

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 0108, საქართველო

წარმოდგენილია საშემსრულებლო-შემოქმედებითი ხელოვნების დოქტორის აკადემიური  
ხარისხის მოსაპოვებლად

ფაკულტეტი: აუდიო-ვიზუალური ხელოვნება (ტელერეჟისურა)

ილია ნატროშვილი

**რეჟისურის ასპექტები თანამედროვე მულტიმედიაში**

სამეცნიერო ხელმძღვანელი, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი

პროფესორი ალექსანდრე ვახტანგოვი

სადისერტაციო ნაშრომის დაცვის თარიღი: 15 აპრილი, 2019

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი

სადოქტორო პროგრამა: საშემსრულებლო-შემოქმედებითი ხელოვნება

ფაკულტეტი: აუდიო-ვიზუალური ხელოვნება (ტელერეჟისურა)

ავტორი: ილია ნატროშვილი N01024018382

ჩვენ, ქვემოთ ხელისმომწერი ვადასტურებთ, რომ გავეცანით ილია ნატროშვილის მიერ შესრულებულ ნაშრომს დასახელებით: „რეჟისურის ასპექტები თანამედროვე მულტიმედიაში“ და ვაძლევთ რეკომენდაციას საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების (ტელერეჟისურა) ფაკულტეტის სადისერტაციო საბჭოში მის განხილვას დოქტორის აკადემიური ხარისხის მოსაპოვებლად.

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ალექსანდრე ვახტანგოვი, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი,  
პროფესორი

რეცენზენტი: ზვიად დოლიძე, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი

რეცენზენტი: ნანა დოლიძე, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, ასოცირებული პროფესორი

თარიღი: 10 მარტი, 2019

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი

ფიზიკური პირების, ან სხვა დაწესებულებების მიერ ნაშრომის: „რეჟისურის ასპექტები თანამედროვე მულტიმედიაში“ გაცნობის მიზნით მოთხოვნის შემთხვევაში მისი არაკომერციული მიზნებით კოპირებისა და გავრცელების უფლება მინიჭებული აქვს საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტს. ავტორი ინარჩუნებს დანარჩენ საგამომცემლო უფლებებს და არც მთლიანი ნაშრომის და არც მისი ცალკეული ნაწილის გადაბეჭდვა ან სხვა რაიმე მეთოდით რეპროდუქცია დაუშვებელია ავტორის წერილობითი ნებართვის გარეშე. ავტორი ირწმუნება, რომ ნაშრომში გამოყენებული საავტორო უფლებებით დაცული მასალებზე მიღებულია შესაბამისი ნებართვა (გარდა მცირე ზომის ციტატებისა, რომლებიც მოითხოვენ სპეციფიურ მიდგომას ლიტერატურის ციტირებაში, როგორც ეს მიღებულია სამეცნიერო ნაშრომების შესრულებისას) და ყველა მათგანზე იღებს პასუხისმგებლობას. „გაცნობის მიზნით მოთხოვნის შემთხვევაში მისი არაკომერციული მიზნებით კოპირებისა და გავრცელების უფლება მინიჭებული აქვს საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტს“ და „ავტორი ინარჩუნებს დანარჩენ საგამომცემლო უფლებებს და არც მთლიანი ნაშრომის და არც მისი ცალკეული ნაწილის გადაბეჭდვა ან სხვა რაიმე მეთოდით რეპროდუქცია დაუშვებელია ავტორის წერილობითი ნებართვის გარეშე. ავტორი ირწმუნება, რომ ნაშრომში გამოყენებული საავტორო უფლებებით დაცული მასალებზე მიღებულია შესაბამისი ნებართვა (გარდა მცირე ზომის ციტატებისა, რომლებიც მოითხოვენ სპეციფიურ მიდგომას ლიტერატურის ციტირებაში, როგორც ეს მიღებულია სამეცნიერო ნაშრომების შესრულებისას) და ყველა მათგანზე იღებს პასუხისმგებლობას.“

ავტორი: ილია ნატროშვილი

**შინაარსი:**

შესავალი -----	5
თავი I ----- <b>ტექნიკა და ეკრანის ხელოვნება: ურთიერთქმედების ევოლუცია</b>	- 20
ქვეთავი ---- აუდიოვიზუალური სინკრეტიზმი	
კულტურისა და ხელოვნების ისტორიაში	- 42
ქვეთავი ---- მხედველობისა და სმენის ფსიქოფიზიოლოგია,	
სიზმრის ფენომენოლოგია	- 45
თავი II --- <b>აუდიოვიზუალური კულტურის სამეცნიერო კონტექსტი</b>	- 48
ქვეთავი ----ფოტოგრაფია	- 51
თავი III --- <b>მულტიმედია</b>	- 54
ქვეთავი ----მულტიმედიის გამოყენება	- 54
თავი IV --- <b>სოციალური ქსელი, როგორც ყველაზე გავრცელებული</b>	
<b>მულტიმედიური პროდუქტი</b>	- 67
თავი V --- <b>ვირტუალური რეალობა</b>	- 71
ქვეთავი ----- ვირტუალური რეალობის ფსიქოლოგია;	
TV და მულტიმედიური მიდგომები ვირტუალურ რეალობაში	- 73
ქვეთავი -----ინტერაქციული კომპიუტერული პერფორმანსი	- 79
ქვეთავი -----ხაზოვანი და სტრუქტურული წარმოდგენები	
მულტიმედია ინფორმაციაზე. ჰიპერმედია. ჰიპერტექსტი.	
მათი განვითარება.	- 81
თავი VI----- <b>ინტერნეტი და ინტერაქცია</b>	- 82
თავი VII----- <b>საეკრანო ხელოვნების ევოლუცია ახალ ათასწლეულში</b>	- 90
ქვეთავი -----ინტერაქციული მხატვრული გარემოს ხატოვანი ბუნება. ~	
საეკრანო ხელოვნების ახალი ტექნოლოგიები. მუნჯი კინოს	
პერიოდის ტექნიკა და გადამღები პროექტორის ტექნიკა	- 91
თავი VIII----- <b>ინტერაქციული მულტიმედიის ესთეტიური თავისებურებები</b>	-93
ქვეთავი -----კომუნიკაცია და ტექნიკა. კომპიუტერული სატელეკომუნიკაციო	

## შესავალი

საეკრანო ხელოვნების ისტორია - ეს არის სპეციფიური ენის განუწყვეტელი ძიება, სპეციფიკური ვიზუალიზაციის ხერხების პოვნა. კინემატოგრაფის ვიზუალიზაციის საშუალებები თანამედროვე აუდიოვიზუალური კულტურის წინამორბედად მიიჩნევა. განვითარების პროცესში, ის მუდმივ ცვლილებებს განიცდიდა. საეკრანო ენა გულისხმობს ნაწარმოებების ორიგინალურ გადაწყვეტას, ჟანრების შერწყმას, ურთიერთგავლენას და საეკრანო გამოსახულების კონსტრუირების ახალი მეთოდების შემუშავებას.

საეკრანო, ვიზუალურ ხელოვნებაში მნიშვნელოვანი შემოქმედებითი წინსვლა გარკვეულ ნოვაციებს უკავშირდება, რომელიც გადაღების ხერხს, ახალი კომპოზიციური, ხმოვანი, ტონალურად და ფერში გადაწყვეტილი კადრის ძიებას ეხება. შემდგომ, მონტაჟის თანამედროვე, უახლესი საშუალებების გამოყენებით და მასალის დამუშავებით, ვიღებთ აუდიოვიზუალურ პროდუქტს, რომელიც ინდივიდუალური ნამუშევარი, ავტორის ესთეტიკური გემოვნებისა და ცოდნის მახასიათებელია. კინონაწარმოების ძირითადი ნაწილი კი, რომელმაც საკუთარი კვალი დატოვა კინოინდუსტრიაში, უკვე ცნობილი ვიზუალიზაციის სპეციფიკულების განუწყვეტელ კომბინაციას წარმოადგენს, როგორც რეჟისორისა და სცენარისტის ორიგინალური შემოქმედებითი მოსაზრების გადაწყვეტილება, შედეგი. ეს არ ნიშნავს მხატვრული იდეების ან ნარატიული საშუალებების დეფიციტს, მით

უმეტეს, რომ დღეს კომპიუტერული ტექნოლოგიები რეჟისორებს დიდ სამსახურს უწევენ, ხელს უწყობენ სრულიად ახალი ვიზუალური ფორმებისა და აუდიოხატების შექმნაში.

**პრობლემის სამეცნიერო კვლევის ხარისხი განისაზღვრება კომპლექსურ კვლევათა საფუძველზე შეჯერებული დასკვნებით.** უნდა ავლინიშნოთ, რომ მულტიმედიის კვლევას სხვადასხვა ქვეყნის ავტორების ნაშრომების მნიშვნელოვანი ნაწილი მიეძღვნა. თუმცა იმ ნაშრომთა რაოდენობა, სადაც დეტალურად განიხილება რეჟისურის ასპექტების გავლენა თანამედროვე მულტიმედიაზე, არც ისე ბევრია. მოცემულ სადისერტაციო ნაშრომში განხილული მულტიმედიის რეჟისურის ასპექტები ექვემდებარებოდა სიღრმისეულ ანალიზს. აქვე უნდა აღინიშნოს, რომ არ არსებობს მულტიმედიური საშუალებების კვლევების ერთიანი ბაზა, სადაც ისინი განიხილება რეცეფციის ასპექტში. არსებული პრობლემის ზოგადი დახასიათებისას, შესაძლებელია, აღინიშნოს არსებული პოზიციების პლურალიზმი და ასევე წამოჭრილი კითხვების ღიაობა.

**კვლევის აქტუალობის შეფასება ხდება** იმით, რომ აუდიოვიზუალური ხელოვნება, ხელოვნების სხვა დარგებისაგან განსხვავებით, პირდაპირ კავშირშია ტექნიკასთან. არსებული პრაქტიკული გამოცდილების თანახმად, ტექნიკური და ტექნოლოგიური პროცესების ურთიერთქმედება, შემოქმედებითი ძიებების პარალელურად საეკრანო ხელოვნებაში, ძალიან რთულ და მრავალსაფეხურიან ხასიათს ატარებს. დღეს საეკრანო ხელოვნებაში აქტიურად ინერგება კომპიუტერული ტექნოლოგიები, რომლებიც რადიკალურად ახალ დრამატურგიულ, გამოსახულებით და სამონტაჟო საშუალებებს ეყრდნობიან. ლუმიერებისა და მელიესის ტრადიციებზე კინოტელეგამოსახულების დაყოფა აღარ არის მიზანშეწონილი. თანამედროვე საეკრანო ხელოვნების ესთეტიკის პოზიციიდან, ლუმიერებისა და მელიესის შემოქმედებას, მიუხედავად იმისა, თუ როგორ ობიექტებს ასახავდნენ ისინი ეკრანზე, აერთიანებს ფოტოგრაფიული რეალობა. დღეს კომპიუტერული ტექნოლოგიები რეჟისორებს საშუალებას აძლევენ, შეიქმნას ახალი გამოსახულება ობიექტივისა და ფირის გარეშე. ბევრად პროდუქტიულია ვისაუბროთ რეალობის ვირტუალიზაციის დონეზე, ანუ საეკრანო ნაწარმოების შესაბამისობაზე ფოტოგრაფილ ნატურალიზმთან, ანდა, პირიქით, მის დისტანცირებაზე რეალობისგან, იმდენად რამდენადაც, საეკრანო ნაწარმოებში რეჟისორების მიერ გამოყენებულია გამოსახულების სპეციალური ტექნოლოგიები. კინოტელეესთეტიკის განვითარება ყოველთვის იყო

დაკავშირებული მიმდინარე სოციალურ და ინფორმაციულ პროცესებთან, რომლებიც გავლენას ახდენდნენ კულტურის მიმართულებაზე.

დღეს საეკრანო ხელოვნება სხვაგვარად იყოფა: „მასობრივი“ და „არამასობრივი“. მათ განასხვავებს ფორმა, შინაარსი და შესრულების ტექნიკა. არამასობრივ საეკრანო პროდუქტში ყურადღებას იქცევს გამოსახულების კულტურა, დომინირებს არანარატიული დასაწყისი, მიმდინარეობს ახალი კომპიუტერული ტექნოლოგიების შემოქმედებითი გამოყენება, რაც უზრუნველყოფს მაყურებლის ჩართვას ასოციაციების რთულ ჯაჭვში, ხოლო „მასობრივში“, პირიქით, პრიმიტიული სიუჟეტი შეფუთულია მარტივი და ყველასთვის გასაგები აუდიო-ვიზუალური ფორმით, იშვიათია ნოვაციები, როგორც გამოსახულებაში ასევე ხმაში და სიუჟეტიც ტრადიციულად „Happy End“-ით მთავრდება. მაგალითები მრავლად მოიძიება ქართულ სატელევიზიო სივრცეში, სერიალების სახით.

მულტიმედიის რეჟისორები აუდიოვიზუალური პროდუქტის შესაქმნელად ეძებენ ახლებურ მეთოდებს. ლიტერატურასთან ურთიერთობაში იყენებენ მხატვრულ მეტაფორულობას, ერთმანეთს უხამებენ გამოსახულებას და სიტყვას, საეკრანო მოთხრობაში ხელმძღვანელობენ სწორხაზოვანი ან არასწორხაზოვანი წყობით.

21-ე საუკუნეში საეკრანო გამოსახულებისა და ხმის აღქმა, დიდწილად, დაკავშირებულია ვიზუალური და აუდიოინფორმაციის ტექნიკურ მხარდაჭერასთან. წინა საუკუნის საეკრანო ნამუშევრებისგან განსხვავებით, თანამედროვე რეჟისორების მიერ შექმნილი გამოსახულება და ხმის ესთეტიკა აუდიოვიზუალურ ნაწარმოებში, ხშირად გადახრილია იმ სტანდარტისგან, რომელსაც იყენებენ ინფორმაციის ტექნიკურად გამართვის მიზნით, ან უბრალოდ უარი ეთქმის რომელიმე სტანდარტის უპირობოდ გამოყენებას. არასტანდარტული ოპტიკა, რაკურსი, არაბუნებრივი განათება, ფერთა გამის გააზრებული ორგანიზაცია; გამოხატული კადრთაშორისი მონტაჟი, არაჩვეულებრივი ხმოვანი პარტიტურა - ყოველივე ეს და სხვა დანარჩენი კომპონენტები უკვე რა ხანია შეადგენენ საეკრანო გამოსახულებათა პალიტრის მნიშვნელოვან ნაწილს. ეკრანის გამოსახულებითი საშუალებების განვითარების პარალელურად, ვითარდება საეკრანო ნაწარმოებების და, შესაბამისად, მაყურებლის ხმოვანმხედველობითი აზროვნება.

დღეს, რეჟისორებისთვის კინო და ვიდეოგადაღება უფრო მეტად მოქნილი, ეკონომიურად მოზილური და სწრაფია, თუმცა გახანგრძლივებული, შრომატევადი და ძვირადღირებულია გადაღებული მასალის დამუშავება („Intermediate Digital“ - კინოწარმოების თანამედროვე ციფრული ტექნოლოგია). ელექტრონიკა მულტიმედიის რეჟისორებს საშუალებას აძლევს, მოახდინონ ნებისმიერი გადაღებული მასალის ტრანსფორმაცია. კომპოზიციური, ტონალური და ფერთა მახასიათებლების ცვლილებით, რეჟისორსა და მემონტაჟეს შეუძლიათ გამოსახულების ელემენტების ერთიან გადაწყვეტამდე მიყვანა, პლასტიკური გამოკვეთილი ხატის შექმნა ან მთლიანად გამოსახულების შეცვლა; ასევე შესაძლებელი ხდება მისი ცალკეული ფრაგმენტები შეუსაბამონ ერთმანეთს, ნებისმიერი გადაღების შედეგად მიღებული მასალის დამუშაონ და შექმნან კომპიუტერული ობიექტები. ციფრული ტექნოლოგიების განვითარებამ არა მხოლოდ გააფართოვა გამოსახულებასთან და ხმასთან მუშაობის სპექტრი, არამედ რადიკალურად გააუმჯობესა საეკრანო პროდუქტის ხარისხიც. ვიზუალური ხატის ესთეტიკა ჩვენს თვალწინ იძენს ახალ ხარისხს - ტრადიციულ ესთეტიკურ კატეგორიებს ემატება ტექნოლოგიური ესთეტიკის კატეგორია, რომელიც გამოსახულებისა და ხმის ხარისხის მუდმივი გაუმჯობესებით განისაზღვრება. რაც შეეხება საეკრანო ნაწარმოების სემანტიკურ ასპექტს, არ შეიძლება ხაზი არ გავუსვათ ერთ გარემოებას: დღეს, როცა სამყაროში არსებული სინამდვილის ბევრი ასპექტი იმდენად გართულებულია, რომ ხელოვნება მიმართულია ფანტასტიკის, წარმოსახვის და არარეალურისკენ, მრავლადაა ამგვარი ტენდენციები როგორც ლიტერატურაში, ასევე კინემატოგრაფში. ახალი ტექნოლოგიების მეშვეობით, მულტიმედიის რეჟისორებს საშუალება ეძლევათ, შეიქმნან ნებისმიერი ვირტუალური რეალობა და გმირი/ანტიგმირი ეკრანზე.

XXI საუკუნის რეჟისორები, მონტაჟის ტექნოლოგიის გამოყენებისას, თავისუფლად ოპერირებენ დროითა და სივრცით: პარალელურად მიმდინარე მოქმედებების დანაწევრებით პატარა მონაკვეთებად, უცებ გადადიან სხვა სივრცისა და დროის კონტინიუმში, ქმნიან საეკრანო ქრონოტიპებს, სადაც მოვლენები სპეციფიური ხერხებით, ე.წ. „სპეცეფექტებით“ უკავშირდებიან ერთმანეთს. XX საუკუნის დასაწყისიდან, კინემატოგრაფი იწყებს დრო-სივრცითი ახალი კავშირების ძიებას, ცდილობს შეუსაბამოს ისინი საეკრანო მოვლენებს, როგორც „პირობითს“, ასევე რეალურს.



კინემატოგრაფის მიერ განვლილ ისტორიულ გზაზე, ხოლო შემდეგ ტელევიზიისა და მულტიმედიური ხელოვნების განვითარებაზე დაყრდნობით შემუშავდა საეკრანო სივრცის წარმოსახვის სპეციალური ხერხები, სადაც ხშირად გამოიყენება ე. წ. „ტექნიკური ფინტები“ (ეს მოცემულობა დღევანდელი საეკრანო სივრცის უპირობო ცვლილების შესაძლებლობას ქმნის) კადრის სივრცე ლოკალიზებულია მის საზღვრებში, მაგრამ ფოტოსურათის საზღვრებისგან განსხვავებით, ის გამოირჩევა „გაწევის“ უნარით ვარიოეკრანის, დინამიკური ქაშირებისა და ა.შ. წყალობით. პანორამების, მოძრაობის გადაღების დროს სივრცის საზღვრების შექმნა და მისი ორგანიზაცია კომპოზიციის კანონების თანახმად (ჰორიზონტალური და ვერტიკალური კადრები), დიდი ხანია იქცა რეჟისორის, ოპერატორისა და მხატვრის ძირითად შემოქმედებით „ხერხად“. ზუსტად კადრის საზღვრები, რომლის ფარგლებშიც ავტორები კომპოზიციურ ორგანიზაციას უწევენ სივრცეს, საშუალებას აძლევენ მაყურებელს, ყურადღება გაამახვილოს სიუჟეტურად მნიშვნელოვან ობიექტებზე, ფართო გაგებით რეალიზაციას უწევენ „ფანჯრის პრინციპს“.

**კვლევის ობიექტს** წარმოადგენს მულტიმედიის რეჟისურა, როგორც აუდიოვიზუალური შემოქმედების სფერო თანამედროვე სოციოკულტურულ კონტექსტში.

მულტიმედია (ინგლ. „მულტი“ - ბევრი, „მედია“ - მედიუმსაშუალება) - ინფორმაციის (ალუსტიკური, ვიზუალური, ტექსტური და გრაფიკული) გადაცემის, შენახვისა და წარმოების სხვადასხვა საშუალების ტექნოლოგიაა, აგრეთვე, ასეთი ტექნოლოგიის მარეალიზებელი პროგრამებისა და საინფორმაციო სისტემების ერთობლიობაც.

პირველი მულტიმედიური საშუალებების პრიმიტიული ხასიათიდან გამომდინარე, მომხმარებელი შეზღუდული იყო ბევრ რამეში. გამოსახულება ჩვეულებრივი წიგნის ფურცელს ჰგავდა და არ არსებობდა მისი სწრაფად შეცვლის საშუალება.

ინტერაქტიული მულტიმედია მომხმარებელს საშუალებას აძლევს, თავად განსაზღვროს ინფორმაციის მიღების პირობები. ეს იმას ნიშნავს, რომ კარგი დიზაინით შესრულებული მულტიმედიური პაკეტი აღჭურვილია მრავალფეროვანი ინფორმაციული ლინკებით, ანუ ბმულებით და ნებისმიერ მომხმარებელს შეუძლია, აირჩიოს, ინფორმაციის მიღება-გადამუშავებისთვის, მისთვის მისაღები, ოპტიმალური მეთოდი. თითოეულ ასეთ პაკეტში, ბმულები, ჰიპერბმულები შეფერილია ინდივიდუალური ფერით და საშუალებას

აძლევს მომხმარებელს, ადვილად მოიძიოს საჭირო ინფორმაცია. მსოფლიოში ყველაზე გავრცელებული, ხელმისაწვდომი მულტიმედიური საშუალებები პორტატული და ადვილად გამოყენებადია.

მულტიმედიური ტექნოლოგიების მართვა განსაკუთრებულ უნარებს არ მოითხოვს, რაც აადვილებს ინფორმაციის მოძიებისა და გავრცელების პროცესებს.

აღნიშნულ სურათს სქემატურად თუ ავსახავთ და შემდეგ ამ კუთხით დავინახავთ, მივიღებთ ინფორმაციის გავრცელების ჰიპოთეტურ სამკუთხედს, რომელიც მოიცავს სამ რგოლს: 1. პროგრამული უზრუნველყოფა (Microsoft, Linux); 2. სოციალური ქსელები (FB, Twitter, Google); 3. მულტიმედიური ტექნიკური მხარდაჭერა. ე.წ. ინტერფეისი (Apple).

მომხმარებლისთვის, ძირითადად პრიორიტეტულია ინფორმაციის ადვილად მოძიება. ამ პროცესს აადვილებენ ჰიპერბმულები.

ბმულზე დაწკაპუნებით, მათ ეკრანზე საჭირო ინფორმაცია გამოაქვთ. ჰიპერბმულები მულტიმედიის განუყოფელი ნაწილია. მათი არსებობა მომხმარებელს ეხმარება, უფრო მეტად დამოუკიდებელი გახდეს ინფორმაციის დამუშავებისას. ეს ნიშნავს, რომ მომხმარებელი თავად ირჩევს ინფორმაციასთან გაცნობის საკუთარ გზას და ძიების სისწრაფეს, რაც მას უადვილებს მუშაობას. თანამედროვე პროგრამები აღჭურვილია საუკეთესო დიზაინითა და მოხმარების უადვილესი ელემენტებით.

ინფორმაციის მოძიებისათვის, მულტიმედიური პროგრამები აღჭურვილია სპეციალური საძიებო სისტემებითაც. სისტემა ტექსტური ხასიათისაა, თუმცა ტექსტის შეყვანით იოლად შეგიძლიათ მოიძიოთ ვიდეორგოლები ან ფოტომასალა.

მედიატექნოლოგიების შეცვლა პარადიგმის ცვლილებას ნიშნავს, ისინი წარმოადგენენ სოციოკულტურულ და ტექნოლოგიურ მნიშვნელობას სავსე ინფორმაციული ველისთვის, რომელიც პრაქტიკულად ქმნის თანამედროვე ადამიანის გარემოს. ინფორმაციულ საუკუნეში მატულობს სოციალური და კულტურული მულტიმედიის როლი

და დგება ციფრული რენესანსის ეპოქა, რომელშიც ადამიანები იღებენ ცოდნას, როგორც ახალ რესურსს.

დღევანდელ დღეს, მულტიმედიის განსაზღვრება ფართო ცნებაა. ის მოიცავს არა მხოლოდ ინფორმაციის მატარებელს, არამედ ინფორმაციული დამუშავების კომპიუტერულ საშუალებებს.

ი. ვერნერი, მონოგრაფიის „მულტიმედია“ ერთ-ერთი ავტორი, გაურბის მულტიმედიის განსაზღვრებას და განმარტავს, რომ მულტიმედია არის თანამედროვე საზოგადოების ერთ-ერთი უახლესი ტექნოლოგიური ფორმა, რომელიც ხსნის აბსოლუტურად ახალ დონეს ინფორმაციის გადამუშავებისთვის. ის ინტერაქციულად ურთიერთქმედებს ადამიანთან, კომპიუტერის მეშვეობით, რაც ნიშნავს, რომ ვიდეორიგები, ტექსტური და აუდიოინფორმაცია, კომპიუტერული გრაფიკა და ანიმაცია, შეიძლება, თავისუფლად აისახოს მონაცემთა გადმოცემის სხვა ფორმებში. ამასთან დაკავშირებით, იზალება ფართო შესაძლებლობები შემოქმედების სხვადასხვა ტიპისთვის, პირველ რიგში ხელოვნებისთვის. მულტიმედიური პროდუქტების გამოყენების წყალობით აუდიოვიზუალური ინფორმაცია მოიცავს დიდ ემოციურ მუხტს, რომელიც აქტიურად ირთვება როგორც საგანმანათლებლო სივრცეში, ასევე ყოფაში. მულტიმედიის გამოყენების სხვა მიმართულებას „ბიზნეს შეთავაზებების დანამატი“ წარმოადგენს, ანუ სპეციალური პროგრამები სხვადასხვა დარგის სპეციალისტებისთვის. მათ შორის მულტიმედიური პროდუქტები არამულტიმედიური პროდუქტებისგან იმით განსხვავდება, რომ:

- მოცემული ინფორმაცია ინახება და მუშავდება ციფრულ ფორმატში კომპიუტერის გამოყენებით;

- მათ შეუძლიათ შეინახონ სხვადასხვა ტიპის ინფორმაცია არა მხოლოდ ტექსტური და ხმოვანი, არამედ გრაფიკული, ანიმაციური, ვიდეო და ა.შ.

- მათ არსებით თავისებურებას ინტერაქტიულობა წარმოადგენს - რესურსის აქტიური ზემოქმედება პროგრამაზე. მომხმარებელს შეუძლია მოიხმაროს ესა თუ ის ინტერნეტპროდუქტი, აქვე შემატოს მას თავისი მასალები და გახდეს მოცემული პროდუქტის თანაავტორი, თანაშემქმნელი;

- ჰიპერტექსტის არსებობა;

თუმცა, მხოლოდ სუფთა კომპიუტერული, ტექნიკური მედია არ წარმოადგენს ერთადერთ განმასხვავებელ თვისებას. ამერიკელი მკვლევარები ლ.ჯ. სკიბი, სიუზენ

ხეივმისტერი და ანჟელა მ. ჩესნატი მულტიმედიურ ტექნოლოგიებს „ეკოლუციას პროგრესში“ უწოდებდნენ და საკუთარ თეზისს შემდეგნაირად ხსნიდნენ: „მუდმივად განახლებად კომპიუტერულ სფეროში ცვლილებები იმდენად სწრაფად ხდება, რომ ჩვენ ვასწრებთ თვალყურის გადევნებას ახლო აწმყოსა და მომავალში. თუმცა სწრაფი ცვლილება ტიპურია კომპიუტერული ინდუსტრიისთვის. აპარატურული და პროგრამული უზრუნველყოფა მით უფრო სწრაფად იცვლება, რაც უფრო ნაკლებ ხარჯებთან არის დაკავშირებული“.

**კვლევის საგანს** წარმოადგენს მულტიმედიის რეჟისურის ტექნოლოგიური საშუალებების აღქმის თავისებურებებისა და მათი როლის კვლევის მცდელობა მსოფლიო „დღის წესრიგის“ შექმნაში.

მულტიმედიის რეჟისურა წარმოადგენს შერეულ ტექნოლოგიურ პროგრესიას, ეს არ არის მხოლოდ პროგრამული და აპარატურული კომპონენტების კომბინაცია.

ზოგადი შეხედულებები მულტიმედიურ ტექნიკასა თუ ტექნოლოგიებზე, განსაზღვრავს მულტიმედიას, როგორც კომპიუტერული ტექნოლოგიის განსაკუთრებულ ტიპს, რომელიც აერთიანებს ტრადიციული სტატიკურ-ვიზუალურ ინფორმაციას (ტექსტი, გრაფიკა), ასევე დინამიურს (მეტყველება, მუსიკა, ვიდეოფრაგმენტები, ანიმაცია და ა.შ). ამასთანავე, ჩვენი აზრით, მულტიმედია ფენომენი უნდა განვსაზღვროთ, როგორც „პოლიგარემო“ - ერთიანი გარემო, რომელიც თავის სინკრეტულ არსში წარმოადგენს ინფორმაციის პრეზენტაციის სხვადასხვა ტიპს (ტექსტი, გრაფიკა, ხმა და ა.შ). კომპიუტერული ტექნოლოგიების განვითარების სიჩქარე იმდენად დიდია, რომ „შინაარსი“ ვერ უსწრებს საშუალებას, ხოლო ტექნოლოგიათა წინსვლა ბაზარზე, როგორც ხატოვნად თქვა ბილ გეიტსმა „აზრის სიჩქარით მიმდინარეობს“ . ინტერნეტი სულ უფრო ყოვლისმომცველი ხდება და ჩვენს თვალწინ ისეთ მოცემულობად იქცევა, რომლის ზედაპირზეც, გლობალური პროექტების რეალიზება ხდება, დგინდება მსოფლიო „დღის წესრიგის“ შემქმნელი ახალი სტანდარტები. მაგალითები მრავლადაა: აშშ 2016 წლის არჩევნები, არაბული „ფერადი რევოლუციები“, მოვლენები უკრაინის მაიდანზე და ა.შ.

**კვლევის ძირითადი მიზანი** მდგომარეობს აუდიტორიის მიერ მხატვრული მულტიმედიის რეჟისურის საშუალებების აღქმის სპეციფიკის გამოვლენაში.

### მიზანი მოითხოვს შემდეგი ამოცანების გადაწყვეტას:

- მულტიმედიური საშუალებების წარმოშობის კულტურულ-ისტორიული, სამეცნიერო და ტექნოლოგიური წინამძღვრებისა და ასევე მათი გამოყენების სფეროების კვლევა;
- მულტიმედიის რეჟისურის „დებულების“ გახსნა თანამედროვე სოციოკულტურულ სივრცეში;
- სადისერტაციო თემის საფუძველში არსებული მეთოდოლოგიური პრინციპების ანალიზი;
- აუდიოვიზუალური აღქმის სპეციფიკის წარმოდგენა და მისი გამოვლენა მულტიმედიური რეცეფციის კონტექსტში;
- ტექნოლოგიური მულტიმედიური საშუალებების წინამძღვრების ანალიზი მათი კომუნიკაციური რესურსისა და ცნობიერებაზე ზეგავლენის კოეფიციენტის გათვალისწინებით;
- მულტიმედიის რეჟისორისთვის აუცილებელი ტექნოლოგიური საშუალებების სპეციფიკის თავისებურებების გამოვლენა და მათი გავლენის (პოზიტიური, ნეგატიური) შეფასება.

თემა მოიცავს **კომპლექსურ მეთოდოლოგიურ** სამუშაოს. ცენტრალური **კვლევის მეთოდოლოგია** შემდეგში ვლინდება: სისტემური მიდგომა მულტიმედიური საშუალებების გავლენის სხვადასხვა რაკურსით კვლევის მიმართ. მათ შორის მულტიმედია, როგორც აუდიოვიზუალური შემოქმედების სფეროს შესწავლა, მისი ტექნოლოგიური გადაწყვეტა, ფსიქოლოგიური კვლევები ხმოვან-ვიზუალური მულტიმედიური საშუალებების მიზნობრივ ჯგუფზე გავლენების გამოსავლენად. ამას გარდა, გამოიყენება განზოგადების მეთოდები და ისტორიული ანალიზი ახალი მულტიმედიური მიმართულებების გასააზრებლად, სისტემატიზაცია არსებული სამეცნიერო პოზიციებისა, რომელიც სწავლობს მულტიმედიურ საშუალებებს და ტექნოლოგიებს.

კვლევის სიახლეს წარმოადგენს მცდელობა, გააზრებულ იქნას მულტიმედიის რეჟისურის საშუალებების, როგორც აუდიო-ვიზუალური კულტურის სპეციფიკური სფეროს განვითარება, მისი ადამიანზე ზემოქმედების პოზიციიდან.

#### **ნაშრომის თეორიული მნიშვნელობა განისაზღვრება:**

- მულტიმედიის რეჟისურის საშუალებების აღქმის მექანიზმებით და მეთოდებით;
- ნაშრომში თემატური მოცემულობის პოზიტიური და ნეგატიური ფაქტორების გაანალიზებით, რაც დაკავშირებულია მულტიმედიური ტექნოლოგიური საშუალებების ზემოქმედებასთან, ადამიანის ცნობიერებაზე;
- ფართო ფორმატის შედარებითი ანალიზით, მულტიმედიური საშუალებებისა და ტრადიციული ინფორმაციის მიღების წყაროებს შორის, მომხმარებლის მიერ მათი აღქმის პოზიციიდან;
- მულტიმედიის რეჟისურის ტექნოლოგიურ საშუალებათა კლასიფიკაციით საზოგადოებაზე ზემოქმედების ტიპების მიხედვით - მთლიანობაში მხატვრული, პოლიტიკური, ინფორმაციული, სარეკლამო, შემეცნებითი და ა.შ., რაც კვლევის პსექტრს აფართოებს.

#### **ნაშრომის პრაქტიკული მნიშვნელობა:**

ნაშრომში შემოთავაზებულმა ანალიზმა, დასაბუთებამ და დასკვნამ, რაც შეეხება მულტიმედიის რეჟისურის საშუალებების რეცეფციას, შესაძლოა, პრაქტიკული გამოყენება ჰპოვოს მომავალ კვლევებში, მოცემულ თემაზე (მათ შორის, ახალი მულტიმედიური ტექნოლოგიების გაანალიზებისას).

დამოუკიდებელ ფასეულ რესურსს წარმოადგენს სადისერტაციო ნაშრომში, აღნიშნულ თემასთან დაკავშირებული, სამეცნიერო და შემეცნებითი ნამუშევრების გაწერილი კრიტიკული მიმოხილვა.

და ბოლოს, ანალიტიკურ-ფაქტობრივი მონაცემები, რომლებიც ასახულია სადისერტაციო ნაშრომში, შესაძლოა, გამოყენებულ იქნას პედაგოგიურ პრაქტიკაში (მაგალითად, სასწავლო კურსის ფარგლებში: რეჟისურის ასპექტები თანამედროვე მულტიმედიაში), ასევე ცნობარის სახით, ახალი პროგრამული საშუალებების შემუშავებისას და საწარმოო პრაქტიკაში, სადაც ერთგვარი მეთოდოლოგიური გამოცდილების სახით იქნება დანერგილი;

### **ძირითადი დებულებები:**

1. ინტერაქციული მულტიმედია, როგორც მასმედიის აუდიოვიზუალური საშუალება, ამავდროულად, შეუზღუდავი კომუნიკაცია და მრავლისმომცველი პერსპექტივა, შეიძლება გადაიქცეს აუდიოვიზუალურ შემოქმედებად საკუთარი გამომსახველობითი, დროით-სივრცითი მასალის საკუთარი ორგანიზაციით, აღქმის განსაკუთრებულობით.

2. მულტიმედიის რეჟისურა - ინფორმაციულ-კომუნიკაციური ტექნოლოგიებისა და ტელეკინოშემოქმედების ინტერაქციულ გარემოში, თანამედროვე აუდიოვიზუალური ტექნიკის სინთეზის პროცესის კვლევა.

3. მულტიმედიის რეჟისორი ქმნის მულტიმედიური პროდუქტის აუდიოვიზუალური გამოსახულების კონცეპტუალურ მოდელს და მართავს ინტერაქციული აუდიოვიზუალური სივრცის შექმნის პროცესს.

4. ახალი სპეციალისტების მომზადება ფუნდამენტურ პროფესიულ განათლებაზე დაყრდნობით, საეკრანო ხელოვნების უახლესი კომპიუტერული ტექნოლოგიების პრაქტიკული ათვისებით, მულტიმედიის რეჟისურის სფეროში.

თანამედროვე კომპიუტერულმა ტექნოლოგიებმა ახალი ჰორიზონტები გახსნა სხვადასხვაგვარი სივრცობრივი მახასიათებლების გადმოსაცემად და ხელოვნური სივრცობრივი სტრუქტურების შესაქმნელად. ვირტუალური ინტერაქტიული მულტიპროგრამების მნიშვნელოვან ნაწილად იქცა პლასტიკური მხატვრული სივრცის ცვლილება რეალურ დროში მომხმარებლის მიერ საეკრანო დროის დაჩქარება ან შენელება.

ვინაიდან გამოსახულებისა და ხმის მაფიქსირებელი ყველაზე დახვეწილი ტექნიკაც კი ვერ შეედრება და კონკურენციას ვერ გაუწევს ჩვენს გრძნობათა ორგანოებს, საეკრანო პროდუქტის შემქმნელთა ერთ-ერთ ამოცანად იქცა და დღესაც რჩება რეალური განათების, ფერთაგადაცემის, მეტყველების ხმისა, მუსიკალური და ხმოვანი ბგერების ილუზიის შექმნა ეკრანზე. შესაბამისად, გამოსახულება და ხმა საეკრანო ნაწარმოებში ძალზედ პირობითია, ხოლო გამოსახულებისა და ხმის ხელოვნება იმაში მდგომარეობს, რომ ეკრანზე აისახოს სხვადასხვა დონის შუქის, ჩრდილების და ხმოვანების თავსებადობა, რისთვისაც სპეციალისტებს, ავტორებს კარგად უნდა ესმოდეთ რეციპიენტის გამოსახულებისა და ხმის აღქმის კანონები.

საეკრანო სანახაობა არ შეიძლება განვიხილოთ მაყურებლის აღქმის ფაქტორის გათვალისწინების გარეშე და იმ გავლენათა მექანიზმების გარეშე, რომლებიც აღმოცენდებიან ემოციურ-ესთეტიური ინფორმაციის მიღებისას. საეკრანო ნაწარმოები თავისთავად სათამაშო სივრცეა, რომლის ფარგლებშიც მოქმედებს განსაკუთრებული წესები. გამოსახულების აღქმისას მაყურებელი გარკვეული დოზით, არსებული სიუჟეტის იდენტიფიცირებას ახდენს რეალურ ცხოვრებასთან. საეკრანო ხელოვნება ხელოვნების სხვა ტიპებისგან განსხვავებით, მნიშვნელოვნად ააქტიურებს მაყურებლის პროექციებს, რომელსაც ინტეგრაციას უწევს ვიზუალურ სახეებში. ამასთანავე, ტრადიციული საეკრანო ხელოვნება არ აძლევს საშუალებას მაყურებელს, გახდეს მიმდინარე პროცესების თანამონაწილე. შედეგად, პრაქტიკული თანამონაწილეობის არარსებობის პირობებში, სუბლიმირება ხდება ინტენსიურ აფექტურ პარტიციპაციაში (თანამონაწილეობაში) და ხშირად, საეკრანო ნამუშევრის ემოციურ-ესთეტიური აღქმა მაყურებელში ე.წ. „მაგიურ აზროვნებას“ აღძრავს. ამიტომაც, სხვა ვიზუალური ხელოვნების ტიპებისგან განსხვავებით, ტრადიციული საეკრანო ხელოვნების ტიპები ართმევენ მაყურებელს თანამონაწილეობის საშუალებას და ის მოკლებულია ინტერაქციას. დღეს აუდიოვიზუალური ავტორები სულ უფრო მეტად ფოკუსირდებიან მაყურებელზე, მასზე ზემოქმედების სხვადასხვა ვიზუალური და აკუსტიკური საშუალებების გამოყენებით. თანამედროვე კინემატოგრაფი და ტელევიზია, ასევე მულტიმედია, აქტიური პარტიციპაციის ეფექტის შექმნის მუდმივ ძიებაშია. მხატვრული სინამდვილე პროფესიულად დახვეწილი რეალისტურისა და პირობითის ურთიერთშეხამებით მიიღწევა. განათება, ფერი და ხმა საეკრანო ნაწარმოებში არა მხოლოდ



ინფორმაციის ადექვატურად გადმოცემას უზრუნველყოფს, არამედ ფლობს დაფიქსირებული რეალობის შესახებ ინფორმაციას. ფერი ნაწარმოებში დამატებითი, ესთეტიური ხასიათის ინფორმაციას ატარებს. რაც შეეხება მის სიმბოლურ დატვირთვას (განათებისა და ფერის გადაწყვეტა), ის განისაზღვრება ამა თუ იმ ეპიზოდის ზოგადი კონტექსტით.

მასობრივი ინფორმაციის საშუალებების (რომელსაც შემოკლებით „მასმედია“ ეწოდება) თანამედროვე, მრავალგანშტოებიანი სისტემა განაპირობებს ჟურნალისტიკისა და აუდიტორიის (მკითხველი, მსმენელი, მაყურებელი) სრულფასოვან ურთიერთობებს. ცნებები - „მასობრივი კომუნიკაციის საშუალებები“ და „მასობრივი ინფორმაციის საშუალებები“, ხშირ შემთხვევაში, გაიგივებულია ცნებასთან - ჟურნალისტიკა, რადგან ჟურნალისტიკის სამუშაო მართლაც გულისხმობს მკითხველთან, რადიომსმენელთან, ტელემყურებელთან უშუალო კონტაქტს. ეს კომუნიკაციის პროცესი მოიცავს სამ უმთავრეს კომპონენტს: ინფორმაციის წყარო, ინფორმაციის გადაცემის ფორმა და საშუალება.

