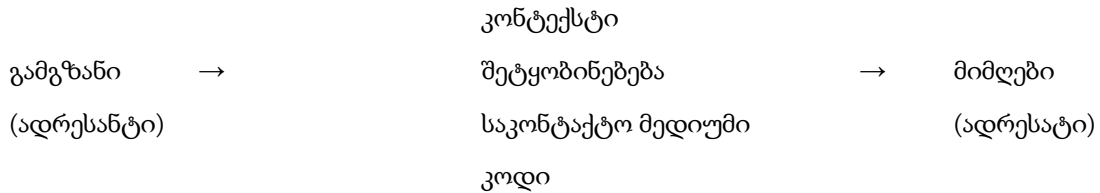


ლექცია პირველი

რა არის მედია?

თითოეული ჩვენგანის ცხოვრება წარმოდგენილია მედიების გარეშე: წიგნი და ფილმი, რადიო და ტელევიზია, გაზეთი და ტელეფონი, ელექტრონული დისკი და ინტერნეტი - ჩვენი ცხოვრების განუყოფელი ნაწილია. მედიები კომუნიკაციის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი კომპონენტია. რა არის **კომუნიკაცია**? ენათმეცნიერი და ლიტერატურათმცოდნე **რომან იაკობსონის** აზრით, კომუნიკაციის პროცესი შემდეგ ელემენტებს მოიცავს:



გამგზავნია ის, ვინც შეტყობინებას აგზავნის, ანუ მოლაპარაკე ან ავტორი. შეტყობინება შეიძლება იყოს წინადადება ან ვრცელი ტექსტი, რომელსაც გამგზავნი წარმოთქვამს ან წერს. საკონტაქტო მედიუმში იგულისხმება ფიზიკური შუამავალი გამგზავნისა და მიმღებს შორის. კოდი მოიცავს კომუნიკაციის ერთეულების მთლიან რეპერტუარს. მიმღები კი ისაა, ვინც შეტყობინებას იღებს, ანუ მსმენელი ან მკითხველი. რ.იაკობსონის მოდელი შეიძლება გავიაზროთ ერთი კონკრეტული მაგალითის დახმარებით: წარმოვიდგინოთ სატელეფონო საუბარი, რომელშიც დედა ეუბნება ვაჟიშვილს შემდეგ წინადადებას: "მე დღეს ოპერაში მივდივარ." დედა ამ შემთხვევაში ინფორმაციის **გამგზავნია**, მოცემული წინადადება - **შეტყობინება**, ვაჟიშვილი კი - **მიმღები**. იმისთვის, რათა შეტყობინებამ მიაღწიოს მიმღებამდე, უწინარეს ყოვლისა საჭიროა **საკონტაქტო მედიუმი** (მედია, არხი). ეს შეიძლება იყოს აკუსტიკური (ბგერითი) ტალღები, რომლებიც ჰაერში ან სატელეფონო მავთულის მეშვეობით ვრცელდება, აგრეთვე ეს შეიძლება იყოს დამწერლობა, რომლის გამოყენებითაც შეიძლება ჩაიწეროს შეტყობინება. თუმცა ურთიერთგაგებისათვის საკმარისი არაა მხოლოდ ამ ტექნიკური პირობის დაკმაყოფილება, არამედ ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ გამგზავნიც და მიმღებიც ერთსა და იმავე კოდს ფლობდნენ. მოცემულ შემთხვევაში ასეთი საერთო **კოდი** ენა, სხვა შემთხვევაში კოდის დანიშნულებას შეიძლება ასრულებდეს ფორმები (სახვით ხელოვნებაში), შესტები (თეატრსა და კინოში) და ჟღერადობა (მუსიკაში). და ბოლოს, ჩვენს მაგალითში დედის მიერ წარმოთქმულ წინადადებას ვერ გაიგებდა მიმღები, რომელმაც არაფერი იცის ოპერის შესახებ. სწორედ ამგვარი წინარე, ზოგადი ცოდნა ქმნის **კონტექსტს**, რომლის გარეშეც შეტყობინების გაგება ხშირად შეუძლებელია.

ყოველდღიურ, ზეპირ კომუნიკაციაში მსმენელს ყოველთვის აქვს შესაძლებლობა, უპასუხოს მოლაპარაკეს, შეკითხვა დაუსვას მას ანდა სულაც გაუცვალოს მას როლი და თავად იქცეს გამგზავნად. მაგრამ თუ გამგზავნისა და მიმღებს შორის უშუალო კავშირის დამყარება შეუძლებელია მათ შორის დროითი და სივრცითი დაშორების გამო, გამოიყენება შეტყობინებათა ჩაწერის, დამახსოვრებისა და გადაცემის საშუალებები. სწორედ ასეთ საშუალებებს ვუწოდებთ 'მედიებს'.

მედიები ეწოდება ადამიანების მიერ წარმოებულ საშუალებებს, რომლებიც ინფორმაციის ჩაწერას, დამახსოვრებასა და გადატანას ემსახურება.

მედიათა კლასიფიკაცია

მედიათმცოდნეობაში გვხვდება მედიათა რამდენიმე განსხვავებული კლასიფიკაცია. თითოეული მათგანი განსხვავებულ კრიტერიუმს ემყარება. კლასიფიკაციის კრიტერიუმებია: გამოყენებული ტექნოლოგიები, აღქმა, ფუნქციები, ადრესატი და ტექნიკური საშუალებების ჩართულობა.

გამოყენებული ტექნოლოგიების მიხედვით განარჩევენ შემდეგ მედიებს:

- დამწერლობა: ხელნაწერი;
- ბეჭდური მედია: პოლიგრაფია - წიგნი, გაზეთი და სხვ.;
- აუდიოვიზუალური (ანალოგიური) მედიები: სურათების, მოძრავი სურათებისა და ხმის კონსერვაციის საშუალებები - ფოტოგრაფია, კინემატოგრაფია, ფონოგრაფია;
- დიგიტალური მედიები: ინფორმაციის შენახვისა და გადაცემის საშუალებები, რომლებიც ორმაგ კოდირებაზეა დამყარებული - კომპიუტერი.

აღქმის მიხედვით გამოიყოფა:

- მხედველობითი (ოპტიკური) მედიები: ვიზუალურად აღიქმება სახვითი ხელოვნების ნიმუშები, ფოტოსურათები და კინოფილმები;
- სმენითი (აკუსტიკური) მედიები: აუდიურად აღიქმება მუსიკა, აუდიო-პიესა და სხვ.;
- შეხებითი (ტაქტილური) მედიები: ჰაპტურად აღიქმება მაგ. უსინათლოთა დამწერლობა.

მედიები შეიძლება გავარჩიოთ მათი დანიშნულებების მიხედვით. მათი დანიშნულება შეიძლება იყოს:

- გართობა;
- ინფორმაციის მოპოვება;
- ცოდნის გაზიარება.

ადრესატის მიხედვით განირჩევა:

- მასობრივი მედიები, რომლებიც კომუნიკაციის ასიმეტრიული სიტუაციის ფარგლებში განკუთვნილია ანონიმური საჯაროობისთვის;
- ინდივიდუალური მედიები, რომლებიც ცალკეულ პირებს შორის ორმხრივ ურთიერთობაში მონაწილეობენ.

ტექნიკური საშუალებების ჩართულობის მიხედვით გამოიყოფა:

- პირველადი მედიები, რომლებსაც არ სჭირდებათ ტექნიკური საშუალებების გამოყენება: ენა, მიმიკა, ქესტები, პროქსემიკა;
- მეორადი მედიები - გამგზავნს სჭირდება ტექნიკური საშუალება: დამწერლობა, ბეჭდური მედია, პლაკატი, სასიგნალო ნიშნები და სხვ.;
- მესამე ხარისხის (ტექნიკური) მედიები - ტექნიკური საშუალება სჭირდება როგორც გამგზავნს, ისე მიმღებს: ფირფიტა, ტელეფონი, კინო-ფილმი, ტელევიზია და რადიო.

ლიტერატურა როგორც მედია

დამწერლობა როგორც შეტყობინებათა ჩაწერის, დამახსოვრებისა და გადაცემის საშუალება, ლიტერატურული კომუნიკაციის ძირითადი მედიაა. სწორედ დამწერლობის დახმარებითაა შესაძლებელი ლიტერატურულ შეტყობინებათა ხანგრძლივად შენახვა. კომუნიკაციის ის სახეობა, რომელშიც ლიტერატურული ტექსტია ჩართული, ძალზე განსხვავდება ყოველდღიური, არალიტერატურული კომუნიკაციისაგან. წერითი, ლიტერატურული კომუნიკაციის შემთხვევაში შეუძლებელია იმის შემოწმება, რამდენად სწორად გავიგეთ ინფორმაცია. ლიტერატურული კომუნიკაცია არალიტერატურულსგან განსხვავებით **ცალმხრივი** და **ასიმეტრიულია**: ავტორი (გამგზავნი) ქმნის ტექსტს (შეტყობინებას), რომელიც გამომცემლის მიერ გამრავლებული წიგნის, ჟურნალის ან ელექტრონული დისკის სახით (საკონტაქტო მედია) აღწევს მრავალრიცხოვან, ანონიმურ მკითხველამდე (მიმღები). ამრიგად, ლიტერატურა მასობრივი მედიაა.

