

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და
კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი

Shota Rustaveli Theatre and Film
Georgian State University

**სახელოვნებო მეცნიერებათა
ძიებანი**

№ 2 (98), 2025

ART SCIENCE STUDIES



გამომცემლობა „კენტავრი“
თბილისი
2025

ISSN 2720-8109 (web)

ISSN 1512-4215 (print)

UDC(უაკ) 7(051.2)

ს-364

სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი # 2 (98), 2025

სარედაქციო საბჭო:

ლელა ოჩიაური

კინომცოდნე, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი

ნათო გენგიური

ხელოვნებათმცოდნე, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის პროფესორი

გიორგი ცხიტიშვილი

თეატროლოგი, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, ამავე უნივერსიტეტის დიმიტრი ჯანელიძის სახელობის სამეცნიერო-კვლევითი ინსტიტუტის დირექტორი

რევაზ ჟიჟინაძე

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის მედიისა და მასობრივი კომუნიკაციის მიმართულების პროფესორი

ნიკო კვარაცხელია

საქართველოს საპატრიარქოს წმ. ანდრია პირველწოდებულის სახელობის ქართული უნივერსიტეტის პროფესორი

ხათუნა დამიძე

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, ქორეოლოგი, ამავე უნივერსიტეტის დიმიტრი ჯანელიძის სახელობის სამეცნიერო-კვლევითი ინსტიტუტის მეცნიერ-თანამშრომელი

ლიტერატურული რედაქტორი
თაშთა ქაჭანია

ტექნიკური რედაქტორი
ია ლოდია

დამკაბადონებელი
ეკატერინე ოქროპირიძე

კორექტორი
მანანა სანადირაძე

გამომცემლობის ხელმძღვანელი
მეკა ჰასაძე

Art Science Studies #2 (98), 2025

Editorial Board:

LELA OCHIAURI

Film critic, Doctor of Arts, Professor of Shota Rustaveli Theater and Film Georgia State University

NATO GENGIURI

Doctor of Arts, Professor of Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University

GEORGE TSKITISHVILI

Doctor of Arts, Professor of Shota Rustaveli Theater and Film Georgia State University, Director of Dimitri Janelidze Scientific Research Institute of the same university

REVAZ CHICHINAZE

Professor of Media and Mass Communication Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University

NIKO KVARATSKHELIA

Professor of school of business, computing and social sciences in St. Andrew the First-Called Georgian University of the Patriarchate of Georgia

KHATUNA DAMCHIDZE

Choreologist, Dr. of Arts, Shota Rustaveli Theater and Film Georgia State University, Researcher of Dimitri Janelidze Scientific Research Institute of the same university

Literary Editor
TAMTA KAJAIA

Technical Editor
IA LODIA

Book Binding
EKATERINE OKROPIRIDZE

Proofreader
MANANA SANADIRADZE

Head of Publishing House
MAKA VASADZE

კრებულიათვის მოწოდებული მასალა უზრუნველყოფილი უნდა იყოს შესაბამისი სამეცნიერო აპარატით. თან უნდა ახლდეს მონაცემები ავტორის სამეცნიერო კვალიფიკაციის შესახებ ქართულ და ინგლისურ ენებზე, აგრეთვე ნაშრომის ინგლისურენოვანი რეზიუმე.

კრებულის სტამბური გამოცემა ეგზავნება სხვადასხვა საერთაშორისო კვლევით ცენტრს.

ნაშრომები მოგვაწოდეთ და ცნობებისათვის მოგვმართეთ: 0102, თბილისი, დავით აღმაშენებლის გამზირი #40, საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი, II კორპუსი.

ტელ/ფაქსი: +995 (32) 2999411 (240)
მობ: +995 (77) 288 762
+995 (93) 628 884

E-mail: kentavri@tafu.edu.ge
Web: www.tafu.edu.ge

Materials supplied for the volume should be provided with corresponding scientific appliance. Paperwork concerning author's academic qualification and summary of work should be attached in Georgian and English languages.

Printed version of the volume is sent out to various international research centers.

Works should be supplied under the following contact:
0102, Tbilisi, Davit Agmashenebeli Avenue #40, Shota Rustaveli Theatre and Film Georgian State University, Second Block

Tel/Fax: +995 (32) 2999411 (240)
Mob: +995 (77) 288 762
+995 (93) 628 884

E-mail: kentavri@tafu.edu.ge
Web: www.tafu.edu.ge

© საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი, გამომცემლობა „კენტავრი“, 2025
© Shota Rustaveli Theatre and Film Georgian State University Publishing House „Kentavri“, 2025

სარჩევი

კინომცოდნეობა

მერაბ ურუშაძე
ბგერითი თერაპია კინოხელოვნებაში -----12

მედიის კვლევები

მირიან ორაგველიძე
თელესერიალის ფუნქციური თავისებურებები
ინფორმაციულ საზოგადოებაში -----28

ხელოვნების მკვლევართა XVII საერთაშორისო კონფერენციის თავისუფალი სექციების მასალები

თეატროლოგია

დალი მესაბლიშვილი
სათეატრო ხელოვნება VS მოტივაცია-----41
თინათინ ქათამაშვილი
სტანისლავსკის სისტემა 100 წლის შემდეგ -----50

კინომცოდნეობა

ეკატერინე კონტრიძე
რეპრესირებული ქართული კინო -----62

ხელოვნებათმცოდნეობა

ნინო კვირიკაშვილი
სარკმლის თავსართი აყვავებული ჯვრით -
ვალეს ტაძრი (X საუკუნე) -----71
ქეთევან ოჩხიკიძე
წმინდა კმთრე ხახულის (X საუკუნე)
მთავარი ტაძრის პორტალის რელიეფზე -----85

ქორეოლოგია

ლევან ალიაშვილი

თალავართ ალმბა

(სპირიტუალური მოვლენა მისნურ საცეკვაო რიტუალში) -----98

ხელოვნების მენეჯმენტი და კულტურული თურიზმი

ნაირა გალახვარიძე

სამუშაოთი კომუნიკაცია და ინფორმაციული

თექნოლოგიები -----110

ნიკო კვარაცხელია

ქართული კინოინდუსტრია და თურიზმი -----124

ნათია კოპალეიშვილი

ციფრული თექნოლოგიები და სასწავლო-შემოქმედებითი

საგანმანათლებლო პროექტების აღქმის პარალელები -----134

დოდო ჭუმბურიძე

ახალგაზრდა ხელოვნების თვითდასაქმების

პოტენციალი ციფრულ ეპოქაში -----142

CONTENTS

FILM STUDIES

Merab Urushadze SOUND THERAPY IN CINEMATOGRAPHY -----	154
--	-----

MEDIA STUDIES

Mirian Oragvelidze THE FUNCTIONAL SPECIFICITIES OF TELEVISION SERIES IN THE INFORMATION SOCIETY -----	158
---	-----

MATERIALS FROM THE OPEN SESSIONS OF THE 17TH _ INTERNATIONAL CONFERENCE OF ART RESEARCHERS THEATRE STUDIES

THEATROLOGY

Dali Mesablishvili THE ART OF THEATER VS MOTIVATION -----	162
Tinatin Katamashvili THE STANISLAVSKI SYSTEM: 100 YEARS LATER -----	170