მასმედიის განვითარების სხვადასხვა ეტაპზე შესწავლის ობიექტებიც განსხვავდებოდა: XX საუკუნის 30-40-იან წლებში, ეფექტური პროპაგანდისტული ზემოქმედების პირობებისა და შინაარსის შესწავლაში დიდი წვლილი შეიტანა ამერიკულმა სკოლამ ლასუელის ცნობილი ფორმულით - „ვინ აცნობებს, რასაც აცნობებს, რომელი არხებით, ვის და რა ეფექტით“. მოგვიანებით, დამოკიდებულებათა თეორიაზე დაყრდნობით, ჩამოყალიბდა მასობრივი კომუნიკაციის გამაშუალებელი კონცეფცია (Klapper, J.T., 1960) და ორსაფეხურიანი კომუნიკაციის თეორია, რაც გულისხმობს, რომ იდეები (ინფორმაცია) ხშირად ვრცელდება მასმედიის საშუალებიდან, „საზოგადოებრივი აზრის ლიდერებამდე“, ხოლო მათგან - სხვა, ნაკლებად აქტიურ მიმდევრებამდე - რეციპიენტებამდე. ჩვეულებრივ შეისწავლიან: ა) კომუნიკატორის, აუდიტორიის, შეტყობინების შინაარსისა და მასობრივი ინფორმაციის აღქმის პრობლემებს; ბ) მასობრივი ინფორმაციის საშუალებათა (ბეჭდვითი, რადიო, ტელევიზია, კინო, რეკლამა და სხვ.) თავისებურებებს; გ) მასობრივი ინფორმაციის სისტემის ფუნქციონირების კანონზომიერებებს.

თუმცა მულტიმედიის განხილვა, მხოლოდ სოციოკულტურულ კონტექსტში, როგორც კომპიუტერული ტექნოლოგიის ერთ-ერთი სახეობა ან როგორც მარკეტინგის ინსტრუმენტი - ძალიან ვიწროა. ჯერ კიდევ მაკლუნმა (1911-1980), მასმედიის

თეორეტიკოსმა , რომელმაც 70-იან წლებში ინფორმაციული ტექნოლოგიების ეპოქის გაბატონება იწინასწარმეტყველა,

შემოგვთავაზა კულტურული კონცეფცია. ის აღწერდა ტექნიკური საშუალებების თანმიმდევრულ ევოლუციას, რევოლუციური ისტორიის სხვადასხვა ეტაპზე, რაც გამოიხატებოდა პრაქტიკაში გუტენბერგის ბეჭდვითი ბორბლიდან ხმოვან ფერად ტელევიზიამდე. ამ ჯაჭვში არ არსებობდა კომპიუტერი და ინტერნეტქსელი, ვინაიდან მაკლუენი გარდაიცვალა 1980 წელს, ერთი წლით ადრე პერსონალური კომპიუტერის გამოგონებამდე, თუმცა მან შეძლო წინასწარმეტყველების დატოვება, რომელმაც ძირეული ცვლილებები შემოიტანა კომუნიკაციური ტექნოლოგიების სფეროში.

ფრანგი სტრუქტურალისტები ასევე ამტკიცებდნენ, რომ „კულტურა იქმნება კომუნიკაციური პროცესებისგან“. ახალი თანამედროვე ელექტრონულ-კომუნიკაციური სისტემის ისტორიულ სპეციფიკად, კასტელსის აზრით, „რეალური ვირტუალობის კულტურა ითვლება“, რომელიც განსხვავდება თავისი გლობალური მასშტაბებით მისი გავრცელებისა და გავლენის მექანიზმებით ადამიანის ყოფისგან .

დისერტაციის პირველ თავში, სახელწოდებით - „**ტექნიკა და ეკრანის ხელოვნება: ურთიერთქმედების ევოლუცია**“, განხილულია აუდიოვიზუალური ხელოვნების, სხვა ხელოვნების დარგებისაგან განმასხვავებელი ნიშნები, მისი პირდაპირი კავშირი ტექნიკასთან. სადისერტაციო ნაშრომის ამ ნაწილში, საუბარია იმის შესახებ, რომ პრაქტიკული გამოცდილების თანახმად, ტექნიკური და ტექნოლოგიური პროცესების ურთიერთქმედება შემოქმედებითი ძიებების პარალელურად, საეკრანო ხელოვნებაში ძალიან რთულ და მრავალსაფეხურიან ხასიათს ატარებს. დღეს საეკრანო ხელოვნებაში აქტიურად ინერგება კომპიუტერული ტექნოლოგიები, რაც მულტიმედიის რეჟისორისთვის რადიკალურად ახალი დრამატურგიული, გამოსახულებითი და სამონტაჟო საშუალებების წარმოშობის საფუძველია და რაც ხელს უწყობს ნოვატორული ძიებების მოტივაციას.

მეორე თავი „**აუდიო - ვიზუალური კულტურის სამეცნიერო კონტექსტი**“ მიმოიხილავს მეცნიერების მთელ რიგ თვისებებს, რაც აერთიანებს მას ხელოვნებასთან და კულტურასთან. განიხილება ის ფაქტი, რომ მეცნიერება ადამიანის კულტურის განუყოფელი ნაწილია. ეს კი ნიშნავს იმას, რომ მეცნიერება, როგორც კულტურა არსებობს საზოგადოებაში. ის, კულტურის მსგავსად, მოიცავს ადამიანის ქცევების, ნორმებისა და ტრადიციების

რეპროდუქციას. მეცნიერებას აქვს საკუთარი სამეცნიერო ნიმუშები და ხელსაწყოები. მეცნიერება, როგორც კულტურა, თანამედროვე ტექნოლოგიური ცივილიზაციისგან განუყოფელი ნაწილია. ის აყალიბებს ცივილიზაციას და დამოკიდებულია მასზე.

მესამე თავში, სახელწოდებით „**მულტიმედია**“, განიხილება მულტიმედია და მულტიმედიური საშუალებები სხვადასხვა მეცნიერისა თუ მკვლევარის პოზიციიდან. არის მცდელობა, მოხდეს ტერმინის ზუსტი განმარტება და მსჯელობა ტექნოლოგიურ პროგრესზე, რომელმაც შეცვალა თანამედროვე ადამიანის ყოფა. საუბარია XXI საუკუნის იმ ნოვატორებზე, რომლებმაც საკუთარი გამოგონებების მეშვეობით („APPLE“, „MICROSOFT“, „FACEBOOK“) ახალი რეალობა შექმნეს.

მეოთხე თავში, „**სოციალური ქსელი, როგორც ყველაზე გავრცელებული მულტიმედიური პროდუქტი**“ გაანალიზებულია სოციალური ქსელი და მისი რაობა. ის, თუ რა საჭიროებისთვის ხდება მისი გამოყენება თანამედროვე რეჟისორის კომპეტენციის ფარგლებში. საზოგადოება მას, ძირითადად, მიკუთვნებულობისა და თვითპრეზენტაციისთვის მიმართავს. მიკუთვნებულობის მოთხოვნა წარმოადგენს შინაგან მამომრავებელს სოციალურად სასურველის სტატუსის მოსაპოვებლად ამა თუ იმ ჯგუფში გაერთიანების მიზნით, თვითპრეზენტაცია კი - შთაბეჭდილებათა მართვის მუდმივი პროცესია. ამ ორი ფაქტორის საფუძველზე, სოციალური ქსელი „აიძულებს“ თანამედროვე ადამიანს, რაც შეიძლება დიდი დრო დაუთმოს მას, ვინაიდან, უბრალოდ, ვეღარ წყდება ინფორმაციის უზარმაზარ ნაკადს. უნდა ითქვას, რომ მეოთხე თავი, ერთგვარად კომპლექსურ ანალიზსაც იტევს, თავისი შინაარსობრივი და კვლევითი სისტემიდან გამომდინარე.

მეხუთე თავში - „**ვირტუალური რეალობა**“, განიხილება ხელოვნური რეალობისა და სიმულაციების პრობლემები, რომელიც ასევე მულტიმედიის რეჟისურას უკავშირდება. ის, რომ დღევანდელ მსოფლიოში დომინირებს იმიტაცია (სიმულაცია) და ადამიანებმა დაკარგეს შესაძლებლობა, თავად აღიქვან ობიექტური რეალობა, ან საკუთარი თავი, როგორც ამ რეალობის განუყოფელი ნაწილი - ხანდახან ეს მოცემულობაც სახეზეა.

პიროვნების გამოცდილება შედგება ე. წ. „გადამუშავებული“ რეალობისგან. სხვა სიტყვებით რომ ითქვას, ჰიპერრეალიზმი - სიმულაციური რეალიზმი. ნაშრომის ამ ნაწილში შემოთავაზებულია რეალობის შემდგენელი განმარტება: „შესაძლებელია შეიქმნას რეალობის

ექვივალენტი/ ასლი. რეალობა დღეს - ეს არ არის რაღაც, რაც თქვენ შეგიძლიათ დააკოპიროთ, ხოლო რეპროდუქცირება - ეს არის ის, რაც მრავლდება“.

მეექვსე თავში - „ინტერნეტი და ინტერაქცია“ ვითარდება მოსაზრება ადამიანის ინტერნეტში ჩართვის მიზნების შესახებ, რომ ინდივიდი შეიძლება ჩაერთოს ქსელში სხვადასხვა ინტერაქტიული ურთიერთობისათვის, რომ ინტერნეტი, არა მხოლოდ ნოვატორული და განვითარებაზე ორიენტირებული ნამუშევრების, არამედ მარგინალური ექსპოზიციის შექმნის შესაძლებლობასაც ქმნის, რაც ხელს უწყობს ამა თუ იმ სარეჟისორო ჩანაფიქრს, მივიდეს საზოგადოებასთან ახლოს და შექმნას ინტერაქციის ახალი ნიმუშები. ყურადღება გამახვილებულია იმაზე, თუ რა მნიშვნელობა აქვს იდენტობის ფენომენს, რომელიც, პირველ რიგში, რეჟისორს უკავშირდება.

მეშვიდე თავში „საეკრანო ხელოვნების ევოლუცია ახალ ათასწლეულში“ განიხილება ყველა ის ნოვატორული ტექნოლოგიური საშუალება, რომელსაც დღეს სთავაზობს მულტიმედიის რეჟისორი მაყურებელს. მსჯელობაში იკვეთება მოსაზრება იმის შესახებ, რომ კინემატოგრაფი მომავალში თავის აუდიტორიას მიმართავს არა მხოლოდ მხედველობით და სმენით, არამედ ალქმის ისეთი რეცეპტორებით, როგორებიცაა - სუნი და შეხება. გაუმჯობესდება და გაფართოვდება ინტერაქტიული კონტაქტების შესაძლებლობები.

მერვე თავში „ინტერაქციული მულტიმედიის ესთეტიური თავისებურებები“ მსჯელობის საგანს წარმოადგენს XX საუკუნის პროგრესი, მძლავრი მეცნიერულ-ტექნოლოგიური ნახტომი, რომელმაც განაპირობა ტექნოგენური ცივილიზაცია და უპრეცედენტო ზემოქმედება მოახდინა არა მხოლოდ მხატვრულ კულტურაზე, ზოგადად, არამედ ტრადიციული ხელოვნების ყველა სახეობასა და ფორმაზე. შეიქმნა უახლესი პროფესიები. მათ შორის, მულტიმედიის რეჟისორის პროფესია და პრინციპულად ახალი, ტექნიკურად ორიენტირებული ხელოვნების ტიპები, სადაც იქმნება არა მხოლოდ უახლესი არტ-ენები და არტ-სივრცეები, არამედ ახალი ტიპის მხატვრული ცნობიერებაც. იცვლება ტრადიციული (ლიტერატურა, ფერწერა, მუსიკა, თეატრი, ბალეტი) და ტექნიკური (ფოტოგრაფია, კინო და სხვა საეკრანო ხელოვნება, მულტიმედია) ხელოვნება.

**დასკვნა** მოიცავს 21-ე საუკუნის აუდიოვიზუალური პროდუქტის შექმნის თეორიული ანალიზის შედეგებს. მულტიმედიის რეჟისორის როლის განსაზღვრას კინოს,

მასმედიის, სოციალური ქსელებისა და სხვა თანამედროვე საკომუნიკაციო საშუალებების შექმნასა და განვითარებაში.

## პირველი თავი

### ტექნიკა და ეკრანის ხელოვნება: ურთიერთქმედების ევოლუცია

ჩვენი რეალობა ინფორმაციული ნაკადების გაფართოების, განვითარებისა და მათი უკეთ გამოყენების ასპარეზია და უწინარეს ყოვლისა, დაკავშირებულია ტრანსლირების, გამოსახულების, ხმისა და ინფორმაციის ფიქსირების ახალი მეთოდების შემუშავებასთან.

ყოველივე ამან შეცვალა ადამიანის ცხოვრება. დაწყებული პირადი კონტაქტებით და დამთავრებული ინფორმაციის სანდოობით, მისი ზემოქმედებით ფართო აუდიტორიაზე. შესაბამისად, იცვლება უკვე ჩვეული შეხედულებები კულტურაზე, ხელოვნებაზე და მათ როლზე თანამედროვე საზოგადოებაში. ეჭვქვეშ დგება ბევრი ცნობილი პოსტულატი ტრადიციული ესთეტიკის, მისი არსის შესახებ, მით უმეტეს, რომ დღეს არ გვაქვს ერთიანი კონცეფცია იმ ცვლილებებისა, რომელიც მიმდინარეობს ჩვენს თვალწინ ხელოვნებაში. გარდამავალ დროს ინდუსტრიული საზოგადოებიდან საინფორმაციო საზოგადოებაში ბევრი დებულება ტრადიციული ესთეტიკის შესახებ, კითხვებს ბადებს, კერძოდ, დღეს აშკარაა კრიტერიუმების ბუნდოვანება და არაერთგვაროვნება იმ შეფასებებში, რომელსაც ვიღებთ თანამედროვე საეკრანო შემოქმედებისა და კულტურული პარადიგმის მიმართ მთლიანობაში. ერთი მხრივ, მიიჩნევა, რომ ახალი საინფორმაციო ტექნოლოგიების დანერგვა უფრო მეტად აღრმავებს კრიზისს ტრადიციულ კულტურაში, რომ გლობალიზაცია მიგვიყვანს მასობრივი გემოვნების პრიმიტივიზაციის, რელატივიზაციისკენ და ყოველივე ეს, მატებს ბუნდოვანებას ესთეტიკურსა და არაესთეტიკურს, პროფესიონალურსა და არაპროფესიონალურს. მეორე მხრივ, მიიჩნევა, რომ ყველა ახალი საშუალების აღმავლობითი ნაკადი არა მხოლოდ შლის მხატვრული კულტურის საზღვრებს, არამედ ამდიდრებს რეალობის შემოქმედების პალიტრას.

საეკრანო ხელოვნების ისტორია - ეს საკუთარი ენის განუწყვეტელი ძიება, საკუთარი სპეციფიკური ვიზუალიზაციის საშუალებების პოვნაა. კინემატოგრაფის ვიზუალიზაციის საშუალებები თანამედროვე აუდიოვიზუალური კულტურის წინამორბედად მიიჩნევა. განვითარების პროცესში ის მუდმივ ცვლილებებს განიცდიდა. საეკრანო ენა გულისხმობს ნაწარმოებების ორიგინალურ გადაწყვეტას, ჟანრთა ურთიერთგავლენას და საეკრანო გამოსახულების კონსტრუირების ახალი მეთოდების შემუშავებას.

საეკრანო ხელოვნებაში მნიშვნელოვანი შემოქმედებითი წინსვლა გარკვეულ ნოვაციებს უკავშირდება, რომელიც გადაღების ხერხს, ახალი კომპოზიციური, ხმოვანი, ტონალურად და ფერადად გადაწყვეტილი კადრის ძიებას ეხება. შემდგომ, მონტაჟის თანამედროვე ხერხის გამოყენებით და მასალის დამუშავებით ვიღებთ აუდიოვიზუალურ პროდუქტს, რომელიც ინდივიდუალურია და ავტორის ესთეტიკური გემოვნებისა და

ცოდნის მახასიათებელია. კინონაწარმოების ძირითადი ნაწილი კი, რომელმაც საკუთარი კვალი დატოვა კინოინდუსტრიაში, უკვე ცნობილი და გახსნილი ვიზუალიზაციის სპეცეფექტების განუწყვეტელ კომბინაციას წარმოადგენს, როგორც რეჟისორისა და სცენარისტის ორიგინალური შემოქმედებითი მოსაზრების გადაწყვეტილება. ამით იმის თქმა არ გვინდა, რომ მხატვრული იდეების ან ნარატიული საშუალებების დეფიციტია, მით უმეტეს, რომ დღეს კომპიუტერული ტექნოლოგიები შემოქმედებით მუშაკებს ძალიან დიდ სამსახურს უწევენ და ხელს უწყობენ სრულიად ახალი ვიზუალური და აუდიოხატების შექმნაში. აუდიოვიზუალური ხელოვნება სხვა ხელოვნების ტიპებისგან განსხვავდება იმით, რომ ის პირდაპირ კავშირშია ტექნიკასთან. პრაქტიკული გამოცდილების თანახმად, ტექნიკური და ტექნოლოგიური პროცესების ურთიერთქმედება, შემოქმედებითი ძიებების პარალელურად, საეკრანო ხელოვნებაში ძალიან რთულ და მრავალსაფეხურიან ხასიათს ატარებს. დღეს საეკრანო ხელოვნებაში აქტიურად ინერგება კომპიუტერული ტექნოლოგიები, რომელიც წარმოშობს რადიკალურად ახალ დრამატურგიულ, გამოსახულებით და სამონტაჟო საშუალებებს, ლუმინერებისა და მელიესის ტრადიციებზე კინო-ტელეგამოსახულების დაყოფა აღარ არის მიზანშეწონილი. თანამედროვე საეკრანო ხელოვნების ესთეტიკის პოზიციიდან ლუმინერებისა და მელიესის შემოქმედებას, მიუხედავად იმისა, თუ როგორ ობიექტებს ასახავდნენ ისინი ეკრანზე, აერთიანებს ფოტოგრაფიული რეალობა. დღეს კომპიუტერული ტექნოლოგიები საშუალებას იძლევა, შეიქმნას ახალი გამოსახულება ობიექტივისა და ფირის გარეშე. ბევრად პროდუქტიულია ვისაუბროთ რეალობის ვირტუალიზაციის დონეზე, ანუ საეკრანო ნაწარმოების შესაბამისობაზე ფოტოგრაფიულ ნატურალიზმთან, ანდა პირიქით, მის დისტანცირებაზე რეალობისგან იმდენად, რამდენადაც საეკრანო ნაწარმოებში გამოყენებულია გამოსახულების სპეციალური ტექნოლოგიები. კინოტელეესთეტიკის განვითარება ყოველთვის დაკავშირებული იყო მიმდინარე სოციალურ და ინფორმაციულ პროცესებთან, რომლებიც გავლენას ახდენდნენ კულტურის მიმართულებაზე.

ერთი მხრივ, ფილმის ყურება მრავალრიცხოვან დიდ დარბაზში, სადაც ერთად შეიკრიბა დიდი აუდიტორია, განსხვავდება იგივე ფილმის ყურებისგან სახლის ტელევიზორით. მეორე მხრივ, ელექტრონული ტექნოლოგიების გამარტივება აუდიოვიზუალური პროდუქტის შესაქმნელად ვერ მიიყვანდნენ მას ესთეტიკური

მახასიათებლების შეცვლამდე, ვინაიდან, ეს უკანასკნელი კონვეიერულ სისტემას ეფუძნება. თავის მხრივ, მაყურებელთა მასობრივი აუდიტორია, ვისი გემოვნებაც ყალიბდება ამ პროდუქციის გავლენით, აღარ მოითხოვს ესთეტიურად გართულებული ნამუშევრების შექმნას.

დღეს გვაქვს საეკრანო ხელოვნების სხვაგვარი დაყოფა: „მასობრივი“ და „არამასობრივი“. მათი განმასხვავებელია ფორმა, შინაარსი და შესრულების ტექნიკა. არამასობრივ საეკრანო პროდუქტში ყურადღება ექცევა გამოსახულებით კულტურას, დომინირებს არანარატიული დასაწყისი, მიმდინარეობს ახალი კომპიუტერული ტექნოლოგიების შემოქმედებითი გამოყენება, - რაც ძირითადად უზრუნველყოფს მაყურებლის ჩართვას ასოციაციების რთულ ჯაჭვში, ხოლო „მასობრივი“ - პირიქით, პრიმიტიული სიუჟეტი შეფუთულია მარტივი და ყველასთვის გასაგები აუდიო-ვიზუალური ფორმით. იშვიათია ნოვაციები, როგორც გამოსახულებაში, ასევე ხმაში, სიუჟეტიც იმედს არავის უცრუებს და ტრადიციულად „Happy End“-ით მთავრდება. მაგალითები მრავლად გვაქვს ქართულ სატელევიზიო სივრცეშიც სერიალების სხვადასხვა ჟანრობრივი ნაზავის სახით.

თანამედროვე აუდიოვიზუალური შემოქმედება ეძებს ახლებურ მეთოდებს. ლიტერატურასთან ურთიერთობაში იგი იყენებს მხატვრულ მეტაფორულობას, ერთმანეთს უხამებს გამოსახულებას და სიტყვას, ხოლო საეკრანო მოთხრობაში ხელმძღვანელობს სწორხაზოვანი ან არასწორხაზოვანი წყობით.

გამოსახულებისა და ხმის აღქმა ეკრანზე, დიდწილად, დაკავშირებულია ვიზუალური და აუდიოინფორმაციის ტექნიკურ მხარდაჭერასთან. გამოსახულებისა და ხმის ესთეტიკა აუდიოვიზუალურ ნაწარმოებში ხშირად გადახრილია იმ სტანდარტისგან, რომელსაც იყენებენ ინფორმაციის ტექნიკურად გამართვის მიზნით. არასტანდარტული ოპტიკა, გამოსახულებითი რაკურსი, არაბუნებრივი განათება, ფერთა გამის გააზრებული ორგანიზაცია, გამოხატული კადრთაშორისი მონტაჟი, არაჩვეულებრივი ხმოვანი პარტიტურა - ეს და მრავალი სხვა კომპონენტი უკვე, რა ხანია, შეადგენენ საეკრანო გამოსახულებათა პალიტრის მნიშვნელოვან ნაწილს. ეკრანის გამოსახულებითი საშუალებების



განვითარებასთან პარალელურად ვითარდება საეკრანო ნაწარმოებებისა და, შესაბამისად, მაცურებლის ხმოვანმხედველობითი აზროვნება.

დღეს კინო და ვიდეოგადაღება უფრო მეტად მოქნილი, ეკონომიური და ჩქარია, თუმცა გახანგრძლივებული, შრომატევადი და ძვირია გადაღებული მასალის დამუშავება (Intermediate Digital). ელექტრონიკა საშუალებას იძლევა, მოვახდინოთ ნებისმიერი გადაღებული მასალის ტრანსფორმაცია. კომპოზიციური, ტონალური და ფერთა მახასიათებლების ცვლილებით, რეჟისორს და მემონტაჟეს შეუძლიათ, გამოსახულების ელემენტების ერთიან გადაწყვეტამდე მიყვანა, პლასტიკური გამოკვეთილი ხატის შექმნა, ან მთლიანად გამოსახულების შეცვლა. ამასთანავე, მისი ცალკეული ფრაგმენტები შეუსაბამონ ერთმანეთს. ასევე, შესაძლებელი ხდება ნებისმიერი გადაღების შედეგად მიღებული მასალის დამუშავება და კომპიუტერული ობიექტების შექმნა. ციფრული ტექნოლოგიების განვითარებამ არა მხოლოდ გააფართოვა გამოსახულებასთან და ხმასთან მუშაობის სპექტრი, არამედ რადიკალურად გააუმჯობესა საეკრანო პროდუქტის ხარისხიც. ვიზუალური ხატის ესთეტიკა ჩვენს თვალწინ იძენს ახალ ხარისხს - ტრადიციულ ესთეტიკურ კატეგორიებს ემატება ტექნოლოგიური ესთეტიკის კატეგორია, რომელიც გამოსახულებისა და ხმის ხარისხის მუდმივი გაუმჯობესებით განისაზღვრება. რაც შეეხება საეკრანო ნაწარმოების სემანტიკურ ასპექტს, არ შეიძლება ხაზი არ გავუსვათ იმას, რომ დღეს, როცა სამყარო იმდენად გართულებულია, რომ ხელოვნება მიმართულია ფანტასტიკის, წარმოსახვისა და არარეალურისკენ, მრავლადაა ასეთი ტენდენციები, როგორც ლიტერატურაში ასევე კინემოტოგრაფიაში. ახალი ტექნოლოგიების მეშვეობით ეკრანზე შესაძლებელი ხდება, შეიქმნას ნებისმიერი ვირტუალური რეალობა და გმირი/ანტიგმირი.

21-ე საუკუნის რეჟისორები, მონტაჟის ტექნოლოგიის გამოყენებისას, თავისუფლად ოპერირებენ დროითა და სივრცით: პარალელურად მიმდინარე მოქმედებების დანაწევრებით პატარა მონაკვეთებად, უცებ გადადიან სხვა სივრცისა და დროის კონტინიუმში, ქმნიან საეკრანო ქრონოტიპებს, სადაც მოვლენები სპეციფიკური ხერხებით ე.წ. „სპეციფიკებით“ უკავშირდება ერთმანეთს. მე-20 საუკუნის დასაწყისიდან კინემატოგრაფი იწყებს დროის სივრცითი ახალი კავშირების ძიებას, ცდილობს, შეუსაბამოს ისინი საეკრანო მოვლენებს, როგორც „პირობითს“, ასევე რეალურს.

სივრცის წარმოსახვის ხერხები, დიდწილად, საეკრანო გამოსახულების სტილისტიკას განსაზღვრავს. საეკრანო სივრცის სიღრმის აღქმა პირველივე ტელერგოლებიდან იწყება, რომელიც სწორხაზოვანი პერსპექტივის ეფექტს იყენებს.

კინემატოგრაფის შემდეგ, ტელევიზიისა და მულტიმედიური ხელოვნების განვითარებაზე დაყრდნობით შემუშავდა საეკრანო სივრცის წარმოსახვის სპეციალური ხერხები, სადაც ხშირად გამოიყენება ე.წ. ტექნიკური „ფინტები“. კადრის სივრცე ლოკალიზებულია მის საზღვრებში, მაგრამ ეს საზღვრები სურათის ფოტოსურათის საზღვრებისგან განსხვავებით გამოირჩევა „გაწევის“ უნარით ვარიოეკრანის, დინამიკური ქაშირების და ა.შ. წყალობით. ასევე პანორამებისა და მოძრაობის გადაღების დროს, სივრცის საზღვრების შექმნა და მისი ორგანიზაცია კომპოზიციის კანონების თანახმად (ჰორიზონტალური და ვერტიკალური კადრები) დიდი ხანია იქცა რეჟისორის, ოპერატორისა და მხატვრის ძირითად შემოქმედებით „ხერხად“. სწორედ კადრის საზღვრები, რომლის ფარგლებშიც ავტორები კომპოზიციურად ორგანიზაციას უწევენ სივრცეს, საშუალებას აძლევენ მაყურებელს ყურადღება გაამახვილოს სიუჟეტურად მნიშვნელოვან ობიექტებზე, ფართო გაგებით რეალიზაციას უწევენ ე.წ. „ფანჯრის პრინციპს“.

თანამედროვე კომპიუტერულმა ტექნოლოგიებმა ახალი ჰორიზონტები გახსნა სხვადასხვაგვარი სივრცობრივი მახასიათებლების გადმოსაცემად და ხელოვნური სივრცითი სტრუქტურების შესაქმნელად. ვირტუალური ინტერაქტიული მულტიპროგრამების მნიშვნელოვან ნაწილად იქცა პლასტიკური მხატვრული სივრცის ცვლილება რეალურ დროში მომხმარებლის მიერ, საეკრანო დროის დაჩქარება ან შენელება.

გამომდინარე იქიდან, რომ გამოსახულებისა და ხმის მაფიქსირებელი ყველაზე დახვეწილი ტექნიკაც ვერ შეედრება და კონკურენციას ვერ გაუწევს ჩვენს გრძნობათა ორგანოებს, საეკრანო პროდუქტის შემქმნელთა ერთ-ერთ ამოცანად იყო და დღესაც რჩება რეალური განათების, ფერთაგადაცემის, მეტყველების ხმისა, მუსიკალური და ხმოვანი ბგერების ილუზიის შექმნა ეკრანზე. შესაბამისად გამოსახულება და ხმა საეკრანო ნაწარმოებში ძალზე პირობითია, ხოლო გამოსახულებისა და ხმის ხელოვნება იმაში მდგომარეობს, რომ ეკრანზე გადმოცემული იყოს სხვადასხვა დონის შუქის, ჩრდილების და ხმოვანების თავსებადობა, რისთვისაც საეკრანო ნაწარმოების შემქმნელებს კარგად უნდა ესმოდეთ რეციპიენტის გამოსახულებისა და ხმის აღქმის კანონები.

საეკრანო სანახაობა არ შეიძლება განვიხილოთ მაყურებლის აღქმის გათვალისწინებისა და იმ გავლენათა მექანიზმების გარეშე, რომლებიც აღმოცენდებიან ემოციურ-ესთეტიკური ინფორმაციის მიღებისას. საეკრანო ნაწარმოები, თავისთავად, სათამაშო სივრცეს წარმოადგენს, რომლის ფარგლებშიც მოქმედებს განსაკუთრებული წესები. საეკრანო გამოსახულების აღქმისას, მაყურებელი რაღაც დოზით იდენტიფიცირებას ახდენს ეკრანზე გამოსახული სიუჟეტის რეალურ ცხოვრებასთან.

საეკრანო ხელოვნება, ხელოვნების სხვა ტიპებისგან განსხვავებით, მნიშვნელოვნად ააქტიურებს მაყურებლის პროექციებს, რაც აღნიშნულ პროექციულ პროცესებს ინტეგრაციას უწევს საეკრანო ხატების ნაკადებში. ამასთანავე, ტრადიციული საეკრანო შემოქმედება არანაირად არ აძლევს საშუალებას მაყურებელს, რომ მიმდინარე პროცესების თანამონაწილე იყოს. შედეგად, პრაქტიკული თანამონაწილეობის არარსებობის პირობებში სუბლიმირება ხდება ინტენსიურ აფექტურ პარტიციპაციაში და ხშირად საეკრანო ნაწარმოების ემოციურ-ესთეტიკური აღქმა მაყურებელში ე.წ. „მაგიურ აზროვნებას“ აღძრავს. ამიტომაც სხვა, ასევე ყურებადი ხელოვნების ტიპებისგან განსხვავებით, ტრადიციული საეკრანო ხელოვნების ტიპები ართმევენ მაყურებელს თანამონაწილეობის საშუალებას და რეგრესიის მდგომარეობაში აყენებენ. დღეს, აუდიოვიზუალური ნაწარმოებების შემქნელები სულ უფრო მეტად ფოკუსირდებიან მაყურებელზე, მასზე ზემოქმედების სხვადასხვა ვიზუალური და აკუსტიკური საშუალებების გამოყენებით. თანამედროვე კინემატოგრაფი და ტელევიზია, ასევე მულტიმედია, ეფექტური აქტიური პარტიციპაციის ეფექტის შექმნის მუდმივ ძიებაში იმყოფებიან. მხატვრული სინამდვილე მიიღწევა პროფესიულად დახვეწილი რეალისტურისა და პირობითის ურთიერთშეხამებით. განათება, ფერი და ხმა საეკრანო ნაწარმოებში არა მხოლოდ ინფორმაციის ადექვატურად გადმოცემას უზრუნველყოფს, არამედ დაფიქსირებული რეალობის შესახებ ინფორმაციას ფლობს. ფერი საეკრანო ნაწარმოებში დამატებით ინფორმაციას ატარებს, რომელიც, როგორც წესი, ესთეტიკური ხასიათისაა. რაც შეეხება ფერის სიმბოლიკას (განათებისა და ფერის გადაწყვეტა), ის განისაზღვრება ამა თუ იმ ეპიზოდის ზოგადი კონტექსტით.

„სამყარო ხმაურიანია. რაც უფრო შორსაა იგი, მით უფრო უცხოა ჩემთვის, მაგრამ თვით ცხოვრება მიედინება ფანჯრების მიღმა, როგორც ფილმი კინოში“. ვალერი ბრუსოვი.

მე-20 საუკუნე ხასიათდებოდა თავისებური პარადიგმებით. ბოლო ასწლეულის განმავლობაში ხდებოდა ცვლილებები იმის შესახებ, თუ რას უწოდებს ხალხი კულტურას და ხელოვნებას. ამან კლასიკურ საზოგადოებრივ კულტურას მიანიჭა გასართობი, სარელაქსაციო ფუნქცია. ეს ტრანსფორმაცია გამოიხატა იმით, რომ ინფორმაციის გავრცელება, ნაბეჭდი სიტყვები, დამწერლობა უფრო და უფრო უახლოვდებოდა ეკრანს. თანამედროვე კულტურა ყოფაში უპირატესი გახდა.

ეკრანის აუდიოვიზუალური კულტურა - ახალი საკომუნიკაციო პარადიგმა და ამასთანავე, ხალხთაშორისი ურთიერთობის ტრადიციული ფორმაა. მისი მნიშვნელობა დღითიდღე იზრდება. ეკრანის კულტურა გაჩნდა მე-19 საუკუნის ბოლოს კინემატოგრაფიასთან ერთად. მე -20 საუკუნის განმავლობაში იგი ხდებოდა ნორმათა ფორმირებისა და ტრანსლაციის, ტრადიციებისა და ღირებულებების, ჩვეულებების, ასევე, კულტურის, როგორც ინდივიდუალურის ისე მასობრივის მთავარი დამფუძნებელი. სწორედ ტექნიკური შესაძლებლობები, კომუნიკაციის ახალი აუდიოვიზუალური საშუალებები უწყობდნენ ხელს კულტურის გლობალიზაციის პროცესს.

თავისი ისტორიის დასაწყისში, ფილმი შეიცავდა რეალურ ფაქტებს. იგი დიდ შთაბეჭდილებას ახდენდა მაყურებელზე. მოიცავდა სხვადასხვა თემას: ყოველდღიური ქუჩური ცხოვრებიდან, ბავშვის კვებამდე, დოკუმენტური ცხოვრების ნაწილიდან დეტალურ რეკონსტრუქციულ თამაშებამდე. საიმედოობის ეფექტი უფრო მეტად გაიზარდა, როდესაც გაჩნდა ტელევიზია.

პარადოქსი აქ ისაა, რომ თვით სამყარომ უკვე იმ დროს, როდესაც კინოკამერა გაჩნდა, დაკარგა თავისი „უდანაშაულობა“. მან წარმოადგინა კულტურული ტექსტი, რაშიც აღინიშნა რომ ხალხი მიიღებდა გამოცდილებას. კონკრეტულად ის ადამიანები, ვინც ის ფიქსაციისთვის და გადაცემისთვის აირჩია. სემიოტიკის თვალსაზრისით, კამერის წარმოშობამ მოიცვა არა მარტო დაწერილი ტექსტები, არამედ სრულიად მსოფლიო კულტურა.

ხელოვნებამ და ადამიანის მიერ ნებისმიერმა სხვა სემიოტიკურად სტრუქტურირებულმა საქმიანობამ, მიიღო ტრადიციული სახელწოდება „საშუალო მოდელირებული სისტემა“. კინემატოგრაფიისა და სატელევიზიო გადაცემის

განსაკუთრებულობა ის იყო, რომ ბევრს იგი მიაჩნდა ნეიტრალურად, შუამავალ ტექნიკურ საშუალებად, მაგრამ არა შემოქმედებად. კულტურული დისკურსი არსებობდა თავად კამერის წინ და თვითონ კამერა, მხოლოდ და მხოლოდ, აფიქსირებდა ან გადასცემდა ამ ტექსტის განლაგებას. აქედან განვითარდა ერთ-ერთი თეორია, გადამწყვეტ ცვლილებაზე ხელოვნების განვითარებასთან დაკავშირებით (ვალტერ ბენიამინი).

ხელოვნების უნიკალურობისა და თვითმყოფადობის დაკარგვამ სხვა ტექსტებთან ურთიერთქმედებით გადააქცია კულტურის ტექსტები ინტერტექსტად. ტექსტების ეს ურთიერთქმედება ისევე ადვილად ფიქსირდებოდა ტექნიკის მიერ, როგორც ყალიბდებოდა იგი შემქმნელების აზროვნებაში, ნამუშევრებში და აღქმულ სუბიექტებში. ამის შემდეგ მათ ვეღარ ვუწოდებდით მხოლოდ შემქმნელებს, ისინი თანაავტორები ხდებოდნენ. ინტერვენციის ეს იდეა, გახდა მრავალი თაობის თავისებური მანია.

ჩვეულებრივი მაყურებელი, რომელიც თავალს ადევნებს სატელევიზიო სერიალებს ან „ნორმალურ“ მხატვრულ ფილმებს, საერთოდ ვერ აცნობიერებს, რომ მიდის გარკვეული მიმართულებით. მას ჰგონია, რომ ხედავს რეალობას, მიუხედავად იმისა, რომ იცის მსახიობების თამაშის შესახებ. ისინი ვერც კი ამჩნევენ, რომ ერთი კუთხიდან გადადიან მეორეზე და ვერ ხვდებიან რამდენ ენერგიას ართმევენ ეს მათ. მაყურებელი ამ დროს თავს გრძნობს თავისუფლად.

სატელევიზიო გადაცემაში იკვეთება სხვადასხვა ფენის რეალობა და კულტურის დისკურსი. მასში კომბინირებულია დადგმითი და დოკუმენტური ელემენტები, ქრონიკა, პირდაპირი რეპორტაჟები და ასევე რეპორტაჟები ტელესტუდიიდან, რომლებიც ყოველთვის ეწყობა გარკვეული წინასწარ დაგეგმილი სისტემით. სპიკერის გამოჩენა, გადაფარვა, სხვადასხვა გადასვლები გადაცემიდან გადაცემამდე, სარეკლამო რგოლები გადაიზარდა რთულ და უფრო მეტად მედიატორული ფუნქციის მქონე სისტემაში.

ფილმები და სხვადასხვა გადაცემები, ახალი ამბები, სატელევიზიო თამაშები, სარეკლამო რგოლები და ვიდეორგოლები - ყველაფერი ეს არის მედიატორული ფუნქციის მქონე რთული სისტემის დანაწევრებული ნაჭრები, რომელთა მთლიანობა ქმნის სატელევიზიო ბადეს.

მოგვიანებით, კულტურული დისკურსის დამუშავების პროცესში ჩნდება ახალი ელემენტი - ინტერაქტიულობა, როგორც მაყურებლის ურთიერთქმედება გამოსახულებასთან, რომელიც ძალიან დიდი რაოდენობით ახლავს კომპიუტერულ პროგრამებს, ვიდრე სატელევიზიო ეკრანს. ამ ურთიერთმოქმედების უმთავრესი ფორმაა ურთიერთთამაში, რომელიც ერთდროულად შეიქმნა სხვადასხვა პორტატული მოწყობილობის გამოჩენასთან ერთად. ტელემაყურებელს სენსორის მეშვეობით შეუძლია, ტელეგადაცემის წამყვანთან ერთად, მონაწილეობა მიიღოს ამა თუ იმ საკითხის გადაწყვეტაში, ხმის მიცემაში და სასურველი პოზიციის დაფიქსირებაში.

სიმართლე რომ ვთქვათ, ადრე მაყურებლის ყოფაში დანერგილი „მუშაობა“ ტელევიზორთან იმით გამოიხატებოდა, რომ იჯდა და უყურებდა ცისფერ ეკრანს, ხოლო კომპიუტერის მომხმარებელი ზის და ხელების მოძრაობით უყურებს და რეაგირებას იმაზე, თუ რა გამოდის მონიტორზე. მასზე შეიძლება ხატვა, თამაში და სხვ. თანამედროვე სატელევიზიო მოწყობილობები თავის თავში აერთიანებენ ორივე ფუნქციას, როგორც კომპიუტერის მონიტორის, ასევე ტელეეკრანის. ელექტრონული ტექნოლოგიის განვითარებას თავისი ისტორია აქვს.

„თავიდან ჩვენ ვცვლით საკუთარ კომპიუტერებს და შემდეგ ჩვენი კომპიუტერები გვცვლიან ჩვენ“ (ჯეიმს ბელი).

მეცნიერულ-ტექნიკურმა რევოლუციამ, დაწყებული ფიზიკის ფუნდამენტალური მეცნიერული აღმოჩენებიდან, რადიკალურად გარდაქმნა საზოგადოების განვითარების მიმართულეობა და შექმნა ინფორმაციის გავრცელების სწრაფი ზრდის აუცილებლობა ადამიანის მოღვაწეობის ყველა სფეროში.

მეცნიერულ-ტექნიკურ რევოლუციას თან ახლავს განათლების ხარისხის ზრდა, ორგანიზაციის დონისა და კულტურის, შრომის წარმადობის ამაღლება - ეს პროცესი ბუნებრივი და გარდაუვალია.

ჩვენი დროის მულტიმედიური ტექნოლოგიების რევოლუცია (მტრ) მეოცე საუკუნის შუა წლებში დაიწყო ატომური ენერგეტიკის შექმნითა და კოსმოსის ათვისებით. საინფორმაციო ინდუსტრიის ზრდასა და განვითარებას თან ახლდა აღმოჩენებისა და

გამოგონებების მძლავრი ნაკადი, განვითარებული და ათვისებული საინფორმაციო და კომუნიკაციური ტექნიკის მასიური წარმოება, რომელიც ისტორიაში ყველაზე მოკლე პერიოდში მულტიმედიური ტექნოლოგიების რევოლუციიდან გადაიზარდა ე.წ. „საინფორმაციო რევოლუციაში“, რომლის შედეგად ჩვენი დღევანდელი განუყოფელი ნაწილია.

ე.წ. „საინფორმაციო რევოლუცია“ წარმოადგენს მულტიმედიური ტექნოლოგიების რევოლუციის განვითარების ბოლო ეტაპს, რომლისთვისაც დამახასიათებელია საინფორმაციო და კომუნიკაციური ტექნიკის ფართო გამოყენება, ინფორმაციის დამუშავებისა და გადაცემის ახალი „საინფორმაციო“ მეცნიერების შექმნა. „საინფორმაციო რევოლუცია“ ზოგადი განვითარების ერთ-ერთ სტადიას წარმოადგენს. კომუნიკაციური რევოლუცია მოიცავს საინფორმაციო-კომუნიკაციურ ინფორმაციის მოძრაობას „საინფორმაციო“ საზოგადოებისკენ და პირიქით.