სხვა მასობრივი მედიებისგან განსხვავებით, რომლებიც აგრეთვე ასიმეტრიულობით ხასიათდებიან და დამწერლობასთან არიან დაკავშირებულნი (მაგ. გაზეთი, ჟურნალი, სამეცნიერო გამოცემები), ლიტერატურის პირველადი დანიშნულებაა არა ინფორმაციისა და ცოდნის გავრცელება, არამედ მკითხველის **გართობა**. თუ ჟურნალ-გაზეთებისა და სამეცნიერო გამოცემების ღირებულება განისაზღვრება კატეგორიებით "აქტუალური/არააქტუალური", "მართალი/მცდარი", ლიტერატურის ფუნქციაა, გაუღვიძოს სრულიად განსხვავებული მოთხოვნილებების მქონე მკითხველს წარმოსახვის უნარი (ფანტაზია) და მიანიჭოს მას ესთეტიკური სიამოვნება. ამ ფუნქციის შესასრულებლად ლიტერატურულ ტექსტში იქმნება წარმოსახვითი (მხატვრული) სამყარო. ამ სამყაროს ფარგლებში მკითხველი იძენს ისეთ გამოცდილებას, რომელსაც ვერ მიიღებდა ემპირიულ სინამდვილეში. ლიტერატურული ნაწარმოების წარმოსახვით სამყაროში ნებისმიერი ქმედება თამაშის, უსაფრთხო ცდის ხასიათს ატარებს. თამაშის მომენტი ნარჩუნდება ლიტერატურული ტექსტის სხვა მედიებად ტრანსფორმაციის შემთხვევაშიც: ლიტერატურული ნაწარმოებების კინემატოგრაფიული ეკრანიზაციები და თეატრალური ინსცენირებები ისევე აღგვიძრავენ წარმოსახვის უნარს, როგორც მხატვრული ლიტერატურა. თუმცა, კინოსა და თეატრში სურათების კონკრეტულობის გამო იმედგაცრუებულები ვრჩებით, რადგან ნანახი არ შეესაბამება იმას, რაც ტექსტის წაკითხვის დროს წარმოვიდგინეთ. ამ მხრივ, განსაკუთრებით აქტუალური საკითხია ლიტერატურის მიმართება სხვა მედიებთან, მაგ. კინემატოგრაფიასთან, მუსიკასთან, თეატრალურსა და სახვით ხელოვნებასთან. სწორედ ამ (**ინტერმედიალურ**) მიმართებას შეისწავლის **მედიათმცოდნეობა**, შედარებით ახალი დარგი, რომელიც ლიტერატურათმცოდნეობის, კინომცოდნეობის, თეატრთმცოდნეობისა და ხელოვნებათმცოდნეობის საფუძველზე აღმოცენდა.

ექსკურსი მედიათა ისტორიაში

ლიტერატურას როგორც მედიას (ე.ი. როგორც ინფორმაციის მატერიალურ გადამტანს) თავისი ისტორია აქვს. თავისი არსებობის გარიჟრაჟზე, როდესაც ჯერ არ არსებობდა ინფორმაციის დაფიქსირების საშუალებები (დამწერლობა), ლიტერატურა არსებობდა ზეპირი (ორალური) გადმოცემის სახით. სწორედ ამ უხსოვარ ეპოქაში კაცობრიობის ისტორიისა წარმოიქმნა მთელი რიგი მნიშვნელოვანი (დამახსოვრების

ხელშემწყობი) ხერხებისა (მაგ. გამეორებები), რომლებიც თხზულების ფორმის შესანარჩუნებლად გამოიყენებოდა. ორალური კომუნიკაციის აუცილებელი პირობაა, რომ მთხრობელი (მომღერალი) და მსმენლები ერთსა-და-იმავე დროსა და ადგილზე ყოფილიყვნენ.

მხოლოდ შუა საუკუნეებში გახდა შესაძლებელი ზეპირი გზით შემონახული თხზულებების ჩაწერა. დამწერლობა როგორც ლიტერატურის ახალი მედია საკარო საზოგადოების პრივილეგიად იქცა. წერა-კითხვა მხოლოდ ელიტარული წრისა და ეკლესიის წარმომადგენლებს შეეძლოთ. ამ დროს შექმნილი წიგნები აუდიო-ვიზუალური მოვლენის ხასიათს ატარებდა, რადგან მათში დაფიქსირებულ ტექსტებს სურათები ახლდა და მათ უმეტესად ხმამაღლა კითხულობდნენ.

XV საუკუნეში მოხდა პირველი რევოლუცია მედიათა ისტორიაში: გერმანელმა გუტენბერგმა გამოიგონა სტამბა (ტიპოგრაფია). ადრეული ნაბეჭდი წიგნები ძალზე ჰგავდა ხელნაწერებს, რადგან თითოეული ლიტერა (ლითონის ძელაკი, რომელზეც ასონიშნის შებრუნებული ამობურცული გამოსახულება) ხელნაწერი ასონიშნების საფუძველზე მზადდებოდა. ამრიგად, სტამბის არსებობის ამ ადრეულ საფეხურზე თითოეული წიგნი მაინც უნიკატი იყო, რადგან იგი უშუალოდ უკავშირდებოდა რომელიმე განუმეორებელ ხელნაწერს. ამასთან, თავად ცნება *ტექსტი* გაიგივებული იყო კონკრეტულ წიგნთან. ტიპოგრაფიის გამოგონებასთან ერთად ბეჭდური სიტყვა კარგავს პრივილეგირებულ ხასიათს და თან-და-თან მოხმარების ყოველდღიურ ნივთად იქცევა. საყოველთაო ლიტერალიზაცია (წერა-კითხვის გავრცელება) XVIII საუკუნეში განაპირობებს ახალი ეპოქის ლიტერატურისთვის დამახასიათებელი ნიშან-თვისებების ჩამოყალიბებას, როგორცაა მაგალითად ავტორობა. შუა საუკუნეებისგან განსხვავებით ამ ეპოქაში წიგნის კითხვა ჩუმ, ინტიმურ და ინდივიდუალურ მოქმედებად იქცა. წიგნს მორალურად უნდა აღეზარდა მკითხველი და ისე ემოქმედა მის გრძნობებზე, რომ მას თავი გაეიგივებინა წაკითხულთან. სწორედ ამით აიხსნება იოჰან ვოლფგანგ ფონ გოეთეს ეპისტოლური რომანით *ახალგაზრდა ვერთერის ვნებანი* გამოწვეული ციებ-ცხელება.

ტიპოგრაფიის შემოღებასთან ერთად შეიცვალა ხელნაწერის დანიშნულებაც: მან ამიერიდან ინდივიდუალობა უნდა გამოხატოს. შესაბამისად, გაიზარდა პირადი მიმოწერის სიხშირე და პოპულარობა. წერილი სენტიმენტალიზმის ეპოქაში მთავარ მედიად და ინტიმური კომუნიკაციის ძირითად საშუალებად იქცა.

მზარდ ლიტერალიზაციას გარკვეული პრობლემებიც ახლდა: პოტენციურად ყოველ მკითხველს შეეძლო მწერალი გამხდარიყო. აუცილებელი გახდა მხატვრული ღირებულების მქონე თხზულებების გამიჯვნა მდარე ნაწარმოებებისგან (კანონიზაცია). ამ დროისთვის ავტორი სამართლებრივი სუბიექტია როგორც ეკონომიკური, ისე იურიდიული და ფილოსოფიური თვალსაზრისით. მის ინდივიდუალურ სტილს სამარკო ნიშნის დანიშნულება ენიჭებოდა, ნაწერი კი მისი ინტელექტუალური საკუთრება იყო. მწერლობა პროფესიად იქცა.

ახალი მედიების განვითარებასთან ერთად დამწერლობა კარგავს თავის მნიშვნელობას, სხვა მედიების მსგავსად აშკარავდება ლიტერატურის ხელოვნურობა, გაკეთებულობა. XX საუკუნეში ხშირია მედიების ურთიერთგავლენის შემთხვევები: საუბრობენ ე.წ. კინემატოგრაფიულ სტილზე, ვითარდება ახალი ჟანრები, როგორცაა მაგ. აუდიო-პიესა და ა.შ..

