi Bazar!

სპიკერი:

### ჯეზმინ უილსონი

უეინ მაკგრეგორის სტუდია

სტუდიის დირექტორი სწავლებისა და ჩართულობის  
საკითხებში

[www.waynemcgrregor.com](http://www.waynemcgrregor.com)



უეინ მაკგრეგორის სტუდია ქორეოგრაფისა და რეჟისორის, უეინ მაკგრეგორის შემოქმედებითი ძრავაა, ადგილი, სადაც იგი სხეულით აზროვნებისა და სხეულის შესაძლებლობების გააზრებით მთელი თავისი ცხოვრების ძიებებს ასხამს ხორცს. ჯგუფი, რომლის შემქმნელი და სულისჩამდგმელი უეინია, იკვლევს მოძრაობას, შემოქმედებას, აზროვნებასა და პარტნიორულ ურთიერთობებს. მასში გაერთიანებული არიან სხვადასხვა პროფესიის ადამიანები: მოცეკვავეები, მწერლები, კომპოზიტორები, პროდიუსერები, პროგრამისტები, ვიზუალური არტისტები, მეცნიერები და სხვა.

უეინ მაკგრეგორის სტუდია აფართოვებს უეინის შემოქმედების ზღვრებს, ავითარებს და ხვეწს მსოფლიო კლასის მოცეკვავეებისაგან შემდგარ ანსამბლს - უეინ მაკგრეგორის კომპანიას. ეს კი, თავის მხრივ, ხელს უწყობს მათი ტურნეების გეოგრაფიის გაფართოვებას; სტუდიის საერთაშორისო პორტფოლიო მოიცავს ხელოვნების ყველა დარგს ცეკვის, ვიზუალური ხელოვნების, კინოს, თეატრისა და საოპერო ჟანრის ჩათვლით; უეინ მაკგრეგორის სტუდიას შემუშავებული აქვს ჩართულობისა თუ სამუშაო პროცესის წამახალისებელი სეპციალიზებული პროგრამები, რომლებიც გამომსახველობითი ხერხების ძიებაში გაბედულებას მატებს, ზრდის და შემოქმედებითად აყალიბებს ხელოვანს. სტუდია იკვლევს ცეკვის ინტელექტუალურ პლასტებსა და საფუძვლებს მეცნიერების, ტექნოლოგიებისა და ხელოვნების კუთხით, რათა ფიზიკური აზროვნების ზოგიერთი უჩვეულო ფენომენის მიმართ ინტერესი და ახალ-ახალი კითხვები გააჩინოს.

---

3 ოქტომბერი

15:30 – 16:00

ადგილი: მარჯანიშვილის თეატრი, მუზეუმი

## Art Market <sup>Tbilisi Bazar!</sup>

სპიკერი:

მაიკლ აიკჰოფი

თეატრისა და ციფრული ტექნოლოგიების აკადემია /დორტმუნდის

თეატრი

დრამატურგი

[www.theater.digital](http://www.theater.digital)



მაიკლ აიკჰოფი უკვე 20 წელია მუშაობს სხვადასხვა თეატრში როგორც დრამატურგი და პროდიუსერი. იგი დაინტერესებულია საერთაშორისო თეატრალური პროექტებით. მაიკლი ასევე დაინტერესებულია ჟურნალისტიკის, პოლიტიკური აქტივობისა და კინოდოკუმენტალისტიკის თეატრალურ ფორმებს შორის კავშირების ძიებით. უკანასკნელი 10 წლის განმავლობაში მუშაობს დორტმუნდის თეატრში; მისი მონაწილეობით აღნიშნული თეატრის ბაზაზე შეიქმნა თეატრისა და ციფრული ტექნოლოგიების აკადემია.