FILM STUDIES

Ekaterine Kontridze REPPRESSED GEORGIAN CINEMA -----	172
---	-----

ART STUDIES

Nino Kvirikashvili WINDOW LINTEL WITH A FLOURISHING CROSS – VALE CATHEDRAL (10 TH CENTURY) -----	174
Ketevan Ochkhikidze RELIEF ON THE PORTAL OF THE MAIN CHURCH OF SAINT PETER OF KHAKHULI (10 TH CENTURY) -----	175

CHOREOLOGY

Levan Aliashvili

TAKING THE TALAVARS

(spiritual event in the Misnur dance ritual) -----178

ART MANAGEMENT AND CULTURAL TOURISM

Naira Galakhvaridze

MUSEUM COMMUNICATION AND

INFORMATION TECHNOLOGIES -----179

Niko Kvaratskhelia

GEORGIAN FILM INDUSTRY AND TOURISM -----18

Natia Kopaleishvili

PARALLELS BETWEEN DIGITAL TECHNOLOGY AND THE PERCEPTION

OF EDUCATIONAL-CREATIVE LEARNING PROJECTS -----181

Dodo Tchumburidze

THE SELF-EMPLOYMENT POTENTIAL OF

YOUNG ARTISTS IN THE DIGITAL AGE -----183

კინოშოკოლადობა

მერაბ ურუშაძე,

ხმის ინჟინერი, ხმის დიზაინერი, პროდიუსერი,
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და
კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის პროფესორი

რეზიუმე

თანამედროვე მეცნიერულ-მა აღმოჩენებმა კინოწარმოებაში მრავალი ტექნოლოგიური სიახლე დანერგა. მათ შორის თვალნათლივ გამოირჩევა ეგრეთ წოდებული „ბგერის, ხმის შემსწავლელი მეცნიერება“ (science of sound), რომელიც ფართოდ გამოიყენება თანამედროვე კინო-ტელეპროდუქციის შექმნისათვის. ფილმის ხმის დიზაინითა და გამოყენებული მუსიკით ის მიმართულია აუდიტორიაზე კონკრეტული ემოციური და ფსიქოლოგიური ეფექტების მისაღწევად. ბგერის სიხშირეებით, რიტმებითა და შაბლონებით დელიკატურად ხდება მაყურებლის ფსიქიკისა და ემოციის მანიპულირება, რაც მაყურებელში (მსმენელში) ფილმის სიუჟეტის დაძაბულობის განცდას უფრო მეტად ამძაფრებს, ემოციურ რეაქციებს კი მართავს და აძლიერებს.

ფილმის გახმოვანების დეტალური განხილვისას ვხვდებით შემდეგ მეცნიერულ მიდგომებს:

1. ემოციური ზეგავლენა:

- **ფონური მუსიკა და ხმის ეფექტები:** მეცნიერულმა კვლევებმა გამოავლინა, რომ ფონური

მუსიკა დადებით ზეგავლენას ახდენს ფილმში აუდიტორიის ჩართულობასა და ვიზუალური ინფორმაციის შენარჩუნებაზე.

- **ემოციური რეზონანსი:** გარკვეულ ბგერებს შეუძლია გამოიწვიოს კონკრეტული მაყურებლის ემოციური მდგომარეობა, რომელიც ემოხვევა მთელი აუდიტორიის საერთო ემოციურ ფონს.
- **ეგრეთწოდებული „მოტორული“ რეზონანსი (Motor resonance):** ზოგიერთი მკვლევარი ვარაუდობს, რომ ხმას შეუძლია გამოიწვიოს „მოტორული რეზონანსი“, სადაც მაყურებელი/მსმენელი თავისთავზე გრძნობს ფიზიოლოგიურ კავშირს ეკრანზე პერსონაჟების ქმედებებთან.

2. კოგნიტიური პროცესები

- **ყურადღება და ფოკუსირება:** ხმის მინიშნებებს შეუძლიათ აუდიტორიის ყურადღების მართვა, რაც გულისხმობს სიუჟეტის მნიშვნელოვან ელემენტებზე ფოკუსირებას ან მომდევნო მოვლენების განჭვრეტას.
- **დამახსოვრება და გახსენება:** ხმას შეუძლია ვიზუალური ინ-

ფორმაციის დამახსოვრება და მისი შემდგომი გახსენების სტიმულირება.

- **არარეალურ სამყაროში ჩართვა (არარეალური სამყაროს რეალურად აღქმა):** ხმას შეუძლია მაყურებლის რეალური სამყაროდან ფილმის გამოგონილ, არარეალურ სამყაროში ჩართვა/ასოცირება.

3. ხმის დიზაინის მეთოდოლოგია:

- **ხმოვანი პეიზაჟები (Soundscapes):** ფილმის სიტუაციებისა და გარემოებების რეალისტური და შთამბეჭდავი ხმოვანი ლანდშაფტებისა და პეიზაჟების შექმნა.
- **სინქრონული ხმაურების ხელოვნება (Foley art):** ფილმში რეალიზმის გაძლიერებისა და ვიზუალური ელემენტების შევსების მიზნით სპეციფიკური ხმის ეფექტების დამატება.
- **მუსიკა და პარტიტურა (Music and score):** მუსიკის გამოყენება დაძაბულობის შექმნის, მოვლენების განვითარებისა და პერსონაჟების შინაგანი სამყაროს გამოხატვისათვის.
- **სიჩუმე:** ფილმში სიჩუმის მიზანმიმართული გამოყენება დაძაბულობის შესაქმნელად, მოვლენების დასაბუთებლად ან კონკრეტული მომენტების მნიშვნელობის გასაძლიერებლად.

4. ბგერის მეცნიერული კვლევა:

- **ნეიროაკუსტიკური ბგერითი თერაპია:** ბგერითი თერაპიის

ერთ-ერთი პრაქტიკული გამოყენება, როგორიცაა ნეიროაკუსტიკური ბგერითი თერაპია, ზუსტი სიხშირეების გამოყენებით ფოკუსირებულია სპეციფიკურ ორგანოებსა და ნერვული სისტემის დაბალანსებაზე.