მედიათა ისტორიაში მნიშვნელოვანი მოვლენა იყო ფონოგრაფის გამოგონება (1877 წ.). ეს იყო ხელსაწყო, რომელსაც აკუსტიკური ტალღების დამახსოვრება შეეძლო. მოგვიანებით გამოგონებული ტელეფონის, გრამოფონისა (1887 წ.) და რადიო-მაუწყებლობის საფუძველზე შესაძლებელი გახდა ხმისა და სხეულის დროით-სივრცითი ურთიერთგამიჯვნა. 1839 წლიდან ვითარდება ფოტოგრაფიული ტექნოლოგიებიც; 1888 გაყიდვაში გაჩნდა პირველი ხელმისაწვდომი ფოტოაპარატი. ამით სურათების ფლობის პრივილეგია მსხვილ ბიურგერობასთან ერთად რიგით მომხმარებელზეც გავრცელდა. თუმცა XX საუკუნის მთავარ მედიად კინემატოგრაფია იქცა. სურათების სწრაფი მონაცვლეობით 1895 წ. შექმნილი კინემატოგრაფია იმთავითვე დაუკავშირდა დიდ ქალაქს. 1928 წ. კი ხმიანი ფილმის შემოღებით ეს უკანასკნელი იქცა პირველ მედიალურ კომბინაციად, რომელშიც ერთმანეთს ერწყმოდა ვიზუალური და აკუსტიკური. XX საუკუნის მეორე ნახევრიდან კი ვრცელდება ტელე-მაუწყებლობა, მედია, რომლითაც საფუძველი ჩაეყარა მასობრივ კომუნიკაციას. ტელევიზიამ განსაზღვრა ამ ეპოქის საზოგადოების ცხოვრების წესი, საცხოვრებელი სივრცე და მსოფლხედვა. ტელევიზიამ წაშალა ზღვარი კერძოსა და საჯაროს, ნამდვილსა და დადგმულს, რეფერენციულსა და ფიქციურს შორის. იმავე საუკუნის ბოლოს გამოგონებულმა კომპიუტერმა კი მთლიანად შეცვალა შემოქმედებითი პროცესი (ჩვენ აღარ ძალგვიძს, თვალყური ვადევნოთ მწერლის შემოქმედებით პროცესს) და კითხვის ნიშნის ქვეშ დააყენა ავტორობის ფენომენი (შესაძლებელია ტექსტების კომპიუტერული გენერირება). ამავე მედიას უკავშირდება ე.წ. ჰიპერტექსტის ცნება. ჰიპერტექსტი განსაკუთრებული ინტერაქციული თვისებებით განირჩევა, სპეციალური ბმულების საშუალებით მკითხველს შეუძლია ტექსტი შეცვალოს, რაღაცეები ჩაამატოს და წაშალოს მასში. ამრიგად, ჰიპერტექსტების წარმოქმნა დამოკიდებულია არა ავტორზე, არამედ ბმულებსა და მკითხველის არჩევანზე. ლიტერატურული კომუნიკაციის ამგვარი გარდაქმნის შედეგად იქმნება ავტომატური მოთხრობები და ინტერაქციული, ელექტრონული რომანები. ყველაზე მნიშვნელოვანი კი ისაა, რომ კომპიუტერის გამოყენებით შესაძლებელია ყველა იმ მედიის შენახვა და დამუშავება, რომლებიც მანამდე ცალ-ცალკე არსებობდა: სიტყვები და ხმები, მუსიკა და წარწერა, სურათები და ფილმები - ახლა ურთიერთშეთავსებადი დიგიტალური მონაცემებია.

ამრიგად, თანამედროვე მედიები არა მხოლოდ ასახავენ სინამდვილეს, არამედ მათ ძალუმთ სინამდვილის „შექმნაც“: მედიები ძალიან დიდ გავლენას ახდენენ საზოგადოებაზე, ცალკეული ადამიანის აზროვნებასა და მსოფლმხედველობაზე, და შესაბამისად, სოციალურ პროცესებზეც.

ლიტერატურისა და კინემატოგრაფიის ურთიერთმიმართება

ასიოდე წლის წინ ადამიანები გასართობად წიგნებს კითხულობდნენ და თეატრში დადიოდნენ. XX საუკუნის დასაწყისში სიტუაცია რადიკალურად შეიცვალა: საუკუნეთა მიჯნაზე (1895 წ.) შეიქმნა და 20-იან, 30-იან წლებში ძალიან სწრაფად განვითარდა კინემატოგრაფია, რომელიც მალე მთავარ მედიად იქცა. მეცნიერების დამოუკიდებელ დარგად განვითარდა კონომცოდნეობა. თუმცა მხატვრულ ფილმსა და ნარატიულ ტექსტს (მოთხრობა, რომანი) შორის განსხვავება არც ისე დიდია. ორივე მათგანში მოთხრობილია შეთხზული (ფიქტიური) ამბავი. აგრეთვე, მსგავსია მხატვრული ფილმისა და რომანის სიგრძე/ხანგრძლივობა, სტრუქტურა და ფიქციურობის (შეთხზულობის, გამოგონებულობის, გაკეთებულობის) ხარისხი. მაგრამ ლიტერატურასა და კინემატოგრაფიაში სხვადასხვა კოდი გამოიყენება:

რომანში დომინანტურია (თუ უგულვებელვყოფთ ილუსტრაციებს) ერთადერთი კოდი - სამწერლო ენა. მხატვრულ ფილმში კი ერთდროულად სხვადასხვა კოდი გვხვდება: სამეტყველო ენა, მიმიკა, ჟესტები, მუსიკა, კამერის პერსპექტივა, კადრი, ზოგჯერ სამწერლო ენაც.

ამრიგად, მხატვრული ფილმი, ერთი მხრივ, უფრო მარტივია ვიდრე ლიტერატურა, რადგან იგი მონათხრობს ვიზუალურად წარმოადგენს და ნაკლებად მოითხოვს მაყურებლის წარმოსახვის ჩართვას. მეორე მხრივ, იგი უფრო რთულია, რადგან სხვადასხვა კოდს მოიცავს, რომელთა ერთდროული დეკოდირებაც მაყურებლისგან გარკვეულ ძალისხმევას მოითხოვს. მხატვრული ფილმის მთავარი თავისებურება ისაა, რომ მისი შეტყობინება არ დაიყვანება ცალ-ცალკე მეტყველებაზე, გამოსახულებაზე, სურათების სტრუქტურასა ან მათ ურთიერთდაკავშირებაზე (მონტაჟზე), არამედ თითოეული კომპონენტის ურთიერთქმედების შედეგად წარმოიქმნება.

ლიტერატურული ნაწარმოების ეკრანიზაცია არის: 1. ლიტერატურული ტექსტის ინტერპრეტაცია და 2. ტექსტის გადატანა (თარგმნა) სხვა მედიაში. სასცენო დადგმის მსგავსად კინო-ეკრანიზაციებშიც შესაძლებელი ცვლილებების განხორციელება სცენების არჩევის, მათი აღჭურვილობისა და მოქმედ პირთა წარმოდგენის მხრივ. ამასთან, შეტყობინების გადატანა ერთი მედიიდან მეორეში ჰგავს ლიტერატურული ტექსტის თარგმნას ერთი ენიდან მეორეზე. თარგმნის მსგავსად, რომლის დროსაც გასათვალისწინებელია მეორე ენის წესები, ინტერმედიალური "თარგმნის" შემთხვევაშიც შეტყობინება ექვემდებარება ახალი მედიის კანონზომიერებებს. ამრიგად, თითოეული ეკრანიზაცია ლიტერატურული ტექსტის ერთგვარი ინტერპრეტაციაა, რომელიც ერთდროულად განპირობებულია სცენარისტისა და რეჟისორის ჩანაფიქრით, მსახიობთა ხასიათითა და ოსტატობით, და ბოლოს, კინემატოგრაფიის მედიალური თავისებურებებით.