მარკუს ლობსი

თეატრისა და ციფრული ტექნოლოგიების აკადემია

/დორტმუნდის თეატრი

სამხატვრო ხელმძღვანელი

[www.theater.digital](http://www.theater.digital)



მარკუს ლობსი 1995 წლიდან მუშაობს სხვადასხვა ცნობილ დრამატულ თუ საოპერო თეატრში, როგორც სამხატვრო ხელმძღვანელი და სცენოგრაფი. თეატრალურ დასებთან კოლექტიური მუშაობის ახალი ფორმების ძიებამ და თანამედროვე ავტორებთან მჭიდრო კონტაქტმა მარკუსს საკუთარი მხატვრული ხელწერა განუვითარა, რომელიც კარგად არის ცნობილი და, შესაბამისად, აღიარებული თეატრალურ წრეებში. მიღებული აქვს არაერთი ჯილდო. პირდაპირი პროფესიული საქმიანობის გარდა, მარკუსი კითხულობს ლექციებს სხვადასხვა უნივერსიტეტში.

## თეატრისა და ციფრული ტექნოლოგიების აკადემია

აკადემია დორტმუნდის თეატრში ჩვენი მრავალწლიანი მუშაობის ლოგიკური შედეგია; უფრო კონკრეტულად კი, თეატრში დიგიტალიზაციის დანერგვის მცდელობების გამოხატულება. ბოლო ექვსი წლის განმავლობაში, როდესაც აკადემიის შექმნისთვის ვემზადებოდით, ჩვენთვის მნიშვნელოვანი იყო შემდეგი კითხვები:

1. როგორ და რამდენად შესიძლება დიგიტალიზაციის საკითხები შევუსაბამოთ თეატრის მეთოდებს და ტექნიკას?
2. აღნიშნულის გათვალისწინებით, რამდენად შეიცვლება თეატრში ნარატივის წარმოების და ამბის გადმოცემის დამკვიდრებული ფორმები?
3. როგორ და რამდენად შეიცვლება მაყურებლის როლი თეატრში?
4. რომელი ახალი პროფესიები და ტექნოლოგიები უნდა მოვიზიდოთ თეატრში? როგორ და რა კონკრეტული მიზნით უნდა იმუშაოს თეატრის პერსონალმა პროგრამისტებთან, მათემატიკოსებთან, ინჟინრებთან, VR და AR (ვირტუალური და გაფართოებული რეალობის) სპეციალისტებთან? უნდა ჩავრთოთ თუ არა რობოტოტექნიკის, სენსორული ტექნიკის და ვიზუალური არტის სფეროებში მომუშავე სპეციალისტები, მკვლევარები და ბიზნეს სუბიექტები? ერთ სიტყვით: ვინ არის ის ხალხი, ვინც შექმნის მომავლის თეატრს?
5. როგორ გამოვინახოთ დრო ციფრული ტექნოლოგიებით ექსპერიმენტებისთვის შესაბამისი ტექნიკური საშუალებებით აღჭურვილ პროფესიონალურ თეატრში, რომელსაც ძალზე შემჭიდროვებული დროის რესურსი და სარეპეტიციო პერიოდები აქვს?
6. როგორ მოვიპოვოთ ფული ექსპერიმენტებისთვის და კვლევებისთვის საჭირო სივრცის შესაქმნელად?
7. და ბოლოს, როგორ შეიცვლება თეატრალური ხელოვნება ციფრული ტექნოლოგიების გავლენის შედეგად?

ყველა ამ კითხვაზე პასუხის გასაცემად დორტმუნდის თეატრის სამხატვრო ხელმძღვანელის კეი ვოუგის ირგვლივ შემოკრებილმა გუნდმა დააარსა თეატრისა და ციფრული ტექნოლოგიების აკადემია. აკადემიამ ფუნქციონირება ოფიციალურად 2019 წლის იანვარში დაიწყო, კულტურის და მეცნერების სამინისტროს (ჩრდილოეთ რაინ-ვესტფალია), ევროპული EFRE-ფონდის და Kulturstiftung des Bundes (კულტურის ფედერალური ფონდის) ფინანსური მხარდაჭერით და დორტმუნდის ადგილობრივი ხელსუფლების დახმარებით, ეს უკანასკნელი აკადემიას გადასცემს ახალ შენობას ციფრული ექსპერიმენტებისა და პრაქტიკული საქმიანობისთვის. დღეისათვის აკადემია ოთხ ძირითად საკითხზე მუშაობს:

1. სპეციალური სასწავლო სამაგისტრო პროგრამის შეტანა საუნივერსიტეტო პროგრამაში. ამჟამად მიმდინარეობს მუშაობა პროგრამის აკრედიტაციაზე

- გამოყენებით მეცნიერებათა ადგილობრივ უნივერსიტეტში;
2. თეატრის თანამშრომლების (როგორც ხელოვანები, ასევე ტექნიკური პერსონალი) განათლება (როგორც მცირე, დამოუკიდებელის დასებისა, ასევე მსხვილ სახელმწიფო თეატრებში დაკავებული პერსონალის);
  3. კვლევითი საქმიანობა ხელოვნებისა და ტექნიკოსებისთვის, რომლებიც 5-თვიანი სტაჟირების განმავლობაში იმუშავენ საკუთარი სურვილის მიხედვით შერჩეულ მხატვრულ-ტექნიკურ საგანზე. მათ ფართო არჩევანი აქვთ: რობოტოტექნიკა, სენსორული ტექნოლოგია, ვიზუალური არტი, ხელოვნური ინტელექტი, ვირტუალური რეალობა, გაფართოებული რეალობა და ა.შ;
  4. დამატებით, ჩვენ ვუწევთ კონსულტაციებს თეატრებს ციფრული თეატრალური პროექტების განხორციელების კუთხით და ვმუშაობთ საერთაშორისო პარტნიორებთან, რათა შეიქმნას კულტურის სფეროში მომუშავე იმ ინსტიტუციათა ქსელი, რომლებიც თავიანთ საქმიანობაში სხვადასხვა ფორმით იყენებენ ციფრულ ტექნოლოგიებს.
- 

#### 4 ოქტომბერი

15:00 – 15:30

ადგილი: მარჯანიშვილის თეატრი, მუზეუმი

## Art Market Tbilisi Bazar!

სპიკერი:

### ელენ გოტიე

ევროპის თეატრალური კონვენცია (ETC)  
ადმასრულებელი დირექტორის მოვალეობის  
შემსრულებელი/პროექტებისა და ქსელის მენეჯერი  
[www.europeatheatre.eu](http://www.europeatheatre.eu)



ელენ გოტიე პოლიტიკურ მეცნიერებებსა და კულტურის საერთაშორისო მენეჯმენტს საფრანგეთსა და ინდოეთში სწავლობდა. პროფესიული საქმიანობა 2011 წელს ბერლინში, საფრანგეთის საელჩოში დაიწყო, იგი კულტურის სფეროს მოხელე გახლდათ. 2013 წელს საფრანგეთში ARTE- ზე, კულტურისადმი მიძღვნილ საერთოევროპულ სატელევიზიო არხზე, გადავიდა, არხის პრეზიდენტების მრჩეველად. სწორედ მისი დამსახურებით მოიპოვა ევროკავშირის დაფინანსება არხის პროექტმა „ ARTE Europe" - ფრანგულ-გერმანული აუდიოვიზუალური მასალის სუბტიტრირებისათვის კიდევ ოთხ ევროპულ (ინგლისურ, ესპანურ, პოლონურ და იტალიურ) ენაზე. ARTE- ზე მუშაობის ოთხწლიანი პერიოდის შემდეგ, იგი საცხოვრებლად ბერლინში დაბრუნდა და ჯერ დანიელ ბარენბოიმის ფონდსა და



West-Eastern Divan Orchestra -ში მუშაობდა, შემდეგ კი, 2018 წლის სექტემბერში, ETC-ის გუნდს შეუერთდა, როგორც პროექტების მენეჯერი და ადმინისტრაციული ნაწილის ხელმძღვანელი. 2019 წლიდან იგი პროექტებისა და ქსელის მენეჯერის პოზიციაზეა. ამჟამად კი ETC-ის აღმასრულებელი დირექტორის მოვალეობას ასრულებს, ვიდრე თავად დირექტორი ჰყიდი უილი დეკრეტულ შვებულებაშია.