- **კვლევები მუსიკასა და ემოციებზე:** მეცნიერული კვლევების თანახმად, ვლინდება თუ როგორ მოქმედებს სხვადასხვა ტიპის მუსიკა და სპეციფიკური ბგერები ადამიანის ემოციებზე, კოგნიტიურ პროცესებსა და ფიზიოლოგიაზე.
- **ექსპერიმენტული ხმის დიზაინი:** აუდიტორიის აღქმის ეფექტის გასაძლიერებლად მკვლევრები სწავლობენ ხმის დიზაინის კონკრეტულ ვარიანტებს იმისათვის, რომ გამოიმუშაონ საბაზისო მეცნიერული მიდგომები.
- **რემონანსი:** ბგერითი თერაპია იყენებს რემონანსის ძალას (ფენომენს) – რომლის დროსაც გამოყენებულია სპეციფიკური სიხშირეები სხეულის ბუნებრივ სიხშირეებზე ზემოქმედებისა და გაჯანსაღების პროცესის ხელშეწყობისთვის. კრანიალური ნერვის სტიმულირებით ის აწესრიგებს ნერვულ სისტემას, აწყნარებს ორგანიზმს, ამცირებს სტრესს, გავლენას ახდენს ტვინის ტალღების აქტივობაზე და ასევე ხელს უწყობს ენდორფინების გამოყოფას.
- **კრანიალური ნერვის სტიმულაცია:** ცნობილია, რომ 40-დან 150 ჰერცამდე სიხშირეების დი-

აპაზონში ხდება კრანიალური ნერვის სტიმულირება, რაც გადამწყვეტ როლს ასრულებს სხეულის სხვადასხვა ფუნქციების რეგულირებაში; ზემოხსენებული სიხშირეების დიაპაზონი ამცირებს სტრესს და ადამიანის ემოციურ რეაქციებს აბალანსებს.

- **ფიზიოლოგიური ცვლილებები:** ბგერითმა თერაპიამ შეიძლება გამოიწვიოს ფიზიოლოგიური რეაქციები, როგორებიცაა არითმიის აღმოფხვრა, არტერიული წნევის შემცირება და ენდორფინების გამოყოფა.
- **ფსიქოლოგიური სარგებელი:** ბგერითი თერაპია დადებით ფსიქოლოგიურ ზემოქმედებას ახდენს – ამცირებს შფოთვის, აუმჯობესებს გონებრივ სიცხა-

დეს, იწვევს რელაქსაციასა და სიმშვიდეს.

- **ეფექტები უჯრედულ დონეზე:** ბოგერითი თეორია ვარაუდობს, რომ ბგერითი თერაპია იონური არხების გახსნით ზეგავლენას ახდენს უჯრედების ფუნქციონირებაზე, აუმჯობესებს უჯრედებს შორის კომუნიკაციას, პოტენციალად აადვილებს და აჩქარებს მათი განკურნების პროცესს.
- **ჩაკრები და ბგერა:** ბგერითი თერაპია გამოიყენება ჩაკრების კონცეფციასთან ერთად – ჩაკრების ენერგეტიკულ ცენტრებთან, მათ სიხშირულ ვიბრაციასთან სპეციფიკური სიხშირეების გათანაბრება/რეზონირებით ხდება მათი გაწონასწორება და ენერგეტიკული ბალანსის აღდგენა.

ბგერითი თერაპია კინოხელოვნებაში

საკვანძო სიტყვები: ბგერითი თერაპია, სიხშირეები, რეზონანსი, კინო-ტელე ინდუსტრია

კინოფილმი ხელოვნების სხვადასხვა დარგის პროფესიონალთა ერთობლივი შემოქმედებითი შრომის შედეგს წარმოადგენს. კინოწარმოებაში შემავალ სხვადასხვა დარგთა შორის რელიეფურად ორი დარგი იკვეთება – აუდიო და ვიდეო.

თუ თავდაპირველად, კინოს გარიჟრაჟზე (მუნჯი კინო), უპირველესი ყურადღება ექცეოდა გამოსახვის საშუალებებსა და მსახიობის ოსტატობას, ტექნოლოგიის განვითარებამ, ვიზუალურ მხარესთან ერთად, განსაკუთრებული ყურადღება ხმაზე, ბგერაზე გაამახვილა.

მოწინავე კინოსკოლები ვიზუალურ მხარესა (ვიდეო) და ხმას (აუდიო) პროცენტულად ერთსა და იმავე მნიშვნელობას ანიჭებენ

($^{50}_{50}$ %). XXI საუკუნეში უახლესი ტექნოლოგიების განვითარებამ ხმას უფრო დიდი დატვირთვა შესძინა, რადგან ხმაში შემავალი სპეციფიკური სიხშირეები უშუალოდ ზემოქმედებენ მაყურებელზე ფსიქო-ფიზიოლოგიური და ემოციური თვალსაზრისით.

სამყაროში ყველა საგანსა და ნივთიერებას მხოლოდ მისთვის დამახასიათებელი ვიბრაცია და რეზონანსი გააჩნია. როგორც ცნობილია, აკუსტიკური რეზონანსი საგნის ბუნებრივი სიხშირეა, მაგალითად, დედამიწის ვიბრაციის სიხშირე მერყეობს 3 ჰერციდან (Hz) 7 Hz-მდე; ნეოსფეროს ზედა ასტრალი მერყეობს 17 Hz-დან 21 Hz-მდე; ადამიანის – 8 Hz-დან 12 Hz-მდე. თვით დნმ-საც კი თავისი განსაკუთრებული სიხშირე გააჩნია, რომელიც ეროვნული, რასობრივი და რელიგიური თავისებურებით ხასიათდება.

თანამედროვე მეცნიერთა დიდი ნაწილი მიუთითებს, რომ მუსიკალური გამოხატვის უნარი ჩაკოდირებულია ყოველი ერის გენეტიკურ აპარატში. დადასტურებულია, რომ გენეტიკური ინფორმაციის მატარებელი დნმ-ი გამოსცემს სპეციფიკურ „ხმებს“. ეს ხმები აკუსტიკური ტალღების ვიბრაციას იწვევენ. სინამდვილეში, დნმ-ი „მღერის“.

კეთილი ადამიანის ხმის ტემბრი - განსაკუთრებით ჭეშმარიტი მორწმუნის, ამშვიდებს ნერვულ სისტემას და აუმჯობესებს მსმენელის ფიზიკურ და ფუნქციონალურ მდგომარეობას.¹

რელიგიური რიტუალების დროს, როდესაც მორწმუნეები ლოცვას აღავლენენ, წარმოქმნიან გარკვეულ ვიბრაციებს:

- ქრისტიანები – 18 Hz -დან 21 Hz-მდე;
- მუსლიმანები – 12 Hz -დან 18Hz-მდე;
- ბუდისტები – 24 Hz -დან 33 Hz-მდე;
- იუდეველები – 11 Hz -დან 16 Hz-მდე (მეორე გამოკვლევის შედეგად 16 Hz -დან 23 Hz-მდე).