საინფორმაციო რევოლუცია ზემოქმედებას ახდენს საინფორმაციო პროცესებზე ყველა სახის ტექნიკური საშუალებების უზრუნველყოფით (ტექნიკური კომპიუტერების, პროცესორების, პროგრამების და ა. შ. მეშვეობით) კაცობრიობის განვითარების ყველა სფეროში, მათ შორის: ინდივიდუალურ, საზოგადოებრივ, სამეცნიერო, მხატვრულ, მწარმოებლურ და პოლიტიკურ ცხოვრებაში. ის ცვლის თვით ადამიანების ცხოვრების სტილს და აზროვნებას და ასეთი ადამიანების რაოდენობა სულ უფრო იზრდება. მულტიმედიური ტექნოლოგიების რევოლუციის საწყისად ითვლება გასული საუკუნის 50-იანი წლები.

მეცნიერების რევოლუციურმა განვითარებამ და კოსმოსის ათვისების სურვილმა დედამიწაზე გააჩინა აუცილებლობა, რომ შექმნილიყო უფრო მძლავრი ელექტრონულ-გამოთვლითი ტექნიკა. თავდაპირველად, დიდი ზომის მოუქნელი ელექტროგამოთვლითი მანქანები, დღევანდელ დღესთან შედარებით დაბალი წარმადობითა და ნაკლები ეფექტურობით გაოირჩეოდნენ, თუმცა თავისი დროის უდიდესი აღმოჩენები მათ გარეშე წარმოუდგენელი იქნებოდა. მათზე ნაკლებად მიუწვდებოდა ხელი ფართო მასებს და ის ვიწრო სამეცნიერო, ტექნიკურ სფეროში გამოიყენებოდა. აღნიშნული დანადგარები

ხანგრძლივად ვითარდებოდა, სანამ არ შევიდა სულ სხვა - ორგანიზებულ, ტექნოლოგიურ და ჰუმანური გამოყენების სფეროში.

თავდაპირველად, ახალი ტექნიკის შექმნა დაფუძნებული იყო ტექნიკური კრიტერიუმების ეფექტურობაზე, როგორებიცაა, წარმოების გაზრდა, ენერგოეფექტურობის მიღწევა, საწარმოო პროცესის უკეთ გამართვა და მისი აღჭურვა ელექტრონული “ტვინით“, გაბარიტები და სხვ., ხოლო ადამიანის ფაქტორი საერთოდ უარყოფილი იყო. თუმცა გასულ საუკუნეში ჩატარებულმა ყველა ექსპერიმენტმა ცხადყო, რომ მაღალგანვითარებული ტექნიკა ადამიანის ჩარევის გარეშე საწარმოო და სამეცნიერო სფეროში არასაიმედოა. უკვე სამოცდაათიან წლებში აქცენტები გაკეთდა ადამიანისა და ტექნიკის ურთიერთობების გამართვაზე. ნებისმიერი სახის მანქანასთან მოხერხებული მუშაობა მოითხოვდა სპეციალურ ცოდნასა და გამოცდილებას. ამიტომ მეცნიერების ეს დარგი ნელ-ნელა იხვეწებოდა და ფეხს იკიდებდა ტექნიკური მეცნიერებების სფეროში.

ევრანის მოწყობილობა ხანგრძლივად ვითარდებოდა სატელევიზიო ჩარჩოში, რომელიც ელექტრონული გამოთვლითი მანქანებისაგან განსხვავდებოდა მასობრივი გავრცელებით. ხალხი დიდხანს ეჩვეოდა ევრანს, სანამ მე-20 საუკუნის მიწურულს, საინფორმაციო საშუალებები მთელი სიძლიერით არ გაიხსნა პერსონალური კომპიუტერით. ტელევიზიის ევრანმა მოგვცა ევრანის კულტურის ჩანასახი ყოველ სახლში და მას არ ჰქონდა ალტერნატივა. დღეს, პერსონალური კომპიუტერი ყველაზე გავრცელებული კომპიუტერული ტექნიკაა მეცნიერებაში, პოლიტიკასა თუ კულტურაში და, ზოგადად, ყოფაში. მან მოიცვა მთელი სამყარო.

საინფორმაციო რევოლუციის შედეგად, კომპიუტერული და საკომუნიკაციო ტექნიკის დაპროგრამების ნაკადის მომძლავრებამ, ხელი შეუწყო ინფორმაციის გარდაქმნას მაღალშემოსავლიან წყაროდ. ეს პროდუქტი სხვა ნივთებისაგან ან მომსახურეობისგან განსხვავდებოდა მინიმალური ამორტიზაციით და გაზრდილი მოთხოვნის შემთხვევაში შეიძლება მრავალჯერ გაყიდულიყო. იგი იძლეოდა მაქსიმალურ მოგებას...

საბაზრო ურთიერთობები ინფორმაციულ სფეროში გახდა მძლავრი მამოძრავებელი ძალა ინფორმაციულ-კომუნიკაციური ტექნიკისა და ტექნოლოგიის განვითარება-გაფართოებისთვის.



ინფორმაციის გლობალიზაციამ, ელექტრონულმა ინფოსფერომ და მისმა კომერციალიზაციამ უარყოფითადაც იმოქმედა ადამიანებზე. გლობალურ ქსელში არც თუ იშვიათად ვრცელდება ცრუ ინფორმაცია, რომლის დახმარებითაც შესაძლებელია განახორციელო სხვადასხვა ფინანსური მაქინაციები და მასის ცნობიერებით მანიპულირება.

ქსელში ეფემერული ელექტრონული ინფორმაცია მყარი ინფორმაციისგან განსხვავებით ნაკლებად სანდოა. ხშირია პლაგიატი და სხვისი გამოგონებებითა და მიღწევებით უნებართვოდ სარგებლობის შემთხვევები, ამიტომაც, მსოფლიოში ჩამოყალიბდა ქსელში სამართალდამცავი მიმდინარეობა, რომელიც ცდილობს გლობალურ ქსელში ქაოტური თვითნებობების აღკვეთას, თუმცა ქსელზე კონტროლის დამყარების ეფექტური ფორმულა ჯერჯერობით არ არსებობს.

მიუხედავად ყველაფრისა, გლობალურ ქსელს აქვს კონსოლიდაციის ფაქტორი კაცობრიობასთან. ყველა მნიშვნელოვანი სიახლე თანდათან უფრო მეტი ადამიანისთვის ხდება ხელმისაწვდომი, თანაც მომენტალურად. ხშირ შემთხვევაში, ეს ხდება ადგილობრივი ინფორმაციის შემცირების ხარჯზე.

ქსელი უზრუნველყოფს მომხმარებელს არა მხოლოდ ინფორმაციით, ასევე მატერიალური თვალსაზრისითაც. ყოველ დონეზე მიმდინარეობს ყიდვა-გაყიდვის ოპერაციები ქვეყნებსა და კერძო მეწარმეებს შორის, აზრებისა და სიახლეების მიმოცვლას საზღვარი არა აქვს.

საინტერესოა, თუ რა სარგებლობა მოაქვს ინფორმაციულ რევოლუციას კულტურისთვის. კულტურის სფეროში ღრმა ცვლილებები მიმდინარეობს. უპირველეს ყოვლისა, შეიცვალა ტექსტის აღქმის ფორმა, წიგნიდან გადავიდა ეკრანზე.

მიჩნეულია, რომ კულტურა ერთგვაროვანი არ არის და მრავალი სახის არსებობს. კულტურის სხვადასხვა სფერო ურთიერთქმედებაშია და ამ ურთიერთქმედებით ზეგავლენას ახდენს ერთმანეთზე.

აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიის განვითარებას კაცობრიობა მიჰყავს მოზაიკურ კულტურამდე, ამგვარი კულტურის ათვისებამდე, რაც გამოიხატება ადამიანის ცოდნის

სტრუქტურაში. ხდება ინფორმაციის ფრაგმენტაცია და ინდივიდუალიზაცია. ხშირად აღნიშნულ ცოდნას დამატებითი სპეციალიზაცია ესაჭიროება.

რას მოგვიტანს ხვალინდელი დღე? უკვე იზრდება „ინფოგენეტიკა“ - ახალ ფილმში ხდება ისეთი მსახიობის მონაწილეობა, რომელიც დიდი ხანია, რაც ცოცხალი აღარ არის ან კონცერტზე მღერის ისეთი მომღერალი, რომლის ხმაც დიდი ხანია „ცოცხლად“ არ უნდა ჟღერდეს ამ ქვეყანაზე. განვითარებულ სამყაროში - ევროპასა და ამერიკაში უკვე დაინერგა ნანოტექნიკა და ნანოტექნოლოგია.

მოდით, ერთი წუთით დავივიწყოთ პუბლიკის ირონია ფონოგრამის ქვეშ მომღერალი მუსიკოსის მოსმენის დროს და ყურადღება გავამახვილოთ იმაზე, რომ არსებობს ასეთი შესაძლებლობა, მივაღწიოთ ჟღერადობის მაღალ სტანდარტს ინფორმაციული ტექნოლოგიების საშუალებით. განსხვავებული სიტუაციაა პომპიდუს დარბაზში. სცენა არის ცენტრში და იგი მრგვალია, შუაში დირიჟორია, რომელსაც გარს ერტყმის ორკესტრი. დარბაზის მარჯვნივ და მარცხნივ ორი დიდებული, მდიდრული როიალი დგას. დანარჩენ კუთხეებში: მარჯვნივ ვიბრაფონია, მარცხნივ - მეტალოფონი. აქვეა არფა და „ციმბალიც“. მრგვალ სცენასთან არის აუდიოსისტემა და კომპიუტერი 4x პროცესორით. როიალთან და სხვა ინსტრუმენტებთან დგანან სოლისტები.

ექვსი აკუსტიკური სისტემა - მცირე დარბაზშია განთავსებული ერთი, ხოლო დიდში - ორი. პუბლიკა განლაგებულია მარჯვნივ და მარცხნივ სახით სცენისკენ. სრულდება პიერ ბულეზის თხზულება, რომელიც მუსიკაში საინჟინრო აზროვნების პიონერია.

«Repons» -ესაა მუსიკა, სადაც სოლისტი ყოველთვის „პასუხობს“ გუნდს. მასში არის ყველა სახის დიალოგი: სოლისტსა და გუნდს შორის, ერთ სოლისტსა და დანარჩენ სოლისტებს შორის. ამ პროცესში „ჩართულია თითქმის ყველა მუსიკალური მახასიათებელი, რათა განხორციელდეს ხმის ტრანსფორმაცია რეალურ დროში. სოლო ინსტრუმენტები აღჭურვილია მიკროფონებით. მათი დახმარებით, ხმის ჟღერადობა შეიძლება დაექვემდებაროს ციფრულ დამუშავებას. შედარებით რთულია ხმის კომპენსაცია დროსა და სივრცეში. მელოდიას სხვადასხვა აქტუალური ინსტრუმენტული (აკუსტიკური) რეგისტრები «Repons»-ში ადვილად ასრულებს კომპიუტერი. მსმენელები გრძნობენ სივრცეს. ხმა გადადის ერთი აკუსტიკური სისტემიდან მეორეში.

თანამედროვე აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიების გარეშე დღეს დარბაზებსა და სტადიონებზე არ ტარდება არც ერთი დიდი კონცერტი. თითქმის ყველგან არის თანამედროვე მიკროფონები, სხვადასხვა მუსიკალური ფერადი გაფორმებები და სხვა ელექტრონული ტექ-საშუალებები.

საეჭვოა, რომ ხელოვნების კულტურის ისტორიაში როდესმე ყოფილიყო მოვლენა ისეთივე ყოვლისმომცველი და, ამავედროულად, ყველასთვის გასაგები, როგორცაა საკონცერტო წარმოდგენა. რა თქმა უნდა, შეიძლება შემოვიფარგლოთ საყოველთაოდ მიღებული განსაზღვრებით კონცერტის შესახებ: კონცერტი ერთ-ერთი სპეციფიკური ფორმაა, არსებულ ხელოვნების ნიმუშებს შორის, კომუნიკაციის თეორიის პოზიციიდან კი - ეს არის ყველაზე გავრცელებული საშუალება უშუალო საუბრის, პუბლიკასა და არტისტებს შორის.

თანამედროვე სახელოვნებო პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ სასცენო წარმოდგენას შეიძლება ჰქონდეს პირდაპირი აკუსტიკური კონტაქტი შემსრულებელთან და აუდიტორიასთან. ის შეიძლება იყოს ასევე აუდიოვიზუალური და ექსკლუზიურად კონკრეტული სპეციფიკური აუდიტორიისთვის განკუთვნილი.

ყველა თავისი მრავალფეროვნებითა და მრავალგვარი განსხვავებულობით, საკონცერტო წარმოდგენა მაინც ხელოვნებაა. და მაინც, სად უნდა ვეძებოთ კონცერტის პირველწყარო? შეიძლება თუ არა, რომ არტისტების ნომრების მიხედვით მონაცვლეობას სცენაზე ვუწოდოთ კონცერტი? ცივილიზაციის დასაწყისში ველურების ჯგუფური ცეკვა-თამაში თანამემამულეების წინაშე შეიძლება თუ არა ჩაითვალოს კონცერტის პირველწყაროდ?

თუ დავეთანხმებით ამ მოსაზრებას, მაშინ როგორ შეფასდება ჩვენი თანამედროვე საესტრადო წარმოდგენები, სადაც ნაწილი დარბაზისა უსმენს, ხოლო ნაწილი-ცეკვავს? რას ვიტყვით იმ ხარისხიან ჯგუფურ გამოსვლებზე საცეკვაო მოედანზე, კლუბებში ან თუნდაც რესტორანში, სადაც ყველა არ ცეკვავს ან არც უსმენს, უბრალოდ „გასტრონომიით“ არის დაკავებული. შეიძლება თუ არა ეს მივიჩნიოთ საკონცერტო წარმოდგენად თუ ეს არის რაღაც სხვა?

ჩვენთვის საინტერესო კითხვებზე პასუხის გასაცემად ლექსიკონი ან ცნობარი არ გამოგვადგება. თუ გადავხედავთ ეტიმოლოგიურ პირველწყაროს, სიტყვის განმარტება ძალიან არაერთგვაროვანი მოგვეჩვენება.

მე-18 საუკუნეში ინსტრუმენტული სოლო წარმოდგენა ახალ შინაარსს იძენს, საშემსრულებლო ხელოვნებასთან ერთად სცენაზე თავის ადგილს იკავებს შეჯიბრი სოლისტსა და ორკესტრს შორის, რაც წარმოდგენას სანახაობრიობას მატებს.

კონცერტის პლასტიკურობა დამოკიდებულია მის სტრუქტურაზე, ჟანრისა და სახეობის მიმდებლობაზე აუდიტორიის მხრიდან. შესაბამისად, გასათვალისწინებელია აუდიტორიის ფაქტორიც. როგორც ცნობილია, საკონცერტო პროგრამა შედგენილია გარკვეული თანმიმდევრობით და ეს თანმიმდევრობა, რიგითობა და შინაარსი განაპირობებს კონცერტის სტრუქტურას და მის ხარისხს. გამოდინარე აქედან, ის მრავალფეროვანიცაა. ასეთია მისი სპეციფიკა. ამით იგი ემსგავსება გალერეას, სადაც სურათიდან სურათზე გადასვლისას მაყურებელს აქვს საშუალება არა მარტო დაინახოს, არამედ განასხვავოს კიდევაც ხელოვნების სხვადასხვა ჟანრები. თუმცა გალერეა გვთავაზობს მაყურებელთა გადაადგილებას რეალურ სივრცეში, რაც კონცერტის დროს არ ხდება. კონცერტის ანალოგიად შეიძლება ჩაითვალოს ფერწერული ნამუშევრები, როგორც შუა საუკუნეების „უკუპერსპექტივა“, სადაც გამოსახულება წარმდგენილია არაერთგვაროვნად. ერთი შეხედვით, შესაძლებელია დავინახოთ ტილოს კონკრეტული ნაწილი მთლიან პერსპექტივაში. დღეს ანალოგიური დინამიკით იქმნება ვიდეო და სარეკლამო რგოლები. ასე ხდება კონცერტზეც. საკონცერტო ხელოვნების მოზაიკური ჟანრის ისტორია, პრაქტიკულად უსაზღვროა. მუსიკოსების, მკითხველების სხვადასხვა შემოქმედებითი პროფილის ადამიანების გამოსვლა არ ამოიწურება მათი კონკრეტული პროგრამით. გამონაკლისია საბალეტო და თეატრალური წარმოდგენა, სადაც როლიდან გასული იმპროვიზაცია და მრავალფეროვნება იშვიათად გვხვდება, მაშინ როცა საკონცერტო წარმოდგენის ხარისხი და მიმზიდველობა სწორედ პროგრამის მრავალფეროვნებაზე და გამომსვლელების ინდივიდუალიზმზეა დამოკიდებული.

ჯერ კიდევ მე-19 საუკუნის ბოლოს გიპნოზიორებისა, ილუზიონისტებისა და ე.წ. „ყოფითი ფიზიკის“ სწავლულების სახალისო გამოსვლები ითვლებოდა საკონცერტო

ნომრებად. ადრეული „სინემატოგრაფი“ და „გრამოფონი“ ადამიანის სხეულის ნაკლისა და მისი სრულყოფილი სილამაზის დემონსტრირებას უწყობდა ხელს. დღესაც კონცერტებში დგამენ სანახაობებს, რომლებიც ძალიან შორსაა ხელოვნების კლასიკურ განმარტებასთან. მაგ.: „აუტომოუ“ თავბრუდამხვევი ტრიუკებით, რომელიც აღჭურვილია ვირტუალური ხმითა და სივრცითი რეალობით, განათების სპეცეფექტებითა და სხვ.

მაყურებლის ხედვის ხერხები იცვლებოდა იმდენად, რამდენადაც იცვლებოდა ეკრანზე მხატვრული გამოსახატვის საშუალებები, რაც ფორმირებას განიცდიდა ახალი ტექნოლოგიების ზემოქმედებით. კინემატოგრაფის გავლენით პუბლიკას განუვითარდა ე.წ. „მონტაჟური“ აღქმა დროით-სივრცითი სტრუქტურის მიმართ; ტელევიზიამ განავითარა და თავის ჩარჩოში მოაქცია ტელეაუდიტორია, კლიპურმა მონტაჟმა თანამედროვე მაყურებელს ახალი უნარი ჩამოუყალიბა - დაიჭიროს ნიშანი-ხატი ტელეეკრანზე, დისკრეტულად აღიქვას სხვადასხვა გამოსახულება, რომელიც დაკავშირებულია ერთმანეთთან ასოციაციური ჯაჭვებით. გამოსახულების ტრანსფორმირებისა და ვირტუალური სივრცის კონსტრუირების ახალი შესაძლებლობები აჩვევენ მაყურებელს, იხილოს ეკრანზე ყველაზე ფანტასტიკური მოვლენები. აუდიოვიზუალური საშუალებების ევოლუციის ანალიზი კიდევ ერთხელ გვარწმუნებს, რომ ახალი მოვლენები ცარიელ ადგილზე არ ჩნდება. ყოველი ახალი საშუალება, რომელიც ეკრანზე გამოისახება, უკავშირდება კინემატოგრაფიის მსოფლიო გამოცდილებას, ამასთანავე, ხშირად, მორიგი ესთეტიური გარღვევა, დიდწილად, იმეორებს რეჟისორთა წარსული ძიებების შედეგებს, მაგრამ უკვე ახალ ტექნოლოგიურ დონეზე.

დღეს, საეკრანო ხელოვნება არა მხოლოდ ეპოქათა გასაყარზე იმყოფება, არამედ სხვადასხვა ტექნოლოგიური ფიქსაციების, დამუშავების, ხმისა და გამოსახულების ტრანსლირების და, აგრეთვე, მაყურებელზე ზეგავლენის ორი სხვადასხვა ფსიქოლოგიური ხერხის მიჯნაზეა. ზოგიერთი მკვლევარი მიიჩნევს, რომ გამოსახულებისა და ხმის ფიქსაციის კომპიუტერულმა ხერხებმა ჩამოაყალიბეს აუდიოვიზუალური ხელოვნების განვითარების სრულიად ახალი ეტაპი და რომ ამის შედეგად მივიღებთ ხელოვნების ახალ სახეს; სხვები მიიჩნევენ, რომ მნიშვნელოვან ცვლილებებს, რომლებიც განახლებენ საეკრანო ეთერს, არ უნდა ველოდოთ; მათი აზრით, ახალი აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიები ვერ შეიტანენ თვალსაჩინო წვლილს. ასეთ შემთხვევაში, უნდა ვეძიოთ ე.წ. „ოქროს შუალედი“.

აღსანიშნავია, რომ ციფრული ვიდეოკამერებით გადაღებული ფიზიკური რეალობა თავისი შედეგებით პრინციპულად არ განსხვავდება კინემატოგრაფიული მეთოდით გადაღებული მასალისგან. ციფრული, არასწორხაზოვანი მონტაჟი თავისი შინაარსით მიახლოებულია კინემატოგრაფიულთან, სადაც შესაძლებელია კადრების „შეწებება“ მონტაჟის დროს, მაგრამ ეს ყოველივე იყო საკმაოდ რთული და შრომატევადი. ამას გარდა, ყველა ის ოპერაცია, რომელიც გადაღების შემდგომ მანიპულაციებს წარმოადგენდა, ახლა უფრო მარტივად ხორციელდება კომპიუტერული ტექნოლოგიების მეშვეობით, დროისა და ადამიანური რესურსების მცირე დანახარჯით.

დღევანდელი ცვლილებები, რომლებიც მიმდინარეობენ, ფიზიკური რეალობის ფიქსაციის პროცესებში, მასალის დამუშავებასა თუ ტრანსლირებაში ბევრად უფრო მნიშვნელოვანი ხასიათის მატარებლები არიან. დღეს, ფილმის გადაღების პროცესი ბევრად დაჩქარებულია. აღნიშნული პროდუქტის შესაქმნელად, ამჯერად, სულ სხვა უნარებია საჭირო, კერძოდ, განსხვავებულია ტემპი, აღქმის ხასიათი, აზროვნების სტილი. ჩვენს თვალწინ იცვლება თანამედროვე საეკრანო ნაწარმოების ესთეტიკა. იგი იქმნება უახლესი ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებით, რომელიც საშუალებას იძლევა, ნებისმიერ შემოქმედებით ფანტაზიას ხორცი შეასხას. შესაბამისად, იცვლება აუდიტორიის მიერ საეკრანო ნაწარმოებების აღქმა.

ტელემაუწყებლობის ახალი ხარისხი, მაღალი ციფრული გამოსახულებით HDV ფორმატში, თავის თავში, ე.წ. „ტექნოლოგიურ ესთეტიკას“ ატარებს, რომელიც გამოსახება „გამოსახულების ჰიპერფოტოგრაფიულობაში“, რაც სულ სხვა მოთხოვნებს უწესებს რეჟისორს, ოპერატორს, მხატვარს შემოქმედებით საქმიანობაში. არ არსებობს ფირების მექანიკური თუ ქიმიური დაზიანების წინაპირობა, გაუმჯობესებულია ფონოგრამის ხარისხი და არსებობს გამოსახულების თუ ხმის ტრანსფორმირების უსაზღვრო შესაძლებლობები.

საეკრანო ხელოვნება გადადის მისი განვითარების აბსოლუტურად სხვა საფეხურზე და ამ ახალი ტექნოლოგიური პროდუქტის ესთეტიკა, რომელიც ციფრული მატარებლებისა და კომპიუტერების მეშვეობით არის შექმნილი, დიდწილად, განსხვავდება მე-20 საუკუნის კინემატოგრაფისა და ტელევიზიისგან. კინოფირი კვლავ არსებობს, მაგრამ სულ უფრო

ხშირად, გადაღება ციფრული ვიდეოკამერების მეშვეობით მიმდინარეობს და ჩვენი პროექცია ტელეეკრანზე ციფრული ინფორმაციის მატარებლებიდან ხორციელდება.

აუდიოვიზუალური ტექნიკის განვითარების მნიშვნელოვანი არსი იმაში მდგომარეობს, რომ ტექნოლოგიური პროცესების სრულყოფა გრძელდება. მიმდინარეობს ტექნიკური საშუალებების, ინსტრუმენტების მინიმიზაცია, ჩანაწერის, ინფორმაციის გამოსახულების და ა.შ., რაც აფართოებს და მოსახერხებელს ხდის შემოქმედებით პროცესს.

მასობრივი კომუნიკაციების საშუალებების განვითარება მჭიდროდ უკავშირდება დემოკრატიის გაგებასთან, ვინაიდან მომხმარებლისთვის სულ უფრო და უფრო ხელმისაწვდომი ხდება ნებისმიერი საკომუნიკაციო საშუალება - ბეჭდვითი გამოცემა, ვიზუალური ფიქსაცია თუ აუდიოჩანაწერი. გასულ საუკუნეში, მეორე მსოფლიო ომის შემდეგ, მსოფლიომ ჩქარი ტემპით დაიწყო კინემატოგრაფიის პოპულარიზაცია ყოფით დონეზე კომპაქტური კინოკამერებით 16 და 8- მილიმეტრიანი კინოფირების გამოყენებით, დღეს კი ყოველდღიურობის განუყოფელი ნაწილი ვიდეოკამერაა. პერსონალური კომპიუტერი, რომელიც არც თუ შორეულ წარსულში ფუფუნების საგნად ითვლებოდა, ბევრისთვის ხელმისაწვდომია. პერსონალური კომპიუტერით მომხმარებელს შესაბამისი ცოდნისა და სურვილის შემთხვევაში, სახლიდან გაუსვლელად, შეუძლია დაკავდეს აუდიოვიზუალური პროდუქტის შექმნით, დაამუშაოს ხმა, გამოსახულება სხვადასხვა თანამედროვე სამონტაჟო პროგრამით, შექმნას საეკრანო ნაწარმოები ვიდეოარტის სტილში და ა.შ.

მისაღები ღირებულების ტექნიკის გამოჩენამ ბაზარზე და მრავალარხიანმა საკაბელო ტელევიზიამ ტელემაყურებელს საშუალება მისცა, მოამზადოს მრავალფეროვანი მასალა. სულ უფრო აქტიურად მიმდინარეობს პროფესიული და ყოფითი ხელსაწყოების კონვერგენცია. აპარატურა, რომელიც უფრო მეტად იძლევა ხარისხის მიღწევის საშუალებას, ასევე უფრო იაფი და ხელმისაწვდომია. ეს იმას ნიშნავს, რომ ადამიანები, რომლებიც შემოქმედებით უნარებს და პოტენციალს ფლობენ, კონკურენციას უწევენ პროფესიონალურ სტუდიებს, რაც ხელს უწყობს დამოუკიდებელ მწარმოებლებს, შექმნან მცირებიუჯეტის დოკუმენტური თუ მხატვრული ფილმები. რაც შეეხება მასობრივი ინფორმაციის საშუალებათა შემდგომ განვითარებას, უწინარეს ყოვლისა, უნდა ავლნიშნოთ სხვადასხვა

საკომუნიკაციო და საინფორმაციო საშუალებების ურთიერთშედწევა და კონვერგენცია, რაც სულ უფრო მეტად ზრდის კონკურენციას და სანდოობის მაღალ სტანდარტებს ამკვიდრებს.

რაც შეეხება კინოსა და ტელევიზიის, ტელევიზიისა და ინტერნეტის ურთიერთქმედებას, გამოსახულების მაღალმა ხარისხმა (HDV) არა მხოლოდ ახალი ტექნოლოგიების განვითარებას შეუწყო ხელი, არამედ გზა გაუხსნა კინოს რეალური კონვერგენციის პროცესს, ინტერნეტ-ტელევიზიებს ციფრული კინოთეატრების ბაზაზე, კერძოდ, მედიათეატრებს. ინტერნეტი ყოველწლიურად აფართოებს საკუთარ შესაძლებლობებს და ხდება ინფორმაციის მიღების უნივერსალური საშუალება, ნებისმიერი სახის ინფორმაციისა თუ კავშირისა, სატელეფონო კავშირისა კი. მობილური ტელეფონებიც ასევე საინფორმაციო კომბაინებად იქცნენ, თავისი ძირითადი ფუნქციის გარდა რომ ასრულებენ ფოტოაპარატის, ვიდეოკამერის, ტელევიზორის, კომპიუტერის თუ ჯიბის წიგნაკის ფუნქციას და ა.შ.

წინა საუკუნეში დაწყებული მულტიმედიური წარმოება დღეს ქმნის კომპიუტერული თამაშების სტუდიებს, ინტერაქციულ საგანმანათლებლო, პრეზენტაციულ თუ სარეკლამო რგოლებს, სადაც გამოიყენება აუდიოვიზუალური საშუალებათა მთელი არსენალი - დინამიკური გამოსახულება (მათ შორის, ანიმაცია), ფოტოგრაფია, სურათი, დიზაინი, გრაფიკული და ხმოვანი ტექსტი, მუსიკა. კომპიუტერის გზით შექმნილი ვირტუალური რეალობა საშუალებას გვაძლევს, ვიმოგზაუროთ წარმოსახვით მუზეუმებში, ქალაქის ქუჩებში, კოსმოსურ სივრცეში, ვრცელ წარმოსახვით, ხანდახან არარასებულ არეალში და ა.შ., აგრეთვე, გვიადვილებს ობიექტში შეღწევას და მის დათვალიერებას ნებისმიერი პროექციის ფარგლებში. ინტერაქციული პროგრამები შესაძლებელს ხდის, მივაღწიოთ თვითგანათლებას, მუდმივად დავხვეწოთ საკუთარი ცოდნა და უნარები ახალი სათამაშო ფილმების სიუჟეტების შეცვლით, ვირტუალური მტრების დამარცხებითა და ხელოვნური ბარიერების დაძლევით კომპიუტერულ თამაშებში.

მრავალი კულტუროლოგისა და სოციოლოგის აზრით, დღეს კაცობრიობა იმდენად მნიშვნელოვან განვითარების ეტაპს გადის, რომ ამ პროცესების ზემოქმედება ჩვენს ცხოვრებაზე შეიძლება შევადაროთ გზას ბარბაროსობის ხანიდან ცივილიზაციამდე. თუმცა დიალექტიკის კანონის შესაბამისად, ნებისმიერი მოვლენა ურთიერთსაწინააღმდეგო ტენდენციებს მოიცავს, ინფორმაციული ტექნოლოგიების ბოზოქარი განვითარება თავის



თავში არა მხოლოდ პოზიტიურ მხარეებს ატარებს. ერთ-ერთი პარადოქსი რევოლუციური ცვლილებებისა იმაში მდგომარეობს, რომ დემოკრატიზაცია, როგორც წესი, განაპირობებს საზოგადო კულტურის დაცემას. „მასკულტურის“ ფენომენი აუდიოვიზუალურ ხელოვნებაში უწყვეტად დაკავშირებულია ახალი ტექნოლოგიების დანერგვასთან და საინფორმაციო სივრცის გაფართოებასთან. ტელეარხების სიმრავლე აუდიოვიზუალური პროდუქციით მათ შევსებას მოითხოვს, რაც თავისთავად ამცირებს საეკრანო პროდუქტის ხარისხს და გავლენას ახდენს მაყურებლის გემოვნებაზე. მკვლევართა ერთი ნაწილი მიიჩნევს, რომ ტექნოლოგიური განვითარება ხელს უწყობს კულტურის დანგრევას მის ჩვეულებრივ გაგებაში, ნაციონალური კულტურების ნიველირებასა და ორიგინალური შემოქმედებითი იდეების გაქრობას. ო. შპენგლერი უსაფუძვლოდ მიიჩნევდა, რომ კლასიკური ხელოვნება წარსულში დარჩა: მე-18 საუკუნის ბოლოს გაქრობას იწყებს კლასიკური ზეთის საღებავების ფერწერა, ხოლო მე-19 საუკუნის ბოლოს ასევე ქრება კლასიკური სიმფონიური მუსიკა და ოპერა. რა თქმა უნდა, ფილოსოფოსის სიტყვებში შეიმჩნევა რაღაც დონის იმედგაცრუება და სასოწარკვეთა, ვინაიდან ის ხელოვნებად სცნობდა მხოლოდ ისეთ ხელოვნებას, რომელიც აღსავსეა ნამდვილი ორიგინალური იდეებით, ღრმა მსოფლმხედველობრივი განცდით, რომელიც დიდ გავლენას ახდენს მაყურებლის თუ მსმენელის სულზე და ამაში ჩვენც ვეთანხმებით ფილოსოფს.

შპენგლერის მიერ აღწერილი პროცესები მიმდინარეობს დღეს აუდიოვიზუალურ ხელოვნებაში. მე-20 საუკუნის კინემატოგრაფი განვითარების სულ სხვა ფაზაში შედის. თანამედროვე აუდიოვიზუალური ნაწარმოებების შემქნელები იგივე ხერხებს იყენებენ, რასაც იყენებდნენ კინოს შემქნელები მე-20 საუკუნეში, თუმცა თვითონ თანამედროვე აუდიოვიზუალური ნაწარმოების შექმნის მიმართ მიდგომა ძირეულად შეიცვალა.

აუდიოვიზუალის დახასიათებისას, უნდა გავიგოთ, რომელ სფეროში ვლინდება ეს ფენომენი, როგორ ურთიერთქმედებს თავის განსხვავებული ნიშან-თვისებების მქონე მეზობლებთან, ამ ურთიერთქმედებების შედეგად როგორ ფორმირდება სპეციფიკა და ჩვენთვის საინტერესო ობიექტის სოციალურ-კულტურული მნიშვნელობა.

ნებისმიერი ახალი მოვლენა იქმნება უკვე შექმნილის საფუძველზე, რადიკალური განსხვავებების მიუხედავად და მოქმედებს, როგორც თავისი წინამორბედის ფუნქციონალური მიმდევარი. ამ კანონზე დაყრდნობით ჩვენს კულტურულ შემეცნებაში

მყოფი აუდიოვიზუალის კატეგორია დაკავშირებულია კინოკულტურასთან. ჩნდება სულ უფრო მეტი აუდიოვიზუალური პროდუქტი, რომელიც თავიდან წარმოადგენს კინოკულტურის ანალოგიას, შემდეგ კი ანაცვლებს მას. ამგვარ ახალ ობიექტებს ენიჭებათ გარკვეული მნიშვნელობები, რომლის სემანტიკური ბუნდოვანება გარდაუვალია.

განვიხილოთ ორი ამგვარი მნიშვნელობის თეორიული ასპექტები: აუდიოვიზუალი და ელექტრონოგრაფია.

ტერმინი „აუდიოვიზუალი“ გამოიყენება როგორც სამეცნიერო, ისე პუბლიცისტურ ლიტერატურაში. აღსანიშნავია, რომ ტერმინები „აუდიოვიზუალური კულტურა“ და „აუდიოვიზუალური ხელოვნება“ საჭიროებენ დამატებით განმარტებას, ვინაიდან ისინი ძალიან ზოგადია. რა თქმა უნდა, აუდიოვიზუალის სემანტიკა საკმაოდ ბუნდოვანია. თუ მივყვებით ამ სიტყვის ზუსტ აზრს, შინაარსი მიდის ადამიანის სმენასთან და მხედველობასთან.

ტექნიკურ მიღწევებზე დაყრდნობით, ჩვენ ვიღებთ განვითარების ახალ საშუალებებს. ამას გარდა, იკვეთება პრობლემები და შეუსაბამობები, რომლებიც დაკავშირებულია ახალი ფორმების და მიდგომების გაჩენასთან ხელოვნებაში, ასევე საეჭვოა მათი სპეციფიკა და ონტოლოგიური ხასიათი. არის განსხვავება პირდაპირ ეთერში მოსმენილ "ცოცხალ" სიმფონიურ კონცერტსა და ჩანაწერში ნებისმიერი ელექტრონული თუ ციფრული მატარებლით (CD, DVD) აქდერებულ იგივე კონცერტს შორის? დირს თუ არა, რომ CD-დისკზე ჩაწერილი ნაწარმოები აღვიქვათ, როგორც ბგერათმხედველობითი მთლიანობა?

ამგვარი კითხვები დაკავშირებულია რეალურ საჭიროებასთან, შეიქმნას ახალი კომბინირებულ-კულტურული მასალა, რომელიც, ერთდროულად, მოიცავს წიგნს, ჟურნალს, ელექტრონულ თამაშს და სხვ. აუდიოვიზუალთან დაკავშირებულია ელექტრონოგრაფიის გაგება. საქმე ეხება ახალ ხმის ჩაწერის ტექნოლოგიებს, არა მხოლოდ ხმოვანს და მხედველობითს, არამედ ვირტუალური რეალობის ელემენტებს. იქმნება შესაძლებლობა, ხორცი შევასხათ იმ თავდაპირველ იდეას, რისთვისაც შეიქმნა კინემატოგრაფი. შეგახსენებთ ლოზუნგს კინოს პირველი წლებიდან: "შექმნა ფილმი, რომელიც ცხოვრების თანაბარი იქნება".

ელექტრონოგრაფიასთან მიმართებაში ყურადღებას იქცევს - "კომპიუტერული ხელოვნება", კერძოდ "კომპიუტერული აზროვნება." აქ არის დროისა და სივრცის სიმჭიდროვე. "ვირტუალური მანქანების" განვითარება ისეთი სწრაფია, რომ მათ, სისტემის მეშვეობით, შეუძლიათ უზრუნველყონ მიმღების სენსორული, მხატვრული აღქმა, რაც ხელოვანს აძლევს საშუალებას, მოახდინოს ნებისმიერი იდეისა თუ აზრის კომპიუტერული კონსტრუირება. ეს კი უკვე შემოქმედებითი ფანტაზიის ახალი რეალიზაციის შესაძლებლობაა. რადიკალურად იცვლება წარმოსახვითი კატეგორია კულტურაში. ეს ყოველივე შეიძლება შევადაროთ ძველ კომუნისტურ ლოზუნგს "ჩვენ დაბადებულნი ვართ, რომ ზღაპარი ვაქციოთ რეალობად". სწორედ ეს ტრივიალური ლოზუნგი შეიძლება ყველაზე მეტად მიესადაგებოდეს აუდიოვიზუალურ კულტურას.

შევეხით კიდევ ერთ ტერმინოლოგიურ პრობლემას, რომელიც დაგვეხმარება უფრო ღრმად აღვიქვათ ახალი აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიის კულტურული მნიშვნელობა. საქმე ეხება ერთი და იგივე მოვლენის სხვადასხვა აზრობრივ მნიშვნელობებს სხვადასხვა ენაში. მაგალითად ის, რაც ფრანგულად არის „image de synthese“ (სინთეზური გამოსახულება), რუსულ ენაზე ითარგმნება როგორც "კომპიუტერული გრაფიკა." იგივე სიტყვა ინგლისურ ენაში ითარგმნება, როგორც "კომპიუტერული ანიმაცია" და, საბოლოოდ, ტერმინის სრული თარგმანია "კომპიუტერული განსახიერება" ან "კომპიუტერული ანიმაცია."

ანალოგიური მოვლენა შეიძლებოდა გენახათ კინოკულტურაშიც, როდესაც ინსტიტუტების სახელწოდებები, რომლებშიც მიმდინარეობდა ფილმების ჩვენება მიუთითებდნენ ფენომენის სოციალურ-კულტურულ სპეციფიკაზე თითოეულ ქვეყანაში. მაგალითად, საფრანგეთში - theatre de cinema, აშშ-ში - nickelodeon, გერმანიაში - Lichtspielsalle. აქცენტი კეთდებოდა ან თეატრთან კავშირზე, ან, უბრალოდ, გასართობთან, ან ხელოვნებასთან. ტერმინი "კომპიუტერული გრაფიკა" გაჩნდა რუსეთში, იმიტომ რომ ფენომენი გაჩნდა კომპიუტერული პროექტირების სფეროში და მხოლოდ მოგვიანებით მას იყენებდნენ რეკლამებში, ანიმაციაში და მთელ მხატვრულ ხელოვნებაში. ახლა კი სულ უფრო მეტად ვითარდება და მტკიცდება ტერმინი „კომპიუტერული ანიმაცია."

ახალი ტექნიკური შესაძლებლობებით კომპიუტერულ გრაფიკას მხატვრები უფრო მეტად იყენებენ საკუთარი ფანტაზიებისა და იდეების რეალიზაციისთვის. მეცნიერები კი -

მხატვრული წარმოსახვის გამოცდილებას, მხატვრის ნამუშევარს, ინტუიციურ პოტენციალს თუ სხვას, მეცნიერული აღმოჩენებით რეალობაში ამკვიდრებენ. აღსანიშნავია, მხატვრული სამუშაოების უფრო და უფრო ფართო გამოყენება კომპიუტერულ თამაშებში.

"აუდიოვიზუალურ კულტურაზე" საუბრისას უნდა ვიცოდეთ, რომ ჩვენს წინაშე მკაფიოდ ლოკალიზებული რეგიონი თავისი კონკრეტული სუბიექტების სტაბილური კომპლექტით. მეორე მხრივ, დასავლურ კულტურაში დადგინდა ცნება "audiovisual", რომელსაც უკავია ნაკლები საზღვრები. ნებისმიერ მკვლევარს უწევს სამუშაო ტერმინების დაზუსტება, რათა არ აღმოჩნდეს „სხვის ტერიტორიაზე“.

როგორც წესი, აუდიოვიზუალის მნიშვნელოვან თვისებად ითვლება ახალი ტექნოლოგიების აუცილებელი გამოყენება პროცესებში, ამიტომ თეატრალური სპექტაკლები ან სახალხო კონცერტები ბოლო დრომდე გამოირიცხებოდა ამ სფეროდან. რა თქმა უნდა, მხატვრული აქტივობის ტრადიციული ფორმებიც მოექცნენ ახალი ტექნოლოგიების გავლენის ქვეშ. ვიდეოკულტურაზე საუბრისას, მხედველობაში გვექნება აუდიოვიზუალის ის ნაწილი, რომელიც დაკავშირებულია ელექტრონულ ჩაწერასთან, თარგმანთან, ბეჭდვასთან, ხმის და გამოსახულების განვითარებასთან. ნათელია, რომ ვიდეოკულტურის მთავარი შემადგენელი ნაწილი ტელევიზიაა. მეორე მხრივ, კინო არის ტელევიზიისა და ვიდეოს აშკარა წინამორბედი, რომელშიც გამოსახულება ტრადიციულად ფიქსირდება ფიზიკური და ქიმიური ხერხებით (თუმცა ხმა რამდენიმე ათწლეული იწერებოდა ელექტრონული ხერხით). ამავე დროს, აღმოცენებული ალტერნატივა - "ციფრული" და "ელექტრო" კინო - ეს უკვე ვიდეოკულტურის პრობლემატიკაა.