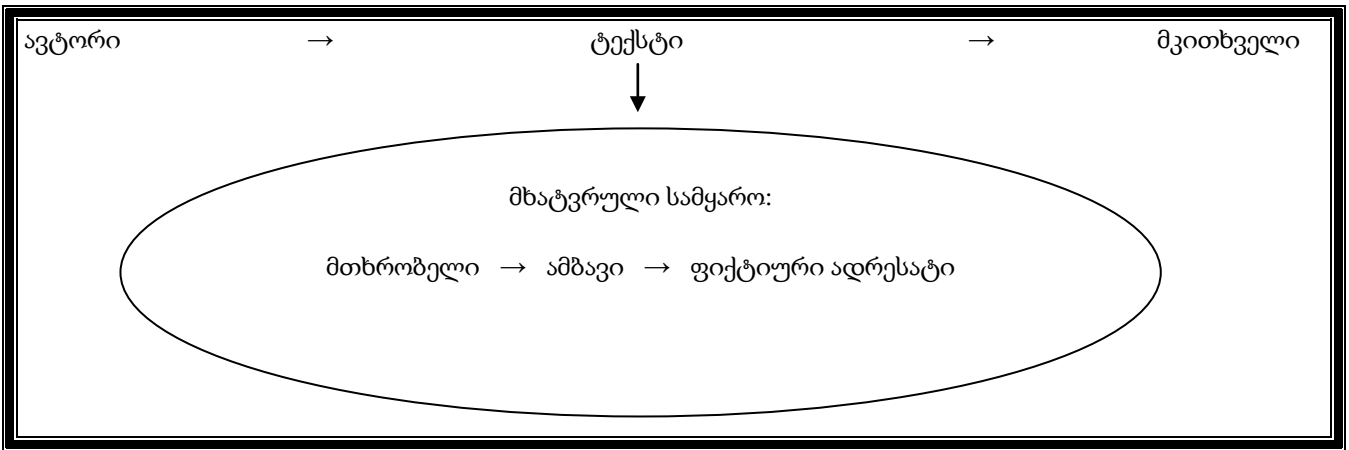
ფილმის ანალიზი ემსახურება:

- ჩვენი აღქმის განვითარებას;
- ესთეტიკური გემოვნების სრულყოფას;
- ესთეტიკური სიამოვნების გაზრდას;
- აუდიოვიზუალური მედიების შესახებ ცოდნის შეძენას;
- მედიალური პროცესების ზუსტ აღწერასა და ადეკვატურ შეფასებას.

ლექცია მეორე

ნარატიული ტექსტის ანალიზის პრინციპები

ტრადიციულად ლიტერატურათმცოდნეობაში გამოიყოფა სამი ლიტერატურული გვარი: პოეზია (ლირიკა), დრამა და პროზა (ეპიკა). პოეტური და დრამატული ტექსტებისგან განსხვავებით ნარატიული (ეპიკური, პროზაული) ტექსტების მთავარი თავისებურებაა **მოქმედება**, ე.ი. ერთი მდგომარეობის გადასხვლა მეორეში, მეორისა - მესამეში და ა.შ.. მოქმედება დაკავშირებულია დროის სვლასთან. ნარატიული ტექსტების მეორე მნიშვნელოვანი ელემენტია **მთხრობელი**, ფიქტიური ინსტანცია, რომელიც გვიამბობს მხატვრულ სამყაროში მომხდარ ამბავს. მთხრობელი როგორც თხრობის სუბიექტი არასდროსაა იდენტური ავტორთან. იგი შიდალიტერატურული კომუნიკაციის ნაწილია. ნარატიული ტექსტის კომუნიკაციური მოდელი ორშრიანია:



თხრობის პროცესში მთხრობლის მონაწილეობის ხარისხის მიხედვით ნარატოლოგიაში (თხრობის თეორიაში) განარჩევენ **თხრობის სამ სიტუაციას**¹: აუქტორულს, პერსონალურსა და აქტორულს. თხრობის **აუქტორულ** სიტუაციაში მთხრობელი ყოვლისმცოდნეა. მან იცის თითოეული მოქმედი პირის ფიქრები და განცდები, იცის, რა მოხდა წარსულში და რა მოხდება მომავალში. ამბავს იგი წარსულ დროში (რეტროსპექციულად) მოგვითხრობს, მოქმედ პირთა აღსანიშნავად კი მესამე პირის ნაცვალსახელებს იყენებს. აუქტორული მთხრობელი გარკვეულ დისტანციას იცავს მონათხრობის მიმართ, რაც კომენტარების, ავტორისეული რემარკებისა და განსჯის სახით იჩენს თავს. თუმცა მას აგრეთვე ძალუძს, საერთოდ გაუჩინარდეს მოქმედ პირთა დიალოგების მიღმა. დისტანცია ქრება თხრობის **პერსონალურ** სიტუაციაში, სადაც მთხრობლის ნაცვლად გვხვდება განმცდელი (რეფლექტორი). მოთხრობილია მხოლოდ ის, რასაც ერთ-ერთი მოქმედი პირი აღიქვამს და განიცდის. იქმნება უშუალოების შთაბეჭდილება, რადგან მკითხველი თავს მოქმედ პირთან აიგივებს. აუქტორულის მსგავსად თხრობის პერსონალურ სიტუაციაშიც დომინირებს მესამე პირის ნაცვალსახელი და წარსული დრო. მაგ. წინადადებაში "მან ფანჯრიდან გაიხედა. გარეთ თოვლი იდო." მხოლოდ სიტყვა „გარეთ“ მიანიშნებს თხრობის პერსონალურ სიტუაციაზე. და ბოლოს, თხრობის **აქტორულ** სიტუაციაში მთხრობელი იდენტურია მოქმედ პირთან. იგი პირველ პირში (რეტროსპექციულად) მოგვითხრობს ამბავს, რომელიც თავად გადახდა წარსულში. მისი აღქმა შეზღუდულია, მას მხოლოდ იმ შემთხვევაში შეუძლია სხვა მოქმედ პირთა აზრებისა და განცდების გადმოცემა, თუ ისინი თავად უამბობენ ამის შესახებ.

აუქტორული მთხრობელი = თხრობის გარე პერსპექტივა + მთხრობელი (დისტანცია) + მხატვრული სამყაროს გარეთ პერსონალური მთხრობელი = თხრობის შიდა პერსპექტივა + განმცდელი (უშუალობა) + მხატვრული სამყაროს გარეთ აქტორული მთხრობელი = თხრობის შიდა პერსპექტივა + მთხრობელი (დისტანცია) + მხატვრული სამყაროს შიგნით

დაადგინეთ თხრობის სიტუაციის ტიპი შემდეგ ამონარიდებში:
 როდესაც პორტი ვიდეკი და თოლიებს ვუყურებდი, ჩემმა ნაღვლიანმა სახემ პოლიციელის ყურადღება მიიპყრო, რომელიც უბანში შემოვლაზე დადიოდა. მე გართული ვიყავი ამაოდ საჭმლის მაძიებელი მოფარფატე თოლიების ცქერით, რომლებიც აფრინდებოდნენ და შემდეგ ძალუძდა კვლავ დაბლა ენარცხებოდნენ. პორტი ცარიელი იყო, მაზუთით დაბინძურებულ მომწვანო წყალში ათასნაირი ნაგავი დაცურავდა. წყალზე არც ორთქმავალი მოჩანდა, ამწეკრანები დაჟანგებულიყო, საწყობები ჩამონგრეულიყო; როგორც ჩანს, შავი ნანგრევებით მოცულ ნაპირზე ვირთხებიც აღარ იდებდნენ ბინას, ირგვლივ სიჩუმე სუფევდა. უკვე მრავალი წელია აქაურობას გარე სამყაროსთან აღარაფერი აკავშირებდა. (ბიოლი, ჰაინრიჰ: *ჩემი ნაღვლიანი სახე*)

¹ ფრანც შტანცელის ტიპოლოგიური მოდელის მიხედვით.

ფარავანის ტბის ნაპირას, სადაც შარვაშეთის მთა დააწყდება, სანსრების გადასწვრივ, განმარტოებით მოსჩანდა კარავი, რომლის გარშემო რამდენიმე ადამიანი ტრიალებდა, ქალი თუ კაცი. სამგზავროდ ეცვათ: გზად მიმავალთ შეესვენათ აქ. კარავში მხოლოდ ქალები და ბალები იყვნენ. ქალბატონს სარტყელი მოეშვა, გულისპირი ჩაეხსნა; მხარ-თემოზე მიწოლილი თვალებს ლულავდა. მარჯვენა მკლავი უღონოდ გადმოეგდო ხალიჩაზედ. მის დაღონებულ სახეს და მოდუნებულ ტანს თუ ხელს ვეღარ უხდებოდა ვერც მეღევანდი მოელვარე, ვერც გულისქინძისთავი, ძვირფასი ბეჭედი, თუ საყურე ფასდაუდები: მხიარულად მოციმციმე სამკაული უფრო მკაფიოდ ჰსახავდა ღრმა ნაღველს მათის პატრონისას. კარავში ორიც სხვა დედაკაცი იყო. ისინი მისხდომოდნენ მიწოლილ ბავშვებს, სდარაჯობდნენ. მდუმარედ მათს ძილს მღელვარეს. (ბარონოვი, ვასილ: *ტრფობა წამებული*)