ფსიქოფიზიოლოგები დიდი ხანია ცდილობდნენ მიეკვლიათ იმ სპეციფიკური სიხშირეებისათვის, რომლებიც ყველაზე დიდ ზეგავლენას ახდენენ ადამიანის ფსიქიკაზე.

პროფესორ ჰოროვიცის მიხედვით, 528 ჰერცი (Hz) წარმოადგენს ქმნილების „მუსიკალურ მათემატიკურ მატრიცას“. ეს სიხშირე, რომელსაც „სიყვარულის სიხშირე“-ს უწოდებენ, რეზონანსშია ყველაფრის ცენტრთან. ის ადამიანის გულსა და სულიერ

¹ Aleksidze, Man, Tb., 2007.

არსს ზეცისა და დედამიწის სპირალურ რეალობას უკავშირებს. ეს „სიყვარულის სიხშირე“ სოლფეჯიოს მუსიკალური სკალის პირველ ნოტს წარმოადგენს. სწორედ ამ ძირითად შემოქმედებით სიხშირეს იყენებდნენ ქურუმები და მკურნალები უძველეს განვითარებულ ცივილიზაციებში, იმისათვის რომ სასწაულები მოეხდინათ და ლოცვები აღევლინათ.

მათემატიკოსი ვიქტორ შოუელი 528 Hz-ს აღწერს როგორც ოქროს კვეთას, რომელსაც მთელ სამყაროში არსებულ ბუნებრივ ფორმებში ვხვდებით. იგი ამტკიცებს, რომ 528 Hz არის გეომეტრიული წრეებისა და სპირალების მუდმივა, რომელიც დნმ-ის აგებულებაშიც გვხვდება. 528 Hz-ი ცნობილია, როგორც სასწაულმოქმედი ტონი, რომელსაც შეუძლია მოახდინოს მნიშვნელოვანი და გასაოცარი ცვლილებები, მათ შორის დნმ-ის აღდგენაც.

საინტერესოა, რომ 528 Hz-ის სიხშირე, 2010 წელს, გამოიყენეს კანადელმა მეცნიერებმა ჯონ და ნენსი ჰაჩინსონებმა მექსიკის ყურეში ჩაღვრილი ნავთობისაგან წყლის გასაწმენდად. პირველ დღეს, ეს სიხშირე გაშვებულ იქნა 4 საათის განმავლობაში. მეორე დღისთვის წყალი უკვე სუფთა იყო, მაგრამ მათ განაგრძეს ექსპერიმენტი, იმისათვის რომ ტესტი ბოლომდე მიეყვანათ. მეცნიერებმა შეძლეს აღედგინათ წყლის სისუფთავე, რაც გამოიხატა თევზებისა და დელფინების დაბრუნებით.

როგორც ვხედავთ, 528 ჰერცს მრავალი გამოყენება აქვს. მის ერთ-ერთ თვისებას ჯანმრთელობისა და სიცოცხლის გახანგრძლივების უნარი წარმოადგენს. ის არის ჰარმონიული ვიბრაცია, რომელიც ამაღლებს ადამიანის სულსა და განწყობას.

ფსიქოაკუსტიკა სწორედ ის მეცნიერებაა, რომელიც სწავლობს ადამიანის მიერ ბგერის აღქმასა და მასზე ბგერის ზემოქმედებას. ფსიქოაკუსტიკის შესწავლის სფერო მოიცავს ბგერის სიძლიერის აღქმას (ამპლიტუდა), ბგერის ადგილმდებარეობას, მუსიკალურ აკუსტიკას, ბგერისა და ადამიანის ტვინის ურთიერთქმედებას (ნეირომუსიკა).

უახლესი მეცნიერული კვლევების მონაცემებით აშკარად მტკიცდება, რომ ბგერა ბიოლოგიური ბუნებისაა. მედიკოსები, ბიოლოგები, ბიოფიზიკოსები და ფსიქოაკუსტიკაში მომუშავე მეცნიერები აცხადებენ, რომ სხვადასხვა დაავადებათა მკურნალობაში პირველი ადგილი უჭირავს ბგერას, რომელიც, თავის მხრივ, და-

მოკიდებულია ბგერის ამპლიტუდასა და ხანგრძლივობაზე.

ფსიქოაკუსტიკა არსებითად ეყრდნობა იდეას, რომ ბგერითი ტალღები (სიხშირეები) თავდაპირველად ტვინში იწვევენ გაუცნობიერებელ აქტივობას – ხდება როგორც ფსიქოლოგიური, ისე ფიზიოლოგიური ცვლილებები. თითოეულ ბგერით ტალღას ტვინი შლის ნეირონულ ინფორმაციად. იგი წარმოქმნის დიდი რაოდენობით ქმედების პოტენციალს და ტვინი იწყებს აქტიურ მოქმედებას მიღებული ინფორმაციიდან აზრის გამოსატანად. ეს იმდენად სწრაფად ხდება, რომ ადამიანი ვერც კი ასწრებს მის გაცნობიერებას. ამასთან ერთად, დადასტურებულია, რომ არაზუსტ, აშლილ ტონებს შეუძლიათ ტვინის ნეირონული ტალღები ან ააჩქარონ, ან შეანელონ, ანუ, სპეციფიკურ ბგერით ტალღებს (სიხშირეებს) აქვთ უნარი, ადამიანის აღქმაში ესა თუ ის ფსიქოლოგიური და ფიზიკური გადახრები გამოიწვიონ.

ბგერის სიხშირეების შესწავლის საკითხი მრავალგანზომილებიანია და ფილმის წარმოების დროს იყოფა ხუთ ძირითად კატეგორიად: ამბიენსი (ადგილის დამახასიათებელი ხმა), მონოლოგი/დიალოგი, სპეცეფექტები, სინქრონული ხმაურები (Foley) და მუსიკა. წარმოდგენილ შრომაში ჩვენ შემოვიფარგლებით ფილმში გამოყენებული მუსიკის ფსიქოაკუსტიკური როლით.

საყოველთაოდ ცნობილია, თუ რა დიდ როლს თამაშობს მუსიკა კინოხელოვნებაში. ამის ერთ-ერთი საგულისხმო მიზეზი არის მუსიკის, მუსიკალური სიხშირეების უნარი ზემოქმედება მოახდინოს მაყურებლისა და მსმენელის ემოციებზე. ხშირად ხდება, როცა ფილმში გამოყენებულ მუსიკას თან ახლავს ადამიანის ფიზიკური რეაქციები, ეგრეთ წოდებული „მუსიკის ძლიერი განცდა“, რაც გულისხმობს ადამიანის სხეულის რიტმულ მოძრაობებს, ჟრუანტელს, გულის ცემის აჩქარებას, წნევის მომატებას, ტირილს, სიცილსა და სხვა.