ტერმინის მნიშვნელობის გაცნობის შემდეგ, უნდა დავაზუსტოთ, კერძოდ, რომელმა მოვლენამ განაპირობა ესა თუ ის ტერმინი, მისი დამკვიდრების აუცილებლობა კულტურაში და შემდეგ უკვე უკეთ შეიძლება გავიგოთ და დავახასიათოთ იმ მოვლენის სტრუქტურა, რომელსაც აღნიშნავს ეს ტერმინი.

არცთუ ისე იშვიათად, აუდიოვიზუალური კულტურის სინონიმად იყენებენ ეკრანის კულტურას. ამ შემთხვევაში ზუსტადაც ეკრანი ხდება აუდიოვიზუალის ცენტრალური შემადგენელი ნაწილი. მასში თანაბრად ერთიანდება უზარმაზარი კინოეკრანი, მობილური მინიატურული ეკრანი, ტელევიზორის ეკრანი და გაზეთის ეკრანი.

სულ უფრო და უფრო იჭრება მრავალფუნქციური ეკრანი განათლებაში, დასაქმებაში, ინფორმატიკაში, ჯანმრთელობაში და, რაღა თქმა უნდა, მხატვრული შემოქმედებაშიც.

ეკრანთან ამგვარ მიჯაჭვულობას სხვა ფაქტორებიც განაპირობებს: სწრაფად იზრდება ინფორმაციის მწარმოებელთა რიცხვი, ჩნდება ახალი კომპიუტერული თამაშები და სხვ. ჩვეულებრივი ადამიანი ხდება არა მხოლოდ მომხმარებელი, არამედ ვიდეოინფორმაციის შემქმნელი.

ამასთანავე, ეკრანი ხდება არა მხოლოდ პასიური ტექნიკური კომპონენტი აუდიოვიზუალის შექმნისას, არამედ მხატვრული გამოხატვის სპეციფიკური საშუალებაც. მაგალითად, ამერიკელი ვიდეომხატვარი ბილ ვიოლი თავის შემოქმედებაში მოძრავი ეკრანის ნაცვლად იყენებს რთულ კონსტრუქციას, რომელშიც შერწყმულია გაუმჭვირვალე, გამჭვირვალე და შუშის სიბრტყე. თანამედროვე ტექნოლოგიები გვთავაზობს, არა მხოლოდ ეკრანის ფორმების მრავალფეროვნებას, არამედ მის გამორიცხვას აუდიოვიზუალური ნაწარმოების პრეზენტაციის პროცესიდან. ამ პროცესში უნდა განვასხვავოთ კიდევ ერთი აუდიოვიზუალური კულტურის მოხმარების მნიშვნელოვანი კონცეფცია.

ახალი ტექნოლოგიები ყოველთვის ცვლიდნენ ადამიანის აქტივობებს და ხასიათს. მაგალითად, ზეპირმეტყველებიდან წერაზე გადასვლა, შეცვალო ადგილი და შეთანხმებები თეატრალურ დადგმაში, საღებავის „ტუბიკების“ გამოჩენა ღია ჭიქების შემდეგ (რაც აღმოჩნდა მნიშვნელოვანი ფაქტორი იმპრესიონისტების სამუშაოში), პრესის გადასვლა ფურცლებიდან ელექტრონულზე: CD, ინტერნეტი.

როდესაც ახალი ტექნოლოგიები გლობალიზაციის ფარგლებში იცვლიან ნაცნობ ფორმებს შრომის, დასვენების, შემოქმედების სფეროში, გვიწევს ტრადიციული მიდგომები შევცვალოთ და გავხადოთ უფრო მრავალფეროვანი. ეს, უმეტესად, ეხება იმ საზოგადოებას, რომელიც სულ უფრო აქტიურად იყენებს mass media-ს, აუდიოვიზუალს და მულტიმედიურ ტექნოლოგიებს.

ამგვარი პროცესები 1970-1980 წლიდან აიძულებს ხელოვნებისა და კულტურის ექსპერტებს, სულ უფრო ხშირად მიმართონ მხატვრული და ესთეტიკური საქმიანობის ტექნიკურ, ეკონომიკურ და ორგანიზაციულ ასპექტებს.

## აუდიოვიზუალური სინკრეტიზმი კულტურისა და ხელოვნების ისტორიაში

ვიზუალური გამოსახულებები, თითქოს, შერწყმულია შვიდი ფერის სპექტრთან ისევე, როგორც მუსიკალური ბგერის გამა, რაც გვაძლევს დიდ სივრცეს აკორდებში. ცნობილია, რომ გამოსახულებას შეუძლია, დაეყრდნოს მუსიკას, მუსიკას კი შეუძლია ვიზუალირდეს.

პირველყოფილობა შეიცავს სინკრეტიზმის ჩანასახებს. სინკრეტული იყო, მაგალითად, პირველყოფილი ადამიანის ხანაში შექმნილი ხელოვნება. აქ იგრძნობა შემადგენელი ელემენტების სუსტი ორგანული ერთიანობა, განსხვავება არის სტილსა და სულში. კულტურის ისტორიაში გენეოლოგიასთან დაბრუნება ხდება მე-19, მე-20 საუკუნის მიჯნაზე. ახალ ტექნოლოგიურ-მხატვრულ ფორმაში აუდიოვიზუალის რეპროდუქცია ივსება ესთეტიკური თვისებებით, სრულყოფილი დროით და მხატვრულ-შემოქმედებითი შესაძლებლობებით. ტელევიზიის დანერგვასთან ერთად ჩამოყალიბდა გამოსახულების აქტიური გამოყენების კულტურული ბაზა. იცვლებოდა აღქმის თავისებურებები. გამოსახულების სხვადასხვა ტიპები სინთეზირდებოდა ტელევიზიაში და იყენებდა წინამორბედის გამოსახულების ფორმებს. ტელეგამოსახულების პროგრამულობამ გზა გაუხსნა ხელოვნების ოსტატებს. თვითონ ტელევიზიის ბუნება გაჟღენთილია სინკრეტიზმით, რაც იმას ნიშნავს, რომ იგი მრავალფეროვანი ელემენტების ერთიანობაა. ასეთივე ცვლილება მოხდა კომუნიკაციის ტიპებში ზეპირიდან, წერილობითამდე და ბეჭდურიდან აუდიოვიზუალურამდე.

სინკრეტიზმის ჩამოყალიბებას ხელი შეუწყო: ტექნიკის განვითარებამ და მრავალფეროვანმა გამოყენებამ, აუდიო და ვიზუალის შერწყმამ, კომპოზიციის მართვამ, ეკრანული გამოსახულების საოჯახო, ყოფით სფეროში შეღწევამ.

ასე იქმნება პირობები "კულტურული გარემოს გაორმაგებისთვის" (კულტურის აუდიოვიზუალიზაციისთვის). წარმოიქმნა შერწყმა (გამოსახულება +ხმა, მათ შორის მუსიკა, ხმაური). მეოცე საუკუნემ წარმოშვა ეკრანული კულტურა, რომელიც დაკავშირებულია წინაისტორიის სანახაობრივ ფორმებთან. აუდიოვიზუალის კულტურის ცვლილებებს და მასთან დაკავშირებულ ხელოვნების სახეებს შეაქვთ მნიშვნელოვანი მხატვრული ცვლილებები კულტურაში.

სინკრეტიზმისკენ სწრაფვის პერიოდში თითოეულმა ხელოვნების ნიმუშმა გაიარა რამდენიმე ეტაპი.

პირველი ეტაპი - "მაღალი რანგის ხელოვნების" იმიტაცია, აკადემიური ფერწერის მსგავსება, პიესების დადგმა და რომანების ინსცენირება.

მეორე ეტაპი - ტელევიზიისა და ხელოვნების გამიჯვნა ახალი ხელოვნების ფორმისგან, რომელიც გარდაისახება ეკრანულ გამოსახულებად.

მესამე ეტაპი - ხელოვნების ესთეტიკური პოტენციალის გაფართოება იწვევს მხატვრული მეთოდების განვითარებას. საინტერესო მოძრაობისა და დროის დაფიქსირება მოახერხა კინემატოგრაფმა. მრავალფუნქციური გამოსახულების შეერთება მოძრაობასთან, რომელსაც მართავდა ადამიანი, ეხმარებოდა სტატიკის გადალახვას. ეს იყო ფანჯარა სხვა სამყაროში, ხილული და ხელშესახები.

მეოთხე ეტაპი - მოიხსნა ეკრანთან მიჯაჭვულობა. დასწრების ეფექტმა, მრავალფეროვანმა ინფორმაციამ და უშუალო კონტაქტმა გამოიწვია ინტერაქტიული სინკრეტიზმი.

მეხუთე ეტაპი - ფილმი მიკროსამყაროზე ხელოვნების სინთეზში. აქ ნათლად ვხედავთ საპირისპირო გავლენას ტრადიციულ ხელოვნებაზე: თეატრი, ტექნიკური ხელოვნება. ამას ხელი შეუწყო სატელევიზიო პროგრამების თეატრალიზებამ, ხელოვნების ფორმის გარდაქმნამ და სხვ.

იყო დრო, როდესაც ადამიანს ესაჭიროებოდა დაფიქრება კულტურის ვიზუალიზაციის მეშვეობით. კინომ გაააქტიურა ის, რასაც ვერ ამჩნევდნენ და რაც იყო უცხო მათთვის.

თანამედროვე ხელოვნებაში გაიზარდა ინტერესი გამოსახულებების მხატვრულად აღქმის მიმართ. დიდ მნიშვნელობას იძენს ხელოვნების სინთეზი მრავალგანზომილებიან კინოგამოსახულებაში, მხატვრული ფორმების გამოყენებაში, სინკრეტულ კომპლექსებში და სხვ. მხატვრული ურთიერთქმედება ვლინდება სხვა ხელოვნების ნიმუშებში.

ლოგიკური და ინტუიციური აღქმა, წარმოსახვითი და კონცეპტუალური აზროვნება თვალის მოძრაობა ასახავს ადამიანის აზროვნების პროცესს.

მენტალობა - (ლათ. mentality - გონებრივი, სულიერი) - ადამიანის შიდა ინტელექტუალური სამყარო, აზროვნება, გონება, მსოფლმხედველობა, ფიქრი. მენტალობა მოიცავს ღირებულებებს, ემოციებს, ინტერესებს. ამავდროულად, ეს არის ფსიქიკური პროცესი. განასხვავებენ ადამიანის მენტალობის შემდეგ სახეებს: ვიზუალურს, კომპლექსურს, ვიზუალურად დინამიურს, ინტუიციურს.

ვიზუალური ფორმის მენტალობასთან დაკავშირებულია აღქმა.

მხედველობითის აღქმისას ვერ ვიღებთ ინფორმაციას.

ინტუიციური მოქმედება დაკავშირებულია გრძნობასთან. ინტუიციური აღქმა ეფუძნება რეალური ტენდენციების ფორმებს.

ლოგიკური აღქმა დაკავშირებულია დისკუსიურ პროცესებთან. აღქმის ლოგიკური ნიშნები წარმოადგენენ ვიზუალური დისკუსიის უმაღლეს დონეს.

აზროვნება - ინდივიდის შემეცნებითი საქმიანობის პროცესია.

განასხვავებენ ვერბალურ, ლოგიკურ და ვიზუალურ აზროვნებას.

კონცეპტუალური აზროვნება - აზროვნების ტიპი, რომელიც ხასიათდება ლოგიკური კონსტრუქციების გამოყენებით. ის მოიცავს იდეების განხორციელებას.



წარმოსახვითი აზროვნება უკავშირდება სიტუაციების წარმოდგენას და მათში ცვლილებებს. ერთი და იგივე გამოსახულება შეიძლება დაფიქსირებული იყოს რამდენიმე ხედვით. წარმოსახვითი აზროვნების მნიშვნელოვან თვისებად შეიძლება ჩაითვალოს უჩვეულოსა და წარმოუდგენლის შერწყმა.

შემოქმედებითი აზროვნება შედის ფორმების ასახვის სისტემაში. წარმოსახვითი სინთეზი შეიძლება განხორციელდეს აზროვნების სამი ტიპის მეშვეობით: ვიზუალურ-ხატოვანით, სახვითითა და კონცეპტუალურით.

ინტუიციური აღქმისა და შემოქმედებითი აზროვნების გადაკვეთაზე არის ცნება "წარმოსახვითი ხედვა მსოფლიოში". მას შემდეგი თვისებები ახასიათებს: შთაბეჭდილებების სინთეზი, თვალის მოძრაობები, ხედვის ახალი გზები და სხვ.

წარმოსახვითი ხედვა - ეს შიდა და გარე ხედვის სინთეზია, რომელიც უკავშირდება ვიზუალურ ხედვას. მისი დამახასიათებელი თვისებაა - გარე და შიდა ხედვის ინტეგრაცია. წარმოსახვით ხედვასთან ახლოს არის ემოციური ინტუიციის გაგება. აუდიოვიზუალური აზროვნება, პირიქით, ეფუძნება ლოგიკურად განსაზღვრულ აღქმას.

### **მხედველობისა და სმენის ფსიქოფიზიოლოგია. სიზმრის ფენომენოლოგია**

ბიორეცეპტორები - ეს არის ანალიზატორების სისტემა, რომელსაც შეუძლია, აღიქვას არსებული გარემო. ასევე ითვლება, რომ ეს არის ნერვული დაბოლოებები, რომლებიც იღებენ ინფორმაციას შიდა და გარე სამყაროს ცვლილებებზე. მათი აღზნება გამოწვეულია მექანიკური ან ქიმიური ფაქტორებით. თითოეული რეცეპტორის უჯრედი რეაგირებს შინაგანი გარემოს მოვლენებზე.

მხედველობა - ადამიანის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი მგრძობელობითი და რაც მთავარია, აღქმითი ორგანოა. მასში აღმოცენდებიან ფოტორეცეპტორები, რომელთა მეშვეობითაც გადაიცემა და გარდაიქმნება ინფორმაცია ნერვული ფენების ვიზუალურ სისტემაში.

ბგერითი სიგნალები წარმოადგენენ სხვადასხვა სიხშირისა და ძალის საჰაერო რხევებს. ისინი ალაგზნებენ სმენით რეცეპტორებს.

განსხვავება მხედველობით და სმენით ორგანოებს შორის შემდეგში მდგომარეობს: მხედველობა ასრულებს გადაწყვეტ როლს სივრცის აღქმაში, მათ შორის, ვიზუალურ ფორმებს, ობიექტების ტოპოგრაფიას და ა.შ. ფორმის აღქმის უმეტეს ინფორმაციას ატარებს კონტური, როგორც ორი სახის რეალობის ზღვარი. დადგინდა, რომ კონტური შეიძლება გამოირჩეოდეს განმეორებით პროცესში: ასე იქმნება ობიექტების ფორმის იმიჯი. საგნების სიღრმისა და მანძილის აღქმა ხორციელდება შორეული ობიექტების ორმაგი ფიქსაციით. ამასთან ერთად, ორივე თვალის ვიზუალური ხაზები ხდება პარალელური. სივრცით აღქმაში მნიშვნელოვან როლს თამაშობს მიმართულების აღქმა, რომელშიც ვხედავთ ობიექტს. ის განისაზღვრება მისი ადგილმდებარეობის გამოსახულებით ბადურაზე.

სმენა, მხედველობისგან განსხვავებით, თამაშობს წამყვან როლს ანალიზატორების რიგის სისტემის დროის აღქმაში. სმენითი შეგრძნებები ასახავს სტიმულის დროებით თვისებებს, მის ხანგრძლივობას, სიხშირეს, ტონსა და მოცულობას.

სიზმარი - კარი სხვა სამყაროში, რომლის მეშვეობითაც ვამყარებთ კონტაქტს სხვა სამყაროსთან. არისტოტელეს მიხედვით, ეს არის მოვლენა, რომელიც აღემატება ადამიანის სულის არსს და რომლის შედეგია ტვინის ამოქმედება. სიზმარში არაჩვეულებრივ და ფანტასტიკურ სურათებს ვაწყდებით. სუბიექტი აღიქვამს საკუთარ თავს სწრაფად ცვალებად გარემოში, არეულია დრო, შესაძლოა, გაჩნდნენ ადამიანები წარსულიდან.

აღსანიშნავია, რომ ადამიანი ვერ აღიქვამს საკუთარ თავს სიზმარში, რის შედეგადაც არ არის კრიტიკული დამოკიდებულება მომხდარ მოვლენებთან მიმართებაში (როტენბერგი, 1984). სიზმარი - არის ადამიანის ცხოვრებისეული გამოცდილების შედეგი, ასევე ადრე მომხდარ მოვლენათა ანარეკლი. ივანე სეჩენოვი სიზმარს უწოდებდა რეალური კომბინაციების არსებულ შთაბეჭდილებებს.

ზიგმუნდ ფროიდი მიიჩნევდა სიზმარს საკუთარი ფსიქოლოგიური აქტივობის პროდუქტად, რომელსაც ჰქონდა ნათელი, მკაფიო ან ფარული აზრი. ხშირად, სიზმარში

აზრები, რომლებიც გამოხატავს სურვილს მომავალზე, იცვლება სურათით, რომელიც მიედინება აწმყოში.

სიზმრის აგებულებას, ძირითადად, წარმოადგენს ვიზუალური გამოსახულებები. იგი აკეთებს ლოგიკურ ხაზს დროსა და სივრცეში, როგორც მხატვარი აერთიანებს ნახატში სხვადასხვა ეპოქებს, დროსა და ხალხს. აქ მიმდინარეობს ფსიქოლოგიური მასალის გადამუშავება. სიზმრის გამოსახულების ანალიზიდან ვხედავთ რეალობისა და ფანტასტიკის შერწყმას, დროის არევას, გაჩენილი აზრების ვიზუალიზაციას და სხვ. სიზმრისთვის დამახასიათებელია არაჩვეულებრივი, განსხვავებული მსჯელობა. აქედან გამომდინარე, ფიქრები არ ეყრდნობა ლოგიკასა და გონებას, არამედ მისდევს არაცნობიერ მოთხოვნილებებს.

ეს ყველაფერი აახლოვებს სიზმარს ვირტუალურ რეალობასთან და თან გვევლინება თოთოეული ადამიანის შინაგანი ხედვის შემქმნელად. ვირტუალური რეალობა წარმოადგენს გამომუშავებულ, ხელოვნურად შექმნილ რეალობას, სიმულირებულ გამოცდილებას და გრძნობებს.

ვირტუალური მოვლენა - ეს არის მოვლენა, რომელიც შეიძლება მოხდეს ან არ მოხდეს, შეიძლება იყოს ჩვეულებრივი ან გამოგონილი. ვირტუალური რეალობა - ეს არის მგრძნობელობითი, ცხოვრებისეული რეალობა. ფსიქოლოგიური, ვირტუალური რეალობა აისახება აქტივობის ხასიათში.

ანალიზი გვიჩვენებს, რომ ვიზუალური სისტემა ადამიანს აწვდის სენსორულ სტიმულებს, ადამიანი კი წარმოსახვაში თავად ქმნის ნივთების გამოსახულებებს. ეს ნიშნავს, რომ მსოფლიოს ხატი არის ვირტუალური და ამავე თვისებებს ატარებს ხედვა, აზროვნება და იდეა. ვირტუალური რეალობა თავის თავში აერთიანებს არსებული რეალობის ფიზიკურ და არაფიზიკურ ქვესისტემებს. სამყარო, რომელიც ადამიანს სიზმარში ევლინება, არა მხოლოდ არსებობს, არამედ გამომუშავდება ფსიქიკის მიერ. ადამიანი არამ ხოლოდ ხედავს ან ესმის, ან ფიქრობს, არამედ ამუშავებს მასალას, შეაქვს ლოგიკა და ელოდება მოვლენათა განვითარებას.

სიზმრის მოვლენებს, როგორც ფროიდიმ აჩვენა, აქვთ ღირებულება აღქმის ლოგიკაში. სიზმრის დრო მნიშვნელოვნად განსხვავდება ჩვეულებრივისგან. ვირტუალური მოვლენების

ფონზე ადამიანს, შეიძლება, გაუჩნდეს სხვადასხვა მდგომარეობა. იუნგის მიხედვით, სიზმარში ვლინდება ფანტაზია. ტექნიკით მანიპულირებამ, ახალი ეფექტების შექმნამ, ხელი შეუწყო ვირტუალური სამყაროს გაჩენას. ამასთანავე, იქმნებოდა კომუნიკაციური მთლიანობის და ინტერაქტიული სინკრეტიზმის სპეცეფექტი. რიტუალური მსოფლმხედველობა დაჩრდილა პირადმა ზრახვებმა. სინკრეტიზმისა და აუდიოვიზუალის სხვადასხვა სახეები ჩნდება გონებაში. აქედან ყალიბდება მსოფლიოს აღქმის ორი ფორმა: ლოგიკური და ინტუიციური.

აუდიოვიზუალური სინკრეტიზმი თავს იჩენს ფსიქოფიზიოლოგიურ დონეზე. მხედველობის და სმენის ბიორეცეპტორების მოქმედების ანალიზმა აჩვენა რომ, მხედველობით- სივრცითი ორიენტაცია წამყვანია. მხედველობითი და სმენითი შეგრძნებები იძლევიან სივრცის განვითარების სურათს. ფსიქიკური აუდიოვიზუალური სივრცე მჭიდროდაა დაკავშირებული მედიასთან. ხელოვნებაში, საჭიროებების საფუძველზე, ყალიბდება ფსიქოკრეატიული აუდიოვიზუალური სივრცე. აუდიოვიზუალურ ფსიქიკას მიეკუთვნება ვირტუალური რეალობა, რომელსაც შეუძლია ფიქრების ვიზუალიზაცია, დროის შეკუმშვა და სხვ.

სინკრეტული მთლიანობისა და ადამიანის აუდიოვიზუალის პოტენციალზე დაყრდნობით, შეიძლება, განვითარდეს ტექნიკური, საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ხელოვნება, რომლის ახალ შესაძლებლობებს მივყავართ ადამიანის ხარისხობრივ ცვლილებებთან.

## მეორე თავი

### აუდიოვიზუალური კულტურის სამეცნიერო კონტექსტი

აუდიოვიზუალური კულტურის კონტექსტზე საუბრისას, უნდა აღინიშნოს მისი განხილვის ორი შესაძლებლობა. პირველი შესაძლებლობა დაკავშირებულია თავად მეცნიერებასთან. ამ თვალსაზრისით, განვიხილავთ, რას წარმოადგენს მეცნიერება - როგორც

ცოდნა ადამიანურ კულტურაში. ამ კონტექსტში საინტერესო და საკამათოა ის პრობლემა, თუ როგორ ახდენენ გავლენას ადამიანის კულტურის კოლექტიური წარმომადგენლები მეცნიერების განვითარებაზე. მეორე შესაძლებლობა დაკავშირებულია ადამიანის თანამედროვე წარმოდგენებთან აუდიოვიზუალურ ელემენტებზე. ამ მხრივ, საინტერესოა ადამიანის აღქმის ზოგიერთი სამეცნიერო თეორია.

მეცნიერებას აქვს მთელი რიგი თვისებები, რომლებიც აერთიანებენ მას ხელოვნებასთან და კულტურასთან. პირველ რიგში, მეცნიერება არის ადამიანის კულტურის განუყოფელი ნაწილი. ეს ნიშნავს იმას, რომ მეცნიერება, როგორც კულტურა, არსებობს საზოგადოებაში. ის, როგორც კულტურა - მოიცავს ადამიანის ქცევების, ნორმებისა და ტრადიციების რეპროდუქციას. მეცნიერებას აქვს საკუთარი სამეცნიერო ნიმუშები და ხელსაწყოები. მეცნიერება - როგორც კულტურა თანამედროვე ტექნოლოგიური ცივილიზაციის განუყოფელი ნაწილია. იგი აყალიბებს ცივილიზაციას და დამოკიდებულია მასზე.

ამ უკანასკნელის საქმიანობა დაკავშირებულია ინდივიდუალურ ან კოლექტიურ შემოქმედებასთან. მეცნიერები, ისევე როგორც მწერლები და მხატვრები, ქმნიან ახალ ნიმუშებს და იწვევენ მოლოდინს საზოგადოებისგან. მეცნიერება - როგორც კულტურა ითვლება სოციალური და სახელმწიფო მმართველობის თანამედროვე ტექნოლოგიად. არსებობს განსხვავება მეცნიერებასა და კულტურის სხვა ფორმებს შორის. მაგალითად, ის განსხვავდება ხელოვნებისგან, მხატვრული ლიტერატურისა და რელიგიური ცოდნისგან.

კარლ პოპერის მიხედვით - მარქსიზმი და ფროიდიზმი არ არის მეცნიერებები, არამედ იდეოლოგიებია. როდესაც ადამიანი იჯერებს იდეოლოგიას, მას არ უჩნდება კითხვები და ეჭვები იდეოლოგიურ დოგმებზე. პოპერის აზრით, ეს მიდგომა არ არის მეცნიერული.

ამერიკელმა ფილოსოფოსმა თომას კუნმა ჩამოაყალიბა მეცნიერების განვითარების თეორია, როგორც ტრადიციებისა და ინოვაციების ტრანსფორმაცია. მან შენიშნა, რომ სხვადასხვა თეორიებს შეუძლიათ დაჯგუფდნენ იდეოლოგიის გარშემო. ამ სახის ცნებებს ის პარადიგმებს უწოდებდა.

მეცნიერები დამოკიდებულნი არიან მათი აზრის გამზიარებლებსა და კრიტიკოსებზე. სწორად ეს წარმოადგენს მეცნიერული პროგრესის მამოძრავებელ ძალას. როდესაც მეცნიერება კრიტიკის მსხვერპლია, ის იცილებს ამ კრიტიკას. მეცნიერული ცოდნის უნივერსალურობა ხდება ილუზია. მეცნიერება თვითონ ქმნის მეცნიერული რაციონალურობის საზღვრებს. ეს კომუნიკაცია ელიტარულ-იერარქიულიდან გადაიქცევა ინტერაქტიულად.

მთელი ცხოვრების განმანვლობაში ადამიანი ურთიერთქმედებს გარემოსთან ხუთი გრძნობათა ორგანოს მეშვეობით. ადამიანის განვითარების თანამედროვე ეტაპი მიმდინარეობს გლობალური ცვლილებების გავლენის ქვეშ. კომპიუტერული რევოლუცია, აუდიოვიზუალური კულტურის მზარდი გავლენა, სოციალური ცვლილებები. საზოგადოების გადასვლა განვითარების ახალ საფეხურზე დაკავშირებულია ახალ საინფორმაციო ტექნიკასთან და პიროვნების ადაპტაციასთან ახალ რეალობაში. საინფორმაციო საშუალებათა ბობოქარმა განვითარებამ შეცვალა დიდაქტიკური ლანდშაფტი და სასწავლო აუდიტორია, ამდღა მოსწავლეთა ზოგადი ინტელექტუალური დონე. თანამედროვე მოსწავლეები - ეს ის თაობაა, რომელიც მთლიანად აღზრდილია საინფორმაციო ტექნოლოგიების გავლენით. ახალი დროება -ეს არის ცვლილებებისა და სიახლეების პოლიგონი. როგორც უკვე ავღნიშნეთ, ძალიან დიდ მნიშვნელობას იძენს მასობრივი ინფორმაციის საშუალებები. კომპიუტერების დიაპაზონი, რომელიც ტელესაკომუნიკაციო სისტემებს უკავშირდება, ფართოვდება ყოველდღე. ტელევიზია დიდი ძალაუფლებით შემოვიდა თანამედროვე საზოგადოების ცხოვრებაში. მას აქვს უზარმაზარი გავლენა მასობრივ ცნობიერებაზე, იგი მთლიანად შეესაბამება ჩვენი ეპოქის სოციალურ მოძრაობებს გლობალური პრობლემების ჩათვლით. აუდიოვიზუალური კულტურის ქრონოლოგია მოიცავს აუდიოვიზუალური ტექნიკური საშუალებების განვითარების შემდეგ ეტაპებს.

„კამერა ობსკურას“ აღწერა პირველად მოგვცა ლეონარდო და ვინჩი 1500 წელს. მან პირველმა აღმოაჩინა, რომ ანარეკლის ზომა სინათლის სხივის კედლიდან დაშორებაზეა დამოკიდებული. თუმცა მთავარი გამოგონებები აუდიოვიზუალური საშუალებების სფეროში მე-19 საუკუნის ბოლოს და მე-20 საუკუნის დასაწყისში მოხდა.

**ფოტოგრაფია.** მიუხედავად იმისა, რომ ფოტოგრაფიის ისტორიად შეიძლება ჩავთვალოთ ფოტო „ხედი ფანჯრიდან“, რომელიც გააკეთა ნიეპსმა 1826 წელს, „კამერა-ობსკურას“ მეშვეობით ხის ფირფიტაზე, რომელიც დაფარულია ასფალტის თხელი ფენით, ფოტოგრაფიის გამოგონების წლად 1839 წელი მიიჩნევა. მაშინ როცა დაგერმა, რომელმაც ნიეპსთან ერთად მუშაობის პროცესში გამოიგონა მეთოდი, გამოსახულების მიღების ლითონის ფირფიტაზე, რომელიც ცეცხლით იყო დაფარული. მალე, ინგლისელმა ჰენრი ფოქს ტოლბოტმა გამოიგონა ფოტოგრაფიული გამოსახულების მიღების სხვა მეთოდი და კალოტიპია დაარქვა. გამოსახულების მატარებლად გამოიყენა ქალაღი, რომელიც გაჟღენთილი იყო დაქლორილი ვერცხლით. ტოლბოტმა მიიღო მსოფლიოში პირველი ნეგატივი.

ელექტრონული ტელეგრაფი 1840 წელს მორზემ შექმნა. ფოტოტელეგრაფის პირველი პროექტები, რომლებიც შორ მანძილზე უძრავი გამოსახულებების გადაცემის საშუალებას იძლეოდნენ, 1840 წელს, ბენისა და ბეკუელის მიერ შეიქმნა. 1876 წელს ალექსანდრ ბელმა გამოიგონა აპარატი/ტელეფონი, რომელიც მავთულების მეშვეობით საშუალებას გვაძლევდა გადაგვეცა ბგერები დიდ მანძილზე. 1877 წელს, თომას ედისონის მიერ შეიქმნა „ფონოგრაფი“, რომელიც იწერდა და აფიქსირებდა ხმებს ცვილის ბორბალზე. ასე გაკეთდა პირველი აუდიოჩანაწერი. „ფონოგრაფი“ ძალიან სწრაფად გავრცელდა მთელ მსოფლიოში და გამოიყენებოდა ხმის ჩაწერის მიზნით 1930 წლამდე და შემდეგ ჩანაცვლდა „გრამოფონით“ და გრამფირფიტებით. ელექტრო უკაბელო კავშირის შექმნას წინ უსწრებდა რადიოს გამოგონება. რადიოს შემქნელებად ითვლებიან - რუსი ალექსანდრ პოპოვი და იტალიელი გუელმო მარკონი. ტელეგრაფიული სიგნალების გარდა რადიოსისტემების მიერ გადაიცემოდა საუბარი და მუსიკა. კინემატოგრაფმა, როგორც თანამედროვე მხატვრული ხელოვნების ერთ-ერთმა დარგმა, ყველაზე დიდ პოპულარობას მე-20 საუკუნეში მიაღწია.

ოფიციალურად ითვლება, რომ კინემატოგრაფი სათავეს 1895 წლიდან იღებს. ამ დღეს „გრან კაფეში“, კაპუცინების ბულვარზე (პარიზი, საფრანგეთი) მოხდა საზოგადოებრივი ჩვენება „ძმები ლუმიერების სინემატოგრაფისა“. თანამედროვე ადამიანისთვის აღარ არის გასაკვირი მრავალარხიანი ხმა ვიდეოფილმებსა თუ კინოში. თუმცა შეიცვალა აპარატურათა თაობები, მანამ სანამ გაჩნდებოდა ხმის ტექნიკური



კომპლექსები, რომლებიც რეალიზაციას უწყევნ მრავალარხიან ხმოვანგადაცემას. 1927 წელს გამოვიდა ფილმი „ჯაზის მომღერალი“, რომელიც გახდა ხმოვანი კინოს პიონერი. ლიდე ფორესტის მიერ 1906 წელს რადიოლამფის გამოგონების შემდეგ დაიწყო რადიოელექტრონიკის სწრაფი განვითარება. პრაქტიკულად, 1930 წლამდე ტელევიზია ვითარდებოდა ოპტიკო-მექანიკური მოწყობილობებით.

თავდაპირველად, ვიდეოტექნიკა განვითარდა სატელევიზიო პრაქტიკის პარალელურად და შემდეგ მოიპოვა დამოუკიდებლად არსებობის უფლება. მე-20 საუკუნის დასაწყისში სატელევიზიო მაუწყებლობის სისტემები ეყრდნობოდა პირდაპირ ტრანსლირებას წინასწარი ვიდეოგამოსახულების ჩაწერის გარეშე. 50-იანი წლებისთვის ელექტრონული ტელევიზიის ერა დგება, რომელიც სწრაფად იკავებს მასობრივი ინფორმაციის საშუალებებში ერთ-ერთ წამყვან ადგილს. გაჩნდა მოთხოვნილება ვიდეოსიგნალის წინასწარი ჩანაწერისა, იმდენად, რამდენადაც ტელეგადაცემების პირდაპირი ტრანსლირება ძალიან ბევრ უხერხულობას ქმნიდა. 1954 წელს ამერიკული კორპორაცია RCA (Radio Corporation of America) პირველად მაგნიტური წრფივი ჩანაწერის დემონსტრაციას ახდენს, რომელიც დიდი სიჩქარით მოძრაობს 9,15მ/წმ-ში. ეს იყო უზარმაზარი აპარატი, რომელი 500 კგ-ს იწონიდა. თუმცა ვიდეოტექნიკის დაბადების თარიღად შეიძლება მივიჩნიოთ 1956 წელი, როცა ფირმა AMPEX (ა.შ.შ.)-მა განანახორციელა გამოსახულების ჩაწერა მაგნიტურ ფირზე მაგნიტური თავურების მეშვეობით. შემდეგი გარღვევა მაგნიტური ფირების განვითარების სფეროში იაპონურმა ფირმამ JVC-იმ მოახდინა, რომელმაც 1975 წელს დახრილხაზოვანი სიგნალების ჩანაწერის პრინციპი გამოიყენა. ფირმამ შემოგვთავაზა ვიდეოჩანაწერების კასეტური ვერსია. შემდგომი ტექნიკური პროგრესი მიმართული იყო ვიდეოსიგნალის ჩაწერის მნიშვნელოვანი გაუმჯობესებისკენ, აპარატურის გაბარიტების შემცირებისკენ და ვიდეოპროდუქციის მთლიანი გამის შექმნისკენ, რომელსაც სხვადასხვა დანიშნულება უნდა ჰქონოდა. ტექნიკური პროგრესის რევოლუციურ ეტაპად, რომელიც თავის გადამწვეტ ფაზაში 21-ე საუკუნეში შევიდა, ითვლება ფოტოტექნიკის, ელექტრონული კინოს, ტელევიზიისა და ვიდეოტექნიკის და სხვა აუდიოვიზუალური ფორმების გადასვლა ახალ ციფრულ პლატფორმაზე. გაჩნდა მულტიმედიური საინფორმაციო ტექნოლოგიები და დაიწყო შესაბამისი ტექნიკური საშუალებების ფორმირება.

მულტიმედია, როგორც სხვადასხვა ტიპის ციფრული ინფორმაციის (ტექსტური-აუდიო-გრაფიკული, მულტიპლიკაციური და სხვ.) კომპლექსი, ინტერნეტის მზარდი პოპულარობის პირობებში ხელს უწყობდა სოციალური ინტერაქციის ზრდას. მწელად წარმოსადგენია დღევანდელი საზოგადოება მობილური ინტერნეტის, სატელიტის, საკაბელო ტელევიზიის თუ მობილური ტელეფონის გარეშე. დღეს ადამიანი და ინფორმაცია უწყვეტ კავშირშია ერთმანეთთან. ინფორმაციის მისაღებად ადამიანი სხვადასხვა საშუალებას იყენებს.

ტელევიზია წარმოადგენს ინფორმაციის გავრცელების ერთ-ერთ მასობრივ საშუალებას. ის გამოიყენება განათლებაში, მედიცინაში, ხელოვნებასა თუ კულტურაში, ავიაციასა თუ კოსმონავტიკაში და ა.შ. ჩვენთვის უკვე ჩვეულებრივ ამბავს წარმოადგენს, რომ საცხოვრებელი სახლის კარზე დამონტაჟებულია სათვალთვალო ტელეკამერა უსაფრთხოების დაცვის მიზნით. ტელევიზორების ეკრანებზე თვალყურს ვადევნებთ იმას, თუ რა ხდება ჩვენგან 1000 კილომეტრის მოშორებით. ტელემოწყობილობები (ტელეგადამცემი ანძები, სატელიტური თეფშები) სტრატეგიულ ინფორმაციას გადასცემენ ან ინახავენ მონაცემებს წყლის მასების გადაადგილების, ატმოსფეროს მდგომარეობასა თუ ტყეებისა და მინდვრების ეკოლოგიის შესახებ.

თანამედროვე სატელევიზიო მოწყობილობები საშუალებას იძლევა, ვაკონტროლოთ რთული და მავნე საწარმოები. ოპერატორი მონიტორის ეკრანზე ერთდროულად აკვირდება რამოდენიმე ტექნოლოგიურ პროცესს. ანალოგიურ ამოცანებს წყვეტს უსაფრთხოების სამსახურის ოპერატორ-დისპეტჩერი, როცა მონიტორის ეკრანზე თვალყურს ადევნებს ტრანსპორტის დინებას გზებსა თუ გზაჯვარედინებზე. ადამიანის აღქმის ზოგადი სპეციფიკა განისაზღვრება ინფორმაციის მიღების 5 გრძნობის ორგანოს მეშვეობით: მხედველობა, სმენა, ყნოსვა, ტაქტილურობა, სენსორიკა. იმდენად, რამდენადაც მსოფლიო დღეს - ეს არის ვიზუალურად ორიენტირებული სამყარო, აუდიოვიზუალური საშუალებები - კინემატოგრაფი, ტელევიზია, ვიდეო, მულტიმედია - მნიშვნელოვან ადგილს იკავებენ აღზრდისა და განათლების სფეროში. სტრატეგიულ მნიშვნელობას იძენს მხატვრული პროცესებისა და აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიების განვითარება, რაც იწვევს ახალი ტიპების, ჟანრებისა და ნაწარმოებების შექმნას.

## მესამე თავი

### მულტიმედია

მულტიმედია (ინგლ. multi - ბევრი, media - medium საშუალება) — ინფორმაციის (აკუსტიკური, ვიზუალური, ტექსტური და გრაფიკული) გადაცემის, შენახვისა და წარმოების სხვადასხვა საშუალების ტექნოლოგია, აგრეთვე, ასეთი ტექნოლოგიის მარეალიზებული პროგრამებისა და საინფორმაციო სისტემების ერთობლიობაა.

მულტიმედიას შეიძლება ჰქონდეს მარტივი სახე, მაგალითად, ერთი სურათის წარმოდგენა და კომპლექსური სახე, როდესაც კომპიუტერული პროგრამა, ერთდროულად, იტევს ხმას, გამოსახულებასა და ტექსტს. ინფორმაციული საშუალებების ასეთი კომბინაცია დღეს ყველა პერსონალური კომპიუტერისთვისაა შესაძლებელი, რაც გზას უხსნის განათლებისა და გართობის ახალ სამყაროს.

პირველი მულტიმედიური საშუალებები პრიმიტიული სახისა იყო. მომხმარებელი შეზღუდული იყო ბევრ რამეში. გამოსახულება გამოიყურებოდა ჩვეულებრივი წიგნის ფურცლის მსგავსად. არ იყო გამოსახულების სწრაფად გამოცვლის საშუალება.

ინტერაქტიული მულტიმედია მომხმარებელს საშუალებას აძლევს, თავად განსაზღვროს ინფორმაციის მიღების პირობები. ეს იმას ნიშნავს, რომ კარგი დიზაინით შესრულებული მულტიმედიური პაკეტი აღჭურვილია მრავალფეროვანი ინფორმაციული ლინკებით, ანუ ბმულებით და ნებისმიერ მომხმარებელს საშუალება ეძლევა, აირჩიოს საკუთარი მეთოდი ინფორმაციის მიღება–გადამუშავებისთვის. თითოეულ ასეთ პაკეტში ბმულები და ჰიპერბმულები შეფერილია ინდივიდუალური ფერით და საშუალებას აძლევს მომხმარებელს, ადვილად მოიძიოს საჭირო ინფორმაცია.

### **მულტიმედიის გამოყენება**

მოდრავი ნახატების მონაცვლეობა, მუსიკა, სტერეოხმა და ფერადი გამოსახულება ეფექტური სანახაობაა. კარგი მულტიმედიური პროგრამა აბალანსებს ყველა ამ საშუალებას. თუმცა, მთავარი მნიშვნელობა აქვს ვიდეოგამოსახულებას. ეს არის მულტიმედიის წამყვანი საშუალება, რომლის დახმარებითაც მომხმარებლისათვის ინფორმაციის მოწოდება ხდება ყველასათვის ადვილი და გასაგები გზით. თუმცა, მასაც აქვს ნაკლი – ვიდეოგამოსახულება დიდ ადგილს იკავებს დისკზე და მისი ჩატვირთვა დიდ დროს მოითხოვს.

მომხმარებლისთვის მნიშვნელოვანია, ადვილად მოიძიოს ინფორმაცია დისკიდან, ამ პროცესს აადვილებს ჰიპერბმულები. ბმულზე დაწკაპუნებით მას ეკრანზე გამოაქვს საჭირო ინფორმაცია. ჰიპერბმულები მულტიმედიის განუყოფელი ნაწილია და მომხმარებელს საშუალებას აძლევს, ინფორმაციის დამუშავებისას მეტად დამოუკიდებელი იყოს. ეს ნიშნავს იმას, რომ მომხმარებელი თავად ირჩევს ინფორმაციასთან გაცნობის საკუთარ გზას და ძიების სისწრაფეს. რაც მას უადვილებს მუშაობას. თანამედროვე პროგრამები აღჭურვილია საუკეთესო დიზაინითა და მოხმარების უადვილესი ელემენტებით.