მართლა თუ გაინტერესებთ ჩემი თავგადასავალი პირველად, ალბათ, იმას მკითხავთ, სად დავიბადე, რა საძაგელი ბავშვობა მქონდა, მშობლები რას აკეთებდნენ, და ათასგვარ დავით კოფერფილდისებურ აბლაბუდას. მაგრამ მართალი გითხრათ, სულაც არმეპიტნავება ამეების გახსენება. ჯერ ერთი, გუს ამირევს და მეორეც _ ჩემი მშობლების პირადი საქმეები რომ ჩამოგითვალოთ, თითო ამბის ხსენებაზე საწყლებს ორ-ორჯერ მაინც ჩაექცევით ტვინში სისხლი. (სელინჯერი, ჯერომ: *თამაში ჭვავის ყანაში*)

ის ციხის კარიბჭის წინ იდგა და თავისუფალი იყო. ჯერ კიდევ გუშინ მინდორში კარტოფილს ასუფთავებდა სხვებთან ერთად, პატიმრის ტანსაცმელში, ახლა კი საზაფხულო ყვითელ პალტოში მიაბიჯებდა. იქ, უკან ისინი კვლავაც კარტოფილს ასუფთავებდნენ, ის კი თავისუფალი იყო. (დიობლინი, ალფრედ: *ბერლინი ალექსანდრეს მოედანი*)

თამაზს გამოედვიდა. მზის სხივები უკვე იღვრებოდა ოთახში. სიხარული დაეუფლა ვაჟკაცის სხეულს. ადგა, პატარა აივანზე გააბიჯა, არემარეს გადახედა. დილის მზე უშურველად აფრქვევდა თავის სხივებს წვიმით გაჯერებულ მიწას, რომელიც თითქოს ხელახლა იბადებოდა. სახლის წინ პატარა ბაღი იყო: ლაღად აღერებულიყვნენ ხეები და მცენარეები. თამაზმაც იგრძნო მზე, წელში გასწორდა: სიამოვნებდა, რომ ცოცხლობდა, ღრმად და მკვიდრად ფესვგამდგარ მუხას უცქერდა, ბავშვის სიცილი ესმოდა. თამაზი ხარობდა, თითქოს მიწასთან ერთად ისიც ხელახლა იშვა. ორმოცი წელი? ეს ხომ სიმწიფის ხანაა! გაიზმორა, გულმკერდი დაჭიმა და ოთახში შებრუნდა. პრიმუსი აანთო, ზედ წყლიანი ქვაბი შედგა. წყალი რამდენიმე წუთში გაცხელდა. პარსვას შეუდგა. სამართებლის პირი უკვე ძალიან მოსცვეთოდა, მაგრამ სხვა არ ჰქონდა. საბედნიეროდ, თეატრში გაცნობილმა ერთმა უცხოელმა მოგზაურმა საპარსი დაუტოვა, რომელიც ახლა ისევე ძვირფასი იყო მისთვის, როგორც ხორასნის ხანჯალი მთიელისათვის. (რობაქიძე, გრიგოლ: *ჩაკლული სული*)

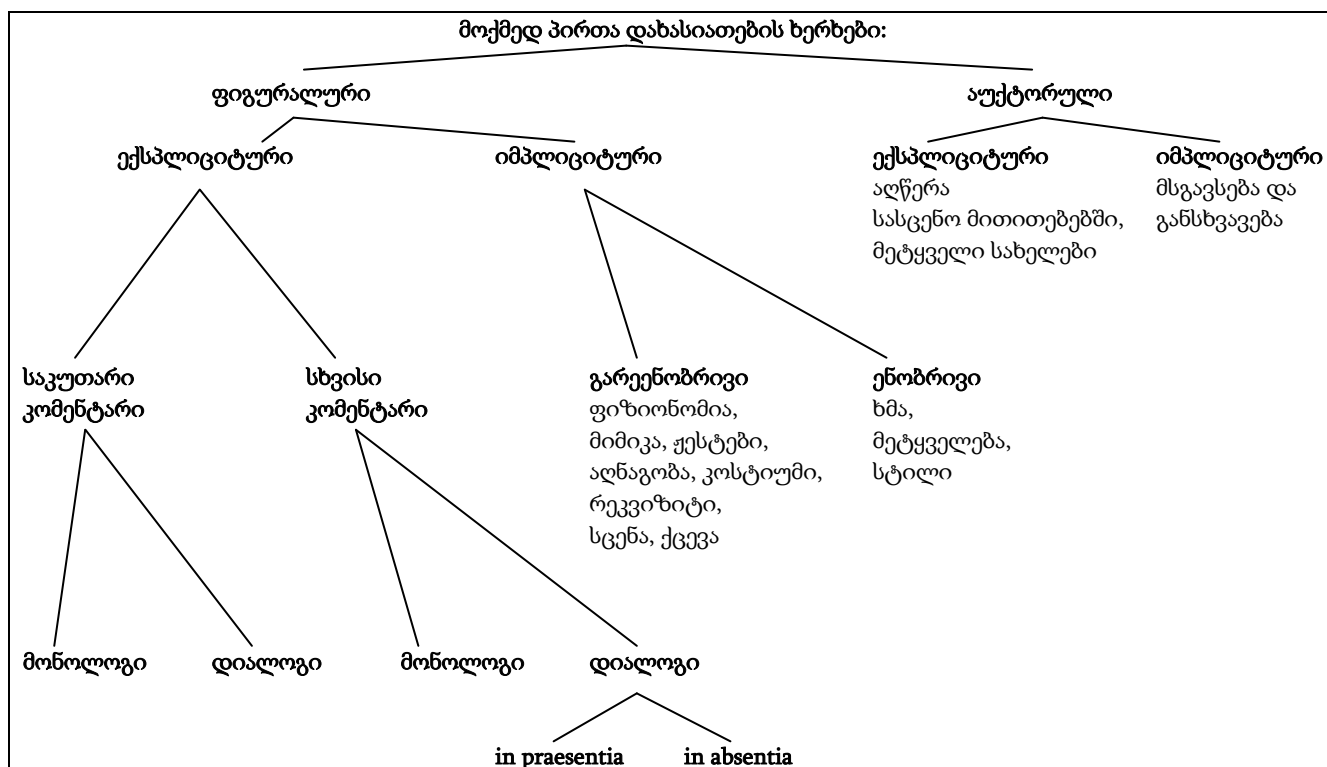
ნარატიულ ტექსტში მოვლენები ხშირად არათანმიმდევრულად გადმოიცემა. მაგ. დეტექტიურ რომანში თავდაპირველად მოთხრობილია დანაშაული და მხოლოდ ამის შემდეგ ირკვევა, ვინ და რატომ ჩაიდინა იგი. **მოქმედების გადმოცემის თანმიმდევრობის** მიხედვით გამოიყოფა ანაქრონიის შემდეგი სახეობები:

- **პროლეგსისი** - მომავალში მოსახდენი მოვლენის წინასწარი ჩართვა მოქმედების განვითარების გარკვეულ საფეხურზე (A-C-B)
- **ანალეგსისი** - წარსულში მომხდარი მოვლენის ჩართვა მოქმედების განვითარების გარკვეულ საფეხურზე (B-A-C)

იმის მიხედვით, რამდენი დრო იხარჯება მომხდარის გადმოსაცემად, ე.ი. როგორი მიმართებაა მოთხრობილ და სათხრობ დროს შორის, განრჩევენ პაუზას, განგრძობით, სასცენო, სუმარულსა და ელიფსურ თხრობას

პაუზა	- სათხრობი დრო	>	მოთხრობილი დრო = 0
განგრძობითი თხრობა	- სათხრობი დრო	>	მოთხრობილი დრო
სასცენო თხრობა	- სათხრობი დრო	≈	მოთხრობილი დრო
სუმარული თხრობა	- სათხრობი დრო	<	მოთხრობილი დრო
ელიფსური თხრობა	- სათხრობი დრო = 0	<	მოთხრობილი დრო

ლიტერატურული ნაწარმოების კითხვის დროს რეციპიენტები თავდაპირველად მოქმედ პირებს აღიქვამენ. ამიტომ მოქმედ პირთა დახასიათების აღწერა ლიტერატურათმცოდნეობითი ანალიზის ერთ-ერთი მთავარი ამოცანაა. დასაწყისისთვის საჭიროა გავაცნობიეროთ, რომ მოქმედი პირები არ არიან ნამდვილი ადამიანები. ისინი შეთხზული წარმონაქმნებია, რომლებიც მხოლოდ ტექსტის ფარგლებში „არსებობენ“ და გარკვეული თვისებების მატარებლები არიან. მოქმედი პირი ხასიათდება იმ თვისებებით, რომლებიც მას ტექსტში მიეწერება. გამოიყოფა მოქმედი პირის შიდატექსტობრივი დახასიათების სხვადასხვა ხერხი²:



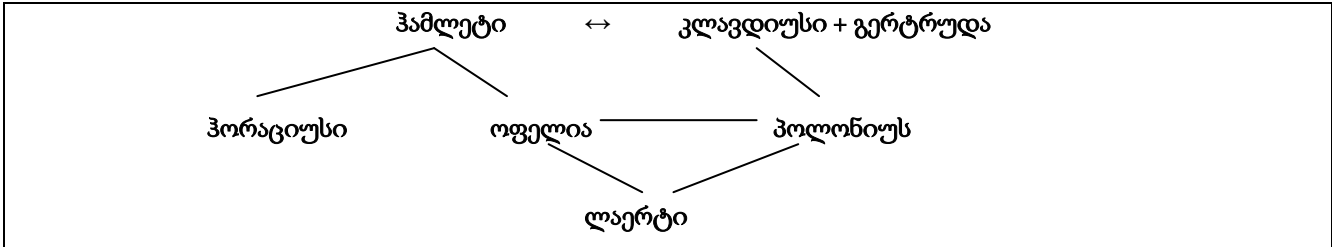
მოქმედ პირთა ურთიერთმიმართების (მათ შორის მსგავსებებისა და განსხვავებების) დასადგენად ლიტერატურათმცოდნეობაში ხორციელდება მოქმედ პირთა კონსტელაციისა და კონფიგურაციის ანალიზი. მოქმედ პირთა კონსტელაცია არის მოქმედების გარკვეულ საფეხურზე ერთდროულად წარმოდგენილი მოქმედი პირების ერთობლიობა. კონსტელაციები ასე შეიძლება აღიწეროს:

	1.1	1.2	1.3	2.4	2.5	2.6	3.7	3.8	4.9	4.10
კლავდიუს ჰამლეტ				+						
პოლონიუს ჰორაციო		+	+	+	+	+		+	+	+
ლაერტ კარისკანნი				+			+	+		
ოფიცრები	+	+	+			+			+	+
ფრანცისკო რეინალდი	+	+	+							
ასისტავი ელჩი										
აჩრდილი ფორტინბრას			+							+
გერტრუდა				+						

² მანფრედ პფისტერის მოდელის მიხედვით.

ოფელია დიდებულნი	+ + +
-------------------------	-------

კონსტელაციის ანალიზის შედეგად ირკვევა, რომ ჰორაციო ჰამლეტის უახლოესი მეგობარი უნდა იყოს, რადგან იგი ყველაზე ხშირად იმყოფება მასთან ერთად. მოქმედ პირთა კონფიგურაციაში შეიძლება ისეთი მოქმედი პირებიც აღმოჩნდნენ, რომლებიც არც ერთ კონსტელაციაში არ გვხვდება. მოქმედ პირთა კონფიგურაციაში იგულისხმება მოქმედ პირთა ურთიერთმიმართება, რაც აგრეთვე შეიძლება გამოიხატოს გრაფიკულად.



ლექცია მესამე

კინოფილმის ანალიზის პრინციპები

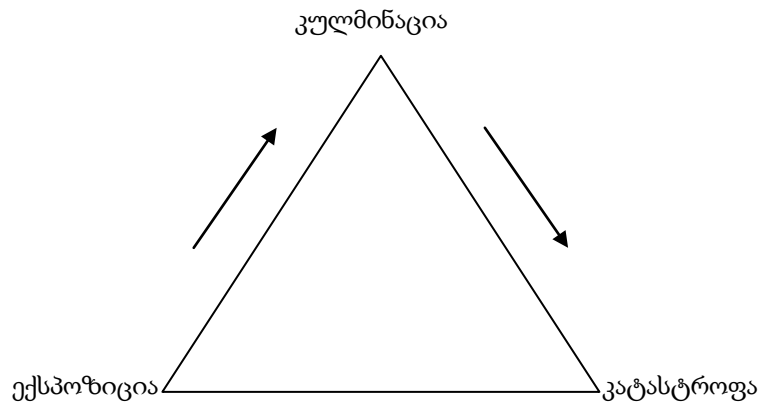
კინოფილმი ყველაზე შთამბეჭდავი მედიაა. მასში იქმნება სინამდვილის სრულყოფილი ილუზია, რომელსაც ძალუმს, ემოციურად ჩაითრიოს მაყურებელი. გადამღები კამერის ობიექტივი მაყურებლის თვალის მაგივრობას ასრულებს და ამასთან, გვკარნახობს, როგორ უნდა აღვიქვათ ნანახი. ნანახის ინტერპრეტაცია დამოკიდებულია იმაზე, როგორ (როგორი კუთხით? როგორი დამორებით? როგორი სისწრაფით?) არის გადაღებული ობიექტი.

კინოხელოვნების არსებობის დასაწყისში მიიჩნეოდა, რომ ხელოვნების ეს ახალი დარგი სხვა არაფერია თუ არა დრამატული ტექსტის ტექნოლოგიური რეპროდუქცია. სინამდვილეში, კინოფილმი მართლაც მოიცავს როგორც დრამატული, ისე ნარატიული ტექსტის თავისებურებებს, რადგან იგი ნიშანთა სხვადასხვა სისტემის ურთიერთქმედების შედეგია: მასში ერთმანეთს ერწყმის სურათი, ენა და ხმა.

ნარატიული ტექსტის მსგავსად კინოფილმის შესწავლისას საჭიროა გამოვყოთ **ამბავი** (ფაბულა, plot, histoire) და მისი პრეზენტაცია ანუ **დისკურსი** (სიუჟეტი, story, discourse). ამბავს განეკუთვნება მოქმედი პირები, მოქმედების ადგილი და მოქმედება. ამბის ანალიზის მიზანია, პასუხი გაიცეს კითხვაზე: "რატომ არის მოთხრობილი?" ამბის პრეზენტაცია კი მოიცავს მოქმედ პირთა დახასიათებას, თხრობის სიჩქარესა და მოვლენათა გადმოცემის თანმიმდევრობას, თხრობის პერსპექტივასა და ფოკუსს. დისკურსის ანალიზის შედეგად ირკვევა, როგორ არის მოთხრობილი ამბავი. სხვადასხვა ლიტერატურულსა და კინემატოგრაფიულ ნაწარმოებს შეიძლება საფუძვლად ედოს ერთი და იგივე ამბავი, მაგრამ განსხვავებული იყოს ამ უკანასკნელის გადმოცემის, პრეზენტაციის თავისებურებები. სწორედ დისკურსი განსაზღვრავს ნაწარმოების შეტყობინებას.

დრამატული ტექსტებიდან კინოხელოვნებამ ისესხა **მრავალმედიურობა** (ვიზუალური, აკუსტიკური და ენობრივი კოდების ერთდროული ჩართულობა) და **მოქმედების სტრუქტურა**. კლასიკური დრამა ხუთმოქმედებიანია. თითოეული მოქმედება დრამატული დაძაბულობის შექმნას ემსახურება³:

1. **ექსპოზიცია**: მაყურებლები ეცნობიან მოქმედების დროს, ადგილს, მოქმედ პირებს, მათ წარსულს. აშკარავდება კონფლიქტიც.
2. **აღმავალი მოქმედება**: თავს იჩენს ინტერესთა დაპირისპირება, იხლართება ინტრიგები, მოქმედების სიჩქარე მატულობს. აგრეთვე მატულობს დაძაბულობაც.
3. **კულმინაცია**: დაპირისპირება უკიდურესად მწვავედება, წყდება მთავარი მოქმედი პირის ბედი, მიღებული გადაწყვეტილება ან იხსნის ან დაღუპავს მას (პერიპეტია).
4. **დაღმავალი მოქმედება**: დაძაბულობა კიდევ ერთხელ მატულობს, რადგან მოქმედების მომდევნო განვითარება ფერხდება. იქმნება შთაბეჭდილება, რომ მოქმედი პირი შეიძლება გადარჩეს.
5. **კატასტროფა**: კონფლიქტის გადაწყვეტა პროტაგონისტის აღსასრულის ფასად ხორციელდება. თუმცა ამ უკანასკნელის დაღუპვა შეიძლება მის სულიერ ან ზნეობრივ გამარჯვებას ნიშნავდეს.



ყოველდღიური სინამდვილისგან განსხვავებით, სადაც ხშირად შემთხვევითობები, უმნიშვნელო და მოსაწყენი დეტალები გვხვდება, კინოფილმში ნაჩვენებია მხოლოდ ის, რაც მოქმედების განვითარებისთვისაა მნიშვნელოვანი. ამრიგად, კინოფილმში **დრო** უმეტესად შეკუმშულადაა გადმოცემული (სუმარული თხრობა), თუმცა ზოგჯერ მოთხრობილი და სათხრობი დრო შეიძლება დაემთხვეს ერთმანეთს (სასცენო თხრობა). ნარატიული ტექსტის მსგავსად კინოფილმშიც დასაშვებია ანაქრონიული ელემენტები (პროლეგსისები და ანალეგსისები).