აქვე ხაზგასმით უნდა გამოვყოთ ბგერითი თერაპია, რომლის გამოყენებაც შესაძლებელია კინოხელოვნებაში და რომელიც მედიცინის ერთ-ერთი ყველაზე საინტერესო და ჯერ კიდევ ნაკლებად შესწავლილი სფეროა. ამ ტექნიკის თერაპიული ეფექტი ემყარება სხვადასხვა ბგერათა სიხშირეების რხევას, რომელსაც რეზონანსში მოჰყავს ცალკეული ორგანო, სისტემა (ლიმფური სისტემა, სისხლძარღვთა სისტემა და სხვა) თუ მთლიანად ადამიანის სხეული.

ჩვენ ყველა მხრიდან გარშემორტყმული ვართ ბგერების მრავალფეროვნებით. ბგერები ადამიანისთვის შეიძლება იყოს სასიამოვნო და სასარგებლო ან გამოიწვიოს მასში უარყოფითი ემოცია – მის სულიერ სამყაროსთან სრული დისონანსი.

ბგერების მრავალფეროვნების გამო, ბგერის თერაპიის მეთოდიკა დაიყო უფრო ვიწრო და სპეციფიკურ სფეროებად, რომელთა ერთ-ერთმა მიმართულებამ – მუსიკოთერაპიამ, ამ ბოლო პერიოდში, დიდი აღიარება მოიპოვა. დამსახურებული პოპულარობით სარგებლობს სიტყვების თერაპია, რომელიც ინდივიდუალური ბგერებისაგან ქმნის აზრობრივ ფორმებს, რომლებსაც ადამიანზე დამატებითი სამკურნალო ეფექტები გააჩნიათ. ასევე, ვითარდება და იხვეწება ულტრაბგერითი მკურნალობის მეთოდები.

ბგერითი თერაპიის კიდევ ერთი მიმართულებაა ბუნების ხმებით მკურნალობა. ეს ტექნიკა დამოუკიდებლად არ არსებობს, მაგრამ ის ორგანულად ჯდება ტრადიციული მედიცინის ბევრ სფეროში, კერძოდ, ფსიქოთერაპიაში, აეროფიტოთერაპიაში და სხვა ტექნიკასა და პრაქტიკაში, რომელიც მოიცავს რელაქსაციას და მედიტაციას.

აღსანიშნავია, რომ მუსიკა ადამიანის სხეულზე განსხვავებულ ზეგავლენას ახდენს. ის ფაქტი, რომ მას ადამიანის განკურნება შეუძლია, ჯერ კიდევ ძველ დროში იყო ცნობილი. მაგალითად, ძველ ეგვიპტეში გუნდური სიმღერა უძილობის სამკურნალოდ, ხოლო ძველ საბერძნეთში საყვირის ხმები რადიკულიტისა და ნერვული სისტემის სამკურნალოდ გამოიყენებოდა. პითაგორამ, რომელმაც შექმნა კოსმოსის მუსიკალურ-რიცხობრივი სტრუქტურის თეორია, წარმატებით გამოიყენა თავისი შექმნილი მელოდიები „სულის დაავადებების“ სამკურნალოდ. როგორც თანამედროვე კვლევები ადასტურებს, მუსიკალური თერაპიის ეფექტურობა განისაზღვრება არა მხოლოდ ადამიანზე მისი ემოციური ზემოქმედებით, არამედ მუსიკალური ბგერების ბიორეზონანსული თავსებადობით სხეულის ცალკეული ორგანოებისა და სისტემების ვიბრაციასთან. მაგალითად, კუჭ-ნაწლავის ტრაქტს აქვს ნოტი „ფა“-ს რეზონანსული სიხშირე, რომლის ზედა სიხშირე ხელს უწყობს ორგანიზმიდან ტოქსიკური ნივთიერებების გამოდევნას. ნოტი „დო“-ს რომელიც შემაერთებული რგოლია ადამიანსა და კოსმოსს შორის – ხელს უწყობს ფსორიაზის მკურნალობას, ხოლო ნოტების „სი“, „სოლ“

და „დო“-ს კომბინაცია ხელს უწყობს ონკოლოგიური დაავადებების თერაპიას.

მეცნიერთა და ექიმთა დაკვირვებით, მუსიკალური ბგერების ვიბრაცია ააქტიურებს უმაღლესი ნერვული აქტივობის ვეგეტატიურ მექანიზმებს (საჭმლის მონელება, სისხლის მიმოქცევა, სასუნთქი და სხვა შინაგანი ორგანოების მოქმედება), იწვევს ავადმყოფის ქვეცნობიერში განსაკუთრებულ ვიბრაციულ რეაქციებს, რაც ხელს უწყობს პაციენტების სწრაფ გამოჯანმრთელებას. უპირველეს ყოვლისა, მუსიკალური თერაპია წარმატების საშუალებას იძლევა სხვადასხვა სახის ფსიქიკური აშლილობის მკურნალობაში: ფსიქოზი (ფსიქოტროპულ საშუალებებთან ერთად), დეპრესია, შიზოფრენია. ის ასევე კარგად ეხმარება მრავალი ფსიქოსომატური (ფსიქოსომატიკა - მეცნიერება, რომელიც ფსიქოლოგიურ, ემოციურ და სოციალურ მოვლენათა გავლენას იკვლევს ფიზიოლოგიურ დაავადებებზე) დაავადების მკურნალობაში. როგორც ამერიკელმა მუსიკის თერაპევტმა დოქტორმა ალან ვიტენბერგმა აღნიშნა: „...ყველა მუსიკას აქვს დასაწყისი, შუა და დასასრული, როგორც ნებისმიერ სხვა არსებას და როგორც თავად სიცოცხლეს. ეს არის ის, რაც საშუალებას აძლევს ადამიანს, რომელიც სამყაროსგან მოწყვეტილია, დაუბრუნდეს მას...“.²

თანამედროვე ასტროლოგებმა განავითარეს რა პლატონის სწავლება „სფეროების მუსიკაზე“, ზოდიაქოს ნიშნებსა და მუსიკალურ ნოტებს შორის მჭიდრო კავშირი დაადგინეს:

- ვერძი – ნოტა დო და დო მაჟორის ტონალობა;
- კურო – დო დიეზი (იგივე რე ბემოლი);
- ტყუპები – ნოტა რე, ასევე რე-ს ტონალობა რე მაჟორის გასაღებში;
- კირჩხიბი – რე დიეზი (იგივე მი ბემოლი);
- ლომი – ნოტა მი და მი მაჟორის ტონალობა;
- ქალწული – ნოტა და გასაღები ფა, ფა მაჟორის ტონალობა;
- სასწორი – ფა დიეზი (იგივე სოლ ბემოლი);
- მორიელი – სოლ და სოლ მაჟორის ტონალობა;
- მშვილდოსანი – სოლ დიეზი (იგივე ლა ბემოლი);

² Звукотерапия - лечение звуком, Энциклопедия традиционной народной медицины, 2002.