### ორგანიზაციის შესახებ:

ETC-ის, როგორც ევროპის სახელმწიფო თეატრების უმსხვილეს ქსელს, 40-მდე წევრი ჰყავს ევროპის 20-ზე მეტი ქვეყნიდან, ეს ევროპის მძლავრი კულტურული სექტორის მრავალფეროვნებაზე მეტყველებს. 1988 წელს დაარსებული ETC ხელს უწყობს ევროპულ თეატრს, ეს არის დიალოგის, დემოკრატიის განვითარებისა და ურთიერთქმედების უმნიშვნელოვანეს პლატფორმა. იგი ასახავს და ეხმიანება თანამედროვე მრავალფეროვანი მაყურებლის ინტერესებსა და საზოგადოებაში მიმდინარე ცვლილებებს.

ETC ხელს უწყობს თეატრალური ხელოვნების, როგორც ენობრივი და კულტურული მემკვიდრეობის მატარებლის, განვითარებას და წურადგენს ამ საგანძურს ფართო აუდიტორიას, როგორც ევროპაში, ასევე მის ფარგლებს გარეთ.

თეატრების ქსელის საფუძვლიანი და პროფესიონალური მართვა, რასაც ETC ახორციელებს,

თეატრალურ ხელოვნებაში უახლესი ტენდენციების განვითარების საწინდარია.

ETC-ის აქვს ახალი ოთხწლიანი პროგრამა - „ჩართულობა: თანამედროვე აუდიტორიის გაძლიერება გამოწვევათა თეატრის საშუალებით“ - ჩვენს წევრ თეატრებს უამრავ შესაძლებლობას აძლევს და საინტერესო პროექტებში ჩართვის პერსპექტივას სთავაზობს. ამ ყოვლისმომცველ, ნოვატორულ პროგრამას მხარს უჭერს ევროკავშირის პროგრამა **Creative Europe** („შემოქმედებითი ევროპა“).

### 5 ოქტომბერი

13:30 – 14:00

ადგილი: მარჯანიშვილის თეატრი, მუზეუმი

**Art Market** Tbilisi Bazar!

სპიკერი:

მაიკლ მონდრია

Ars Electronica Linz GmbH & CO KG - უფროსი

დირექტორი

<https://ars.electronica.art>



მაიკლ ბადიქსი არის კომპანიის Ars Electronica (<http://www.aec.at/solutions/en/>) ახალი განყოფილების AE Solutions -ის დირექტორი. AE Solutions მუშაობს Ars Electronica Futurelab-ის („მომავლის ლაბორატორია“) მიერ შემუშავებული პერსპექტიული პროტოკოპებისა და კვლევით მიღებული შედეგებისგან ისეთი პროდუქციის შექმნაზე, რომელიც რეალურ დროსა და სივრცეში განხორციელდება. მაიკლმა შეისწავლა კომპიუტერული მეცნიერებები ლინცის (ავსტრია) იოჰანეს კეპლერის უნივერსიტეტში; დააარსა კომპანია Memetics GmbH ([www.memetics.de](http://www.memetics.de)) და წლების განმავლობაში ხელმძღვანელობდა მას. მაიკლი 15 წლის განმავლობაში მუშაობდა კომპიუტერული პროგრამების ინჟინრად და მენეჯერად საერთაშორისო კომპიუტერულ კომპანიაში Fabasoft AG ([www.fabasoft.com](http://www.fabasoft.com)), ხოლო ბოლო 8 წელია Ars Electronica Futurelab-ის (<http://new.aec.at/futurelab/en/about/>) ხელმძღვანელობს. ლაბორატორიაში 50-მდე მკვლევარი და არტდისაინერი მუშაობს საერთაშორისო არტპროექტების და ასევე, ერთობლივი და ინდივიდუალური პროექტების დაგეგმვასა და განხორციელებაზე. ეს პროექტები ეფუძნება მოწინავე ტექნოლოგიებს და ეხმიანება კომპანია Ars Electronica -სთვის საინტერესო თემებს, როგორცაა მედიცინა, არქიტექტურა, საინფორმაციო დიზაინი და გამოფენები.