ინფორმაციის მოძიებისათვის მულტიმედიური პროგრამები აღჭურვილია სპეციალური სამიუბო სისტემებით. სისტემა ტექსტური ხასიათისაა, თუმცა ტექსტის შეყვანით ადვილად შეგიძლიათ, მოიძიოთ ვიდეორგოლები ან ფოტომასალა.

მულტიმედიური პროგრამები არ შეიცავს მხოლოდ თამაშებსა და ენციკლოპედიებს – არსებობს ბევრი სხვა საინტერესო პროგრამაც. ძალიან პოპულარული ხდება კომპიუტერული სასწავლო პროგრამები, რომელთა დახმარებითაც მომხმარებლებს შეუძლიათ დაეუფლონ ნებისმიერ საქმეს – დაწყებული კულინარიით და დამთავრებული

დეკორაციით. არსებობს, აგრეთვე, საბავშვო პროგრამები, რომლებიც ბავშვებს ასწავლის დათვლას, კითხვას და უცხო ენებს.

მედიატექნოლოგიების შეცვლა პარადიგმის ცვლილებას ნიშნავს, რასაც თან სდევს კულტურათა და ცოდნის ტიპების ცვლილება. გამონაკლისს არც მედიატექნოლოგიები წარმოადგენს. ისინი ქმნიან სოციოკულტურულ და ტექნოლოგიურ მნიშვნელობას სავსე ინფორმაციული ველის შესაქმნელად, რომელიც პრაქტიკულად ქმნის თანამედროვე ადამიანის გარემოს. ინფორმაციულ საუკუნეში მატულობს სოციალური და კულტურული მულტიმედიის როლი და დგება ციფრული რენესანსის ეპოქა, რომელშიც ადამიანები იღებენ ცოდნას, როგორც ახალ რესურსს.

თვითონ ტერმინის „მულტიმედია“ განსაზღვრებას იქამდე მივყავართ, რომ ჩნდება მისი სხვადასხვა ინტერპრეტაცია პედაგოგიურ პრაქტიკაში. ამიტომ, ვცადოთ და ავხსნათ, რა არის მულტიმედია და შემდეგ შევჩერდეთ იმ მიმართულებებზე, რომელიც ჩვენი აზრით, უნდა იდოს სასწავლო კურსის „მულტიმედია“ საფუძველში.

„კირილესა და მეფოდის“ ენციკლოპედიაში მულტიმედია განისაზღვრება, როგორც ინფორმაციის ელექტრონული მატარებელი, რომელიც მოიცავს ინფორმაციის რამდენიმე სახეს (ტექსტი, გამოსახულება, ანიმაცია და ა.შ.). დღევანდელ დღეს მულტიმედია განისაზღვრება უფრო ფართო ცნებით. ის მოიცავს არა მხოლოდ ინფორმაციის მატარებელს, არამედ ინფორმაციული დამუშავების კომპიუტერულ საშუალებებს.

ლექსიკონში „გამოყენებითი ინტერნეტიკის ძირითადი განსაზღვრებები“ მულტიმედია აღიქმება, როგორც ვიზუალური და აუდიოვიზუალური ურთიერთქმედება პროგრამული უზრუნველყოფის მხარდაჭერით. ჩვეულებრივად ეს ნიშნავდა ტექსტის, ხმისა და გრაფიკის ურთიერთქმედებას. მას დაემატა ანიმაცია და ვიდეოს ურთიერთშესაბამისობა. ამ ყოველივეს შემდეგ აბსოლუტურად გასაგები ხდება მულტიმედიის განსაზღვრება, მაგრამ მისი ფარდის უკან იმალება მულტიმედიის ის ბუნება, რომელიც უფრო მეტ სიღრმისეულ და დეტალურ ახსნას მოითხოვს. მართლაც, მულტიმედია, არის ის ტერმინი, რომელიც შეიძლება სულ სხვადასხვა მნიშვნელობას მოიცავდეს და სხვადასხვა ტიპის მომხმარებლისთვის იყოს განკუთვნილი. ამიტომაც ძალიან დიდია იმ დისციპლინათა ნუსხა, რომელიც დაკავშირებულია მულტიმედიასთან (საიტის წყობა, ჰიპერტექსტური სისტემები, კომპიუტერული გრაფიკა, კომპიუტერული ანიმაცია და ა.შ.); მასობრივი ინფორმაციის

საშუალებებში - ჟურნალისტიკა, მათ შორის, ინტერნეტ-ჟურნალისტიკა, ვერბალური და სოციალური კომუნიკაციები და სხვ.; ხელოვნებაში - ქსელური ხელოვნება, ანიმაცია, ვიდეომონტაჟი, ხმის რეჟისურა, ფილმის რეჟისურა და ბევრი სხვა. ამიტომაც ძალზე რთულია გავარკვიოთ თუ სად იწყება და სად მთავრდება მულტიმედია. ამის შესახებ ხატოვნად თქვა ჯეფ ბუგერმა, ჟურნალის „New Media“-ს მიმომხილველმა: „მულტიმედიის განსაზღვრება მოგვაგონებს ძველ იგავს სამი ბრმა მამაკაცის შესახებ, რომლებიც პირველად შეხვდნენ სპილოს. ერთი ეხება სპილოს კუდს და ამბობს, რომ ის ბაგირია; მეორე ეხვევა ფეხს და ამბობს რომ ხე არის, ხოლო მესამე ხორთუმს ჰკიდებს ხელს და ყველას არწმუნებს, რომ ეს არის გველი.“ მულტიმედიის დანიშნულება იცვლება იმის და მიხედვით თუ რა დანიშნულებით აპირებენ მის გამოყენებას და რა მიზნით.

ი. ვერნერი, „მულტიმედია“ მონოგრაფიის ერთ-ერთი ავტორი, გაურბის მულტიმედიის განსაზღვრებას და განმარტავს, რომ მულტიმედია არის თანამედროვე საზოგადოების ერთ-ერთი უახლესი ტექნოლოგიური ფორმა და ხსნის აბსოლუტურად ახალ დონეს ინფორმაციის გადამუშავებისთვის, რომელიც ინტერაქციულად ურთიერთქმედებს ადამიანთან კომპიუტერის მეშვეობით. ეს იმას ნიშნავს, რომ ვიდეორიგები, ტექსტური და აუდიოინფორმაცია, კომპიუტერული გრაფიკა და ანიმაცია შეიძლება თავისუფლად აისახოს მონაცემთა გადმოცემის სხვა ფორმებში. ამასთან დაკავშირებით, იხსნება ფართო შესაძლებლობები შემოქმედების სხვადასხვა ტიპისთვის, პირველ რიგში, ხელოვნებისთვის. 70-იან წლებში, ტერმინი „მულტიმედია“ ნიშნავდა ვიდეო-აუდიო და ბექდური ინფორმაციის ერთიან დამუშავებას. ასეთი განსაზღვრება საშუალებას გვაძლევს, შევუერთოთ მულტიმედია კომპიუტერს, რათა ეს უკანასკნელი გამოვიყენოთ მართვის პულტად, რომ გავაერთიანოთ მისი შესაძლებლობები ვიდეო და ტელეტექნიკასთან. ასე და ამგვარად, მულტიმედია გულისხმობს მულტიმედია-პროგრამა-გარსს; ამასთანავე, ეს არის კომპიუტერული ტექნოლოგიების განსაკუთრებული ტიპი, რომელიც თავისთავში აერთიანებს, როგორც სტატიკურ ვიზუალურ მასალას (ტექსტი, გრაფიკა), ასევე დინამიკურ ინფორმაციას (მეტყველება, მუსიკა, ვიდეო ფრაგმენტები, ანიმაცია და ა.შ).

ეს არის „ტექნიკო-ტექნოლოგიური განსაზღვრება“ ტერმინისა „მულტიმედია“, რომელიც გამოიყენება სპეციალისტების მიერ, რომლებიც კომპიუტერული ტექნოლოგიების სივრცეში მოღვაწეობენ. იგი საშუალებას აძლევს მათ, მაქსიმალურად გამოიყენონ სხვადასხვა პროგრამული და ტექნიკური საშუალებები რეციპიენტზე (რომელიც

ერთდროულად გახდა მკითხველიც, ინფორმაციის მომხმარებელიც, მსმენელიც და მაცურებელიც) ეფექტური ზემოქმედების მიზნით. იმდენად, რამდენადაც მულტიმედიური ტექნოლოგიები კომპლექსური ტექნოლოგიებია, ცალკეული ელემენტების სახელწოდებები განისაზღვრა დამოუკიდებელი ტერმინებით, სადაც სიტყვა „მულტი-მედია“ გამოიყენება ზედსართავ სახელად: მულტიმედიური პროცესები, მულტიმედიური სისტემები, მულტიმედიური პროგრამები, მულტიმედიური პროდუქტები, მულტიმედიური მომსახურება. მულტიმედიური პროდუქტების გამოყენების წყალობით აუდიოვიზუალური ინფორმაცია მოიცავს დიდ ემოციურ მუხტს, რომელიც აქტიურად ირთვება როგორც საგანმანათლებლო სივცეში ასევე ყოფაში. მულტიმედიის გამოყენების სხვა მიმართულებას „ბიზნეს შემოთავაზებების დანამატი“ წარმოადგენს, ანუ სპეციალური პროგრამები სხვადასხვა სპეციალისტებისთვის. მათ შორის, მულტიმედიური პროდუქტები არამულტიმედიური პროდუქტებისგან იმით განსხვავდება, რომ:

- ა) მოცემული ინფორმაცია ინახება და მუშავდება ციფრულ ფორმატში კომპიუტერის გამოყენებით;
- ბ) მათ შეუძლიათ შეინახონ სხვადასხვა ტიპის ინფორმაცია არა მხოლოდ ტექსტური და ხმოვანი, არამედ გრაფიკული, ანიმაციური, ვიდეო და ა.შ.;
- ბ) მათ არსებით თავისებურებას ინტერაქტიულობა წარმოადგენს. მომხმარებელს შეუძლია მოიხმაროს ესა თუ ის ინტერნეტ-პროდუქტი და აქვე შემატოს მას თავისი მასალები და გახდეს მოცემული პროდუქტის თანაავტორი, თანაშემქმნელი;
- დ) ჰიპერტექსტის არსებობა.

ამერიკელი მკვლევარები ლ. ჯ. სკიბი, სიუზენ ხეიფმეისტერი, ანჟელა ჩესნატი მულტიმედიურ ტექნოლოგიებს „ევოლუციას პროგრესში“ უწოდებენ და საკუთარ თეზისს შემდეგნაირად ხსნიან: „მუდმივად განახლებად კომპიუტერულ სფეროში ცვლილებები იმდენად სწრაფად ხდება, რომ ჩვენ ვასწრებთ თვალყურის გადევნებას ახლო აწმყოსა და მომავალში. თუმცა სწრაფი ცვლილება ტიპურია კომპიუტერული ინდუსტრიისთვის. აპარატურული და პროგრამული უზრუნველყოფა უფრო სწრაფად იცვლება, რაც უფრო ნაკლებ ხარჯებთან არის დაკავშირებული. ავლნიშნოთ, რომ მულტიმედია წარმოადგენს შერეულ ტექნოლოგიურ პროგრესიას და არა მხოლოდ პროგრამული და აპარატურული კომპონენტების კომბინაციას“. ამასთანავე, ავტორები განსაზღვრავენ მულტიმედიას, როგორც „პლატფორმათა კომბინაციას“, კომუნიკაციის ინსტრუმენტს, რომელიც გავლენას

ახდენს ადამიანზე და კულტურაზე. ამ გავლენის ხასიათი შეიძლება სხვადასხვაგვარი იყოს. მულტიმედიას ძალუმს, გაუმჯობესოს შრომის ეფექტურობა ან შეუძლია, შეცვალოს გამოყენებითი კომუნიკაციის მეთოდები. ტოტალურმა ტექნოლოგიზაციამ მოიცვა თანამედროვე საზოგადოების ყველა სფერო. აუცილებელი განწყობა პროგრესზე და ინოვაციაზე სტიმულაციას აძლევს კულტურასა და ხელოვნებას, რომელიც უფრო ხშირად მიმართავს მას დახმარებისთვის. ამიტომაც მულტიმედიის ბუნების გასააზრებლად გვესაჭიროება მიდგომა, რომელიც განიხილავს მულტიმედიას, როგორც კულტურის მოვლენას.

არსებობს კულტურის 500-მდე განმარტება, რომელიც მისი გაგების სხვადასხვა შინაარსს გვთავაზობს. აზრთა სხვადასხვაობა მოწმობს მუშაობის ინტენსივობას ამ მიმართულებით.

მხატვრული კულტურა - ეს მხოლოდ მისი ერთი ნაწილია. ასევე კულტურაში იგულისხმება ყველაფერი ის, რაც ადამიანის მიერ არის შექმნილი. მისი ბუნება უსაზღვროა. თუმცაღა ყველაფერი ის, რაც შექმნილია ადამიანის მიერ, არ უწყობს ხელს მის განვითარებას და ფასეულობების დამკვიდრებას. კარგი იქნებოდა, რომ ადამიანის მიერ შექმნილი გაუმჯობესებდეს, გათავისუფლებდეს, ამაღლებდეს, ასწავლიდეს და ა.შ. ამიტომ მულტიმედია, როგორც კულტურის მოვლენა, წარმოადგენს მის ნაწილს, რომელიც ამდიდრებს და დახვეწილს ხდის ადამიანის ბუნებას. აქ მულტიმედია დიდ პოზიტივად არის მიჩნეული. როცა კულტურის მეორე მხარეს განვიხილავთ, ანუ ადამიანის მიერ შექმნილ სამყაროს, ადამიანურ ურთიერთობებს, იდეალებს, ფასეულობებს, ზოგიერთი მკვლევარი აღნიშნავს, რომ ეს არის საგნობრივი იერი ადამიანური საქმიანობისა. თავისთავად, კულტურა კი გამოდის, როგორც ადამიანის დახასიათება და მისი საქმიანობის განვითარების განმსაზღვრელი.

ზოგადი შეხედულებები მულტიმედიურ ტექნიკასა თუ ტექნოლოგიებზე განსაზღვრავს მულტიმედიას, როგორც კომპიუტერული ტექნოლოგიის განსაკუთრებულ ტიპს, რომელიც აერთიანებს ტრადიციულ სტატიკურ-ვიზუალურ ინფორმაციას (ტექსტი, გრაფიკა), ასევე დინამიურს (მეტყველება, მუსიკა, ვიდეოფრაგმენტები, ანიმაცია და ა.შ). ამასთანავე, ჩვენი აზრით, მულტიმედიის ფენომენი უნდა განვსაზღვროთ, როგორც „პოლიგარემო“, ერთიანი გარემო, რომელიც თავის სინკრეტულ არსში წარმოადგენს ინფორმაციის პრეზენტაციის სხვადასხვა ტიპს (ტექსტი, გრაფიკა, ხმა და ა.შ).



კომპიუტერული ტექნოლოგიების განვითარების სიჩქარე იმდენად დიდია, რომ „შინაარსი“ ვერ უსწრებს საშუალებას, ხოლო ტექნოლოგიათა წინსვლა ბაზარზე, როგორც ხატოვნად თქვა ბილ გეიტსმა, „აზრის სიჩქარით მიმდინარეობს“. ინტერნეტი სულ უფრო და უფრო ყოვლისმომცველი ხდება და ჩვენს თვალწინ ისეთ მოცემულობად იქცევა, რომლის ზედაპირზეც გლობალური პროექტების რეალიზება ხდება. თუმცა მულტიმედიის განხილვა, მხოლოდ სოციოკულტურულ კონტექსტში, როგორც კომპიუტერული ტექნოლოგიის ერთ-ერთი სახეობა ან როგორც მარკეტინგის ინსტრუმენტი, ძალიან ვიწროა.

ჯერ კიდევ მაკლუენმა, მასმედიის თეორეტიკოსმა, რომელმაც იწინასწარმეტყველა 70-იან წლებში ინფორმაციული ტექნოლოგიების ეპოქის დადგომა, შემოგვთავაზა კულტურული კონცეფცია, რომელშიც აღიწერებოდა თანმიმდევრული ევოლუცია ტექნიკური საშუალებების, რევოლუციური ისტორიის სხვადასხვა ეტაპზე, რომელიც გამოიხატებოდა პრაქტიკაში გუტენბერგის ბეჭდვითი ბორბლიდან ხმოვან ფერად ტელევიზიამდე. ამ ჯაჭვში არ არსებობდა კომპიუტერი და ინტერნეტი ქსელი, ვინაიდან მაკლუენი გარდაიცვალა 1980 წელს, ერთი წლით ადრე პერსონალური კომპიუტერის გამოგონებამდე, თუმცა მან შეძლო ისეთი წინასწარმეტყველების დატოვება, რომელმაც ძირეული ცვლილებები შემოიტანა კომუნიკაციური ტექნოლოგიების სფეროში.

ფრანგი სტრუქტურალისტები ასევე ამტკიცებდნენ, რომ „კულტურა იქმნება კომუნიკაციური პროცესებისგან“. ახალი თანამედროვე ელექტრონულ-კომუნიკაციური სისტემის ისტორიულ სპეციფიკად კასტელსის აზრით, „რეალური ვირტუალობის კულტურა ითვლება“, რომელიც განსხვავდება თავისი გლობალური მამტაბებით მისი გავრცელებისა და გავლენის მექანიზმებით ადამიანის ყოფისგან.

მასობრივი ინფორმაციის საშუალებების (რომელსაც შემოკლებით მასმედია ეწოდება) თანამედროვე, მრავალგანშტოებიანი სისტემა განაპირობებს ჟურნალისტიკისა და აუდიტორიის (მკითხველი, მსმენელი, მაყურებელი) სრულფასოვან ურთიერთობებს. ცნებები - ”მასობრივი კომუნიკაციის საშუალებები” და ”მასობრივი ინფორმაციის საშუალებები”, ხშირ შემთხვევაში, გაიგივებულია ცნებასთან - ჟურნალისტიკა, რადგან ჟურნალისტიკის სამუშაო, მართლაც, წარმოადგენს მკითხველთან, რადიომსმენელთან ან ტელემაყურებელთან უშუალო კონტაქტს. ეს არის კომუნიკაციური პროცესი, რომელიც შეიცავს სამ უმთავრეს კომპონენტს: ინფორმაციის წყარო, ინფორმაციის გადაცემის ფორმა და საშუალება; ინფორმაციის მომხმარებელი. ინფორმაციის სისტემატური

გავრცელების პროცესი ბევრი სხვადასხვა სამეცნიერო სფეროს სპეციალისტს აინტერესებდა, რამაც მასმედიის პრობლემატიკისადმი თეორიულ მიდგომათა მრავალფეროვნება განაპირობა. მასმედიის განვითარების სხვადასხვა ეტაპზე შესწავლის ობიექტებიც განსხვავდებოდა: XX ს-ის 30–40–იან წლებში ეფექტური პროპაგანდისტული ზემოქმედების პირობებისა და შინაარსის შესწავლაში დიდი წვლილი შეიტანა ამერიკულმა სკოლამ (Lasswell, H.D. 1948). ლასუელის ცნობილი ფორმულით – „ვინ აცნობებს, რას აცნობებს, რომელი არხებით, ვის და რა ეფექტით“. მოგვიანებით, დამოკიდებულებების თეორიაზე დაყრდნობით, ჩამოყალიბდა მასობრივი კომუნიკაციის ეფექტურობის გამაშუალებელი კონცეფცია (Klapper, J.T. 1960) და ორსაფეხურიანი კომუნიკაციის თეორია, რაც გულისხმობს, რომ იდეები (ინფორმაცია) ხშირად ვრცელდება მასმედიის საშუალებიდან „საზოგადოებრივი აზრის ლიდერებამდე“, ხოლო მათგან – სხვა, ნაკლებად აქტიურ მიმდევრებამდე – რეციპიენტებამდე. ჩვეულებრივ შეისწავლიან: ა) კომუნიკატორის, აუდიტორიის, შეტყობინების შინაარსისა და მასობრივი ინფორმაციის აღქმის პრობლემებს; ბ) მასობრივი ინფორმაციის საშუალებათა (ბეჭდვითი, რადიო, ტელევიზია, კინო, რეკლამა და სხვ.) თავისებურებებს; გ) მასობრივი ინფორმაციის სისტემის ფუნქციონირების კანონზომიერებებს. მასმედიის ძირითადი თეორიული პრობლემაა მიმართებების გააზრება მასმედიასა და საზოგადოებას შორის. ეს პრობლემა 21-ე საუკუნეში დაძლეულია თანამედროვე მულტიმედიური საშუალებების განვითარებით. ინფორმაციის მიღების, მოხმარებისა და გადაცემის თანამედროვე ფორმებმა ამ საუკუნის დასაწყისში ინფორმაციის მიღებისა და გადაცემის ალტერნატიული და ბევრად უფრო ეფექტური, სანდო და სწრაფი გზა შემოგვთავაზა, კერძოდ:

“მე”-როგორც შემქმნელი;

“მე”-როგორც გამავრცელებელი;

“მე”-როგორც მიმღები და შემფასებელი.

თავის დროზე, მეცნიერმა ტელევიზიას უწინასწარმეტყველა, რომ იგი შეიწოვდა სამყაროს ყველა დროსა და სივრცეს, 21-ე საუკუნეს კი მაკლუენმა კომპიუტერული ტექნოლოგიებისა და მულტიმედიური საშუალებების ერა უწინასწარმეტყველა, სადაც ბიჭებმა და გოგონებმა, მოხუცებმა და ბავშვებმა, სრულიად ჰომოსაპიენსმა შეიწოვა სამყარო თავისი სივრცითი მოცულობით და დროით. მაკლუენმა ესეც განჭვრიტა. ჯერ კიდევ მე-20

საუკუნის შუა წლებში მან იწინასწარმეტყველა დიადი შერწყმა ადამიანის ხელის - ღილაკთან, ტელევიზორის - თვალთან, კომპიუტერის - სხეულთან, ადამიანის - ქსელთან. მან გვამცნო ახალი რეალობის მოსვლა, სადაც არის ე.წ. "ვებერფინგი", "დაკლიკვა", "წამიერი საპასუხო რეაქცია", საკუთარი თავის სხვებისთვის მიღწევადობისა და ძნელად მოსახელთებელი მთლიანობის ნაწილად ყოფნის შეგრძნება, რადგანაც სამყარო, გარშემორტყმული ელექტროსადენებით ერთი დიდი ე. წ. "სოფლის" ხელაა.

მაკლუენის მსოფლმხედველობის განსაკუთრებულობას წარმოადგენს ის გარემოება, რომ კომუნიკაციური ტექნოლოგიები მის მიერ განიხილება, როგორც გადამწყვეტი ფაქტორი ამა თუ იმ სოციალური თუ ეკონომიკური სისტემის ჩამოყალიბების პროცესში. 21-ე საუკუნის ადამიანი თვითონ ქმნის თემებს, ავრცელებს იდეებს, ახდენს შეფასებებს, უზიარებს მთელს მსოფლიოს საკუთარ პოზიციას, იღებს უკუკავშირს და პოულობს თანამოაზრეებს ტრადიციული მედია საშუალებების (ტელევიზია, რადიო, პრესა) ალტერნატივად.

სოციოლოგების, პოლიტოლოგებისა და ფსიქოლოგების თანამედროვე კვლევებში ნაჩვენებია, რომ ფასეულობების პლურალიზმი ყალიბდება სწრაფად, ვიდრე ინტერესების პლურალიზმი. თანამედროვე საქართველოს მაგალითზე შეიძლება დავრწმუნდეთ, რომ საზოგადოებას გარდამავალ პერიოდში უჭირს სტრუქტურირება ინტერესების სხვადასხვაობის ფონზე, სოციალური ჯგუფები და ფენები ყალიბდება არასაკმარისად აქტიურად, საშუალო კლასი ითქვიფება. არსებობს დიდი „გაფანტვა“ ფასეულობებისა, განწყობისა, თავს იჩენს ისეთი არარაციონალური მოტივების ბატონობა, რომლებიც წინააღმდეგობებს აჩენენ საზოგადოებრივი თანხმობის მიღწევის საქმეში.

საზოგადოებრივ თანხმობაში ხშირად იგულისხმება კონსესუსი - სრული თანხმობა. მოღვაწეობა საერთო წესების საფუძველზე და კომპრომისი, როგორც უნარი, მსხვერპლად გაიღოს ინტერესების ნაწილი, რათა მიღწეულ იქნას თანხმობა უფრო არსებით ნაწილში. ამასთანავე ხაზგასმულია, რომ სრული თანხმობა, კონსესუსი და კომპრომისი გარდამავალ პერიოდში ძნელად მისაღწევია უფრო ხშირად არა ინტერესების მრავალფეროვნების გამო, არამედ მათი ჩამოუყალიბებლობის (მათ შორის პირადი, ნაციონალური, ტრადიციულ-კულტურული სახელმწიფო ინტერესების გაგების არარსებობის) გამო. პოლიტოლოგების კვლევებში აღნიშნულია, რომ ამ პირობებში საზოგადოების კონსესუსის ფუნქციას უფრო ხშირად თავის თავზე იღებს მედია, როგორც სოციალიზაციისა და სულიერი განვითარების

ინსტიტუტი. ოღონდ პრობლემა ის არის, თუ რამდენად სრულად და ადეკვატურად ასახავენ მშობლიური მასობრივი ინფორმაციის საშუალებები დღესდღეობით პიროვნების თუ ცალკეული სოციალური ჯგუფებისა და სრული საზოგადოების ინტერესებს ან მიზნებს. ჩვენს რეალობაში რამდენად ადეკვატურად იღებს საზოგადოება მასმედიით გავრცელებულ ინფორმაციას და რა როლს თამაშობს ამ პროცესში სოციალური ქსელი? ასე, მაგალითად, გახმაურებული ინციდენტი რუსთაველის გამზირზე ჰომოსექსუალების მსვლელობის შესახებ და, აგრეთვე, სოფელ ჭალაში მინარეთის დემონტაჟის ამბავი. ორივე მოცემულობაში, შემთხვევაში მედია აბსოლუტურად ადეკვატური იყო შეფასებებში, თუმცა კერძო სოციოლოგიური კვლევების საფუძველზე, სრულიად განსხვავებული იყო ქვეყნის მოსახლეობის 70%-ის აზრი, რაც ნათლად აისახა სოციალური ქსელების საშუალებით; დაპირისპირებასა თუ კამათში, რომელიც გაიმართა ვირტუალურ სივრცეში. ინდივიდების აქტიურმა ორმხრივმა ჩართულობამ, სოციალური ქსელების მეშვეობით, ხელი შეუწყო ზემოთ აღნიშნული კონსესუსის მიღწევას, თანხმობას იმაზე, რომ ძალადობა მიუღებელია. თუმცა, ეს სულაც არ ნიშნავს იმას, რომ ხვალ უკვე სხვა მიზეზით და სხვა ფორმით ადამიანების ერთი უმრავლესი ნაწილი მეორე უმცირეს ან სულაც არა უმცირეს ნაწილს საჯაროდ “მუშტი-კრივით” არ დაუპირისპირდება იმ მიზეზით, რომ “სიმართლე” მის მხარეს არის.

ამერიკელი მკვლევარი ჯ. გოლდხაბერი თავის ნაშრომებში აღწერდა ე.წ. “კომუნიკატორის ქარიზმატულ მოდელს”. სადაც ის მრავალწლიანი მასობრივი კომუნიკაციის პრაქტიკას აღწერდა, დასტურდებოდა ის, რომ სატელევიზიო გადაცემის წარმატება, როგორც წესი, ნაკლებად არის დაკავშირებული მის ინფორმაციულ შინაარსთან, უფრო მეტად ის დამოკიდებულია იმ პიროვნების “ქარიზმასთან”, რომელიც ამ ინფორმაციას გამოსცემს.

კომუნიკატორის „ქარიზმის“ გარდა, ტელეგადაცემის წარმატებას, დიდწილად, განსაზღვრავს აუდიტორიის განწყობა. დიმიტრი უზნაძის (1886 – 1950) “განწყობის თეორიის” მიხედვით, განწყობა არის სუბიექტის მთლიანი მდგომარეობა, რომელიც გამოხატავს მის მზაობას კონკრეტული ქცევის შესასრულებლად. განწყობა წარმოიქმნება მოთხოვნილებისა და მისი დამაკმაყოფილებელი სიტუაციის საფუძველზე და განსაზღვრავს ყოველგვარი სახის ფსიქიკური აქტივობის აღძვრასა და მიმდინარეობას. განწყობა მიზანშეწონილ სახეს აძლევს ამ აქტივობას, ვინაიდან, მასში ქცევის განხორციელებისთვის საჭირო ყველა სუბიექტური და

ობიექტური მონაცემია ასახული. ნებისმიერ ქცევას, უზნადის მიხედვით, აუცილებლად წინ უსწრებს განწყობის აღმოცენება. იმისათვის, რომ აღმოცენდეს ქცევა და, შესაბამისად, ამ ქცევის ადეკვატური განწყობა, საჭიროა, არსებობდეს მოთხოვნილება (რომელსაც მომავალი ქცევის საშუალებით დაკმაყოფილებთ) და სიტუაცია, რომელიც მოიცავს ამ მოთხოვნილების დაკმაყოფილების ფაქტორებს. განწყობა არის ფსიქოფიზიკური მზაობის მდგომარეობა. შესაბამისი განწყობის არსებობის გარეშე ადამიანი ვერაფერს გააკეთებდა. ყველა ფსიქიკურ პროცესს, ყველა ჩვენს ქცევას განწყობა ამოძრავებს და აძლევს მიმართულებას. განწყობა არის ცოცხალ არსებათა (ცხოველის, ადამიანის) მოქმედების უნივერსალური ფსიქიკური მექანიზმი, ამიტომ ის არაცნობიერია. რაც იმას ნიშნავს, რომ ადამიანს არ გააჩნია მისი ცნობიერი და ნებელობითი კონტროლის უნარი. ადამიანის სპეციფიკურობა ისაა, რომ იგი აცნობიერებს ქმედების მომზადებისა და განხორციელების პროცესში აღმოცენებულ პრობლემებს.

განწყობა შედგება სუბიექტური და ობიექტური ფაქტორებისაგან. სუბიექტურ ფაქტორს განეკუთვნება მოთხოვნილება, ობიექტურ ფაქტორს განეკუთვნება სიტუაცია, ის გარემო, რომელშიც ადამიანი არსებობს და რომელშიც იგულისხმება ის ობიექტი, რომელიც ადამიანს მოთხოვნილებას დაუკმაყოფილებს, ანუ ჩნდება მოთხოვნილება, ჩნდება ობიექტი, საშუალება, რომლითაც მოთხოვნილების დაკმაყოფილება შეიძლება. ამ ორის ურთიერთქმედებით წარმოიქმნება განწყობა, რომელიც ფსიქიკურ პროცესებს ისე წარმართავს, რომ ადამიანი ამ ობიექტს დაეუფლება.

განწყობის თეორიის მიხედვით, თუ ადამიანს ან საზოგადოებას/აუდიტორიას შეუქმნი რაიმე მოთხოვნილებას და ჩააყენებ ისეთ სიტუაციაში, რომ ამ მოთხოვნილების დაკმაყოფილება შესაძლებელი იქნება – განწყობაც გაჩნდება.

მულტიმედიურ სამყაროში განწყობის შექმნა პირდაპირ მიბმულია ჩართულობასთან და სიახლის პირველწყაროსთან. კერძოდ, არ არსებობს კომუნიკატორი და კომუნიკატორის „ქარიზმა“. გახსნილი ინტერნეტ ვებ-გვერდი, კლავიატურა და ე. წ. „თაგვი“, ტექნიკური საშუალებაა იმისა, რომ მსოფლიო აქტუალური თემების (პოლიტიკა, ეკონომიკა, კულტურა, სპორტი და ა. შ.) უშუალო მონაწილე იყო, გყავდეს თანამოაზრები და ოპონენტები, ხოლო მათთან პოლემიკის გამართვის გზით შენს პოზიციას ამცნობდე მთელს სამყაროს.

შეიძლება ითქვას, რომ 21-ე საუკუნის ინდივიდი, რომელიც ერთხელ განიკურნა მისი წარმოსახვითი პრობლემებისგან და მოუნახა საკუთარ, როგორც პოზიტიურ, ასევე აბსურდულ და ვანდალურ იდეებს და აზრებს გამზიარებლები თუ თანამოაზრეები (მაგ.: ბრევიკის ისტორია), ახალი უტოპიის პრეზენტატორად გვევლინება, სადაც კომუნიკატორიც, კომუნიკანტიც და გადამცემი არხიც ერთნაირად მნიშვნელოვანია.

21-ე საუკუნეში ნებისმიერი ინდივიდი ჯიბით ატარებს საკუთარ უნიკალურ ინფორმაციას, რომლის მომხმარებელი და გამზიარებელი გლობალურ მულტიმედიურ სივრცეში აუცილებლად მოინახება. ამიტომ, კომუნიკაციის ტრადიციული მოდელი, რომელიც ადამიანის ტელევიზორთან, რადიოსთან თუ ბეჭდვით მედიასთან ურთიერთობას გულისხმობდა, სერიოზულ ტრანსფორმირებას განიცდის და ამკვიდრებს სრულიად ახალ ურთიერთობებს ჰომოსაპიენსებს შორის. შესაძლოა, რომ აღნიშნულ სიტუაციაში ყველაზე ზუსტი განმარტება ჰქონდეს მაკლუენის ცნობილ განსაზღვრებას „გლობალური სოფლის“ შესახებ, რომელიც გულისხმობს ე.წ. „ქსელური ურთიერთობების“ ახალი სტანდარტების დამკვიდრებას და მათი შესაძლებლობები, საშუალებები და მასშტაბი განუსაზღვრელია.

დღეს მსოფლიოში ყველაზე გავრცელებული და ხელმისაწვდომი მულტიმედიური საშუალებები პორტატულია. ისინი ადვილად გამოიყენება. საყოველთაო მულტიმედიური ტექნოლოგიების მართვა განსაკუთრებულ უნარებს არ მოითხოვს, რაც თავის მხრივ, აადვილებს ინფორმაციის მოძიებისა და გავრცელების პროცესებს. აღნიშნულ სურათს სქემატურად თუ წარმოვიდგენთ, მივიღებთ ინფორმაციის გავრცელების ჰიპოთეტურ წრეს, რომელიც სამ რგოლს მოიცავს: 1. პროგრამული უზრუნველყოფა (Microsoft, Linux); 2. სოციალური ქსელები FB, Twitter, Google); 3. მულტიმედიური ტექნიკური მხარდაჭერა ე.წ. ინტერფეისი (Apple).

კომპანია Microsoft Corporation 1975 წლის 4 აპრილს ბილ გეიტსისა და პოლ ალენის მიერ დაარსდა. დღესდღეობით, Microsoft-ი მსოფლიოს უდიდესი პროგრამული უზრუნველყოფის კომპანიათა სიაში პირველ ადგილს იკავებს. ასევე, ის მოწინავე ადგილს იკავებს მსოფლიოს ისეთ გიგანტებს შორის, როგორებიც არიან - Apple Inc და

IBM. უკანასკნელი მონაცემებით Microsoft-ის წლიურმა შემოსავალმა 42,79 მილიარდ ამერიკულ დოლარს გადააჭარბა. 2011 წლის მაისში, Microsoft-ის კომპანიამ შეიძინა Skype-ის აქციები 8,5 მილიარდ ამერიკულ დოლარად, რაც დღემდე Microsoft-ის უდიდეს შენაძენად ითვლება.

მარკ ცუკერბერგმა კი, თავისი პროდუქტი მსოფლიო ქსელში გაუშვა 2004 წლის 4 თებერვალს, ჰარვარდის ერთი პატარა ოთახიდან. მარკს ამ საიტის შექმნის იდეა დაებადა მას შემდეგ, რაც იხილა Phillips Exeter Academy-ში ყოფნის დროს ტრადიცია, რომელსაც სხვა სასწავლებლებშიც იყენებდნენ. ყოველწლიურად ქვეყნდებოდა სახელმძღვანელო, სადაც მოცემული იყო სტუდენტების მონაცემები და ფოტო. ამ სახელმძღვანელოს პირწიგნაკი ერქვა, საიდანაც შემდგომში მისმა შექმნილმა სოციალურმა საიტმა მიიღო სახელწოდება Facebook. პირველი პირწიგნაკი მან ჰარვარდის უნივერსიტეტისთვის შექმნა, რისთვისაც უნივერსიტეტის მონაცემთა ბაზა გატეხა და ამის გამო მისი უნივერსიტეტიდან გარიცხვის საკითხიც დადგა, მაგრამ ჰარვარდის სტუდენტების მოთხოვნით მარკმა ისევ აღადგინა ეს სერვისი და ცოტა ხანში სტუდენტების თითქმის 50% დარეგისტრირდა, მათ ამ საიტზე ჯგუფების თვითორგანიზებაც შეეძლოთ და თანდათან ეს საიტი პოპულარული ხდებოდა. რამდენიმე თვეში მარკს ანალოგიური საიტის შექმნის თხოვნით მიმართეს სტენფორდის, კოლუმბიისა და იელის უნივერსიტეტიდან. ცუკერბერგმა გადაწყვიტა, დასახმარებლად მიემართა თავისი მეგობრისთვის დასტინ მოსკოვიჩისთვის, რომელთანაც ჰარვარდში ერთ ოთახში ცხოვრობდა. დღეს, Facebook მსოფლიო ლიდერია და ყველა იმ თანამედროვე მულტიმედიურ სერვისს მოიცავს, რომელსაც ყოველდღიურად მილიარდობით ადამიანი იყენებს მსოფლიოში, მაგრამ რომ არა სტივენ ჯობსი, ყოველივე ეს არ მიიღებდა გიგანტურ მასშტაბებს.

სტივენ ჯობსი ითვლება თანამედროვეობის ერთ-ერთ უდიდეს გამომგონებლად და ნოვატორად. მისმა ინოვაციურმა იდეებმა შეცვალეს კომპიუტერის პროგრამული და აპარატურული უზრუნველყოფის ინდუსტრია, როგორც ფუნციონალური კომფორტულობის, ასევე დიზაინერული დახვეწილობისა და მომავალზე გათვლილი ტენდენციებით.

სტივენ ჯობსის ხელმძღვანელობით Apple-მა შეცვალა ადამიანების მიდგომა კომპიუტერისადმი, გიგანტური, მოუხერხებელი, გაურკვეველი მოწყობილობიდან - მოსახერხებელ, ელეგანტურ და დახვეწილი დიზაინის მქონე მოწყობილობებამდე. მაგალითად, მან თავიდან შემოგვთავაზა და დანერგა ინტერფეისისა და კომპიუტერული თავის ტექნოლოგიები და აქცია ისინი საყოველთაოდ მიღებულ სტანდარტად. „რეალური“ და „ირეალური“ აითქვიფა ერთ პატარა მოწყობილობაში და გაჩნდა სივრცე, სადაც ნებისმიერ ინდივიდს ეძლევა საშუალება გახდეს „აქტუალური“.

## მეოთხე თავი

### სოციალური ქსელი, როგორც ყველაზე გავრცელებული მულტიმედიური პროდუქტი

კლასიკური განმარტებით, სოციალური ქსელი არის სოციალური ობიექტების ჯაჭვი, რომელიც ორგანიზაციების ან ინდივიდუალური ადამიანებისგან შედგება. კომპიუტერული სოციალური ქსელები გასაოცარ საშუალებებს გვთავაზობენ ინფორმაციის



გაზიარებისთვის, ახალი მეგობრების გასაცნობად და ძველი ნაცნობების აღმოსაჩენად, ახალი ამბების გასაგებად, სარეკლამო ბიზნესში ჩასართავად, ზოგადად, თვითრეალიზაციისთვის და ა.შ. დღეს სოციალური ქსელი ერთგვარი საკვები გახდა. საზოგადოება მას, ძირითადად, ორი სოციალური საჭიროებისთვის მიმართავს – მიკუთვნებულობისა და თვითპრეზენტაციისთვის. მიკუთვნებულობის მოთხოვნა წარმოადგენს შინაგან მამოძრავებელს სოციალური სასურველობისთვის ამა თუ იმ ჯგუფში გაერთიანებისა, თვითპრეზენტაცია კი შთაბეჭდილებათა მართვის მუდმივ პროცესს წარმოადგენს. ამ ორი რამის გამო სოციალური ქსელი გვაძლავს რაც შეიძლება დიდი დრო დავუთმოთ მას. ჩვენ, უბრალოდ, ვეღარ ვწყდებით ინფორმაციის უზარმაზარ ნაკადს. სოციალურმა ქსელმა შეიძლება პოზიტიური და ნეგატიური როლი შეასრულოს სხვადასხვა ტიპის ადამიანთა სოციალიზაციაში. ერთი რამ კი ცხადია, ხშირი მოხმარება უარყოფითად აისახება ბავშვებისა და მომავალი თაობების მიერ არაკერბალური კომუნიკაციის აღქმაზე, ხოლო უფროს თაობებში კი მწვავე პრობლემად გადაიქცევა ურთიერთობების გაცივება.

სოციალური ქსელი რეალობის მინიმოდელი თუ ილუზორული სამყაროა? დიდი ხანია, ამ თემაზე მიმდინარეობს კამათი. აპოკალიპტური თეორიების მომხრენი მუდამ ამტკიცებენ, რომ სოციალური ქსელი დაგვლუპავს, ჩავვითრევს ირეალურ, ილუზორულ სამყაროში, ჩვენ მხოლოდ ვირტუალური თავისუფლება შეგვრჩება, რეალობისგან მოწყვეტით, მისგან ყურადღების გადატანით მოვექცევით მასობრივ კონტროლში და ა.შ., ანუ, ხშირად, სოციალური ქსელი ხალხის მანიპულაციის იარაღად განიხილება, რომლის გავლენის ქვეშაც, ნებისთ თუ უნებლიე, ვექცევით. მაგრამ არიან ამ იდეის მოწინააღმდეგეებიც, რომლებიც სოციალურ ქსელს მკვეთრად მიჯნავენ, მაგალითად, ვიდეოთამაშებისგან და ამტკიცებენ, რომ ქსელი უბრალოდ ინფორმაციულად ტევადი, საკომუნიკაციო საშუალებაა, რომელიც არ გვითრევს ილუზიებში, მთავარია, მისი გონივრულად გამოყენება შევძლოთ.