- თხის რქა – ნოტა ლა და ლა მაჟორის ტონალობა;
- მერწყული – ლა დიეზი (იგივე სი ბემოლი);
- თევზები – ნოტა სი და სი მაჟორის ტონალობა.

ეს მონაცემები საშუალებას გვაძლევს, უფრო ზუსტად შევაფასოთ ცალკეული ნოტების და ბგერების შეგავლენა კონკრეტულ ადამიანზე (ჰოროსკოპიდან გამომდინარე) და უფრო მიზანმიმართულად წარვმართოთ მუსიკალური თერაპიის პროცესი.

როგორც ზემოთ აღინიშნა, ხმის თერაპია დაყოფილია ცალკეულ სფეროებად. თუმცა, ეს დაყოფა ძალიან პირობითია. მაგალითად, სად შეიძლება რომ ჩავრთოთ და გამოვიყენოთ სიმღერის ეფექტური თერაპიული ტექნიკა? ის უშუალო კავშირშია მუსიკასთან და სიტყვა-თერაპიასთან, ინდივიდუალური ბგერების მკურნალობასთან და რიტმულ თერაპიასთანაც კი. სიმღერა ადამიანში ააქტიურებს ენერგეტიკულ ცენტრებს, რაც თავის მხრივ გავლენას ახდენს მათთან დაკავშირებულ სასიცოცხლო ორგანოებზე. ეს ეხება როგორც კლასიკურ, ასევე პოპ სიმღერას. ისტორიას თუ გავისხენებთ, იგივე პითაგორა სულისა და სხეულის მრავალ დაავადებას სიმღერით მკურნალობდა. მის უნივერსიტეტში დილა გალობით იწყებოდა გონების გასააქტიურებლად და ძილისაგან გამოსაფხიზლებლად და მთავრდებოდა საღამოს – დამშვიდებისა და ძილისთვის მოსამზადებლად.

ადამიანის მიერ წარმოთქმული ცალკეული ბგერების სამკურნალო თვისებები ცნობილი იყო უხსოვარი დროიდან. მათ განსაკუთრებული მნიშვნელობა და მისტიკური როლიც კი ენიჭებოდათ მესოპოტამიაში, ინდოეთსა და ჩინეთში.

თანამედროვე კვლევები ადასტურებს **წარმოთქმული ბგერების სამკურნალო თვისებებს** და იქმნება მათი ზემოქმედების უნიკალური რეგისტრებიც კი, რომლებიც, სხვათა შორის, დიდწილად ემთხვევა აღმოსავლეთში ძველ დროში შემუშავებულ რეკომენდაციებს. მაგალითად:

- ბგერა „ი“ – წმენდს ცხვირს, კურნავს თვალებს;
- ბგერა „უ“ – ამაგრებს ყელს და ხმის იოგებს;
- ბგერები „ვ“, „ნ“, „მ“, „ე“ – აუმჯობესებს ტვინის მუშაობას;
- ბგერები „ც“, „კ“, „შ“, „ი“ – კურნავს ყურებს;
- ბგერები „უ“, „ი“, „ხ“, „ჩ“ – აუმჯობესებს სუნთქვას.

ბგერები „ო“, „ა“, „ს“, „მ“, „ი“ – მკურნალობენ გულის დაავადებებს. არანაკლებ სამკურნალო თვისებები აქვს სხვადასხვა ხმის კომბინაციებს, ეგრეთ წოდებულ „მანტრას“. კერძოდ:

- „ომ“ – ამცირებს არტერიულ წნევას;
- „აი“, „პა“ – ათავისუფლებს ტკივილს გულში;
- „აპ“, „ამ“, „ატ“, „იტ“, „უტ“ – ასწორებს მეტყველებას.

ბგერების ასეთი კომბინაციები მრავალრიცხოვანია და ყველა მათგანის ჩამოთვლა შეუძლებლად მიგვაჩნია. მთავარია ის, რომ ყველა მათგანი ეფუძნება არა სემანტიკურ მნიშვნელობას, არამედ ვიბრაციების სამკურნალო ეფექტს, რომელიც მათი წარმოთქმისას გამოიხატება.

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ნებისმიერი ხმის, ნებისმიერი ბგერის, აკუსტიკური ვიბრაციისა და ნერვული სისტემის ცენტრებთან შორის კავშირი ცნობილი იყო ძველად და ფართოდ გამოიყენებოდა აღმოსავლეთის სამედიცინო პრაქტიკაში. თანამედროვე სამეცნიერო გამოკვლევებმა დაადგინა, რომ ბგერათა გამოთქმის ინტენსივობასაც დიდი მნიშვნელობა აქვს. კერძოდ, გულის ან ფილტვის დაავადებების მკურნალობისას ის უნდა იყოს დაბალი ან საშუალო, ხოლო შინაგანი ორგანოების თერაპიისათვის კი უფრო მაღალი.

სამკურნალო მანტრებიდან ლოგიკურად გადავდივართ სიტყვებსა და ფრაზებზე, რომლებიც ატარებენ ენერგეტიკულ და სამკურნალო მუხტს. დიდი ხანია ცნობილია, რომ სწორი ტონით წარმოთქმული გარკვეული სიტყვები და წინადადებები შეიძლება მართლაც შეუცვლელი წამალი იყოს. ამ პრინციპზეა აგებული ხალხში გავრცელებული ყველა სახის შელოცვები, მაგრამ, აქვე უნდა ითქვას, რომ უდიდეს ჯადოსნურ ძალას ფლობენ საუკუნეების მანძილზე შექმნილი და დახვეწილი ლოცვები, რომლებიც არა მხოლოდ სემანტიკურ მნიშვნელობას ატარებენ, არამედ მათ სიტყვების და ბგერების კომბინაციებს რეალური პოზიტიური ენერგია ახასიათებთ.

სიტყვა თერაპიის ერთ-ერთ მიმართულებად შეიძლება მივიჩნიოთ რითმთერაპია – მკურნალობა პოეზიით. ზოგიერთი ლექსი

შეესაბამება პიროვნებას, მის ემოციურობას, მის „შინაგან სამყაროს“. უფრო მეტიც, ისინი თვითგამოხატვის ინდივიდუალური გზაა.

აღსანიშნავია ის ფაქტი, რომ რიტმული მეტყველება ძლიერ გავლენას ახდენს ფსიქიკაზე. პოეტურ ფორმებსა და სიმღერებს შეუძლიათ აღაგზნონ ან დაამშვიდონ ადამიანი. ისინი დაგეხმარებათ დაისვენოთ, განიტვირთოთ ან მიაღწიოთ სასურველ ემოციურ განწყობას.