### **ორგანიზაციის შესახებ:**

ხელოვნება, ტექნოლოგია, საზოგადოება

1979 წლიდან მოყოლებული Ars Electronica იკვლევს ურთიერთკავშირებსა და შესაბამისობებს, მიზეზებსა და შედეგებს. კომპანიაში არსებული იდეები არის ინოვაციური, რადიკალური, ექსცენტრულიც კი, ამ სიტყვის საუკეთესო გაგებით. ისინი ზეგავლენას ახდენს ჩვენს ყოველდღიურ ცხოვრებაზე - ჩვენი ცხოვრების სტილსა და ჩვენი ყოფის დეტალებზე.

ფესტივალი, როგორც ახალი იდეების გასაქდერებელი ფორუმი; პრიზი, როგორც რჩეულთა შორის საუკეთესოს აღიარების დასტური; მუდმივმოქმედი ცენტრი, როგორც პრეზენტაციებისა და საჭირო კავშირების დამყარების ადგილი და Futurelab და Ars Electronica Solutions, როგორც კვლევებისა და განვითარების ბირთვი, - ყოველივე ეს აერთიანებს მეცნიერების, კვლევის, ხელოვნებისა და თანამედროვე ტექნოლოგიების უახლეს მიღწევებს. კომპანიის სხვადასხვა განყოფილება ერთმანეთს ეხმარება, სტიმულს აძლევს და ახდენს, ერთი შეხედვით, ფუტურისტული იდეებისა და ხედვის გამოწრთობას უნიკალური და კრეატიული უკუკავშირის სახით. ეს არის ერთიანი ინტეგრირებული ორგანიზმი, რომელიც უწყვეტად მუშაობს საკუთარი შესაძლებლობების გაუმჯობესებასა და დახვეწაზე.

### **ცენტრი - მუზეუმი, პრეზენტაცია და ინტერაქცია**

ცენტრი მომავლის მუზეუმი - ადგილი, სადაც წარმოდგენილია და მუშავდება ხელოვნების განსხვავებული ჟანრების, მეცნიერული და ტექნოლოგიური მიმართულებების ნაზავი პროდუქცია. ბიოტექნოლოგია და გენური ინჟინერია, ნევროლოგია, რობოტოტექნიკა, პროთეზირება და მედიაარტი აქ თანაბრად ერწყმის ერთმანეთს და ქმნის ექსპერიმენტულ ველს. აქ თამამად შეიძლება გამოცდა იმ გზებისა და მეთოდებისა, რომლებითაც ადამიანებს უახლოეს მომავალში მოუწევთ გარემოსთან და ერთმანეთთან კომუნიკაცია; გამოფენები ყურადღებას ამახვილებს იმ ძირითად თემებზე, თუ როგორი უნდა იყოს ადამიანის კავშირი გარემოსთან, და დაინტერესებულ აუდიტორიას სთავაზობს სხვადასხვა ხედვას ადამიანის ბუნების, მისი წარმომავლობის და გარემომცველი სამყაროს შესახებ. ცენტრში არსებობს მეთოდოლოგიური საშუალებების ფართო პორტფელი იმისთვის, რომ ვიზიტორებმა დაინახონ და გააცნობიერონ ის გამოწვევები, რომლებსაც მათ ყოველდღიური ცხოვრება სთავაზობს. გამოფენები მუდმივად განახლებადია. აქ ვერსად დაინახავთ ნიშნებს „არ შეეხოთ“, პირიქით, კომპანია მიესალმება თქვენს აქტიურობას.