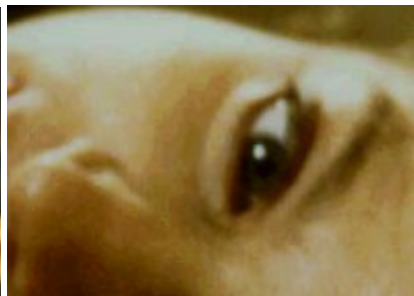
მოქმედების, მოქმედი პირებისა და მოქმედების დროის გარდა **კინემატოგრაფიული ენის** მნიშვნელოვანი ელემენტებია: ხედი, პერსპექტივა, კამერის მოძრაობა,

ხედი უმცირესი კინემატოგრაფიული ერთეულია. ხედზეა დამოკიდებული კადრში გადაღებული ობიექტის სიდიდე. ახლოდან გადაღებული ობიექტი უზიბგებს მაყურებელს, ყურადღებით დააკვირდეს დეტალებს, ხოლო შორიდან გადაღებული ობიექტი დისტანციურ დამოკიდებულებას აღძრავს. ამრიგად, ხედი განსაზღვრავს მაყურებლის ემოციურ დამოკიდებულებას ნანახის მიმართ. გამოიყოფა ხედის შემდეგი სახესხვაობები:

- **პანორამული ხედი**: კადრში ჩანს მთელი ლანდშაფტი, რომელსაც შეიძლება ემოციური ან სიმბოლური დატვირთვა ჰქონდეს.

³ გუსტავ ფრაიტაგის ცნობილი მოდელის მიხედვით

- **ტოტალური ხედი:** კადრი იძლევა სივრცეში ორიენტაციის საშუალებას; მაყურებელი ხედავს ყველაფერს, რაც მოქმედების ადგილზე ხდება.
- **ნახევრად ტოტალური ხედი:** კადრში სრულად ჩანან მოქმედი პირები და მათი უშუალო გარემოცვა. ყურადღებას იპყრობს ქმედებები და სხეულის მიმოხვრა.
- **ნახევრად ახლო / ამერიკული ხედი:** მოქმედი პირები გადაღებულია დაახლოებით მუხლსზემით. კარგად ჩანს მათი მიმიკა და შესტები. ამგვარი ხედი უმეტესად საუბრების გადმოსაცემად გამოიყენება. ამერიკული ხედით გადაღებულ კადრში ნაჩვენებია მოქმედი პირი წელსზემით, რათა მაყურებელმა დაინახოს, ვინ დასწვდება პირველი იარაღს ორთაბრძოლაში.
- **ახლო ხედი:** მოქმედი პირი ნაჩვენებია მკერდსზემით. შესტებთან ერთად აქ განსაკუთრებული მნიშვნელობა ენიჭება მიმიკას.
- **გადიდებული ხედი:** გამოიყენება გრძნობების გადმოსაცემად. სახის გამომეტყველებაზე აღბეჭდილი განცდები უზიძგებს მაყურებელს, თავი გააიგივოს მოქმედ პირთან.
- **დეტალური ხედი:** ესოდენ ახლო, უჩვეულო ხედი ემოციური თანაგანცდის საწინადარია და დამაბულობის ზრდას ემსახურება.



პერსპექტივა განსაზღვრავს მაყურებლის აღქმას. **ნორმალური პერსპექტივისგან** განსხვავებით, რომელიც ავთენტურობისა და ობიექტურობის შთაბეჭდილებას აღძრავს, ბაყაყისა და ფრინველის პერსპექტივა აუცხოებს სურათს. **ბაყაყის პერსპექტივით** (ხედი ქვემოდან) გადაღებული მოქმედი პირები აღიქმებიან როგორც უპირატესობის მქონენი, ძლიერნი, სახიფათონი. მაყურებელს ეჩვენება, რომ თავად ძალიან პატარა და უსუსურია. **ფრინველის პერსპექტივიდან** (ხედი ზემოდან) გადაღებული მოქმედი

პირები უსუსურად და დამარცხებულად გამოიყურებიან. მაცურებლები გრძნობენ თავიანთ უპირატესობას მოქმედი პირების მიმართ, თუმცა შეიძლება თანაუგრძნობდნენ კიდევ მათ.



კინოფილმში მხოლოდ ორი რამ შეიძლება მოძრაობდეს: ობიექტები გადამღები კამერის წინ და თავად კამერა. მოქმედი პირებისა და ნივთების გადაადგილება ე.წ. **მოქმედების ღერძზე** ხორციელდება. თუ გადამღები კამერა არ მოძრაობს, მაცურებელს ექმნება შთაბეჭდილება, რომ იგი გარკვეული დისტანციიდან ადევნებს თვალყურს მოქმედებას. ხოლო კამერის გადაადგილების დროს (ე.წ. **კამერის ღერძის** გასწვრივ) ექმნება სინამდვილის ილუზია და მაცურებელიც თავს მოქმედების უშუალო დამსწრედ აღიქვამს. როდესაც გადამღები კამერა კუთხეს იცვლის (↖→↗), იგი თითქოს იმეორებს მაცურებლის თავის მოძრაობას. გადამღები კამერა შეიძლება კუთხის შეუცვლელად მიუახლოვდეს გადასაღებ ობიექტს (↖→↖). ამ მოძრაობის ერთგვარი იმიტაციაა ე.წ. ზუმი (ინგლ. Zoom), რომლითაც კამერის გაუნძრევლად შეიძლება ობიექტების "ახლოს მოტანა" ან "დაშორება". გადაადგილების დროს კამერა შეიძლება დაშორდეს გადასაღებ ობიექტს (↖→↗), გვერდით ჩაუაროს მას (↖↔↗) ან მის პარალელურად იმოძრაოს (↖↔↖). მოქმედებისა და კამერის ღერძები ერთმანეთს ემთხვევა, როდესაც კამერა უშუალოდ მისდევს მოქმედ პირს, რაც საშუალებას აძლევს მაცურებელს, თავი გააიგივოს პერსონაჟთან. აღქმის ემოციური ასპექტი უფრო ინტენსიურია, როდესაც მოქმედი პირი მაცურებელს 'უყურებს'. დიალოგების გადაღებისას მოქმედების ღერძი ყოველ კადრში იცვლება, მაცურებელი თითოეული მოუბრის პერსპექტივიდან ხედავს მეორის რეაქციებს (↖↔↗↔↖). ე.წ. სუბიექტური კამერა კი მოძრაობაში მყოფი ადამიანის პერსპექტივას შეესაბამება. სუბიექტური კამერის გამოყენების დროს ხელით იღებენ ხოლმე, რის გამოც იგი ირყევა და არაზუსტ კადრებს იღებს. სუბიექტური კამერა ავთენტურობის შთაბეჭდილებას აღძრავს: მაცურებელი მოქმედი პირის მღელვარების თანაზიარი ხდება. კამერის მოძრაობის სიჩქარე აგრეთვე შეიძლება განსხვავებული იყოს იმის მიხედვით, როგორი შთაბეჭდილების მოხდენას ისახავს მიზნად რეჟისორი.

კინოფილმის ანალიზისთვის ძალიან მნიშვნელოვანია **მიზანსცენის** (ფრანგ. mise-en-scène) თავისებურებების გათვალისწინება. მიზანსცენა აღნიშნავს მოქმედი პირებისა და ნივთების კომპოზიციურ განლაგებას კადრის ფარგლებში. მიზანსცენის ესთეტიკური კომპონენტებია სტატიკური (ვერტიკალური და ჰორიზონტალური სტრუქტურები) და დინამიკური (დიაგონალური სტრუქტურები) წყობა, ღია და დახურული ფორმები, სიმეტრია და ასიმეტრია, სიბრტყის განაწილება, განათება, ფერი, სივრცის დიზაინი, სიღრმის ეფექტი, სიმკვეთრე (კონტრასტულობა).