უკვე დიდი ხანია ცნობილია, რომ ულტრაბგერის გარკვეულმა ტონებმა და სიხშირეებმა შეიძლება დაარღვიოს ადამიანის ფსიქიკა. არსებობს გარკვეული სიხშირეები, რომლებიც ადამიანისთვის სავალალოა. იგივე შეიძლება ითქვას სიტყვებსა და ბგერებზე. ამჟამად უკვე მეცნიერულად დამტკიცებულია, რომ სხეულისთვის არასასიამოვნო ხმამაღალი ბგერები ცვლის გულის რიტმს (ტაქიკარდია), აზიანებს სისხლძარღვებს (ჰიპერტენზია) და არღვევს სუნთქვის ციკლს (ბრონქული ასთმა). კუჭის წყლული, ენტეროკოლიტი, დისპეფსია და სხვ. - ეს ყველაფერი ხმაურით გამოწვეული დაავადებებია.

იტალიელმა მეცნიერებმა დაადგინეს, რომ დაქორწინებულ წყვილებში, რომლებიც ხშირად ექვემდებარებიან ხმაურს, მკვეთრად მცირდება შვილის გაჩენის უნარი. ხმაური არღვევს აზროვნების ლოგიკას, იწვევს გაურკვევლობას და გაღიზიანებას. ამის თავიდან ასაცილებლად აუცილებელია ცოცხალ ორგანიზმზე მუსიკისა და ნებისმიერი ბგერის ზემოქმედების სწორი გაგება. სწორედ ამისკენ ისწრაფვის განვითარებადი ხმის თერაპიის მეცნიერება, რომლის მიზანია ადამიანსა და გარემოს შორის ჰარმონიის მიღწევა, იმ დამაკავშირებელი რგოლის პოვნა (სიტყვით, მუსიკით თუ უბრალოდ ბგერით), რომელიც ადამიანის ჯანმრთელობას და პოზიტიურ განწყობას ეხება.

კინოწარმოების პროცესში, მაყურებლისათვის ესთეტიკური სიამოვნების მინიჭებისა და ემოციური ზეგავლენის მიზნით, რეჟისორები და კინოპროდიუსერები მნიშვნელოვან როლს მუსიკალური მასალის წინასწარ შერჩევას ანიჭებენ. ისინი ეყრდნობიან მეცნიერულ ექსპერიმენტებს, რომელთა მიზანია მუსიკის სპეციფიკური სიხშირეების გამოყენების გზით ამა თუ იმ ემოციის გამოწვევა.

მაყურებელსა და მსმენელზე დიდ ზეგავლენას ახდენს შემდეგი აკუსტიკური/ მუსიკალური ხერხები: ნელი/ჩქარი ტემპი, სოლო

ინსტრუმენტისა და ორკესტრის მონაცვლეობა, უეცარი ან თანდა-
თანობითი ხმის დონის გაძლიერება (პიანოდან ფორტემდე), სიხ-
შირების დიაპაზონის გაფართოება მაღალ ან დაბალ რეგისტრში,
განსაკუთრებული ჰარმონიული პროგრესია, მელოდიური და ჰარ-
მონიული პროგრესიის ურთიერთქმედება და სხვა.

თუმცა მუსიკისა და ადამიანის ემოციების ურთიერთმიმართე-
ბის მექანიზმი ჯერ-ჯერობით ბოლომდე ახსნილი არ არის, აცნობი-
ერებენ რა ამ ორი ფენომენის უდიდეს მნიშვნელობას, თანამედ-
როვე მეცნიერები – ფსიქოლოგები, ფიზიოლოგები და მუსიკათმ-
ცოდნეები, ექსპერიმენტული დაკვირვების საფუძველზე, ცდილო-
ბენ, ახსნა მოუძებნონ, თუ როგორ ხდება ცალკეული მუსიკალური
ფრაზისა და მთლიანად მუსიკალური ნაწარმოების ზემოქმედება
ადამიანის ფიზიოლოგიასა და ფსიქიკაზე.

შვედმა მეცნიერმა დანიელ ვესტფიელმა, 2001-2002 წლებში, მი-
მოიხილა ეგრეთწოდებული „მუსიკალური განწყობის გამტარობის
პროცედურა“. მან შეისწავლა მუსიკის, როგორც განწყობის შექმ-
ნისა და ადამიანის ფიზიოლოგიაზე (ადამიანის კანის გამტარობის)
მისი სტიმულირების ეფექტურობა. მეცნიერების მიერ დადგენილ
იქნა, რომ შთამბეჭდავი მუსიკის მოსმენის დროს, ადამიანის ორ-
განიზმში ადგილი აქვს ხუთ ძირითად ფიზიკურ რეაქციას:

1. ჟრუანტელი;
2. თმის ყალყზე დადგომა;
3. ყელში ბურთის განხერვა;
4. გულის აჩუყება;
5. სხვადასხვა გრძნობის გაღვივება.

განსაკუთრებით საინტერესოა მუსიკის ფსიქოლოგიის სფერო-
ში მომუშავე გაბრიელსონისა და ლინდსტრომის მიერ 2001 წელს
წარმოდგენილი სქემა, რომელიც მრავალჯერადი ექსპერიმენტის
შედეგად არის მიღებული და გამოხატავს მუსიკისა და ემოციების
ურთიერთმიმართებას.

კოფიციენტი	დონეები	ემოციური გამოხატულება
ამპლიტუდის ენველოპი	ხავერდოვანი, რბილი მკვეთრი	ზიზღი, სევდა, შიში, მობეზრება, სიძლიერე, სინაზე. სიამოვნება, ბედნიერება, გაოცება, აქტიურობა, სიბრაზე.
არტიკულაცია	სტოკატო ლეგატო	შიში, სიბრაზე. სინაზე, სევდა.
ჰარმონია	მარტივი/ კონსონანსი კონპლექსური/ დისონანსი	დასვენება/მოშვება, სინაზე. სიბრაზე, დაძაბულობა, შიში.
ხმის სიძლიერე	ხმამალალი ნაზი, მელოდიური	სიბრაზე. შიში, სინაზე, სევდა.
ხმის სიმაღლის ვარიაცია	მაღალი მცირე სწრაფი ცვალეებადობა	შიში. ბედნიერება, სიამოვნება, აქტიურობა. შიში.
მელოდიური დიაპაზონი	ფართო ვიწრო	შიში, მხიარულება. სევდა.
ტონალობა	მაჟორი მინორი	ბედნიერება. სევდა, ზიზღი, სიბრაზე.
ბგერის სიმაღლე	მაღალი დაბალი	გაოცება, სიძლიერე, სიბრაზე, შიში, აქტიურობა. მოსაბეზრებელი, სასიამოვნო, სევდიანი.
ტემპი	სწრაფი ნელი	აქტიურობა, გაოცება, ბედნიერება, სიამოვნება, ძლიერება, შიში, სიბრაზე. სევდა, მობეზრება, ზიზღი, სინაზე.

