

ვიზუალური კოდირების თავისებურებები თანამედროვე  
ინგლისურენოვან იკონოტექსტებში  
(ჯონ ბენვილის ზღვა, მარკ რავენჰილის აუზი (უწყლო))

ირაკლი მოდებაძე

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის  
მეცნიერებათა და ხელოვნების ფაკულტეტზე შედარებითი  
ლიტერატურათმცოდნეობის მაგისტრის აკადემიური ხარისხის მინიჭების  
მოთხოვნის შესაბამისად*

პროგრამა: უცხო ენათა ფილოლოგია და შედარებითი  
ლიტერატურათმცოდნეობა (შედარებითი ლიტერატურათმცოდნეობა)

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ლევან ცაგარელი, პროფესორი, დოქტორი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2018

## განაცხადი

როგორც წარდგენილი სადისერტაციო ნაშრომის ავტორი, ვაცხადებ, რომ ნაშრომი წარმოადგენს ჩემს ორიგინალურ ნამუშევარს და არ შეიცავს სხვა ავტორების მიერ აქამდე გამოქვეყნებულ, გამოსაქვეყნებლად მიღებულ ან დასაცავად წარდგენილ მასალებს, რომლებიც ნაშრომში არ არის მოხსენიებული ან ციტირებული სათანადო წესების შესაბამისად.

ირაკლი მოდებაძე

21.06.2018.

## აბსტრაქტი

სამაგისტრო ნაშრომი თანამედროვე ინგლისურენოვან ლიტერატურაში ვიზუალური ელემენტების ანალიზის მცდელობას წარმოადგენს.

ნაშრომის მიზანია ვიზუალური კოდირების შედეგად შექმნილ ნიშანთა სისტემის აღწერა. ასევე, მისი მნიშვნელობის დადგენა ნარატივის განვითარებაზე.

მიზნის შესაბამისად, კვლევისთვის ჯონ ბენვილის რომანი *ზღვა* და მარკ რავენჰილის პიესა *აუზი (უწყლო)* შეირჩა. ტექსტებში ვიზუალური კოდირების თავისებურებების გამოსავლენად გამოყენებულია ინტერმედიალურ კვლევებში შემუშავებული თეორიული მოდელები. კონკრეტული მიზნებიდან გამომდინარე, განსაკუთრებული ყურადღება ვერნერ ვოლფის ინტერმედიალობის თეორიას აქვს დათმობილი.

მედიათა ტიპებსა და მათი მეშვეობით რეპრეზენტაციის განსხვავებულ ბუნებაზე მსჯელობა ანტიკურ საბერძნეთში დაიწყო და დღემდე გრძელდება. პლატონის, გოტჰოლდ ეფრაიმ ლესინგისა თუ მარშალ მაკლიუენის შრომების პარალელურად, ნაშრომში ჯონ ბენვილისა და მარკ რავენჰილის შესახებ შექმნილი სამეცნიერო ლიტერატურაცაა მომოხილული.

კვლევის შედეგად, მოცემული ტექსტების შემთხვევაში, დადგინდა ვიზუალურ ელემენტთა მნიშვნელობა წარსულის რეკონსტრუქციის პროცესში. *ზღვის* პროტაგონისტი საკუთარი ბავშვობის ტრაგიკულ მოგონებების ტრანსფორმაციას პიერ ბონარის შექმნილი სურათების ესთეტიკური გავლენით ახდენს. პიესის პერსონაჟები კი თავიანთ ეთიკურ მრწამსს სწორედ ხელოვნების ნიმუშებთან კავშირში ავლენენ. ნაწარმოებებთა განხილვის პროცესში გამოვლინდა, რომ მარკ რავენჰილის პიესა შედგენილია სახე-ხატებით, რომელთა დისკურსი ერთგანზომილებიანია და მათ მიმართება მხოლოდ ვიზუალურ ნიშანთა სისტემასთან აქვს. ჯონ ბენვილის პერსონაჟის ხსენებული მხატვრების შემოქმედების შესაფასებლად კი მათთვის კონკრეტულ მახასიათებლებს მიყენება ხდება საჭირო.

ნაშრომში განსხვავების მთავარი მიზეზად ინფორმაციის გადაცემის წესის შეცვლა სახელდება. მეოცე საუკუნის მეორე ნახევრიდან, ტელევიზიისა და, შემდეგ, დიგიტალური ტექნოლოგიების განვითარების პარალელურად ვიზუალური ინფორმაციის გადასაცემად ნიშანთა სისტემის ცვლა (ვიზუალურ ნიშანთა სისტემის ვერბალურ ნიშანთა სისტემით ჩანაცვლება) აუცილებელი მოთხოვნა აღარაა. შესაბამისად, აღნიშნულ პროცესში, დისკურსი დამატებით თვისებებს აღარ იძენს.

საკვანძო სიტყვები: *ზღვა, აუზი (უწყლო)*, ინტერმედიალობა, ვიზუალური კოდირება, ნიშანთა სისტემის ცვლილება.

## Abstract

The master's thesis is an attempt of analysing visual elements in contemporary English literature.

The purpose of the work is to describe the sign system created by visual encoding. Also, to determine its importance on development of the narrative.

In accordance with the purpose of the thesis, a novel of John Banville, *The Sea*, and a play by Mark Ravenhill, *Pool (no water)*, were selected to study. Theoretical models, developed after intermedial studies were used to reveal the features of visual encoding of those texts. Due to the specific purpose, theoretical framework of the thesis is based on the works of Werner Wolf.

Discussion about media types and the difference of their representative nature, was started in Ancient Greece and continues even today. In the thesis, along the works of Plato, Gotthold Ephraim Lessing and Marshall McLuhan, scientific literature created about John Banville and Mark Ravenhill will be reviewed.

Based on analysis of texts, importance of visual elements was determined on the process of reconstruction of the past events. Protagonist of *The Sea* transforms his childhood memories according to the aesthetics of the paintings of Pierre Bonnard. In another hand, Characters of the play are revealing their ethical beliefs in relation to the artworks. As a result of text analysis, also revealed, that images – constructive elements of Mark Ravenhill's play, are one-dimensional. They only refer to the visual sign system. Opposite of this, narrator of John Banville's novel always speaks about a specific quality of the painter he names.

Main cause of this difference is a change of information spreading ways. After the second half of the 20<sup>th</sup> century, using television and digital technology, it became possible to spread information without changing a sign system (from visual sign system to verbal). As a result, discourse of the artefact doesn't gain any additional qualities.

Keywords: *The Sea, Pool (no water)*, intermediality, visual encoding, changing of the sign system.