აზრთა სხვაობის გარეშე ცხოვრება წარმოუდგენელია. ერთი კია, ყოველ საათში მილიონობით ადამიანის ანგარიში იხსნება სხვადასხვა სოციალურ ქსელში. ახლადდარეგისტრირებული ადამიანისთვის, უპირველეს ყოვლისა, იმიჯის შერჩევაა აუცილებელი, ისევე როგორც სახლიდან გარეთ გასვლისას ტანსაცმლის ჩაცმა,

აქსესუარების გაკეთება, ჰიგიენური ნორმების დაცვა და ა.შ. მიუხედავად ამ მსგავსებისა, აქვეა უდიდესი განსხვავებაც – ხშირად რეალობაში შეუძლებელია სასურველი იმიჯის მორგება, ანუ იმის ჩაცმა, რაც ჩვენ გულით გვინდა, ხოლო ინტერნეტში ამის შესაძლებლობა თითქმის თანაბარია, ყველას შეუძლია სასურველ ფერებსა და სტილში მოაწყოს საკუთარი გვერდი სხვადასხვა მასალისა და სურათების უბრალო დაკოპირებით. შეიძლება ითქვას, ყველა მომხმარებელი თანაბარ პირობებში დგება, აქ ყველას შეუძლია აითვისოს მოდის უახლესი ტენდენციები, შეიქმნას იმიჯი, რომელიც ამა თუ იმ საზოგადოებრივი სექტორის წევრად გახდომაში დაეხმარება, ოღონდ, რა თქმა უნდა, ეს საეჭვოა რეალური შედეგებით დასრულდეს.

ჰოლანდიაში, ტვენტეს უნივერსიტეტის მკვლევარებმა - ქრისტინა ჯასინსკიმ და პიტ კომერსმა ჩაატარეს ექსპერიმენტი. მასში მონაწილეობდა 78 სტუდენტი, რომელთაც ჰქონდათ „ფეისბუქ“-ის საკუთარი გვერდები. კვლევის მიზანი იყო დაედგინათ, რა გავლენას ახდენს „მეგობრების“ მომხიბვლელობა მომხმარებლების „მეგობრების“ მათდამი დამოკიდებულებაზე. ცდის პირებს ეკრანზე უჩვენებდნენ ამ ადამიანების პროფილის სურათებს, მათ კი პასუხი “hot or not” (მაგარია–ცუდია)–ის პრინციპით უნდა გაეცათ. გამოვლინდა, რომ პროფილის სურათის სასურველობის მიხედვით ცდის პირები პოტენციურ მეგობრებად განიხილავდნენ ამა თუ იმ ადამიანს. შესაბამისად, უნდა ითქვას, რომ პროფილის ორგანიზებისას ჩვენ ვითვალისწინებთ სხვების არსებობას და ჩვენდამი დამოკიდებულებას, ანუ სოციალური სასურველობის ეფექტი წამყვან როლს ასრულებს. ჩვენ ვირჩევთ სასურველ ოთახს, მაგრამ ყველა „კარს ერთი გასაღები ვერ ერგება“. სოციალური მიკუთვნებულობისა და სტაბილურობისთვის ხშირად მივდივართ მსხვერპლზეც და თავისებური სოციალური სასურველობის ეფექტის გავლენის ქვეშ ვექცევით.

არსებობს უამრავი ადამიანი, რომელიც პროტესტს უცხადებს სოციალური ქსელების წესებს, საერთო ნიშნებს, უარს ამბობს, მაგალითად, პროფილის სურათის დაყენებაზე და ა.შ. თითქოს ემიჯნება არსებულს და საკუთარ უნივერსალურობას ინარჩუნებს, მაგრამ ასეთი ადამიანიც მუდამ გავლენის ქვეშ იმყოფება, ხაზს უსვამს თავის გამორჩეულობას და ადრე თუ მუდამოხური პრინციპით მოქმედებდა, ახლა სიამაყის გარდა, სიამოვნების გრძნობაც ეუფლება. როცა სოციალურ ქსელებთან გვაქვს საქმე, მუდამ ასე

ხდება, ზოგი მხოლოდ იმისთვის წევრიანდება მასში, რომ გარკვეული ინფორმაცია მიიღოს და არანაირ გართობას არ აპირებს, მაგრამ როდესაც ვაწყდებით სხვების ჩვენდამი დამოკიდებულებას, შეუძლებელია არ დავინტერესდეთ და ნელ–ნელა ჩვენც არ ჩავერთოთ „კომპიუტერული სოციუმის გაწამაწიაში“. ასე რომ, სოციალური ქსელი არ დაგვეკითხება, შეიძლება თუ არა მან ჩვენზე გავლენა მოახდინოს.

საინტერესოა კიდევ ერთი ტიპი – არსებობს უამრავი ადამიანი, პერსონა, რომელიც საზოგადოებრივი ცხოვრებისგან იზოლირებულია და ამ სირთულის დასაძლევად ქმნის ანონიმურ გვერდებს. ისინი ცდილობენ გამოავლინონ საკუთარი ცხოვრების ალტერნატიული მხარე, უფრო სწორად კი რეალური მხარე და ვირტუალურად მაინც მოახერხონ საკუთარი მისწრაფებების, ლტოლვების, განსხვავებული აზრების რეალიზაცია, თვითპრეზენტაცია. ეს ის ადამიანები არიან, რომლებიც საკუთარი ცხოვრებით უკმაყოფილონი არიან და ცვლილებებისკენ ისწრაფვიან, მაგრამ რეალურ ცხოვრებაში ვერ დგამენ წინ ნაბიჯს (მაგალითად, სექსუალური უმცირესობების წარმომადგენლები) ან ე.წ. „აკრძალული ადამიანები“ (მაგალითად, სატანისტები). ზოგიერთი ადამიანი ვირტუალური ურთიერთობით კმაყოფილდება, რაც დიდ ძალისხმევას არ მოითხოვს და ანონიმურობის გარანტიაა, ეს კი მათ უბიძგებს სოციალური ქსელის მარადიულ ილუზორულ სამყაროში დარჩენ. ზოგიერთისთვის კი პირიქით, ესაა ნაბიჯი წინ, ბიძგი საკუთარი რეალური „მე“-ს საზოგადოებაში ღიად წარმოსაჩენად. ასე რომ, ამ შემთხვევაში უდიდესი როლი აქვს თავად ინდივიდს და მის შინაგან სიძლიერეს, უნარს, რამდენად შეუძლია დაძლიოს კომპლექსები. ამისდა მიხედვით, სოციალურმა ქსელმა, შესაძლოა, შეასრულოს პოზიტიური თუ ნეგატიური როლი და ჩვენი ნაბიჯი შეუძლებელია მხოლოდ მის გავლენას დაბრალდეს. არსებობს უამრავი მანია თუ ფობია, შესაბამისად, სავსებით დასაშვებია, სოციალური ქსელის მოხმარება მუდმივ ხასიათს ატარებდეს და დამოკიდებულებაში გადაიზარდოს. მომხმარებელი ზის კომპიუტერთან, უკვე 5 საათის განმავლობაში იგი გაესაუბრა ყველა მოსაუბრეს, გადაათვალიერა და გაეცნო ყველა სიახლეს, ერთი სიტყვით, ამოიწურა ინტერესთა სფერო, მაგრამ მიუხედავად ყველაფრისა, ჯიუტად განაგრძობს გვერდის სიახლეთა არხის ხელახლა გადატვირთვას „რადაც ახლის“ მოლოდინში. ამასობაში რთულია იმის გაცნობიერება, თუ როგორ გადის დრო, ხშირად შეინიშნება ასევე სივრცული აღქმის

დარღვევები, გრძნობათა ორგანოების მოქმედების დაქვეითება, აშკარაა ფიზიოლოგიური ზემოქმედებაც.

## მეხუთე თავი

### ვირტუალური რეალობა

კაცობრიობის განვითარების გზაზე, ალტერნატიული და ხელოვნური რეალობის მრავალი ფორმა ჩამოყალიბდა. ყურადღება მიიქცია პრობლემებმა, ხელოვნური რეალობისა და სიმულაციების შესახებ. მაგ.: ჟან ბოდრიარი რომანში „სიმულაცია“ (1983) წერს:

„დღევანდელ მსოფლიოში დომინირებს იმიტაცია (სიმულაცია) და ადამიანებმა დაკარგეთ შესაძლებლობა, აღვიქვათ თავად ობიექტური რეალობა. ჩვენი გამოცდილება შედგება „გადამუშავებული“ რეალობისგან. რეალობა შემდეგნაირად განიმარტება: შესაძლებელია, შეიქმნას რეალობის ექვივალენტი/ასლი. რეალობა დღეს - ეს არ არის რაღაც, რაც თქვენ შეგიძლიათ დააკვიროთ, ხოლო რეპროდუცირება - ეს არის ის, რაც მრავლდება. სხვა სიტყვებით ჰიპერრეალიზმი არის სიმულაციური რეალიზმი“.

გასათვალისწინებელია ის ფაქტიც, რომ ჟან ზოდრიარის მიხედვით, სიმულაცია არ ნიშნავს ვირტუალურ რეალობას. ის ასოცირდებოდა სატელევიზიო ეპოქის დასაწყისთან და მის განვითარებასთან. ავტორის მიერ ახსნილი „სიმულაცია“ თანამედროვე ადამიანის განუყოფელი ნაწილია. 1984 წელს, უილიამ გიბსონი რომანში „ნიერომანტი“ აყალიბებს რეალობის კონცეფციას, სადაც პირველად გვაძლევს კიბერსივრცის განმარტებას:

„კიბერ“ - ნიშნავს ჰალუცინაციას, რომელსაც აწყდებიან ყოველდღე ინფორმაციული ტექნოლოგიების სფეროში დასაქმებული ოპერატორები მთელ მსოფლიოში. ეს არის გრაფიკული მონაცემები, წარმოდგენილი სირთულის სინათლის ხაზები, რომელიც ჩაშენებულია კომპიუტერის მეხსიერებაში კანსტელაციის მონაცემებთან ერთად“.

ეს კარგად აქვს აღწერილი უილიამ გიბსონს თავის სამეცნიერო ფანტასტიკურ რომანში „კიბერსივრცე“, სადაც გლობალური საკომუნიკაციო ქსელით ხდება პირდაპირი „ნერვული ბმა“ ადამიანის ტვინზე. კომპიუტერული ტვინის მქონე პერსონაჟები დამონტაჟებული ელექტრონული მოწყობილობებით და სენსორებით ხდებიან კიბერკომპიუტერის ნაწილი, რაც მათ საშუალებას აძლევს გადაჭრან და შეასრულონ სხვადასხვა სირთულის მისიები და ამოცანები. აღსანიშნავია, რომ მონაცემები კომპიუტერულ ქსელში წარმოდგენილია გამოსახულებით და არა ტექსტით. ამ რომანის ავტორმა თვალსაჩინო გახადა დიდი ტევადობის ვიზუალური ინფორმაცია. „რა თქმა უნდა, ეს ტექნოლოგია ჯერ კიდევ არ არის ხელმისაწვდომი, მაგრამ ეს შესაძლებელია განხორციელდეს მომდევნო საუკუნეში“ - იწინასწარმეტყველა მან.

ხანგრძლივი დროის განმავლობაში ეს ნაწარმოები არ იყო ხელმისაწვდომი ფართო საზოგადოებისთვის, თუმცა მას შემდეგ, რაც ის გამოჩნდა მაღაზიების წიგნების თაროებზე, თანდათან პოპულარული გახდა მთელ მსოფლიოში. აქედან გამომდინარე, კიბერსივრცე გვესმის, როგორც ტექნოლოგიური სისტემის ურთიერთობა და ურთიერთქმედება. საინფორმაციო ტექნოლოგიებისა და ფანტასტიკური ფსიქიკური ნეიროექსპერიმენტის საფუძველზე იქმნება ვირტუალური რეალობა, ხოლო ადამიანის უშრეტი ფანტაზია ქმნის რეალურ კიბერტექნიკას.

კიბერსივრცეში მნიშვნელოვანია თანამედროვე სისტემები BP, რომელიც უზრუნველყოფს ინტერაქციას JavaScript-ის პროგრამული ენის საშუალებით. Interactivity-ინტერაქცია - სიტყვასიტყვით ითარგმნება, როგორც "ორი ან მეტი ადამიანის მიერ

ერთმანეთისადმი, სხვა საგნების ან მესამე პირისადმი ყურადღების მიქცევა საერთო საქმიანობაში."

საუბარია თანამედროვე, "ტექნიკურ" ინტერაქტიულ ხელოვნებაზე (აუდიტორია და ტაქტილურობა), რაც კიბერსივრცის პრეზენტაციას წარმოადგენს. სრული ვირტუალური რეალობის სისტემა მოიცავს ოთხ კომპონენტს: სენსორები, რომელთა მეშვეობითაც ყველაფერი ხელმისაწვდომი ხდება ვირტუალურ სამყაროში (ხელმძღვანელი ჩაფხუტით და მონიტორები, სენსორული ხელთათმანები და ლუქსი, რომელიც უზრუნველყოფს tactile კონტაქტს, მოძრაობის ნავიგაციის სისტემები და ა.შ.); 2. ვირტუალური რეალობის სიმულატორი. იგი თავის თავში მოიცავს ძირითად აპარატურას და პროგრამულ უზრუნველყოფას. სიმულატორი უზრუნველყოფს სენსორული ინფორმაციის მიწოდებას; 3. ვირტუალურ სამყაროში გამოყენებადი სხვადასხვა პროგრამები, რომლებიც აღწერენ დინამიკას, სტრუქტურას და ურთიერთქმედების კონკრეტულ წესებს; 4. გეომეტრია, რომელიც აღწერს ვირტუალური სამყაროს ფიზიკურ თვისებებს.

სრული ვირტუალური რეალობის სისტემას აქვს შემდეგი თვისებები: იგი პასუხობს მოქმედებების ინტერაქციას (interactivity) რეალურ დროში. ვირტუალური სამყარო წარმოდგენილია სამგანზომილებიანი გრაფიკის სახით და უზრუნველყოფს იმ რეალობაში ყოფნის ეფექტს, სადაც იმყოფება მყურებელი. დღეს არსებობს რამდენიმე სახის მეტნაკლებად მასობრივი ვირტუალური რეალობის სისტემები:

ხელოვნური რეალობის სისტემა (ხელოვნური, დაპროექტებული რეალობა), რომელიც ჩაშენებულია სამგანზომილებიან ვირტუალურ სივრცეში. ეს სისტემა არ საჭიროებს ხელმძღვანელს, მონიტორებს და წარმატებით შეიძლება გამოყენებული იყოს მოყვარულის მიერ. იდეამ გააერთიანა ვიდეო და კომპიუტერული გრაფიკა რეალურ დროში და დასაბამი მისცა ვირტუალურ სტუდიურ ტექნოლოგიებს, სადაც თანამედროვე ვიდეოს ქმნიან ონ-ლაინ პროგრამის მეშვეობით. კომპიუტერული ტექნოლოგიები წარმოშობს და აკავშირებს ამ ვიდეოს.

სისტემები დაიხვეწა და გაფართოვდა. ეკრანზე ნაჩვენები გამოსახულება გამჭვირვალეა, ისე, რომ მომხმარებელი ხედავს, როგორც მის რეალურ გარემოს, ასევე ვირტუალური ობიექტების მოძრაობას კომპიუტერულ ეკრანზე.

ონ-ლაინ კამერებისა და მიკროფონების გამოყენებით შევდივართ ვირტუალურ გარემოში, სადაც არ გვჭირდება ზედმეტი მოწყობილობები მულტიმედიური პროდუქტის

შესაქმნელად. ასეთი სისტემები დამონტაჟდა კოსმოსურ ხომალდზე «Pathfinder», რომელიც 1997 წლის ივლისში მარსზე დაეშვა. მათი დახმარებით დედამიწაზე მეცნიერებმა შეძლეს ფოტოსურათების გადაღება.

ვირტუალური რეალობის Desktop სისტემისა და პროექტორების გამოყენებით იმართება თანამედროვე ღონისძიებები. ეს არის კარგი საშუალება ბიზნეს-პრეზენტაციების განსახორციელებლად, რადგან ჯოისტიკის, მაუსის, ან trackball-ის საშუალებით პრეზენტატორი მომხმარებელს მარტივად სთვაზობს საპრეზენტაციო თემის სამგანზომილებიან ვიდეო-გამოსახულებას. ასეთი სისტემით ძალიან მარტივია თვალნათლივ ნახოთ, თუ როგორ გამოიყურება ასაშენებელი სახლის მოდელი გამართული ინფრასტრუქტურით და სხვ.

ვიზუალურად კოორდინირებული დისპლეი (ვიზუალურად რასაც ჩვენება) მდებარეობს ჩვენს წინ. იგი აღჭურვილია სტერეოყურსასმენებით და მისი დიზაინი ორიენტირებულია, შეიქმნას იმიჯი, რომელიც მომხმარებლის ყურადღებას მაქსიმალურად მიიპყრობს.

### **ვირტუალური რეალობის ფსიქოლოგია TV და მულტიმედიური მიდგომები ვირტუალურ რეალობაში**

ბავშვები სწრაფად ითვისებენ ახალ ტექნოლოგიებს, აღიქვამენ მათ, როგორც "ბუნებრივს", კულტურული და საინფორმაციო პეიზაჟის ნაწილად. გარდა ამისა, თამაში საშუალებას აძლევს მათ, გამოიყენონ ვირტუალური რეალობა და განავითარონ უნარები თუ გონებრივი შესაძლებლობები ბუნებრივი თამაშის გზით. თუმცა ამის კვალდაკვალ თვისობრივად იზრდება ბავშვზე სათამაშო გარემოს გავლენა. მიუხედავად პანიკური პროგნოზებისა, რომ ვირტუალური გარემო ყოველთვის უარყოფითად ზემოქმედებს ბავშვთა და მოზარდთა გამოცდილებაზე, აუცილებელია გავითვალისწინოთ გარდაუვალი შეტაკება ბავშვებსა და ახალი ტექნოლოგიებს შორის, მაგრამ უნდა გვახსოვდეს, რომ გამოცდილება - საუკეთესო მასწავლებელია. თავის წიგნში, "ხელოვნური რეალობა" (დაწერილი 1972 წელს და გამოცემული ორჯერ 1983 წელს და 1996 წელს), ცნობილი ამერიკელი კომპიუტერული ტექნიკის ექსპერტი მაირონ კრუგერი ვარაუდობს, რომ კიბერსივრცეში ბავშვები იქცევიან, როგორც სხვა პლანეტაზე დასაქმებული მეცნიერები, რომლებიც იკვლევენ ადგილობრივი



ფაუნის ფიზიკას. ეს მათ საშუალებას აძლევს, შექმნან სრულიად სხვა სამყარო, რომელშიც მოზარდებს და ბავშვებს აქვთ უპირატესობა.

ამ შემთხვევაში, ძირითად საფრთხეს წარმოადგენს შეუსაბამობა, რომელიც გააჩნია ახალ ტექნოლოგიებს. თუნდაც მარტივი ინტერაქტიული კომპიუტერული პროგრამების შექმნა ამდიდრებს ბავშვის შესაძლებლობებს და ზრდის მის ინდივიდუალურ გამოცდილებას. თუმცა, ვირტუალურ რეალობასთან მუდმივი კომუნიკაციის დროს ბავშვი ობიექტურ რეალობას ადეკვატურად ვეღარ აღიქვამს. კომპიუტერის მონიტორზე გამოსახული ვირტუალური რეალობა ახლოსაც არ არის მის ოჯახში, სკოლასა თუ მეგობრებში არსებულ რეალობასთან. ეს არის საკომუნიკაციო საშუალებებით შექმნილი რეალობა და მასთან ობიექტური რეალობის მისადაგება ბავშვს უჭირს. ამ ხანგრძლივი ურთიერთობების ნაწილია: სათამაშოები, გმირები ზღაპრები, მულტფილმები და ფილმები - ყველა ამ გმირს თუ პერსონაჟს ბავშვები უკვე დიდი ხანია ოჯახის წევრებად აღიქვამენ. თუმცა, რეალური ობიექტებისაგან განსხვავებით, რომელიც მოითხოვს ფანტაზიის განვითარებას, შემოქმედებით და საკომუნიკაციო რესურსებს, ვირტუალური რეალობა და კომპიუტერული თამაშები სთავაზობენ საკუთარ წესებს და შეუძლიათ როგორც განავითარონ, ასევე ხელი შეუშალონ ფანტაზიის განვითარებას. გავიხსენოთ მსოფლიოში პირველი და ჯერჯერობით ყველაზე მასობრივი საშუალება - **ტელევიზია**.

რომ არა ახალი ტექნოლოგიები, ჩვენთვის საყვარელი ფილმების, როგორცაა, მაგ., „ტერმინატორი“ და "დამოუკიდებლობის დღე", სიუჟეტები არ იქნებოდა ისეთი ემოციური და სანახაობრივი, როგორსაც ხედავს მაყურებელი ეკრანზე. ემოციური და დაუფიქრარი სცენები შექმნილია კომპიუტერული გრაფიკისა თუ ანიმაციის საშუალებით და მათ გარეშე ამგვარი სანახაობრივი ეფექტის მიღწევა იქნებოდა შეუძლებელი. ადარაფერს ვამბობთ დ. კამერონის „ავატარზე“, სადაც მთელი ფილმი აწყობილია ანიმაციისა და კომპიუტერული გრაფიკის მეშვეობით. კომპიუტერული ანიმაცია, რომლის დროსაც ეფექტი იქმნება ტექნოლოგიების მეშვეობით, საშუალებას იძლევა საკმაოდ ადეკვატური კრიტიკული ხედვის ჩამოყალიბებისა, როდესაც ტექნოლოგიის საიდუმლოების არსი მდგომარეობს იმაში, რომ ხელთ გვაქვს მინიმალური მასალა და ძალიან მარტივი მაგალითები, ნაწარმოების სანახაობრიობას კი სპეციალური ეფექტები ქმნიან.

კვლევის შედეგების თანახმად ტელეეკრანიდან ძალადობის სცენების გავლენა კიდევ უფრო დიდია ბავშვებზე, ვიდრე მოზრდილებზე და უფრო ძლიერად მოქმედებს ბიჭებზე,

ვიდრე გოგონებზე. ძალადობის აღქმა გავლენას ახდენს დამოკიდებულებაზე ძალადობის მიმართ. ითვლება, რომ ეს მონაცემები ვრცელდება ვირტუალურ სივრცეში განხორციელებულ ძალადობაზეც.

ამავე კვლევით ვგებულობთ, რომ ძალადობის ეფექტი უფრო ძლიერია იმ ადამიანებზე, ვინც მიდრეკილია აგრესიისკენ, ეძებს საბაბს, რომ გამოხატოს და შეუძლია, გამოიყენოს კომპიუტერი და ტელევიზორი თავისი აგრესიული მისწრაფებების დასაკმაყოფილებლად. ორი ბერძნული სიტყვა "კათარზისი" და "მიმბაძველობა" უძველესი დროიდან გამოიყენება მხატვრულ ნაწარმოებში ძალადობის ფენომენის გავლენის ასახსნელად. სიტყვა "მიმბაძველობა" ეხება სწავლის პროცესს, ბავშვების მიერ დაკვირვებას და აღქმას. "კათარზისი" ეწოდება ემოციურ განმუხტვას, ტრაგიკული გულშემატკივრობის პრეზენტაციას.

წარმომადგენლობითი ნიმუშის შემთხვევაა „ვირტუალური დამოკიდებულება“. მარკ გრიფითს, 1995 წელს გამოშვებულ წიგნში, სახელწოდებით „ტექნოლოგიური დამოკიდებულებები“ («ტექნოლოგიური ჩვევები»), მოჰყავს მონაცემები, რომ 12-16 წლის ასაკის ბავშვთა 7% კომპიუტერულ თამაშებს თამაშობს 30 საათს კვირაში. სხვა აქტივობებზე (მეგობრები, ოჯახის წევრები, სწავლა და ა.შ.) მათ აღარ რჩებათ დრო.

ბავშვები დამოკიდებულები ხდებიან ონლაინ თამაშებზე ერთი მიზეზით, მათ იტაცებს ჯგუფური თამაშები ქსელში, რათა მიიღონ პოზიტიური განმტკიცება ჯგუფიდან, როცა მიაღწევს მიზანს და გახდება გამარჯვებული. ძირითადად, ეს არის ძალიან მნიშვნელოვანი. კომპიუტერული თამაშები მათთვის წარმოადგენს საშუალებას, მოიპოვონ სოციალური ჯილდოები. თუმცა არიან ბავშვები, რომლებიც რეალურად იყენებენ კომპიუტერულ თამაშებს მათი განვითარების და სოციალიზაციის მიზნით.

ისევე, როგორც ვირტუალური რეალობა ხდება შუამავალი ადამიანის აღქმის უნარსა და რეალურ გამოცდილებას შორის, ასევე ახალი შესაძლებლობები ხელს უწყობენ ხალხის ურთიერთქმედებას ერთმანეთთან.

სოციალური კვლევების შედეგად დადგინდა, რომ ბავშვები ყველაზე ხშირად სპორტული, სტრატეგიული, საბრძოლო კომპიუტერული თამაშებით ინტერესდებიან და საკმაოდ იშვიათად ეტანებიან შემეცნებით, ინფორმაციულ თამაშებს, რომლებიც სპეციალურად მათთვისაა შექმნილი. ე.წ. „უფროსების თამაშები“ უარყოფით გავლენას ახდენს სკოლამდელი ასაკის ბავშვის განვითარებაზე. ბავშვები სამყაროს კომპიუტერული

თამაშების საშუალებით აღიქვამენ. თამაშის დროს ისინი საკუთარ თავს აიგივებენ თავის გმირთან და კიბერსივრცეს რეალობის ნაწილად აღიქვამენ. მაცდური ვირტუალური რეალობის გამო, ბავშვს უჭრება სიფრთხილის განცდა, ეჩვევა იმას რომ, თუ თამაშის დროს ველოსიპედიდან გადმოვარდება ან სახურავებზე ხტუნაობისას უნებლიეთ ჩავარდება, ამით არაფერი დაუშავდება – კიბერგმირს ხომ არ სტკივა! ჩნდება ილუზია, რომ სამყაროში, ისევე როგორც თამაშში, ყველაფერი სურათია – მანქანა, ველოსიპედი, იარაღი, ჭრილობა, მოტეხილობა, სიკვდილიც კი. ბავშვი იჯერებს, რომ ნებისმიერი დანაკარგის აღდგენა რამდენიმე წუთში შეიძლება, რაც, რეალობაში მრავალი უგუნური საქციელის ჩადენის მიზეზი შეიძლება გახდეს. კომპიუტერულ თამაშებში რამდენიმე სიცოცხლის და ძალების აღდგენა ჯადოსნური სასმელების მეშვეობით, ამცირებს სიცოცხლის ფასსა და მნიშვნელობას. ამგვარად, გმირის უკვდავება ბავშვის მიერ აღიქმება, როგორც ყველა ცოცხალი არსების რიგითი თვისება. ხუთი წლის ბავშვი ლოგიკურად მიდის იმ დასკვნამდე, რომ ხუთსართულიანი სახლიდან გადახტომა ადამიანს არაფერს ავნებს, რადგან თამაშის გმირებს ამგვარი დაცემის შედეგად მხოლოდ ენერგია აკლდებათ. ეს ბაღებს მნიშვნელოვან პრობლემას, რომელთა არგამოვლენის შემთხვევაშიც კი, ქვეცნობიერი დამოკიდებულების გამო, ხიფათის საშიშროება არ იკლებს წლების განმავლობაში.

თამაშების უმრავლესობაში მოსაგებად აუცილებელია „მტრის“ მოკვლა. თანამედროვე ტექნოლოგიების საშუალებით, სიკვდილი საკმაოდ ბუნებრივად არის აღწერილი. ძალადობა, მკვლელობა და აგრესია აღიქმება, როგორც ნორმა, ხოლო ფიზიკური შესაძლებლობები – პრობლემების გადაწყვეტის ერთადერთი გზაა. ფაქტობრივად, ხდება ანტისოციალური ქცევის ჩამოყალიბება. ბავშვს გულწრფელად არ ესმის, თუ რატომ გამოხატავენ უკმაყოფილებას უფროსები, როდესაც ის თანატოლებს ეჩხუბება და ცდილობს, გაიმარჯვოს, ანუ რაც შეიძლება მეტი ზიანი მიაყენოს მოწინააღმდეგეს. ამერიკის შეერთებულ შტატებში აღწერილია შემთხვევები, როდესაც საბედისწერო შედეგები მოჰყოლია სკოლის მოსწავლეების შეკამათებას, თავად ბავშვი კი ამ დროს დარწმუნებულია, რომ რეალურ ცხოვრებაში მისი მოწინააღმდეგე სიკვდილის შემდეგ რამდენიმე წუთში მოეგება გონს, უკიდურეს შემთხვევაში, შესაძლებელია „გადატვირთვა“. აზროვნების მსგავსი მოდელი: „ვცდი, თუ არ გამოვა, თავიდან დავიწყებ“ – უკვე აისახება თანამედროვე ახალგაზრდების საქციელზე: რამდენიმე ქორწინება, სამსახურის ხშირი გამოცვლა, პროფესიის ხანგრძლივი

ძიება და მრავალი სხვა, სწორედ ამაზე მიუთითებს. მაგრამ ცხოვრება არ არის თამაში და ის მუდმივად ვერ გაგრძელდება.

არანაკლებ მნიშვნელოვანია სოციალური ფაქტორი. ის, რომ კომპიუტერულ თამაშებში გარშემო მყოფებზე ზრუნვა აუცილებლობას არ წარმოადგენს. უფრო ხშირად მოთამაშე მხოლოდ თვითონ მოქმედებს, გარშემო მყოფები კი აღიქმებიან ან დეკორაციად, ან მიზნის მიღწევის საშუალებად. ეს ფაქტი სკოლამდელი ასაკის ბავშვებში აჩენს ეგოიზმს. თამაშში მიზნის მიღწევა შეიძლება ნებისმიერი ობიექტის განადგურებით, რომელიც გზაზე გადაგელობება. ამგვარმა მოსაზრებამ, შესაძლოა, რეალურ ცხოვრებაში შექმნას ისეთი სიტუაციები, რომლებიც საფრთხეს შეუქმნის სხვა ადამიანების სიცოცხლესა და ჯანმრთელობას. ამის შედეგად, ვიღებთ პიროვნებებს, რომლებიც გაუაზრებლად, ქვეცნობიერად მრავალ პრობლემას უქმნიან გარშემო მყოფებს და, კითხვაზე, თუ რატომ ჩაიდინა ეს, პასუხი არ გააჩნიათ. ვირტუალურ სამყაროში პერსონაჟების ურთიერთობა ხორციელდება გამოსახულებების, სიმბოლოების, სქემების საშუალებით, რაც გავლენას ახდენს ბავშვის კომუნიკაციურ ჩვევებზე. შედეგად, ბავშვებს შეიძლება გაუჩნდეთ სირთულეები პიროვნული ურთიერთობების დამყარებისას, აზრებისა და ემოციების სიტყვიერად გამოხატვის დროს. დღესდღეობით მოზარდებში უკვე აღინიშნება ურთიერთობის ფორმების შეცვლა: მათ უჭირთ აზრების გამოხატვა სიტყვიერად და წერით, აღინიშნება სიტყვების მარაგის სიღარიბე, მათთვის უფრო ადვილია მოკლე ტექსტური შეტყობინებებით მიმოწერა და „ჩეთებში“ შეტყობინებების დატოვება, სადაც შესაძლებელია „სმაილების“ გამოყენება. სიტყვების მნიშვნელობების ახსნა და განმარტება ხელს უწყობს საკუთარი სურვილების მართვასა და საქციელის შინაგან კონტროლს.

აღსანიშნავია, რომ კომპიუტერულ თამაშებს, განსაკუთრებით კი, სპეციალურად მათი ასაკისათვის შექმნილ შემეცნებით თამაშებს, შესაძლოა, დადებითი გავლენაც ჰქონდეთ ბავშვის განვითარებაზე. ყველა კომპიუტერული თამაში ითხოვს უნარ-ჩვევებს, ლოგიკურ აზროვნებას, გამოთვლასა და კარგ მახსოვრობას. სანამ ბავშვი თამაშს დაიწყებს, მან უნდა წაიკითხოს წესები, დაიმახსოვროს და ისწავლოს მათი გამოყენება. რეალური მოვლენების თამაშებში მოდელირება, შესაძლოა, შემეცნებითი პროცესი იყოს. სტრატეგიული თამაშები ბავშვებს აჩვენებენ დაგეგმვას, ზოგიერთი თამაშის საშუალებით კი მსოფლიო ისტორიის უკეთ შესწავლაც შეიძლება. ასევე, კომპიუტერული თამაში ბავშვს, შეიძლება, გარკვეულწილად უცხო ენის შესწავლაშიც დაეხმაროს. ზოგიერთი თამაში წარმატების მისაღწევად კითხვის

ცოდნას მოითხოვს, რაც შესაძლოა, კარგი მოტივაცია აღმოჩნდეს სკოლამდელი ასაკის ბავშვისთვის კითხვის შესასწავლად. კომპიუტერული თამაშების ერთ-ერთი ყველაზე თვალსაჩინო დადებითი მხარეა კოორდინაციის განვითარება. თამაშების უმრავლესობაში ძალიან მნიშვნელოვანია გადაწყვეტილებების უცბად მიღება და რეაქციის სისწრაფე. ასევე, თამაშები ბავშვებს ეხმარება, ისწავლონ სივრცეში კარგად ორიენტირება. ბევრი ნეიროქირურგი აღნიშნავს, რომ ოპერაციის შემდგომ სწრაფი გამოჯანმრთელებისთვის სასარგებლოა კომპიუტერული თამაშებით თითების გავარჯიშება.

ყველა ადამიანში იბადება და ვითარდება მისწრაფება შეჯიბრებისკენ და გამარჯვების სურვილი, თუმცა ზოგიერთი ბავშვი ფიზიკურად არც ისე ძლიერია, რომ ეს სურვილები დაიკმაყოფილოს. თამაში კი ბავშვს ეხმარება, მრავალ განსხვავებულ სიტუაციაში შეეჯიბროს თავის თანატოლებს: პირველმა დაასრულოს თამაში, მოუგოს ვინმეს, ან, უბრალოდ, დამატებითი წახალისება მიიღოს. ეს მიღწევები, შესაძლოა, მშობლებს ძალზე სულელურად მოეჩვენოთ, მაგრამ ბავშვისთვის ეს ძალიან მნიშვნელოვანია. თამაშები შეიძლება ბავშვს დაეხმაროს ტკივილთან და ავადმყოფობასთან გამკლავებაში. ზოგიერთი ადამიანი ამას ყურადღების გადატანას უწოდებს, მაგრამ, რაც არ უნდა დავარქვათ, ნებისმიერ შემთხვევაში, ეს განკურნების ეფექტური მეთოდია როგორც ბავშვისთვის, ასევე მოზრდილისთვის. როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, სასტიკი თამაშები ბავშვში ბევრ უარყოფით ემოციას იწვევს, თუმცა არსებობს მოსაზრება, რომ ასეთ თამაშებში მხოლოდ ერთი შეხედვითაა ძალადობა და აგრესია, სინამდვილეში ისინი თვითგადარჩენაზეა დამყარებული. ასეთი თამაშების მიზანი კი, საბოლოოდ, მაინც კეთილის ბოროტზე გამარჯვებაა. ასე რომ, სასტიკმა თამაშებმაც შეიძლება ასწავლოს ბავშვს რაიმე სასიკეთო. დღესდღეობით არსებობს ვირტუალური მოთამაშების კლუბები და, შესაძლებელია, რომ ინტერნეტის საშუალებით ეთამაშო სხვა, თუნდაც უცნობ ადამიანს. ამგვარად, შესაძლებელია ნაცნობობის დამყარება და შეხედულებების გაზიარება დედამიწის სხვადასხვა წერტილებში. კომპიუტერული თამაშების შესახებ, შესაძლოა, განსხვავებული აზრი შეგვექმნას, სხვადასხვა ადამიანზე. მან შეიძლება, განსხვავებულად იმოქმედოს, ფაქტი კი ერთია – დღესდღეობით ის ქართველი ბავშვების მთავარი გასართობი და საზრუნავია.

**ინტერაქტიული კომპიუტერული პერფორმანსი**

„ინტერაქტიული არტი“ - თანამედროვე ტერმინთა შორის გამოიყენება თეორიული და პრაქტიკული საქმიანობის იდენტიფიცირებისას. იგი განსაზღვრავს ხელოვნებას ყველა თავისი მრავალფეროვნებით. ეს კონცეფცია უკავშირდება უფრო საქმიანობის სფეროში არსებულ იდეებს და გამოცდილებას, ვიდრე გარდამავალ ფსევდომეცნიერულ ე.წ. "isms"-ებს. „ინტერაქტიული არტი“ მოიცავს ხელოვნების ფართო სპექტრს. ყველა გამოწვევას და დისკუსიას თემაზე, თუ რა არის ხელოვნება.

ინტერაქტიული ხელოვნება საბოლოოდ, აჯამებს კონკრეტული ინფორმაციის ნაკადს (სურათები, ტექსტები, კინო) და აკომპლექტებს კიბერნეტიკულ (შეიძლება ითქვას - ადაპტაციის ან "გონივრული") სტრუქტურებში, ქმნის ერთიან "გარემოს" გარკვეული ტიპის საკომუნიკაციო ქსელისთვის, რაც ჰგავს ვირტუალურ სპექტაკლს, რომელიც იდგმება გლობალურ ქსელში. ზოგადად, ინტელექტუალურ გარემოს ქმნის ისეთი კონტაქტი აუდიტორიასთან, რომელიც ხელს უწყობს თქვენს კომპიუტერში არსებული ობიექტების ცვლილებას და ამით იძლევა საშუალებას, იყოს ჩართული შემოქმედებითი ცვლილების პროცესებში.

შედეგად ვიღებთ ხელოვნებისა და მხატვრულ გარემოში ჩართულ მაცურებელს. მხატვარი ქმნის მხოლოდ საწყის პირობებს, აღწერს უფრო ფართო კონტექსტს, რაც შემდგომში ხდება აუცილებელი და საკმარისი სისტემაში შესასვლელად, რომლის მეშვეობითაც მაცურებელი იღებს დადგენილ/დაშვებულ ადგილს ხელოვნების სივრცეში, რათა თავისი წვლილი შეიტანოს. ამ სქემით, რომელიც ჩაფიქრებულია ინტერაქტიული ხელოვნების ფართო კულტურული ინტერვენციის განსახორციელებლად ინდივიდუალურ დონეზე, მნიშვნელოვანია თითოეული მონაწილე ადამიანის გამოცდილება და ჩართულობა მხატვრულ პროცესში.

ნაცვლად სიტყვებისა - მაცურებელი, დამკვირვებელი, მონაწილე, მოთამაშე შესაძლებელია გამოვიყენოთ ტერმინი - „მომხმარებელი“, რადგან ეს ცნება აერთიანებს ყველა სპექტრს და ქმნის ურთიერთქმედების ინტერაქტიული სისტემის ინდივიდუალურ სივრცეს, მიუხედავად იმისა, არის თუ არა ეს სისტემა ხელოვნების ნაწილი. კერძოდ, ნებისმიერი ურთიერთქმედება კომპიუტერთან საშუალებას იძლევა მომხმარებლის მიერ, მიუხედავად იმისა, არის თუ არა ის პროფესიონალი ხელოვანი შექმნას, მაგალითად, კომპიუტერული ანიმაცია და ყველა ტექნიკური პრობლემა აღმოფხვრას კომპიუტერული ტექნოლოგიის მეშვეობით. არტსივრცეში ასეთი ნაწარმოების ხდება საჯარო და შესაბამისად, უსასრულოდ

"მობილური", რადგან სხვადასხვა მომხმარებელის მიერ შეტანილი ცვლილებები მას .თავისდაუნებურად, ხანგრძლივს და მრავალფეროვანს ხდის.

იმისათვის, რომ ვირტუალურ სივრცეში ყველასთვის ხელმისაწვდომი და გასაგები გამხდარიყო ელექტრონული არტი, სპეციალურად მომზადდა კომპიუტერული ტექნოლოგია, რომელიც საშუალებას იძლევა, ვაკეთოთ ინტერაქციული ხელოვნება. აღნიშნული მოწყობილობები არაერთი ფესტივალის გამარჯვებული გახდა და იგი ცნობილია „Art Electronica“-ს სახელით. ამ მიმართულებით შეიქმნა ორი პროექტი, რომელიც ფორმითა და შინაარსით განსახვავებულია ერთმანეთისაგან, ისევე როგორც მათი მეშვეობით შექმნილი ყველა ნამუშევარი. თუმცა ორივეს მიზანია მაყურებლის ჩართვა "ინტერაქტიული ხელოვნების" პროცესში. ასეთი ტიპის მუშაობა ემსახურება ადამიანის უფლებას, მიიღოს სრული და ობიექტური ინფორმაცია.

პროექტის ისტორია იმაში მდგომარეობს, რომ ერთხელ ბრიტანული ტელევიზიით გადმოსცეს შეტყობინება იმის შესახებ, რომ ადამიანმა გადაისხა ბენზინი და წაუკიდა ცეცხლი საკუთარ თავს. ამ ამბით აჭრელდა პრესა და შეიძრა სრულიად ინგლისი, სადაც მოხდა ეს ამბავი, თუმცა გაჩნდა ეჭვი, რომ არსებული ვითარება ასახავდა კონკრეტული პირების ინტერესებს და შექმნილი იყო მასმედიის წარმომადგენელთა მიერ, რომლის მოტივებსაც ისინი არ ამჟღავნებდნენ. მალე მუშაობა დაიწყო პროექტმა „ჰიპერმედია“ - ეს არის ერთ-ერთი ყველაზე თანამედროვე და ყოვლისმომცველი საინფორმაციო მონაცემების ქსელი, რომელიც დაკავშირებულია საინფორმაციო ფაილთან და საშუალებას აძლევს მომხმარებლებს, ნავიგაცია კომპიუტერული სისტემის მეშვეობით ჩაირთოს სისტემაში. ეს მეთოდი კარგად გამოხატავს კომპიუტერული მოწყობილობის ტექნიკურ ორგანიზებას. ამ პროექტის გამოყენებით შესაძლებელია, ტექნიკური თვალსაზრისით, ძალიან მარტივად გაკეთდეს გარე დიზაინი, მაგრამ ნამუშევრის ცენტრში დევს ფუნდამენტური იდეა, რომელიც მას უნიკალურს ხდის. მაგალითად, ჰიპერმედიის პროფაილის მეშვეობით შესაძლებელი ხდება, ახლოს იმოგზაურო მსოფლიოს გარშემო, მოინახულო თეთრი სახლი და ანიმაციური ვიდეოსამყარო.