### **ფესტივალი - ექსპერიმენტული გარემო**

წელიწადში ერთხელ Ars Electronica იწვევს ხელოვანებს, მეცნიერებსა და მკვლევარებს მთელი მსოფლიოდან ლინცის ცენტრში, სადაც ეწყობა უორკშოპები, გამოსვლები, გამოფენები და სიმპოზიუმები. იმართება აქტიური დისკუსიები კონკრეტული ინტერდისციპლინარული თემების ირგვლივ. ფესტივალი ყოველ წელს განსხვავებულ თემას ირჩევს და ამ თემისადმი განსხვავებული მიდგომების ფორმატი სრულიად თავისუფალი და ექსპერიმენტულია. ეს არის ცდების, შეფასებებისა და აღმოჩენების სივრცე, რომელთა საბოლოო მიზანი ჩვენი საზოგადოების გაუმჯობესებაა.

### **პრიზი Ars Electronica – კონკურსი**

პიქსარი - 1987 წელი, ვიკიპედია - 2004 წელი, ვიკილიკსი - 2009 წელი: ამ სამ მოვლენას ერთი რამ აერთიანებს - სამივე დაჯილდოვდა პრიზით Ars Electronica და პარალელურად, გააგრძელა მსოფლიო სენსაციების შექმნა. პრიზი Ars Electronica საერთაშორისო ტექნოლოგიური პროგრესის შემაფასებელი ჩვენი ბარომეტრია, რომელიც მუდმივად თვალყურს ადევნებს, თუ რა არის ახალი და საინტერესო, რა არის რადიკალურად განსხვავებული და რას აქვს მყისიერი გავლენა უკვე დღეს მიმდინარე პროცესებზე. საინტერესო ინოვაციებისთვის უზრუნველყოფილია მხარდაჭერა; საკონკურსო კატეგორიები ფართო დისციპლინებს მოიცავს და არ შემოიფარგლება მხოლოდ მედიაარტით. ჟიურის წევრები საფუძვლიანად ეცნობიან

სხვადასხვა ტექნოლოგიურ სფეროებს, რათა საკონკურსო პროექტებს შორის შეუცდომლად ამოიცნოს მომავლის იდეები.

### **მომავლის ლაბორატორია (Futurelab) – კვლევა და განვითარება**

Futurelab-ის პერსონალი შედგება ფართო სპექტრის სხვადასხვა დარგის ექსპერტებისგან. ისინი მუშაობენ იდეებზე, რომლებიც უახლოეს მომავალში მნიშვნელოვან გავლენას მოახდენენ ჩვენს ყოველდღიურ ყოფაზე. მედიაარტი, არქიტექტურა, დიზაინი, ინტერაქტიული გამოფენები, ვირტუალური რეალობა და რეალურ დროში განხორციელებული გრაფიკა ქმნის მომავლის ლაბორატორიის საინტერესო და ექსპერიმენტულ გუნდს. გუნდის წევრები შეიმუშავენ კონცეფციებს, რომლებიც ადამიანებს გაუადვილებს დღევანდელ და მომავლის სამყაროსთან ურთიერკავშირს.

### **ინოვაციური გადაწყვეტილებები - გარე სამყარო**

Ars Electronica Solutions გეგმავს, ავითარებს და ახორციელებს ინტერაქტიულ სივრცეებს ვიზუალიზებული ინსტალაციების სახით. ჩვენ ვქმნით კრეატიულ პროდუქციას გამოფენებისთვის, ბრენდების სახლებისთვის, სავაჭრო-საინვესტიციო გამოფენებისთვის, ივენთებისა და ურბანული განვითარების პროექტებისთვის. მნიშვნელობა არა აქვს რა

გჭირდებათ - Single Touch აპლიკაცია თუ დიდი გამოფენა, სანდო პროდუქტების ლიზინგი თუ ახალი პროტოტიპის შექმნა, - Ars Electronica Solutions-ს აქვს ექსპერტული ცოდნა, რომელიც თქვენს იდეას სუპერპროდუქციად გარდაქმნის!

---