კინოფილმის მნიშვნელოვანი ელემენტია **მონტაჟი**, ე.ი. კადრების განლაგება გარკვეული თანმიმდევრობით. მონტაჟზეა დამოკიდებული მოქმედების განვითარების სიჩქარე, მონტაჟი წარმოქმნის ასოციაციებს და ამყარებს აზრობრივ კავშირს სურათებს შორის. გამოიყოფა მონტაჟის შემდეგი სახეობები:

- **თხრობითი მონტაჟი:** კადრები შინაარსობრივადაა ურთიერთდაკავშირებული ისე, რომ ცალ-ცალკე კადრები არ აღიქმება (მაგ. ტოტალური ხედის ცვლა ახლო ხედით). თუმცა შეიძლება დროითად და სივრცობრივად განსხვავებული კადრებიც ისე დამონტაჟდეს, რომ მოქმედების თანმიმდევრულობა შენარჩუნდეს.
- **კონტრასტული მონტაჟი:** სრულიად საპირისპირო კადრების მონტაჟი, რომელიც მაყურებელში გარკვეულ დამოკიდებულებას ბადებს (მაგ. მოცინარი ადამიანი სხვა ადამიანების გარემოცვაში და იგივე ადამიანი - სევდიანი და მარტომყოფი).
- **ასოციაციური მონტაჟი:** განსხვავებული კადრები მაყურებელმა უნდა დააკავშიროს ერთმანეთთან (მაგ. მძინარე ადამიანი + სამხრეთული ლანდშაფტი = მოქმედ პირს ესიზმრება სამხრეთული ლანდშაფტი).
- **ანალოგიური მონტაჟი:** სივრცობრივი, დროითი და საზოგადოებრივი განსხვავებები უქმდება, რადგან ნაჩვენებია ერთი და იგივე მოქმედება სხვადასხვა კონტექსტში (მაგ. ასტრონავტი ჩამოდის კოსმოსური ხომალდიდან / ადამიანი გადმოდის ავტომანქანიდან).
- **პარალელური მონტაჟი:** ორი განსხვავებული მოვლენის მრავალჯერადი ურთიერთთანაცვლების შედაგად მაყურებელმა უფრო მეტი უწყის, ვიდრე მოქმედმა პირებმა (ადამიანი, რომელიც ქუჩაში იცდის / ავტომანქანა, რომელიც მოქრის).

მუსიკა კინოფილმის მთავარი ელემენტია, რადგან იგი მაყურებლის ემოციებს განაგებს. კინოფილმში მუსიკას შეიძლება განსხვავებული დანიშნულება ჰქონდეს: ის შეიძლება ერთგვარი კომენტარი და ილუსტრაცია იყოს ნაჩვენები ხდომილებისა, მას შეიძლება ლაიტმოტივის დანიშნულებაც ჰქონდეს, და მას აგრეთვე ძალუმს დაანაწევროს მოქმედება.

კინომცოდნეობაში განარჩევენ **ლიტერატურის კინემატოგრაფიული ადაპტაციის** (ეკრანიზაციის) სამ სახეობას:

1. **თემატური ადაპტაციის** დროს ნასესხებია ლიტერატურული ნაწარმოების მხოლოდ რამდენიმე მოტივი ან მოქმედების ელემენტი. ამგვარი ადაპტაციის მიზანია არა ლიტერატურის კინემატოგრაფიული ინტერპრეტაცია, არამედ კინოფილმის, როგორც თვითმყოფადი ნაწარმოების, შექმნა.
2. **ილუსტრაციული ადაპტაცია** ემსახურება ტექსტის ზედმიწევნით ზუსტ გადატანას (ტრანსფორმაციას) კინემატოგრაფიულ სურათებში. ამ შემთხვევაში უპირატესობა ენიჭება ლიტერატურას, კინემატოგრაფიული გამომსახველობითი საშუალებები ექვემდებარება ლიტერატურული ნაწარმოების ერთგულების პრინციპს.
3. **ინტერპრეტაციული ადაპტაცია** არის ლიტერატურის კინემატოგრაფიული ინტერპრეტაცია. მართალია ამგვარი ადაპტაცია გარკვეულწილად თვითმყოფადია ლიტერატურული ნაწარმოების მიმართ, მაგრამ იგი მაინც მხოლოდ ნაწარმოების ერთგვარი ინტერპრეტაციაა. ლიტერატურის ინტერპრეტაციული ადაპტაციის სახეობებია ისტორიული აქტუალიზაციები, მოქმედების გადატანა სხვა სოციალურ გარემოცვაში ან რეჟისტორის მიერ ტექსტის სუბიექტური აღქმის წარმოჩენა.

* * *

კინოფილმის გასაანალიზებლად გამოიყენება სპეციალური გეგმა, რომელშიც გამოყოფილია მოქმედების ცალკეული ერთეული და მითითებულია ცვლილებები მოქმედ პირთა კონსტელაციაში.

მონაკვეთი	ხანგრძლივობა	მოქმედი პირები	შინაარსი	კომენტარი
მე-2 სცენა ბიუროში	38-ედან - 41-ე წუთამდე	ლოლა, მამა, შეყვარებული...	ჩხუბი	ლოლა - სასოწარკვეთილი; მოუსვენარი კამერა
...

ანალიზისთვის აგრეთვე გამოსადეგია შემდეგი კითხვები/ნაბიჯები:

ა. ფილმის პირველად ნახვის შემდეგ:

1. ნანახი ფილმით გამოწვეული **სპონტანური შთაბეჭდილებები**: რა იყო შთაბეჭდავი? რამ მიიპყრო ყურადღება? რა იყო გამაღიზიანებელი? რომელ მოქმედ პირთან გააიგივეთ თავი?
2. რა **მსგავსებები** შეიმჩნევა ლიტერატურულ ნაწარმოებსა და მის ეკრანიზაციას შორის მოქმედების, მოქმედი პირების, ამბის პრეზენტაციის მხრივ?
3. თქვენი სუბიექტური შთაბეჭდილებების საფუძველზე გამოთქით მოკლე **ინტერპრეტაციული ჰიპოთეზა**. (მაგ. ამ ფილმის მთავარი თემაა ...)

ბ. ფილმის მეორედ ნახვის შემდეგ:

4. განსაზღვრეთ ნანახი კინოფილმის **ჟანრი** (ვესტერნი, სასიყვარულო ფილმი, საშინელებათა ფილმი, დეტექტიური ფილმი და ა.შ.). რომელი ჟანრობრივი თავისებურებები იჩენს მასში თავს?
5. შეადგინეთ **გეგმა**.
6. იმსჯელეთ კინოფილმის **მოქმედების სტრუქტურის** შესახებ.
7. იმსჯელეთ კინოფილმის **მოქმედების დროისა და სიჩქარის** შესახებ.
8. იმსჯელეთ **კამერის ხედისა, პერსპექტივისა და მოძრაობის** შესახებ (ამისთვის შეგიძლიათ შეარჩიოთ რამდენიმე მნიშვნელოვანი სცენა). დააკვირდით ემოციურ ეფექტს, რომელსაც თქვენზე აღნიშნულ კინემატოგრაფიული ელემენტები ახდენს.
9. დაადგინეთ კინოფილმში გამოყენებული **კინემატოგრაფიული ხერხების** (ფერი, სიჩქარე, სიმკვეთრე და სხვ.) დანიშნულება.
10. **მონტაჟის** რომელი ხერხებია კინოფილმში გამოყენებული? რატომ?
11. ჩაინიშნეთ, როგორი **მუსიკა** ახლავს თითოეულ სცენასა და მოვლენას და რამდენად შეესაბამება იგი მოქმედებას.
12. დაახასიათეთ კინოფილმის **პროტაგონისტები** (=მთავარი მოქმედი პირები). შეადარეთ ისინი ლიტერატურული ნაწარმოების მთავარ მოქმედ პირებს.
13. ჩაიწერეთ **გამონათქვამები** და **დიალოგები**, რომლებიც თქვენი აზრით მნიშვნელოვანია.
14. ყურადღება მიაქციეთ **ლაიტმოტივებს** (=ელემენტები, რომლებიც მეორდება და რომლებსაც სიმბოლური მნიშვნელობა აქვთ). როდის და როგორი ვარიაციებით გვხვდება ისინი?
15. მოძებნეთ კინოფილმში **კინოციტატები** (=სცენები, მოქმედი პირები და კადრები, რომლები სხვა კინოფილმებს ან კინო-ტრადიციებს უკავშირდება).

16. იმჯელეთ ფილმის უკანასკნელი ეპიზოდის შესახებ.

გ. ინტერმედიული მიმართებები კინოფილმსა და ლიტერატურულ ნაწარმოებს შორის:

17. რამდენად ერთგულია კინოფილმი ლიტერატურული დედნის მიმართ?

18. ტექსტის რომელი პასაჟები და სცენები არ გადმოვიდა კინოფილმში? რომელი სცენები დაემატა ლიტერატურულ ვერსიას ეკრანიზაციის შედეგად? რამდენად შეიცვალა ამის შედეგად ნაწარმოების მნიშვნელობა?

19. რამდენად შენარჩუნდა კინოფილმში ტექსტის ხატოვანება (მეტაფორები)?

20. რამდენად გადმოიცემა კინოფილმში მოქმედ პირთა შინაგანი სამყარო და განცდები?

21. რამდენად შენარჩუნებულია კინოფილმში ლიტერატურული დედნის მოქმედების სტრუქტურა?

22. შეადარეთ თხრობისა და კამერის პერსპექტივები.

23. რამდენად შეიცვალა შეტყობინება ინტერმედიალური ტრანსფორმაციის შედეგად? აღნიშნული ცვლილებები მედიის ცვლითაა განპირობებული თუ რეჟისორის ჩანაფიქრით?