**ხაზოვანი და სტუქტურული წარმოდგენები მულტიმედია ინფორმაციაზე**

**ჰიპერმედია, ჰიპერტექსტი. მათი განვითარება.**

1965 წელს ტედ ნელსონმა ერთ-ერთ თავის ნაშრომში პირველად გამოიყენა ტერმინი - „ჰიპერმედია“. ჰიპერმედია ეს არის ჰიპერტექსტი, რომელიც მოიცავს გრაფიკას, ხმას, ვიდეოს, ტექსტს და ბმულებს, რათა შეიქმნას არასწორხაზოვანი საინფორმაციო გარემო. ჰიპერმედია და მულტიმედია ერთგვარი სინონიმებია, რომლებიც გამოიყენება არაინტერაქტიული თანმიმდევრული მონაცემების აღწერის მიზნით.

ჰიპერმედიის კლასიკური მაგალითია მსოფლიო გლობალური ინტერნეტ-ქსელი, რომელშიც ინტერაქტიული ერთეულები თანხვედრაშია მულტიმედიურ ერთეულებთან.

ნებისმიერ მულტიმედიურ რესურსს, როგორც წესი, გააჩნია სანავიგაციო სისტემა, შინაარსობრივი შემავსებელი, რომელიც ეფუძნება ბმულების მექანიზმს. შესაბამისად, ცნებები, როგორცაა მულტიმედია, ჰიპერტექსტი და ჰიპერმედია მჭიდრო ურთიერთკავშირშია. მსოფლიო კომპიუტერული ქსელის წყალობით ჰიპერტექსტურ ტექნოლოგიას ფლობს ყველა, ვისაც კი შეხება აქვს კომპიუტერთან. ჰიპერტექსტის დღევანდელი სახე დიდად არ განსხვავდება მისი პირვანდელი მოცემულობისგან. ამასთანავე, ჰიპერტექსტის სტრუქტურა დარჩა უცვლელი. შეიცვალა მხოლოდ მისი შექმნისა და გამოყენების ხერხები. ჰიპერტექსტის პირველი ნიმუშები გასული საუკუნის 40-იან წლებში ვანევარ ბუშმა შექმნა. 60-იან წლებში, მისმა კონცეპტუალურმა სისტემამ მემექსმა (Memex) განვითარება ჰპოვა დუგლას ენგელბარტისა და ტეოდორ ნელსონის ნაშრომებში. ჰიპერტექსტის კლასიკური განმატება 1987 წელს ნელსონმა შემოიღო. მისი განმარტებით, ჰიპერტექსტი წერილის ერთგვარი ფორმაა, სხვაგვარად რომ ვთქვათ, ეს არის „არასწორხაზოვანი წერილი“, რომელიც თავის თავში მოიცავს ტექსტზე უფრო მეტს. თუმცადა შესაძლებელია ჰიპერტექსტს სხვაგვარი განმარტებაც მიეცეს - ჰიპერტექსტი ეს არის უფრო მეტი, ვიდრე „ტექსტი“ ტრადიციული გაგებით. არასწორხაზოვანი ტექსტების შეყვანის გზით, განსაზღვრული ტექსტუალური ფრაგმენტები ერთმანეთთან ურთიერთკავშირს ბმულების ჯვარედინი ერთი ფრაგმენტიდან მეორეში გადასვლის გზით ამყარებენ.

ჰიპერტექსტის განვითარების ისტორია მდიდარი და ცვალებადია. მისი იდეა არაა ახალი, თუმცა მისი კონცეფცია მუდმივი ევოლუციის პროცესშია, თუ როგორ გამარტივდეს



და დაიხვეწოს ადამიანისა და კომპიუტერის ურთიერთობა. კომპიუტერული ჰიპერტექსტის წინამორბედაა „ხელნაწერი ტექსტი“. მაგალითისათვის, შეიძლება ავიღოთ მარტივი ბარათები, ხელით მიწერილი ნუმერაციით და განმსაზღვრელი ტექსტით, რომელიც ხშირად შეგვხვდრია ძველ ბიბლიოთეკებში. ისინი მოსახერხებელია, რადგან მომცრო ზომის არის და მათზე დატანილია საჭირო მწირი ინფორმაცია წიგნის შესახებ. როგორც კი გადავწყვეტთ ინფორმაციის გაზრდას, მომცრო ზომის ბარათები გადაიქცევა მოუხერხებელ დიდი ზომის ფორმატებად, რომელთა გამოყენებაც შეუძლებელი გახდება. კიდევ ერთი მაგალითი ხელით შექმნილი ჰიპერტექსტისა არის უბრალო უბის წიგნაკი, ლექსიკონი თუ ენციკლოპედია. ასეთი ტიპის წიგნები და წიგნაკები მოიცავენ ინფორმაციას, რომელიც ერთმანეთს ებმის. თუკი გავყვებით ამ ბმულებს, მკითხველი თუ მომხმარებელი ასეთი წიგნების მიიღებს უფრო მდიდარ და სრულყოფილ ინფორმაციას. სწორედ ამ პრინციპით იქმნება დღეს თანამედროვე ჰიპერტექსტები გლობალური კომპიუტერული ქსელების მეშვეობით.

მრავალი საუკუნეებია არსებობს დოკუმენტები, სადაც მოცემულია კავშირები და უკუკავშირები სხვა მსგავს დოკუმენტებთან. ამათი მთლიანობა ქმნის მთლიან სურათს მისი შინაარსის შესახებ. მაგ: თალმუდი, სადაც მრავლადაა გამოყენებული ანოტაციები და ჩართული კომენტარები, ასევე, მაგალითად გამოდგება არისტოტელეს ნაწარმოებები, სადაც სხვა წყაროები უფრო მეტად ამდიდრებს და მნიშვნელოვანს ხდის ძველ ბერძნულ ტექსტებს.

ყველაზე თვალსაჩინო მაგალითი მაინც ბიბლიის ბეჭდური გამოცემებია. მასში შემავალი ტექსტები იყოფა თავებად და ქვეთავებად, რაც დანომრილია თითოეული მუხლის მიხედვით. მუხლი შეიძლება მოიცავდეს რამდენიმე გრამატიკულ წინადადებას ან ერთ მთლიან წინადადებას რამდენიმე ფრაზით. პირვანდელ ბიბლიურ ტექსტებში ამგვარი დაყოფა არ გვხდება. ის შემდგომში სწავლულმა ღვთისმეტყველებმა დაყვეს ციტატებად და ბმულებად, რათა მკითხველს გაადვილებოდა ტექსტის აღქმა. მაგ., თანამედროვე „ახალი აღქმის“ თავებად და ქვეთავებად დაყოფა პირველად გვხდება მე-16 საუკუნეში. იგი შედგება 27 თავისგან, 260 ქვეთავისგან და 7942 მუხლს მოიცავს. ბიბლიის თანამედროვე გამოცემებში ჰიპერტექსტი წარმოიქმნება, ვინაიდან ბიბლიურ ტექსტს თან სდევს განმარტებები და ბმულები, რაც ქმნის ერთ მთლიანობას. დამატებითი ტექსტი მოცემულია ციტირებების სახით, რომელიც მიესადაგება ამა თუ იმ მუხლს.

მთლიანობაში, ბიბლიური ტექსტი ჰიპერტექსტის კლასიკური ნიმუშია, რომელიც აგებულია სხვადასხვა ბმულებითა და ქვეთავებით.

ყველა ეს მაგალითი ადასტურებს ჰიპერტექსტის სიმკვლეს, იმას, რომ მისი წარმოშობა დაიწყო უძველესი დროიდან. თუმცა დღეს ბევრი სპეციალისტი ამტკიცებს, რომ ჰიპერტექსტად შეიძლება მოვიხაროთ ყველა ის ტექსტი, რომელიც კომპიუტერულ მხარდაჭერას მოითხოვს. პირველი სწავლულების განმარტებები ჰიპერტექსტთან დაკავშირებით ეყრდნობა მოცემულობას, სადაც ადამიანი ძალიან მჭიდროდ არის დაკავშირებული კომპიუტერთან და ეს შეხედულება დღემდე გაბატონებულია ამ სფეროში.

ჰიპერტექსტსა და მის ბაზაზე შექმნილ სხვა მულტიმედიურ პროდუქტებს დიდი უპირატესობა გააჩნია. მათი ნაწილი ზოგადი მახასიათებლების მატარებელია. მეორე ნაწილი კი ზოგადსაგანმანათლებლო და ტექნიკურ სფეროებში გამოიყენება.

ჰიპერტექსტი წარმოადგენს ზოგად, მაგრამ ამავდროულად ფართოდ გამოყენებად კონცეფციას. ჰიპერტექსტს უწოდებენ ინტერნეტს, მულტიმედია-ენციკლოპედიას, ცნობარს. ჰიპერტექსტი, როგორც ახალი ინფორმაციული პარადიგმა, შეიძლება განვიხილოთ, როგორც საზოგადოების კომუნიკაციის უნივერსალური საშუალება, რომელიც თავის თავში აერთიანებს ინფორმაციულ მრავალფეროვნებას, რაც ძალიან რთულად აღსაქმელია სუბიექტისთვის. მთლიანობაში, მისი აღქმა სრულყოფილად შეუძლებელია. მიღებული ინფორმაციული ცოდნა თავს იყრის ჰიპერტექსტში და ქმნის თავისუფალიმ ე.წ. შეტყობინებების ქსელს, რომელსაც შეუძლია გაერთიანება და დაშლა სუბიექტის მოთხოვნის შესაბამისად.

აზროვნება არ არის თანმიმდევრული პროცესი. განსაზღვრავენ, რომ აზროვნების პროცესი ერთდროულად მიდის რამდენიმე მიმართულებით, რომ იდეები ვითარდება და ქრება ერთდროულად პროცესის სხვადასხვა ეტაპზე და, ამასთანავე, ისინი ურთიერთდამოკიდებულნი არიან და ავსებენ ერთმანეთს.

შესაბამისად, ტრადიციული ტექსტის წერისას, იძულებული ვხვდებით, დავიცვათ თანმიმდევრობა, თუმცა ის გაჯერებულია შიდა კავშირებით და ფუნდამენტურ ხასიათს ატარებს. ყველამ, ვინც კი სამეცნიერო საქმიანობას ეწევა იცის, რომ ლიტერატურის მოძიებას,

ჯვარედინი ბმულების შექმნას, ლექსიკონების გაწერას ძალიან დიდი დრო ეთმობა. ამას გარდა, ტექსტი მოიცავს რეფერენსებსა და შენიშვნებს ჭარბი რაოდენობით. ეს ყოველივე აზროვნების პროცესის გაშლაზე მეტყველებს. ხშირად ტრადიციული ტექსტის წაკითხვა რთულია, ის არ მოიცავს ინფორმაციის წვდომის მარტივ ხერხებს, რაც ჰიპერტექსტს გააჩნია, მისი საშუალებით ავტორს ეძლევა საშუალება, დაეყრდნოს ბმულებს, ხოლო ამ ტექსტის მკითხველს მარტივად შეუძლია გაიგოს, თუ რომელ ბმულს გაყვეს და რა თანმიმდევრობით. ჰიპერტექსტი არ ზღუდავს მომხმარებელს, მისი უნივერსალურობის წყალობით იგი ყველასთვის ხელმისაწვდომია.

## მეექვსე თავი

### ინტერნეტი და ინტერაქცია

"Interactivity" ეხება შექცევად კავშირს გამგზავნ და მიმღებ ინფორმაციას. შეგიძლიათ ჩართოთ ავტორი/გადამცემი შესახებ/მიმღები და ბოლო - in co/მიმღები. როდესაც საქმე გვაქვს მხატვრული პროდუქტის "გაგზავნასთან", ამ შემთხვევაში, არ იგზავნება პირდაპირ დასრულებული სამუშაო პროექტი, მაგრამ ზოგიერთი შეთავაზების შემთხვევაში იწყება აქტიური შემოქმედებითი დიალოგი. ასე რომ, თვითონ სიტუაციას განსაზღვრავს ინტერაქტიულ პროცესი. ამ პროცესში ყველაზე მნიშვნელოვანია ფიზიკური და ვირტუალური რეალობების ურთიერთქმედება. მისი სხვადასხვა სისტემა (სერვერები, ექო, სტატისტიკა ოთახი, IRC, ICQ, და ა.შ.) უზრუნველყოფს მომხმარებლის ინტერნეტ-სივრცეში ჩვეულებრივ საკომუნიკაციო და ვრცელ ველს. ხორციელდება სხვადასხვა ფორმის ვირტუალური და სათამაშო საქმიანობა, მათ შორის, ბუნებრივიც და არაბუნებრივიც. ინტერნეტი გვევლინება, როგორც გამომცემლობის სტამბა, თეატრის კულუარები და ფოიე; კინოს გადასაღები მოედანი, მუზეუმი, სახელოსნო თუ საგამოფენო დარბაზი. ამ შემთხვევაში, ყველა საიტზე ვაწყდებით დროით საზღვრებს. უფრო მეტიც, ინტერნეტი არ არის მხოლოდ ყოველდღიური რეალობის ასახვა, იგი ამ რეალობის აქტიური კომპონენტია.

"მსოფლიო ქსელი", ეგზისტენციალური გარემოს პარალელურად, თანდათან იძენს ახალ თვისებებს და შესაძლებლობებს, როგორცაა "ელექტრონული გაცნობა", "ელექტრონული მეგობრობა" და ა.შ. აქტუალობას იძენს ვირტუალური ტაძრების, სასაფლაოების, პლანეტების შესყიდვისა და სხვა რეალური თუ ფანტასტიკურთან მიახლოებული თემები. ადამიანი ინტერნეტში, შეიძლება, ჩაერთოს სხვადასხვა ინტერაქციული ურთიერთობისათვის. არა მარტო ნოვატორული და განვითარებაზე ორიენტირებული ნამუშევრების, არამედ მარგინალური ექსპოზიციის შექმნის შესაძლებლობასაც იძლევა ინტერნეტი, რომელიც ხელს უწყობს ამა თუ იმ თემას, მივიდეს საზოგადოებასთან ახლოს და შექმნას ინტერაქციის ახალი ნიმუშები.

მხატვრული შემოქმედების პროცესში ტრადიციულად გადამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს იდენტობის ფენომენს, რომელიც, პირველ რიგში, ავტორს უკავშირდება. ინტერნეტი სულ უფრო დახვეწილი და მრავალფეროვანი ხდება, მაგ.: "kiberlitsedeystvom" თამაშის წევრს ვირტუალური დიალოგი შეუძლია ნებისმიერ როლში, სხვადასხვა ხელოვნების რესურსების გამოყენებით - თეატრი, მხატვრობა, მუსიკა, ვიდეო თუ კინო.

მრავალი მკვლევარი მიიჩნევს, რომ გარემო, რომელშიც აქტიურად ვმსჯელობთ, იდეებსა და შეხედულებებს ვცვლით, განსაკუთრებულად ეფექტურია სწავლის პროცესში. ასეთი გარემოს განვითარება, საზოგადოებრივი, ბიუროკრატიული თუ ეკონომიკური მიზეზების გამო, სკოლებში ნელა მიმდინარეობს. სამაგიეროდ, ამ გარემოს ფუნქციას სწრაფად ითავსებს თანამედროვე ტექნოლოგიები. ამისი ნათელი მაგალითია სოციალური მედიის სწრაფი და მასშტაბური განვითარება.

სოციალურია ის მედია, რომელიც იდეებისა და ცოდნის შექმნისა და გავრცელებისთვის თანამშრომლობის ხერხებს იყენებს. ეს, ძირითადად, ინტერნეტ-სერვისებს ეყრდნობა. ადამიანები მასობრივად ქმნიან საკუთარ ვებ-გვერდებს, აქვეყნებენ მოსაზრებებს, უზიარებენ სხვებს გამოცდილებას, ცვლიან ფოტოებს, ვიდეოებს, აუდიოჩანაწერებს, ერთობლივად ქმნიან ვირტუალურ ასოციაციებს, კლუბებს, ბიბლიოთეკებს, ენციკლოპედიებს, სახელმძღვანელოებს და სასწავლო საიტებს.

ევროსაბჭოს მთავარი სტატისტიკური ვებ-გვერდის, „Eurostat“-ის მონაცემებით, 2009 წელს ევროპის მოსახლეობის 31 პროცენტი იყენებდა ინტერნეტს იმ ინფორმაციის მოსაძიებლად, რომელიც სასწავლო პროცესში სჭირდებოდა. ეს კი წინა წელთან 8%-იანი ზრდა იყო. ბოლო წლებში, სოციალური მედიის გამოყენების მაჩვენებელი საქართველოშიც

მკვეთრად გაიზარდა. კარგი იქნება, თუ გვეცოდინება, ზოგადად, რა უპირატესობები აქვს ინტერნეტს ტრადიციულ სასწავლო გარემოსთან შედარებით. ასევე საინტერესოა, ვნახოთ, თუ რა აუცილებელ გარემოს უქმნის სოციალური მედია ადამიანს სწავლის პროცესში.

ემპირული დაკვირვება მოზარდებზე გვიჩვენებს, რომ ადამიანები ერთმანეთთან ინტერაქტიული ურთიერთობით მეტს სწავლობენ, ვიდრე მხოლოდ სასწავლო საგნებთან შეხებით. მართალია, ტექსტი, აუდიო ან ვიზუალური ინფორმაცია ადამიანების მიერ იდეების გაცვლის საშუალებაა, მაგრამ თუ ეს ინფორმაცია ჩვენამდე ავტორთან ან სწავლის პროცესის თანამონაწილესთან ურთიერთობის გარეშე მოდის, მაშინ მისი აღქმის ეფექტი უფრო დაბალია. სწავლა განსაკუთრებით ეფექტურია, როდესაც სხვებს ვუზიარებთ ჩვენს განცდებსა და მოსაზრებებს, სხვები კი იმგვარად რეაგირებენ, რაც ჩვენი წარმოსახვის გაღვივებას, საკუთარი იდეების შემოწმებასა და განვითარებას ხელს უწყობს.

იმისთვის, რომ ადამიანს სწავლის სურვილი გაუჩნდეს და განუვითარდეს, არ არის საკმარისი მხოლოდ ჯილდოები, კონკურსში გამარჯვება, გამოცდების ბარიერის დაძლევა ან კარგი კარიერის პერსპექტივა. არანაკლებ მნიშვნელოვანია, რომ თავად სწავლის პროცესში ვიღებდეთ სიამოვნებას.

სწავლისას ადამიანი მნიშვნელოვნად ეყრდნობა იმ ცოდნას და სააზროვნო სქემებს, რაც საკითხის შესწავლამდე აქვს ჩამოყალიბებული. შესასწავლი საკითხი უშუალო კავშირშია მის წარსულ გამოცდილებასთან, ემოციურ განწყობებსა და მისწრაფებებთან. თითოეული ჩვენგანის გამოცდილება უნიკალურია და აქედან გამომდინარე, განსხვავებულია ჩვენი საჭიროებები, სურვილები და მიდგომებიც. ეს კი სასწავლო გარემოს ინდივიდუალიზაციას კრიტიკულად მნიშვნელოვანს ხდის.

ამიტომ გასათვალისწინებელია, რომ სასწავლო პროცესი მოსწავლეებისთვის ფსიქოლოგიური თვალსაზრისით უსაფრთხო იყოს. მოსწავლე კლასის წინაშე საკუთარი აზრის გამოთქმისთვის უნდა წახალისდეს. მან ამისთვის სხვებისგან აღიარება და სასარგებლო რჩევები უნდა მიიღოს, დასჯის, არასასურველი ნიშნის ან დაცინვის ნაცვლად.

ახლა კი ვნახოთ, როგორია სინამდვილეში ის ფორმალური გარემო, რომელშიც ვიღებთ დღეს განათლებას. საბავშვო ბაღში ყოფნა უფრო მეტად გვიხარია და ნაკლებად გვეშინია რაიმეს კეთება, გართობა, ურთიერთობა და სწავლაც კი. სკოლაში შედარებით იკლებს თანამშრომლობა, ინტერაქცია, პერსონალიზაცია. საკლასო ოთახში გადანაცვლების

შემდეგ თვითონ სწავლის პროცესის მიმართ ინტერესი ნელდება და წინა რიგში სწავლის შედეგებით დაინტერესება გადმოდის.

ათწლეულების განმავლობაში სკოლა და უმაღლესი სასწავლებელი რჩებოდა ჩვენი ზოგადი ან პროფესიული ცოდნის ძირითად წყაროდ. ეს ინსტიტუტები იყო ადგილი, სადაც გვეგულებოდა ექსპერტული ცოდნის მატარებელი ადამიანები, სადაც იყო სახელმძღვანელოები, ბიბლიოთეკები და გარემო, რომელშიც ჩვენი ინტერესების დაკმაყოფილებას, ავად თუ კარგად, ცდილობდნენ. დღეს ამ გარემოს მთავარი კონკურენტი სოციალური მედია გახდა.

ინტერნეტში, კერძო ვირტუალური სკოლები უკვე რამდენიმე წელია რაც გამოჩნდა. ეს სკოლები ნელ-ნელა პოპულარული ხდება. მაგალითად, ფლორიდის ვირტუალურ სკოლას 100 000-მდე მოსწავლე ჰყავს, რომლებიც სახლიდან გაუსვლელად, საკუთარი საჭიროებებისა და სასწავლო ინტერესების დაკმაყოფილებას მათთვის კომფორტულ გარემოში ახერხებენ.

თუ [www.youtube.com](http://www.youtube.com)-ზე პითაგორას თეორემას მოძებნით, მხოლოდ ერთ ენაზე 1200 ვიდეორგოლს ნახავთ. მათ შორის, ყველაზე პოპულარული 150 000-ჯერ არის ნანახი. ეს რაოდენობა ჭარბობს ქართველი მოსწავლეების რაოდენობას, რომლებიც დღემდე იყენებენ სახელმძღვანელოებს მსგავსი ინფორმაციის მისაღებად.

სოციალური მედიის მომხმარებელი საქართველოში ნახევარ მილიონამდე ადამიანია. მოხალისეების მიერ “wikipedia”-ში უკვე 43 000-ზე მეტი სტატიაა შეტანილი ქართულ ენაზე. ეს უკვე მიანიშნებს იმაზე, რომ ინფორმაციის ხელმისაწვდომობის, ცოდნის მიღებისა და გაცვლის ფორმა ჩვენთანაც იცვლება. ინფორმაციის განახლება ქართულ ვებგვერდებზე მუდმივად ხდება.

განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს გეგმის მიხედვით, 2018 წლისთვის საქართველოში უფრო მეტ მოსწავლეს უნდა ჰქონოდა პერსონალური კომპიუტერი, ვიდრე მასწავლებლების ჯამური რაოდენობაა. საკლასო გარემო რადიკალურად შეიცვლება, როდესაც გაკვეთილებზე დაიწყება ინტერნეტში ჩართული კომპიუტერების გამოყენება. მოსწავლეები უსწრაფესად შეძლებენ მასწავლებლის მიერ მოწოდებული ინფორმაციის გადამოწმებას და შევსებას. ისინი სწრაფად შეძლებენ გაავრცელონ საკუთარი იდეები. ინტერნეტი დაეხმარება მათ, გაცვალონ ინფორმაცია როგორც თანატოლებთან, ასევე სხვა ასაკის ადამიანებთან. ამ გზით ისინი საკუთარი ინტელექტუალური მოთხოვნილებების

დაკმაყოფილებას შეძლებენ, ადვილად იპოვნიან მათი მიდრეკილებების გასავითარებლად საჭირო მასალას სასურველ ფორმატში.

ინტერნეტს, შესაძლებლობების ზრდასთან ერთად, პრობლემებიც მოაქვს. სულ უფრო მნიშვნელოვანი ხდება მოზარდებისთვის იმის სწავლება, თუ როგორ დაიცვან თავი კიბერ-მომალადეებისგან. ფართო საკომუნიკაციო დიაპაზონი აბეზარ თანატოლებს შესაძლებლობას აძლევს, სახლშიც შეაწუხონ და დათრგუნონ ისინი.

ნაკლებად სავარაუდოა, რომ ტრადიციული სასწავლო პროცესი ადვილად ჩანაცვლდეს სოციალური მედიით. თავდაპირველად, ის უფრო დანამატი გახდება. თუმცა საგანმანათლებლო გარემო მნიშვნელოვნად შეიცვლება. მასწავლებელი ასეთ გარემოში უნდა გარდაიქმნას როგორც მოსწავლის მხარდამჭერად, მრჩევლად, ინფორმაციის შემქმნელად. წინააღმდეგ შემთხვევაში, მისი როლი სწავლებაში იმაზე გაცილებით ნაკლები იქნება, ვიდრე დღესაა.

ამავე დროს, უკვე შემუშავებულია გარკვეული სისტემა - ნოუთები/ზარები (კითხვები, უფასო შეფასებით, კვლევები და ა.შ.), რომელიც ასევე მუდმივად უმჯობესდება და იხვეწება. მუდმივად მიმდინარეობს ვირტუალური კონტაქტების ტესტირება. კომერციული საიტები, გარკვეულწილად, გავლენას ახდენს ორგანიზაციისა და მიწოდების ეფექტურობაზე.

ინტერნეტით სწავლობენ, თუ როგორ მიიღონ მომსახურება ყველა ახალი შესაძლებლობების შესახებ. იქვე ხდება შეფასება. ზოგადად, კულტურული ხელოვნებისა და კულტურული მოთხოვნილებების დაკმაყოფილება მომავალ მომხმარებელს (მკითხველს, მსმენელს, მაყურებელს) ვირტუალურ სივრცეში შეუძლია.

კონცეფცია "ახალი იმიჯი" ფრანგული კულტურის ექსპერტმა პოლ ვირილიომ გაიაზრა. "ურთიერთხედვა", „ურთიერთდაკვირვება“ გარკვეული ამბივალენტური ახალი განზომილებაა.

პირველ რიგში, პოლ ვირილიო არის დაკავშირებული „omnipresence“ ქსელის კამერებთან, რომლის მეშვეობითაც ინტერნეტ-მომხმარებელს შეუძლია, შეისწავლოს მსოფლიოს სხვადასხვა კუთხე. აშკარაა, რომ ამ ტექნოლოგიას შემდგომი განვითარება უნდა მოჰყვეს. ასეთი სიტუაცია რადიკალურად ცვლის ჩვენს ყოველდღიურობას, სადაც მუზეუმებში, კინოთეატრებში, ქუჩებსა თუ სკვერებში ჩვენს გადაადგილებას მუდმივი მეთვალყურე ეყოლება. გლობალური თვალთვალი ახალ სტანდარტს დაუწესებს პლანეტის მაცხოვრებლებს. ჩვენი დღევანდელი ანამის მაგალითია.



## მეშვიდე თავი

### საეკრანო ხელოვნების ევოლუცია ახალ ათასწლეულში

კინემატოგრაფია მაცურებელს მომავალში აუცილებლად მიმართავს არა მარტო მხედველობითა და მოსმენით, არამედ ისეთი რეცეპტორებით როგორცაა - სუნი და შეხება. გაუმჯობესდა და გაფართოვდა ინტერაქტიული კონტაქტების შესაძლებლობები.

კინო დასაბამიდან იყო ადგილი, სადაც ადამიანები იგებდნენ და უყურებდნენ რაღაც ახალს. კინოს ისტორია ჯერ კიდევ 1890 წლიდან იწყება, როდესაც კინოაპარატი გამოიგონეს.

ტექნოლოგიების სიმცირის გამო ამ პერიოდის ფილმები ერთ წუთზე ნაკლები ხანგრძლივობის იყო და 1927 წლამდე ისინი უხმო სახით გადიოდა ეკრანებზე.

1895 წლის 28 დეკემბერს გაიმართა ძმების - ოგიუსტ და ლუი ლუმერების აპარატის პირველი კომერციული კინოჩვენება, პარიზში, კაპუცინების ბულვარზე მდებარე „გრან კაფეს“ ინდურ სალონში. ეს იყო ფილმების პროგრამა, რამაც აღტაცებაში მოიყვანა მაყურებელი. ბევრი კინოისტორიკოსის აზრით, სწორედ ეს ადგილი ითვლება კინოს დაბადების ადგილად.

კინემატოგრაფის ხვალისდელი დღე რთული წარმოსადგენია იმ ტექნოლოგიური და კომპიუტერული ცვლილებების ფონზე, რომელიც ახალ ათასწლეულში შემოიჭრა და სრულიად შეცვალა ინფორმაციის გავრცელების მთელი პალიტრა. თანამედროვე კომპიუტერული ტექნოლოგიები ნებისმიერი ფანტასტიკური ჩანაფიქრის რეალიზების საშუალებას იძლევა. 20-30 წლის წინ რთული წარმოსადგენი იყო ის, რომ გასული საუკუნის დასაწყისში გადაღებული შავ-თეთრი კინო კომპიუტერული ტექნოლოგიების დახმარებით გახდებოდა ფერადი და ტრანსლირებისას გაქრებოდა ყველა ის ტექნიკური ხარვეზი, რომელიც ფირის სიძველით არის გამოწვეული. დღეს შეიძლება მხოლოდ წარმოვიდგინოთ, თუ როგორი ტექნოლოგიური საშუალება ექნება ტელევიზიასა და კინემატოგრაფს, რათა გადალახოს კიდევ უფრო მეტად დროისა და სივრცის საზღვრები.

**ინტერაქციული მხატვრული გარემოს ხატოვანი ბუნება. საეკრანო ხელოვნების ახალი ტექნოლოგიები. მუხჯი კინოს პერიოდის ტექნიკა და გადამღები პროექტორის ტექნიკა.**

ინტერაქციული ხელოვნების სტრუქტურა (მულტიმედია, ვირტუალური რეალობის სისტემა) რომელიც დამახასიათებელია სივრცეში დროის კონტინუუმისთვის, თავისი მასალის სტრუქტურების პოტენციალური რეალიზებით ცდილობს შენარჩუნების ერთიანობა სივრცესა და დროში.

იმ შემთხვევაში, თუ ფაქტობრივი დრო და სივრცე განსაზღვრავს თანაარსებობასა და მემკვიდრეობას, კონცეპტუალური სივრცე და დრო არის ცნებების დონეზე ასახვა რეალური დროისა და სივრცისა. რაც შეეხება, შემეცნებით სივრცესა და დროს, ეს არის მდგომარეობა თანაარსებობის, ადამიანის შეგრძნებებისა და სხვა ფსიქიკური აქტების შეცვლილი სათაური.

პირველ რიგში, თუ აღქმის სივრცეში, შემეცნებითი დრო არის მდგომარეობა, როგორც შიდა და გარე გამოცდილება, აქედან გამომდინარეობს, ამ პირობით, საგნის გარე გამოცდილება როგორც ბევრი სუბიექტური სივრცეში. აქედან გამომდინარე, არსებობს ცნობილი პარადოქსების აღქმითი ხანგრძლივობა, რაც ბევრად უფრო მნიშვნელოვანია, ვიდრე წმინდა სივრცითი (გეომეტრიული) ილუზია. უფრო ადეკვატური სათაური რომ მოძებნოთ, რომელიც იქნება უფრო საყოველთაოდ მნიშვნელოვანი ხასიათის, სუბიექტური ხასიათის შემეცნებითი სივრცე და დრო, რეალური დროისა და სივრცის ფორმები არიან. ასეთი ფორმები იყვნენ კონცეპტუალური სივრცე და დრო.

ყველა ეს ელემენტი შეიძლება თავისებური გზით გაერთიანდეს ერთმანეთთან და ჩამოყალიბდეს შედეგი, რომლის თანახმადაც არსებობს სხვადასხვა სახის ურთიერთობები (სტრუქტურა). ეს ხშირად იწვევს ისეთ ელემენტებსა და კავშირებს, რომლებიც პრინციპში ვერ განხორციელდება რეალურ დროში და სივრცეში.

კომუნიკაციურ-შემოქმედებითი შესაძლებლობები რეალიზებული იქნა მასობრივი ცნობიერების ფენომენში, მარტივი აუდიოვიზუალური ნივთების საფუძველზე, რომელთაგან უმთავრეს საშუალებად იქცა მუნჯი კინემატოგრაფი. ძმები ლუმიერების მიერ შექმნილი აპარატი იყო მარტივი და საიმედო. საშუალო ზომის ხის ყუთში იყო განთავსებული. მისი „გრეიფერი“ იყო მექანიზმი, რომელიც ხელს უწყობდა ფირის წინ გადახვევას. მათი ფირის საშუალო სიჩქარე იყო 16 კადრი წამში. აპარატის უკანა კედელზე განთავსებული იყო პატარა კარი. სინათლის წყარო სწორედ ამ კარის უკან იყო განთავსებული. აპარატის უბრალოება იმაში მდგომარეობდა, რომ ის მსუბუქი და პატარა გაბარიტისა იყო.

1890-იანი წლების დასაწყისში ფრანგმა **ემილ რეინომ** გახსნა პარიზის მუზეუმში „ოპტიკური თეატრი“. მე-19 საუკუნის მიწურულს ოპტიკური ილუზიების ეფექტები მსოფლიოში იყო განთქმული. რეინო იყენებდა - “პრაქსინოსკოპს” - აპარატს ჰორიზონტალური ბორბლებზე, რომელიც ახვევდა გამჭვირვალე ნახატებიან ფირს ლამპის

შუქზე. ფილმის ყველა კადრი იყო დახატული. ეს იყო კაცობრიობის ისტორიაში პირველი მულტიპლიკაციური ფილმები.

იმ დროინდელი ტექნიკის ნაკლი მისი უნივერსალიზმი იყო. ფუნქციების დახვეწა მოგვიანებით მოხდა. **ედისონმა** და **დიკსონმა** შექმნეს აპარატი - „კინეტოსკოპი“ 1893 წელს. ამ აპარატის სურათები დაბურული იყო და მასში ჩახედვა მხოლოდ ერთ ადამიანს შეეძლო. მის ფიქსაციას ეპოქის ყველა გამომგონებელი ებრძოდა. რაღაც პერიოდის შემდეგ, კინოთეატრების ეკრანებზე გამოსახულების სიკაშკაშე მაინც ნაკლებად ძლიერი იყო. ამის გამო მაყურებელს კინოთეატრებში წესების დაცვით უწევდა ყურება, რაც ითვალისწინებდა გაუნძრეველ მდგომარეობაში ჯდომას და ა. შ. წინააღმდეგ შემთხვევაში, ეკრანის ჩარჩო თვალში საცემი იყო.

კინოჩვენების დროს ბევრი რამ იყო დაკავშირებული ფირის მდგომარეობასა და ფორმაზე. თავიდან გამოიყენებოდა პერფორირებული ფირი, რომელიც დრეკადი იყო და მოძრავი კადრების ამსახველი, შემდეგ კი ფუნქციის გასაუმჯობესებლად შექმნეს ამ ფირზე 1 მილიმეტრის ზომის ხაზი, რაც ამარტივებდა კადრების ერთმანეთისგან განსხვავებას. შემდეგ ასეთ ფირებზე ხდებოდა უფრო გრძელი მეტრაჟის ფილმების გადაღება.

გადამღები აპარატურა გაუმჯობესდა, ხოლო პროექციისათვის დაიწყო სპეციალური კინოპროექტორების გამოყენება. ასევე შეიქმნა ფილმების საბეჭდი აპარატურა.

**მერვე თავი**

## ინტერაქციული მულტიმედიის ესთეტიკური თავისებურებები

მე-20 საუკუნის პროგრესის განუყოფელმა ნაწილმა - მძლავრმა მეცნიერულ-ტექნოლოგიურმა ნახტომმა მიგვიყვანა ტექნოგენურ ცივილიზაციამდე, რომელმაც არაპრეცედენტული ზემოქმედება მოახდინა არა მხოლოდ მხატვრულ კულტურაზე, ზოგადად, არამედ ტრადიციული ხელოვნების ყველა სახეობაზე. შეიქმნა ისეთი უახლესი პროფესიები, როგორცაა, მაგალითად, არტ-პრაქტიკოსი, რომელიც განსაკუთრებულად მხოლოდ ტექნოლოგიურ ბაზაზე მუშაობს. შეიქმნა პრინციპულად ახალი, ტექნიკურად ორიენტირებული ხელოვნების ტიპები, სადაც იქმნება არა მხოლოდ უახლესი არტ-ენები და არტ-სივრცეები, არამედ ახალი ტიპის მხატვრული ცნობიერება. ჩვენ თვალწინ იცვლება ტრადიციული (ლიტერატურა, ფერწერა, მუსიკა, თეატრი, ბალეტი) და ტექნიკური (ფოტოგრაფია, კინემატოგრაფი და სხვა საეკრანო ხელოვნება, მულტიმედია) ხელოვნება, აქტუალურად გამოჩნდა ტექნიზირებული არტ-პრაქტიკები (პერფომანსი, აქციები, ინსტალაციები), ამასთანავე, უახლესი ქსელური არტ-ფენომენები. ხელოვნებამ თანდათან დაიწყო თავისი ტრადიციული საფუძვლების (იდეალიზაციის, სიმბოლიზმის, გამოხატულების, სულიერების და ა.შ) მოდიფიცირება.

ტექნოლოგიური განვითარების ზეგავლენით, ცვლილებას იწყებს მენტალობა, აღქმის ფსიქოლოგია, აზროვნების თანმიმდევრობა, იდეოლოგია, მსოფლმხედველობრივი სისტემა და ამის პარალელურად იცვლება ტრადიციული მხატვრული გამოსახულებები. როდის დაიწყო ეს პროცესები? როგორც ჩანს მხატვრული ენების გადაფორმირება ყველა სახის ხელოვნებაში -ავანგარდსა და მოდერნიზმში, მე-20 საუკუნის პირველი ნახევრიდან შუა წლებამდე მიმდინარეობდა. წინა ასწლეულის დასაწყისიდან ტექნოლოგიურ საფუძველზე გაჩნდა ახალი ტიპები - ფოტოგრაფია, კინო და რადიო, მოგვიანებით კი, ტელევიზია, ვიდეო, რომლებმაც მნიშვნელოვნად გვერდზე გაწიეს ხელოვნების კლასიკური სახეები. ასევე სამეცნიერო ტექნოლოგიურმა პროგრესმა სიღრმისეული გავლენა იქონია ხელოვნების ტრადიციულ ტიპებზე. ყველა ეს ცვლილება ექსპერიმენტულ-ძიებით ხასიათს ატარებდა,

რომელიც ინიცირებული იყო თვითონ ტექნოგენური ცივილიზაციის განვითარების პროცესით.

მხატვრულ-ესთეტიკურ სფეროში მხატვრული და ესთეტიკური, სამეცნიერო და ტექნოლოგიური პროგრესი დაიწყო ბევრ ტრადიციულ პრინციპებზე უარით და აქტიურ კლასიკურ ღირებულებებზე ნამუშევრების შექმნით. ნათელია, რომ ამ პროცესს თან ახლავს კლასიკური ხელოვნების მნიშვნელოვანი მიღწევების დაკარგვა. შესაბამისი არაკლასიკური ესთეტიკით ხაზს ვუსვამთ, რომ მხოლოდ მათი სწრაფი განვითარების შედეგად ამ საუკუნის დასაწყისში, მივიღეთ ექსპერიმენტული ხელოვნების ფორმების მთელი ახალი კომპლექტი. მათმა ავტორებმა უარყვეს სახვითი ხელოვნების, პრაქტიკულად, ყველა ტრადიციული პრინციპები და მეთოდები ან გამოიყენეს ძალიან შერჩევითად.

არტი ამიერიდან აღარ იქნება სახვითი ხელოვნების ესთეტიკური მატარებელი. დღეს აქტიურად იბეზნება ახალი მნიშვნელობა ხელოვნებისა, რომელიც დაიტევს კულტურის ფართო გაგებას და მის ფუნქციებს.

XXI საუკუნის დასაწყისში ხელოვნების მასშტაბურმა ექსპერიმენტმა გამოიწვია თითქმის სრული მიტოვება ტრადიციული ენის მხატვრული გამოხატვისა, განსაკუთრებით, ვიზუალური ხელოვნებისა, მაგრამ ნაწილობრივ ლიტერატურის, მუსიკის, თეატრისა. შედეგად მნიშვნელოვანი იყო დეესთეტიზაცია ხელოვნებაში. თანამედროვე ხელოვნების თვალსაზრისით, კლასიკურ ესთეტიკას შეიძლება მიეწეროს ბევრი ნეგატიური მოვლენა, მაგრამ იგივე შეიძლება ითქვას დღეს მთელ რიგ სამეცნიერო და ტექნოლოგიურ მიღწევებზე. თუმცა, კაცობრიობა ვერ უარყოფს ამ ტექნოლოგიური განვითარების კანონზომიერებას. ჩვენ გვაქვს შესაძლებლობა საკუთარი პრინციპებით და ხედვებით ან მივიღოთ, ან არ მივიღოთ ახალი გამოწვევები. მხოლოდ დრო გამოავლენს პროცესების ჭეშმარიტ კულტურულ და ისტორიულ მნიშვნელობას. დღეს რადიკალური, უკომპრომისო მსჯელობები თანამედროვე კულტურასა და ხელოვნებაზე უშედეგოა, რადგან ერთი რამ ნათელია - ის, რაც ჩვენს თვალწინ ხდება კულტურასა და ხელოვნებაში, პირველი რგოლია იმ გრძელი უხილავი ჯაჭვისა, რომელიც დიდი და რთული მასშტაბის რადიკალურ ცვლილებებს შეიტანს კაცობრიობის ცნობიერებაში.

გასულ საუკუნეში ხშირი იყო შემთხვევები, როცა ექსპერიმენტის სახით ხელოვნებასა და კულტურაში უხეში ჩარევის გზით ცდილობდნენ, დაენერგათ ახალი მეცნიერულ-ტექნოლოგიური სიახლეები. მაგალითად, შეექმნათ ე.წ. „ხელოვნების ჭკვიანი მანქანა“. ამ

პროცესზე დაიხარჯა დიდი მოცულობის თანხები და პროგრამისტების მთელი არმია. ექსპერიმენტი მიზნად ისახავდა ადამიანის ჩაურევლად შეექმნათ მუსიკალური ნაწარმოები, ფერწერული ტილო, პოეზია.

ექსპერიმენტის ავტორები ამ გზით ცდილობდნენ დაემტკიცებინათ, რომ თანამედროვე ტექნოლოგიებით ხელმისაწვდომია ყველაფერი, მათ შორის, ადამიანის სრული ჩანაცვლება.

ხელოვნების მიმოქცევაში ტერმინი ალგორითმული ენთუზიასტებისა, ამ ხელოვნების თანმიმდევრული შემოქმედის, ამერიკელი მხატვარის, რომან ვეროსტკოს სახელს უკავშირდება. როდესაც მან აქტიურად დაიწყო ამ ხელოვნების პროგრამების შემუშავება, შექმნა შესაბამისი სამუშაო სფერო კომპიუტერული გრაფიკასა და აბსტრაქტული ფერწერაში.

შემუშავებული სპეციალური კომპიუტერული პროგრამა ეფუძნება გამოჩენილი ნამუშევრების გარკვეული დონის ანალიზს, ცდილობს, იდენტიფიცირებას შემოქმედებითი ალგორითმის ან ოჯახის ალგორითმებისა. შემდეგ კი მათ საფუძველზე, ქმნის ასეთ ნამუშევრებს. ალგორითმი - ეს არის შესაბამისად დადგენილი ცნობილი სიმბოლოების დაკავშირების პროგრამა (ალგორითმული ენა).

ბოლო ათწლეულის განმავლობაში, პროგრამისტების ძალისხმევითა და ექსპერიმენტით მხატვრებს შესთავაზეს კომპიუტერული პროგრამები, რითაც შეიქმნა სამუშაო, რომელიც ერთგვარი მცდელობაა მიუახლოვოს ტექნოლოგიური პროგრესი ხელოვანთა შემოქმედებას.

## **კომუნიკაცია და ტექნიკა. კომპიუტერული სატელეკომუნიკაციო სისტემები და ინტერნეტი**

ცნობილია რომ, ბევრი ათასწლეულის განმავლობაში კავშირისა და ურთიერთობის საშუალება ენა იყო. კომუნიკაციების ფუნქციებს ადამიანები მოიპოვებდნენ ნიშნებით, შესტებით, მიმიკებით. რას შეხება ახალ საშუალებას, როგორცაა აუდიოვიზუალური კომუნიკაცია, ფართო გაგებით, ისინი განიხილება, როგორც დამწერლობა.

გადავიდეთ ტექნიკურად განპირობებულ წერილობით ფორმის კომუნიკაციურ ასპექტზე, სადაც შევძლებთ გამოვყოთ კომუნიკაციაში სხვა ურთიერთობა.

1. გამოგონება წარმოადგენს ახალ ტექნიკას კომუნიკაციის სისტემაში. მაგალითად, საერთო პერსპექტივაში სურათი, შეიძლება დათვალიერდეს ვიზუალური კომუნიკაციის სხვადასხვა ტექნიკით: ფერწერა, გრაფიურა და ა. შ.

2. გამოგონება ასრულებს ახალი ხერხის როლს შეტყობინებების გავრცელებაში. როგორცაა, ტელეფონი და ტელეგრაფი, რაც შეესაბამება ზეპირ და წერილობით ენებს.

3. ტექნიკური გამოგონება შესაძლებელია გახდეს ახალი კომუნიკაციის სისტემის ბაზა.

როგორ უნდა დადგინდეს კომუნიკაციის ამა თუ იმ სისტემის ხარისხი?

პირველ შემთხვევაში, ფოტოგრაფია ასრულებს სამსახურეობრივ როლს, მეორე შემთხვევაში კი როგორც ავტონომიურ სისტემას.

ანალოგიურად ხმის ჩაწერა და ტრანსლაცია წარმოადგენს არა მარტო საუბარს ან მუსიკას, არამედ ბუნებრივსა და ხელოვნურ ხმებსაც. სწორედ ეს ერთიანობა, და არა კონკრეტული აკუსტიკური ელემენტი, განსაზღვრავს რადიოს კომუნიკაციურ სპეციფიკას.

აუდიოვიზუალური ინფორმაციის პირველი ტექნიკური საშუალება გახდა გახმოვანებული კინო, სადაც გამოსახულება და ხმა გაერთიანებულია.

ამასთანავე, მუნჯური კინოც უნდა განიხილოს, როგორც მაყურებლის მოვლენა, ვინაიდან კინოსურათების დემონსტრაციის სეანსები მუსიკის თანხლებით მიმდინარეობდა.

საეკრანო შემოქმედების ისტორიაში როცა ვადარებთ ორ ტექნიკურ გადატრილებას - კინოში შემოსული სინქრონული ხმა და ტელევიზიის გავრცელება, ვხვდებით კომუნიკაციის არაიდენტურობას და სემანტიკურ დახასიათებას ხმოვან-ვიზუალურ მწკრივში.

ნაცნობი რესურსები გახმოვანებულ კინოში, რა თქმა უნდა, მეტია ვიდრე მუნჯურ კინოში. გახმოვანება ამდიდრებს ეკრანს ზეპირსიტყვიერებით, ბუნებრივი და ხელოვნური



გახმოვანებებით, ხმის თანხლებით აფართოვებს დიაპაზონს. ტელევიზია შეიძლება განიხილოს, როგორც „ახალი ტექნიკა“ .

ტელევიზიის მთავარი ფუნქცია მდგომარეობს ტრანსლაციაში. ტექნიკა განსაზღვრავს განათლების საშუალებას კომუნიკაციის სისტემაში.

ადამიანებს შორის კომუნიკაცია მნიშვნელოვან როლს თამაშობს მათ ცხოვრებაში. მათ სჭირდებათ მიიღონ ინფორმაცია ერთმანეთზე, ახალ ამბებზე, ამინდზე, ფინანსურ მაჩვენებლებზე და ა.შ.

ინფორმაციის მიღებისა და გადაცემის მეთოდები იცვლებოდა და ვითარდებოდა წლების განმავლობაში. ინფორმაციულ საუკუნეში, რომელშიც ვცხოვრობთ ინფორმაციის დროული მიღება და ფლობა უდიდესად მნიშვნელოვანია, ამიტომ ინფორმაციის მიღებასა და გადაცემაში კომპიუტერული ქსელი უმნიშვნელოვანეს როლს თამაშობს. კომპიუტერული ქსელი ეხმარება ადამიანებს უსწრაფესად გადასცენ ინფორმაცია მსოფლიოს ნებისმიერ ადგილას.

კომუნიკაცია ადამიანებს შორის მსოფლიოში მონაცემების გადაცემა გახდა კომპიუტერული სისტემების ფუნდამენტური ნაწილი. კომპიუტერული ტექნოლოგიების სწრაფმა განვითარებამ მოითხოვა კომპიუტერული სისტემების საიმედო, სწრაფი და დაცული კავშირების უზრუნველყოფა, ამიტომ კომპიუტერული ქსელების დაპროექტების, აგებისა და მართვის სისტემები მნიშვნელოვან როლს თამაშობენ თანამედროვე ინფორმაციულ ტექნოლოგიებში.

ქსელური ურთიერთქმედების კონცეფციის შექმნასთან დაკავშირებით, თეორიული სამუშაოები პირველი გამომთვლელი მანქანების გამოჩენისთანავე დაიწყო, მაგრამ, პრაქტიკულად, შედეგების მიღება მხოლოდ გასული საუკუნის 60-იანი წლების ბოლოს მოხერხდა, როდესაც გლობალური ქსელებისა და პაკეტური კომუნიკაციის ტექნოლოგიის საშუალებით შესაძლებელი გახდა ე.წ. სუპერკომპიუტერების, ანუ Mainframe კლასის გამოთვლითი მანქანების ურთიერთდაკავშირება, რამაც მათი ეფექტურობა მნიშვნელოვნად გაზარდა.

1969 წელს აშშ-ის თავდაცვის სამინისტრომ თავდაცვითი და სამეცნიერ-კვლევითი ცენტრების სუპერკომპიუტერების ერთ საერთო ქსელში გაერთიანების იდეის განხორციელება დაიწყო.

ქსელის სახელწოდება გახლდათ ARPANET და სწორედ ეს გახდა პირველი და ყველაზე გავრცელებული გლობალური ქსელის - ინტერნეტის შექმნის საფუძველი.

1974 წელს კომპანია IBM-მა სუპერკომპიუტერებისთვის ქსელური არქიტექტურის შექმნის შესახებ განაცხადა, რომელსაც სისტემური ქსელური არქიტექტურა ანუ SNA ეწოდა. ამავდროულად, ევროპაში სტანდარტების საერთაშორისო ორგანიზაციის (ISO) მიერ აქტიურად მიმდინარეობდა ე.წ. X.25 ქსელების შექმნისა და სტანდარტიზირების სამუშაოები. ამგვარად, მომხმარებლის წინაშე, პირველად, მონაცემთა გადაცემის გლობალური ქსელები წარდგინდა, რომლებიც დიდ ტერიტორიებზე განლაგებულ კომპიუტერებს აერთიანებდნენ. პირველი გლობალური ქსელების შექმნის მთავარი მიღწევა, იმ დროისთვის, ფართოდ გავრცელებული არხების კომუტაციის პრინციპებზე უარის თქმა გახლდათ, რომლის გამოყენებაც ათწლეულების მანძილზე წარმატებით ხორციელდებოდა სატელეფონო ქსელებში. ექსპერიმენტებმა და მათემატიკურმა მოდელირებამ აჩვენა, რომ პულსირებადი ხასიათის მქონე კომპიუტერული ტრაფიკის გადაცემა გაცილებით უფრო ეფექტურად ხორციელდება ისეთი ქსელების საშუალებით, რომლებშიც პაკეტური კომუტაციის პრინციპი გამოიყენება. ამ დროს მონაცემები იყოფა მცირე ზომის ნაწილებად, ანუ პაკეტებად. ყოველ პაკეტში საბოლოო დანიშნულების ჰოსტის მისამართია გაწერილი და ამის შედეგად ისინი დამოუკიდებლად გადაადგილდებიან ქსელში დანიშნულების ადგილისკენ.

იმის გამო, რომ მაღალხარისხიანი კავშირის ხაზების დიდ მანძილებზე მონტაჟი მნიშვნელოვან ხარჯებთან იყო დაკავშირებული, წლების განმავლობაში გლობალური კომპიუტერული ქსელებისთვის გამოიყენებოდა არსებული სატელეფონო ხაზები.

ასეთ არხებში მონაცემთა გადაცემის სიჩქარე 10-15კბ/წმ-ში არ აღემატებოდა და ამიტომ ასეთი გლობალური ქსელების მომსახურებები, ძირითადად, მცირე ზომის ფაილებისა და ელფოსტის მიმოცვლით შემოიფარგლებოდა. გარდა მონაცემთა გადაცემის დაბალი სიჩქარისა, ასეთ ქსელებს კიდევ სხვა ნაკლიც ჰქონდათ, კერძოდ, გადაცემული სიგნალების მნიშვნელოვანი დამახინჯება.

გლობალური კომპიუტერული ქსელების ტექნოლოგიის განვითარება ბევრადაა დამოკიდებული სატელეფონო ქსელის პროგრესზე. 60-იანი წლების ბოლოსთვის

სატელეფონო ქსელებში სულ უფრო მომრავლდა ხმის ციფრულ ფორმატში გადაცემის ტექნოლოგიის გამოყენების მაგალითები, რის გამოც შემუშავებული იქნება ნახევრად სინქრონული ციფრული იერარქია - PDH (ხმის და მონაცემთა გადაცემის ციფრული მეთოდი, დაფუძნებული არხის დროითი დაყოფის პრინციპზე და სიგნალის იმპულსურ-კოდური მოდულაციის საშუალებით წარმოდგენის ტექნოლოგიაზე), რომელიც მონაცემთა გადაცემას 140 მგბ/წმ-მდე სიჩქარით უზრუნველყოფდა.

მოგვიანებით, 80-იანი წლების მიწურულს, გამოჩნდა სინქრონული ციფრული იერარქიის ტექნოლოგია SDH (განეკუთვნება, ოპტიკურ-ბოჭკოვანი არხების მეშვეობით, მონაცემთა გადაცემის ტექნოლოგიებს, რომელიც უზრუნველყოფს სხვადასხვა მოცულობის ციფრული სიგნალის გადაცემას), რომელმაც პრაქტიკულად მთლიანად ჩაანაცვლა წინამორბედი პლენიქრონული ციფრული იერარქია და ციფრული არხების სიჩქარული დიაპაზონი 10გბ/წმ-მდე გააფართოვა.

დღეს, მონაცემთა გადაცემის გლობალური ქსელები მრავალფეროვნებითა და მომსახურების ხარისხით ლოკალურ ქსელებს გაუტოლდნენ, რომლებიც, მიუხედავად იმისა, რომ გაცილებით უფრო გვიან გამოჩნდნენ, დიდი ხნის მანძილზე ინარჩუნებდნენ მოწინავე პოზიციებს. ლოკალური ქსელების სტანდარტული ტექნოლოგიები გასული საუკუნის 80-იანი წლების შუა პერიოდში გამოჩნდა. კომპიუტერების ლოკალურ ქსელებში გააერთიანეს სტანდარტული ტექნოლოგიები, რომელთა საშუალებითაც მცირე ზომის ტერიტორიაზე განლაგებული კომპიუტერების ერთმანეთთან დაკავშირება მოხერხდა. მათ შორის იყო: Ethernet, Arnet, Token Ring, Token Bus და ცოტა მოგვიანებით, FDDI. ლოკალური ქსელების ყველა სტანდარტული ტექნოლოგია დაფუძნებული იყო პაკეტების კომუტაციის პრინციპზე, რომელმაც წარმატებით დაამტკიცა თავისი უპირატესობა გლობალურ ქსელებში მონაცემთა გადაცემის დროს.

სტანდარტული ქსელური ტექნოლოგიების გამოჩენამ ლოკალური ქსელის გაშენების ამოცანა მნიშვნელოვნად გაამარტივა. ამისთვის საჭირო იყო მხოლოდ შესაბამისი სტანდარტული ქსელური ადაპტერის, მაგალითად Ethernet და კაბელის შექმნა, შემდგომ, კაბელისა და ადაპტერების ერთმანეთთან მიერთება სტანდარტული გადამყვანების მეშვეობით და კომპიუტერზე სპეციალური ქსელური ოპერაციული სისტემის დაყენება (მაგ.: Novell Net Ware). ამის შემდეგ ქსელი ფუნქციონირებას იწყებდა და ყოველი ახალი კომპიუტერის შემდგომი მიერთება შეფერხებას არ იწვევდა.

90-იანი წლების მიწურულს, ლოკალური ქსელების ტექნოლოგიებს შორის, გამოვლინდა აშკარა ლიდერი Ethernet ტექნოლოგიების ოჯახი, რომელშიც შედიოდნენ: კლასიკური Ethernet ტექნოლოგია მონაცემთა გადაცემის 10გბ/წმ სიჩქარით.

100მგბ/წმ სიჩქარიანი Fast Ethernet ტექნოლოგია და Gigabit Ethernet ტექნოლოგია, რომელიც 1000მგბ/წმ სიჩქარეს უზრუნველყოფს. Ethernet ტექნოლოგიის ასეთი წარმატება შეიძლება აიხსნას რამდენიმე მიზეზით: პირველ რიგში, ტექნოლოგიების მუშაობის მარტივმა ალგორითმებმა, Ethernet ტექნოლოგია მუშაობის პრინციპების მიხედვით, ძალიან ახლოსაა ერთმანეთთან, რაც მნიშვნელოვნად ამარტივებს მათ ბაზაზე აგებული ქსელების მომსახურებასა და ერთმანეთთან ინტეგრირებას.

კომპიუტერული ქსელების განვითარების ისტორია გასული საუკუნის 80-იანი წლების დასაწყისში კიდევ ერთ მნიშვნელოვან მოვლენასთანაა დაკავშირებული. შეიქმნა პირველი პერსონალური კომპიუტერები (PC). ეს მოწყობილობები იდეალურ ელემენტებს წარმოადგენენ ლოკალური კომპიუტერული ქსელების შექმნისთვის. ერთი მხრივ, მათი სიმძლავრე საკმარისი იყო ქსელური პროგრამული უზრუნველყოფის მუშაობისთვის, მეორე მხრივ კი, რთული ამოცანების დამუშავების დროს აშკარად ჩანდა მათი გამოთვლითი სიმძლავრეების გაერთიანების საჭიროება.

გარდა ამისა, საჭირო იყო ძვირადღირებული ბეჭდვითი მოწყობილობებისა და დიდი მოცულობის ინფორმაციის საცავების საერთო გამოყენების პრობლემის გადაწყვეტა. პერსონალურმა კომპიუტერებმა ფართო გავრცელება ჰპოვეს ლოკალური სამომხმარებლო ტერმინალების გამოყენების ადგილებში და ინფორმაციის შენახვა-დამუშავების ცენტრებში, ანუ ქსელური სერვერების ფუნქციებიც შეითავსეს, რითაც მნიშვნელოვნად შეარყიეს ერთ დროს გაბატონებული სუპერკომპიუტერების პოზიციები.

პერსონალური კომპიუტერების გამოჩენამ, მძლავრი კატალიზატორის როლი შეასრულა ლოკალური ქსელების სწრაფი განვითარების საქმეში, რომელთა ერთმანეთთან დაკავშირების საკითხი ძალზე აქტუალური გახდა მომდევნო წლებში. მნიშვნელოვანია ის ფაქტიც, რომ ყველა TCP/IP პროტოკოლების ოჯახში, კომპიუტერულ ქსელებზე საუბრის დროს, TCP/IP ქსელური პროტოკოლების ოჯახისთვის გვერდის ავლა შეუძლებელია. ქსელური პროტოკოლების ეს ოჯახი აშშ-ის თავდაცვის სამინისტროს შეკვეთით შეიქმნა გასული საუკუნის 70-იანი წლების მიწურულს და დღეს მსოფლიოში ყველაზე გავრცელებულია. მისი საშუალებით ინტერნეტის ქსელში ერთმანეთთან 100 მილიონზე მეტი

კომპიუტერია დაკავშირებული. მართალია, TCP/IP პროტოკოლების ოჯახი განუყოფლადაა დაკავშირებული ინტერნეტის ქსელთან, მაგრამ არსებობს მრავალი ლოკალური, კორპორატიული და ტერიტორიული ქსელები, რომლებიც უშუალოდ ინტერნეტის ნაწილს არ წარმოადგენენ და კომუნიკაციისთვის TCP/IP პროტოკოლების ოჯახს იყენებენ. იმისთვის, რომ ეს ქსელები ერთმანეთისგან განასხვავონ, მათ TCP/IP ან, უბრალოდ, IP ქსელებს უწოდებენ. TCP/IP პროტოკოლების ოჯახის სახელი მისი შემადგენელი ორი ძირითადი TCP და IP პროტოკოლების სახელწოდებიდან გამომდინარეობს. IP, ანუ ინტერნეტ პროტოკოლი უზრუნველყოფს ქსელში კომპიუტერებს შორის პაკეტების გადაცემას, ხოლო TCP, ანუ გადაცემის კონტროლის პროტოკოლი, ქსელში ამ პაკეტების გადაცემის სანდობას და საჭირო თანმიმდევრობას უზრუნველყოფს.

არსებობის მრავალი წლის მანძილზე TCP/IP პროტოკოლების ოჯახმა დამატებითი პროტოკოლების დიდი რაოდენობა გააერთიანა. მათ რიცხვს განეკუთვნებიან ისეთი პოპულარული პროტოკოლები, როგორებიცაა: ფაილების გადაცემის პროტოკოლი FTP; ვირტუალური ტერმინალის პროტოკოლი Telnet; ელექტრონული ფოსტის გადაცემის პროტოკოლი SMTP; ჰიპერტექსტური პროტოკოლები WWW და მრავალი სხვა. იმის გამო, რომ TCP/IP პროტოკოლების ოჯახი, თავდაპირველად შემუშავებული იყო ინტერნეტის ქსელში გამოსაყენებლად, მას უამრავი განსაკუთრებული თვისება აქვს, რაც მას უპირატესობას აძლევს სხვა ქსელურ პროტოკოლებთან შედარებით. განსაკუთრებით მაშინ, როდესაც საუბარია გლობალური ქსელების შექმნაზე. ამ პროტოკოლის ძალზე მოსახერხებელ თვისებას მონაცემთა პაკეტების ხელახალი ფრაგმენტირების საშუალება წარმოადგენს. ხშირად, დიდი გლობალური ქსელი რამდენიმე უფრო მცირე ზომის ქსელებისაგან შედგება. სხვადასხვა შემადგენელ ქსელში გადაცემული პაკეტების მაქსიმალური ზომა შეიძლება ერთმანეთისგან განსხვავდებოდეს. ასეთ შემთხვევაში, ერთი ქსელიდან მეორეში გადასვლისას, შეიძლება დადგეს გადაცემული პაკეტის რამდენიმე ნაწილად დაშლის აუცილებლობა, რასაც TCP/IP შემადგენელი IP პროტოკოლი ეფექტურად უზრუნველყოფს.

TCP/IP ტექნოლოგიის კიდევ ერთ განსაკუთრებულ თვისებას წარმოადგენს მისამართების მოქნილი სისტემა, რაც ანალოგიური დანიშნულების სხვა პროტოკოლებთან შედარებით, სხვადასხვა ტექნოლოგიებზე აგებული ქსელების გაერთიანებას უფრო მარტივს ხდის. ეს თვისება, აგრეთვე, ხელს უწყობს TCP/IP ტექნოლოგიის გამოყენებას დიდი

ჰეტეროგენული ქსელების (ქსელი, რომელშიც სხვადასხვა ოპერაციული სისტემებსა და ოქმებზე მომუშავე კომპიუტერებია გაერთიანებული) შექმნის დროს.

კომპიუტერულმა ქსელებმა არსებობის მანძილზე განვითარების დიდი გზა განვლეს. სპილენძის მავთულები ჩაანაცვლა ოპტიკურბოჭკოვანმა კაბელმა. გამოჩნდა მონაცემთა გადაცემის უსადენო სისტემები. ეს განვითარება გრძელდება და არავინ იცის, თუ როგორი იქნება მონაცემთა გადაცემის სისტემები, თუნდაც, 2-3 წლის შემდეგ. დაბეჯითებით მხოლოდ ერთის თქმა შეიძლება - მომავალში მონაცემების გადაცემა კომუნიკაციის ინდუსტრიის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი ნაწილი იქნება და ამის საფუძველი უკვე დღეს არსებობს.

შესაძლებლობა იმისა, რომ ურთიერთობა დაამყარო ვინმესთან, განუსაზღვრელად შორ მანძილზე, ან უნებური იზოლაციის პირობებში, საკმაოდ მნიშვნელოვანია დღევანდელ პირად და საქმიან ცხოვრებაში. იმისათვის რომ მოხდეს ადამიანებს შორის ინფორმაციის უშეცდომო და სწრაფი გადაცემა მთელ მსოფლიოში, საჭიროა დავეყრდნოთ საინფორმაციო ქსელებს და გამოვიყენოთ მათი სწორედ ეს, აუცილებლობად ქცეული თვისება.

## დასკვნა

მასმედიის ძირითადი თეორიული პრობლემაა მიმართებების გააზრება მასმედიასა და საზოგადოებას შორის. ეს პრობლემა 21-ე საუკუნეში დაძლეულია მულტიმედიური საშუალებების განვითარებით. თანამედროვე სამყაროში ახალი კომუნიკაციური საშუალებები უმნიშვნელოვანეს, გადამწყვეტ როლს თამაშობენ საზოგადოებრივი აზრის ფორმირებაში. სოციალური მედიის წიაღში იბადება და განვითარებას ჰპოვებს ყველა ის გლობალური პროექტი, რომელიც შემდეგ ახალ სტანდარტს ამკვიდრებს მსოფლიო წესრიგის მოწყობაში. მაგალითები მრავლადაა: ა.შ.შ.-ში ჩატარებული 2016 წლის არჩევნები, არაბული ფერადი რევოლუციები, უკრაინის „მაიდანზე“ მიმდინარე მოვლენები და ა.შ.

დღეს პლანეტის აქტუალური საკითხები პირველად ფილტრს სოციალურ ქსელებში გადის. აქვე ხდება პირველადი ადაპტირებული შეფასებების გამოვლენა, რომელიც შემდეგ სოციალური ქსელებიდან ვრცელდება საზოგადოებაში და ქმნის ამა თუ იმ განწყობას. სოციალურ ქსელში წარმოდგენილი ოფიციალური თუ არაოფიციალური ვიდეო, ფოტო თუ აუდიომასალა გადამწყვეტ კრიტიკულ უმრავლესობას აყალიბებს საზოგადოებაში. მათი აზრები მოტივირებულია მიღებული ინფორმაციით და გაზიარებულია სოციალურ მედიაში.

ინფორმაციის მიღების, მოხმარებისა და გადაცემის თანამედროვე ფორმებმა ამ საუკუნის დასაწყისში ინფორმაციის მიღებისა და გადაცემის ალტერნატიული და ბევრად უფრო ეფექტური, სანდო და სწრაფი გზა შემოგვთავაზა, კერძოდ:

„მე“-როგორც შემქმნელი;

„მე“-როგორც გამავცელებელი;

„მე“-როგორც მიმღები და შემფასებელი.

თავის დროზე მაკლუენმა ტელევიზიას უწინასწარმეტყველა, რომ იგი შეიწოვდა სამყაროს ყველა დროსა და სივრცეს, 21-ე საუკუნეს კი მეცნიერმა კომპიუტერული ტექნოლოგიებისა და მულტიმედიური საშუალებების ერა უწინასწარმეტყველა, სადაც ბიჭებმა და გოგონებმა, მოხუცებმა და ბავშვებმა, სრულიად ჰომოსაპიენსმა უნდა შეიწოვოს სამყარო თავისი სივრცითი მოცულობით და დროით. მაკლუენმა ესეც განჭვრიტა. ჯერ კიდევ მე-20 საუკუნის შუა წლებში მან იწინასწარმეტყველა დიადი შერწყმა ადამიანის ხელის - ლილაკთან, ტელევიზორის - თვალთან, კომპიუტერის - სხეულთან, ადამიანის - ქსელთან. მან გვამცნო ახალი რეალობის მოსვლა, სადაც არის ე.წ. „ვებსერფინგი“, „დაკლიკვა“, „წამიერი

საპასუხო რეაქცია”, შეგრძნება, როგორც საკუთარი თავის სხვებისთვის მიღწევადობისა და ძნელად მოსახელთებელი მთლიანობის ნაწილად ყოფნის შეგრძნება, რადგანაც სამყარო, გარშემორტყმული ელექტროსადენებით ერთი დიდი, ე.წ. ”სოფლის” ხელაა.

მაკლუნის მსოფლმხედველობის განსაკუთრებულობას წარმოადგენს ის გარემოება, რომ კომუნიკაციური ტექნოლოგიები მის მიერ განიხილება, როგორც გადამწყვეტი ფაქტორი ამა თუ იმ სოციალური თუ ეკონომიკური სისტემის ჩამოყალიბების პროცესში. 21-ე საუკუნის ადამიანი თვითონ ქმნის თემებს, ავრცელებს იდეებს, ახდენს შეფასებებს, უზიარებს მთელს მსოფლიოს საკითარ პოზიციას, იღებს უკუკავშირს და პოულობს თანამოაზრეებს ტრადიციული მედიასაშუალებების (ტელევიზია, რადიო, პრესა) ალტერნატივად.

არავინ იცის, ხვალ რა ფორმით და შინაარსით გააგრძელებს მსოფლიო ქსელები ჩვენს ყოველდღიურობაში ინტეგრაციას, თუმცა დღესვე შეგვიძლია თამამად ვთქვათ, რომ 21-ე საუკუნის ადამიანის ცხოვრება მულტიმედიური საშუალებების გარეშე ძნელად წარმოსადგენია. იცვლება სისწრაფე, იცვლება გარემოც და, შესაბამისად, ადამიანის მიერ შექმნილი ვირტუალური რეალობა ცვლის კაცობრიობის ყოფას და თავისი კორექტივები თუ პირობები შემოაქვს ჩვენს სინამდვილეში. ტელევიზია თუ ინტერნეტი? ცალსახად ამ კითხვაზე პასუხის გაცემა დღეს რთულია, თუმცაღა, დღეს ტელეინდუსტრიაში მულტიმედიური საშუალებების სწრაფი ინტეგრაცია გარდაუვალია. ჩვენს თვალწინ იბადება ახალი პროდუქტი, რომელიც მთლიანობაში ასახავს ინფორმაციული ტექნოლოგიებისა და ჩვენი ყოფის ხვალისდელ დღეს.

ლუმიერებიდან დღევანდელობამდე ადამიანმა მცდელობა არ დააკლო, რომ ყველა მისი ფანტაზია და წარმოსახვა გაეცოცხლებინა. ყველა მისი შეგრძნება და მის მიერ დანახული თუ აღქმული გარემო გადაეტანა ეკრანზე. ალბათ, იმ დროშიც მაყურებლისთვის ძნელად წარმოსადგენი იქნებოდა, თუ რა უნდა ყოფილიყო შემდეგი ნაბიჯი, თუმცა ამას რომ მოჰყვებოდა განვითარება, ბევრმა იწინასწარმეტყველა. დღესაც, იგივე დილემის წინაშე დგას ადამიანი. სწრაფი ცვლილებები საშუალებას არ იძლევა ბოლომდე გავიაზროთ და შევიგრძნოთ ის „ტექნოლოგიური ქარიშხალი“, რომელშიც თითოეული ჩვენგანი, ნებსით თუ უნებლიე, არის ჩათრეული. სადამდე გასწვდება ადამიანის ფანტაზია? რა იქნება ის შემდეგი პროდუქტი, რომელიც აღაფრთოვანებს და აღტაცებას მოჰგვრის 21-ე საუკუნისა და შემდეგი საუკუნეების ადამიანს? რა ერქმევა მას? და როგორც სინემატოგრაფი, ტელევიზია და ვიდეოგამოსახულების განვითარების



ლოგიკური ჯაჭვის გამგრძელებელი არის ინტერნეტი, მოხდება თუ არა ამ პირველწყაროზე დაფუძნებული ახალი „ხატების“ შექმნა თუ აღნიშნული ჯაჭვი გაწყდება და მის ადგილას წარმოიქმნება აბსოლუტურად განსხვავებული კიბერსივრცე? ამ კითხვებზე პასუხები ისევ ადამიანშია, რომელიც, მარტივად რომ ვთქვათ, ვეღარ უნდა დააკმაყოფილოს იმ რეალობამ, რომელშიც ის დღეს იმყოფება, თუმცა, ჩვენი მხრიდან, ამ ეტაპზე შეგვიძლია ვიწინასწარმეტყველოთ იმ ლოგიკური დასასრულის თუ დასაწყისის შესახებ, სადაც მივალთ.

მთელი კაცობრიობის ისტორიის მანძილზე ადამიანის მთავარ მამოძრავებელ ძალას წარმოადგენდა ძველის ძიება და სიახლის წარმოსახვა, თუმცადა, ეს ყოველივე ადრეულ ხანაში მოითხოვდა უზარმაზარ ფიზიკურ და ინტელექტუალურ შრომას, ამას ესაჭიროებოდა ხანგძლივი პერიოდები. დღეს აღნიშნული პრობლემის გადაწყვეტა შესაძლებელია რესურსების დაზოგვით და ბევრად უფრო მოკლე დროში. ამიტომ შეიძლება დავუშვათ, რომ ზემოთ ხსენებული განვითარება „არაშემოქმედებითი“ და მეტად ყოფითი გახდება და რაციონალურად გადანაწილებული, ვიდრე ეს ადრე ხდებოდა. აღნიშნული საკითხები თავის ასახვას ჰპოვებს ყველგან: კულტურაში, ხელოვნებაში, ლიტერატურაში და ა.შ. ამიტომაც, მიგვაჩნია, რომ ეს ე.წ. ტექნოლოგიური განვითარების პიკი, ერთი მხრივ, დასასრულის და, მეორე მხრივ, სრულიად განსხვავებული „ახალი რეალობის“ შექმნის წინაპირობაა.

## გამოყენებული ლიტერატურა:

- სახელოვნებო მეცნიერებათა დიებანი N1 (62), საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი, გამ „კენტავრი“, 2015
- სახელოვნებო მეცნიერებათა დიებანი N4 (61), საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი, გამ „კენტავრი“, 2014
- სახელოვნებო მეცნიერებათა დიებანი N2 (59), საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი, გამ „კენტავრი“, 2014

## რუსულ ენაზე:

- <https://monocler.ru/zhan-bodriyyar-simulyakryi-i-razrushenie-smyisla-v-sredstvah-massovoy-informatsii/> 05.09. 2015
- . info@mediacenter.ru
- :  
: „ „, 2001
- , <http://www.isn.ru/info/seminar-doc/Mclw.doc>
- //  
., 1987
- . .1. .: « „, 1958
- „ 1997 , . .
- " , "
- " ( . .) //  
 , „... - .: - " „, 1998

- . . . . . :  
//  
I . . . . . "  
" – . . . . . : 28-30 . . . . . 2001
- ( . . . . . )//“ . . . . . ” 9/1997
- . . . . . , . . . . . XX  
[https://studme.org/1907080213041/kulturologiya/estetika\\_teoriya\\_pop-arta](https://studme.org/1907080213041/kulturologiya/estetika_teoriya_pop-arta)
- . . . . . - / . . . . . / . . . . . - . . . . . :  
2001

**ინგლისურ ენაზე:**

- Ausubel, D.P., The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal materials. Journal of Educational Psychology, 1990
- Bailey, H.J., & Milheim, W.D., A comprehensive model for deigning interactive video based materials. Proceeding for the Night Conference on InteractiveInstruction Delivery at the 2991 Society for Applied Learning Technology Conference,Orlando, FL, 1991
- Barker, J., & Tucker, R.N.(Eds.), The interactive learning revolution: Multimedia in education and training. London, Kogan Page, 1991
- Beasley, R., & Lister, D., User orientation in hypertext glossary. Journal of Computer Based Instruction, 1994, 19(4)
- Brooks, R.M., Principles for effective hypermedia design. Technical Communication,Third Quarter, 1993
- Clariana, R.B., Ross, S.M., & Morrison, G.R.,The effect of different feedback strategies using computer administer multiple choice questions as instruction. Educational Technology Research & Development, 1991
- Educational Communications and Technology: A Journal of Theory, Research and Development, 2004, 30(3)
- Luann K., Educational Multimedia and Hypermedia, Educational Characteristics of Multimedia: A Literature Review,1997, 6(3/4)
- Mills Brett. Barlow David M.Reading Media Theory Thinkers, Approaches and Contexts, London, 2014

- Faiola, T., Principles and guidelines for a screen display interface. *The Videodisc Monitor*, 1990, 8(2)
- Faiola, T., & DeBloois, M., Designing a visual factors based screen display interface: The new role of the graphic technologist. *Educational Technology*, 1988, 28(8)
- Gagne, R.M., *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.), New York:Holt, Rienhart, and Winston, 1985
- Garner, K.H., 20 rules for arranging text on screen. *CBT Directions*, 1990, 3(5)
- Grabinger, R.S., Computer screen designs: Viewer judgments. *ETR&D*, 1993, 4(2)
- Gropper, G.L., *A behavioral approach to instructional prescription*, 1983
- Gurak, L.J., Toward consistency in visual information: Standardized icons based on task, 1993
- Harmat in, M.J., Guidelines for using locus of instructional control in the design of computer assisted instruction. *Journal of Instructional Development*, 1994, 7(3)
- Hannafin, M.J., Interaction strategies and emerging instructional technologies, 1989
- Hannafin, M.J., & Hooper, S., An integrated framework for CBI screen design and layout, *Computers in Human Behavior*, 1989, 5(3)
- *Jl. of Educational Multimedia and Hypermedia*, 1997, 6(3/4)
- Hannafin, M.J., & Rieber, L.P., Psychological foundations of instructional design for emerging computer based instructional technologies: Part II. *Educational Technology*, 1989
- Hazen, M., Instructional software design principles. *Educational Technology*, 2006, 15(11)
- Hooper, S., & Hannafin, M.J., Learning the ROPES of instructional design: Guidelines for emerging interactive technologies. *Educational Technology*, 1988
- Ipek, I., Considerations for CBI screen design with respect to text density levels in content learning from an integrated perspective. *Imagery and Visual Literacy: Selected Readings from the 261h Annual Conference of the International Visual Literacy Association*, 1995
- Ipek, I., The Effects of Presentation Type and Field Dependence on Learning a CBI Geology Tutorial, 1995
- Isaacs, G., Text screen design for computer assisted learning. *British Journal of* 1987
- Isaacs, G., Text screen design for computer assisted learning. *British Journal of* 1984

- Jonassen, D. H., & Hannum, W.H., Research based principles for designing computer software. *Education Technology*, 2010, 27(11)
- Jones, M.G., *Visuals for information access: A new philosophy for screen and interface design*, (ERIC Document Reproduction Service No. ED 380 085), 1995
- Kanner, J.H., *The instructional effectiveness of color in television: A review of the evidence*. Stanford, CA: Stanford University. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 0 15 675), 2009
- Kensworthy, N., *When Johnny can't read: Multimedia design strategies to accommodate poor readers*. *Journal of Instruction Delivery Systems*, Winter, 1993
- Klapper Josef T, *The effects of mass communication* Glencoe, Ill. : Free Press, Thesis--Columbia University, 1960
- Laurillard, D., *Computers and emancipation of students: Giving control to the learner*. *Instructional Science*, 1997 16(1)
- Litchfield, B., *Design factors in multimedia environments: Research findings and implications for instructional design*. Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association, 1993
- McFarland, R.D., *Ten design points for the human interface to instructional multimedia*. *T.H.E. Journal*, 1995
- Mehlmann, M., *When people use computers: An approach to developing an interface*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 2010
- Merrill, M.D., *Component display theory*. In C.M. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and models*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 2003
- Merrill, M.D., Li, Z., & Jones, M.K., *ID2 and constructivistic, theory*. *Educational Technology*, 2009 30(12)
- Merrill, P.F., & Bunderson, C.V., *Guidelines for employing graphics in a videodisc training system*. *ISD for videodisc training systems*. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 196 413), 2009
- Milheim, C.L., & Lavix, C., *Screen design for computer based training and interactive video: Practical suggestions and overall guidelines*. *Performance & Instruction*, 1992, 3(5)
- Miller, R. L., *Learning benefits of interactive technologies*. *The Videodisc Monitor*, 1990
- Mukherjee, P., & Edmonds, G.S., *Screen design: A review of research*, 1993

- Nugent, G.C., Pictures, audio, and print: Symbolic representation and effect on learning, 1982
- Orr, K.L, Golas, K.C., & Yao, K., Storyboard development for interactive multimedia
  - training. Journal of Interactive Instruction Development, Winter, 1994
- Orr, K.L, Golas, K.C., & Yao, K., Storyboard development for interactive multimedia
  - training. Journal of Interactive Instruction Development, Winter, 1997
- Overbaugh, R.C., Research based guidelines for computer based instruction
  - development. Journal of Research on Computing in Education, 2000
- Park, I., & Hannafin, M., Empirically based guidelines for the design of interactive multimedia. ETR&D, 1993, 4(3)
- Poncelet, G.M., & Proctor, L.F., Design and development factors in the production of Psychological perspectives. Canadian Journal of Education Communication, 1993, 18(3)
- Rambally, G.K., & Rambally, R.S., Human factors in CAI design. Computers and Education, 2007, 11 (2)
- Rambally, G. K., Rambally, R. S. Human factors in CAI design. Computing Education, 1987, 11 (2)
- Reigeluth, C., & Curtis, R., Learning situation and instructional models. In Gagne (Ed.), 2007
- Reeves, T.C. , Research and evaluation models for the study of interactive video. Journal of Research on Computing in Education, 1996, 13(4)
- Reeves, T.C., Research and evaluation models for the study of interactive video. Journal of Research on Computing in Education, 1992
- Rieber, L.P., Animation in computer based instruction. Educational Technology Research and Development, 1994, 38(1)
- Schank, R., Active learning through multimedia. IEEE Multimedia, Spring, 1994
- Schwier, R.A., & Misanchuk, E.R., The effect of interaction and perceived need for Training on learning from computer based instruction. Canadian Journal of Educational Communication, 1988, 17(3)
- Schwier, R.A., & Misanchuk, E.R., Interactive multimedia instruction. Englewood Cliffs, NJ: Education Technology Publication, 1993

- Slawson, B., Hyper GLOB: Introducing graphic designers to interactive multimedia, 1993
- Sponder, B., & Hilgenfeld, R., Cognitive guidelines for teachers developing computer, 1994
- Staub, D.W., & Wetherbe, J.C., Information technologies for the 1990s; An Organizational impact perspective. Communications of the ACM, 32(11), 1328-1339. J. of Educational Multimedia and Hypermedia, 1997, 6(3/4)
- Strickland, R.M., & Poe, S.E., Developing a CAI graphics simulation model: Guidelines. T.H.E. Journal, 1989, 16(7)
- Sweeters, W., Multimedia electronic tools for learning. Educational Technology, 1994
- Taylor, C.D., Choosing a display format for instructional multimedia: Two screens vs. one. Multimedia Display Formats AECT92, 2013
- Tripp, S.D., & Roby, W., Orientation and orientation in a hypertext lexicon. Journal of Computer Based Instruction, 2012, 17(4)
- Weller, H.G., Interactivity in microcomputer based instruction: Its essential components and how it can be enhanced. Educational Technology, 1988
- Wittrock, M.C., Learning as a generative process. Educational Psychologist, 1994
- Wright, E.E., Making the multimedia decision: Strategies for success. Journal of Instructional Delivery Systems, Winter, 1993

#### ინტერნეტრესურსი:

- <https://www.imena.ua/blog/euro-soc/>
- <http://www.cossa.ru/trends/145969/>
- <http://www.iarex.ru/interviews/19418.html>
- [https://studme.org/1907080213041/kulturologiya/estetika\\_teoriya\\_pop-arta](https://studme.org/1907080213041/kulturologiya/estetika_teoriya_pop-arta)
- <http://www.isn.ru/info/seminar-doc/Mclw.doc>
- [https://studme.org/1907080213041/kulturologiya/estetika\\_teoriya\\_pop-arta](https://studme.org/1907080213041/kulturologiya/estetika_teoriya_pop-arta)
- <http://www.mediaart.co.at/wordpress/>
- <https://www.sciartmagazine.com/animating-science-digital-arts-in-steam-education.html>

- <https://ru.scribd.com/document/359357802/>