ტემბრი	ნაკლებჰარმონიული	სიამოვნება, მობეზრება, ბედნიერება, სევდა.
	მრავალჰარმონიული	ძლიერება, სიბრაზე, ზიზლი, შიში, აქტიურობა, გაოცება.
	ნაზი ტემბრი	სინაზე, სევდა.
	მკვეთრი ტემბრი	სიბრაზე.

წარმოდგენილ სქემაში მოცემულია ის მუსიკალური პარამეტრები, რომლებიც ინტენსიურად გამოიყენება როგორც ამერიკულ, ისე ევროპულ კინოწარმოებაში და აქტიურად ზემოქმედებენ ადამიანის ემოციებსა და განწყობაზე.

მუსიკის საშუალებით შესაძლებელია ადამიანში მიმდინარე ბიოლოგიური პროცესების მართვაც. გარკვეული სიხშირეები იწვევენ როგორც დადებით, ასევე უარყოფით ემოციებსაც – თრგუნავენ ადამიანის ფსიქიკას, აღვივებენ აგრესიას, შიშს, ზიზლს, სიძულვილს და ბოროტი საქმეების ჩადენისაკენ უბიძგებენ მაყურებელს.

დადგენილია, რომ როკ-მუსიკა უარყოფითად მოქმედებს მხოლოდ თეთრკანიან მსმენელზე. ამ შემთხვევაში ირღვევა კორელაცია გენეტიკურ სიხშირეების აქტივობასა და უცხოური მუსიკის სიხშირეებს შორის, რაც იწვევს ნერვული სისტემის სერიოზულ მოშლას. მაღალი სიხშირეები, ეგრეთწოდებული „აკუსტიკური ნაგავი“, იწვევს იმ ნეირონების განადგურებას, რომელთა ფუნქციას ტვინის ქერქში ბგერის ვიბრაციის გადატანა წარმოადგენს. გამაძლიერებლის მიერ გამოცემულ მაღალი სიხშირეების ერთ აკორდსაც კი შეუძლია გაანადგუროს ტვინის რამდენიმე ასეული ნეირონი და მოზარდში ინტელექტუალურად უკონტროლო ქცევები და ცხოველური ინსტინქტები გამოიწვიოს.³

როგორც ვხედავთ, განუზომელია ხმის სიხშირეების ზეგავლენა ადამიანის ფსიქიკაზე და სწორედ ამიტომ უდიდესი პასუხისმგებლობა აკისრია ხმის რეჟისორებსა და ფილმის ხმის დიზაინერებს, რომელთა ფაქიზ, ნატიფ გემოვნებაზეც არის დამოკიდებული ფილმის შემდგომი წარმატება.

³ Aleksidze, Man, Tb., 2007.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Aleksidze N., Man, Music and Ecology, Tbilisi, 2007.
- Binaural Sounds Can Make You Happier. http://www.money4free.net/articles/binaural_sounds
- Konecni J. V., Does Music Induce Emotion? A Theoretical and Methodological Analysis, University of California, Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts, Vol. 2, No. 2, San Diego, 2008.
- Psychoacoustics: Where Sound Meets Your Brain <http://www.uaudio.com/blog/how-the-ear-works/> 11/06/2025.
- The Second International Conference on Music Communication Science, 3-4 December 2009, Sydney, Australia. <http://www.auditory.org/mhonarc/2009/msg00402.html> 11/06/2025.
- The Love Frequency: How 528 Hz Is The Frequency That Resonates At The Heart Of Creation. <http://www.spiritscienceandmetaphysics.com/the-love-frequency-how-528-hz-is-the-frequency-the-resonates-at-the-heart-of-creation/> 11/06/2025.
- Звукотерапия – лечение звуком, Энциклопедия традиционной народной медицины, Москва, 2002.

მედიის კვლევები

მირიან ორაგველიძე,

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და
კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის დოქტორანტი,
საგანმანათლებლო პროგრამა: კულტურა მედიაში,
სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ნანა დოლიძე.

რეზიუმე

მასობრივი კულტურა ეტაპობრივად და ნაბიჯ-ნაბიჯ გადაიქცა თანამედროვე ადამიანის ყოველდღიურობად, მისი ქრონოლოგია იმდენად ორგანულად და სწრაფად განვითარდა, რომ, შეიძლება ითქვას, უმტკივნეულოდაც კი ინტეგრირდა დღევანდელობაში. სერიალები უდავოდ ერთ-ერთ ტიტანურ ადგილს იკავებს, ატლასის მსგავსად, რომელმაც დგას მასობრივი, ანუ პოპკულტურა. შესაბამისად, საინტერესოა სერიალის ფუნქციური თავისებურებები ინფორმაციულ საზოგადოებაში, თუმცა ამისათვის საჭიროა დაახლოებითი წარმოდგენა მაინც გვქონდეს „ინფორმაციულ საზოგადოებასა“ და მის დეფინიციამდე.

„ინფორმაციული საზოგადოება“ არის სოციალურ-ეკონომიკური კონსტრუქცია, სადაც ინფორმაცია და ცოდნა ეკონომიკური, სოციალური და კულტურული განვითარების ძირითადი მამოძრავებელია. ინფორმაციულ საზოგადოებაში ინფორმაციული და საკომუნიკაციო ტექნოლოგია (ICT) ცენტრალურ როლს თამაშობს სხვადასხვა სექტორში ცოდნის შექმნას, გავრცელებასა და გამოყენებაში. ინფორმაციული საზოგა-

დოების მახასიათებლები მოიცავს ციფრულ ტექნოლოგიებზე ფართო ხელმისაწვდომობას, ციფრული შინაარსისა და მონაცემების გამრავლებას, ციფრული საკომუნიკაციო ქსელების გამორჩეულობას და ICT-ების ინტეგრაციას ეკონომიკურ საქმიანობაში, განათლებაში, მმართველობასა და ყოველდღიურ ცხოვრებაში. ინფორმაციულ საზოგადოებაზე გადასვლა წარმოადგენს გადასვლას ტრადიციული ინდუსტრიული ეკონომიკებიდან ცოდნაზე დაფუძნებულ ეკონომიკებზე, სადაც ინფორმაციის გენერირების, დამუშავებისა და ეფექტურად გამოყენების უნარი გადამწყვეტია ინდივიდუალური და კოლექტიური პროგრესისთვის.

სწორედ ამგვარი საზოგადოებისთვის შექმნილი პროდუქტია ტელესერიალი, რომელიც ითვალისწინებს, ერთი მხრივ, მასების და, მეორე მხრივ, ინდივიდების გემოვნებასა და მოთხოვნებს. აღნიშნული მოსაზრების გასამყარებლად მნიშვნელოვანია ინფორმაციულ საზოგადოებაში სერიალების ფუნქციური როლის სიღრმისეული გააზრება, მათი კულტურული, სოციალური, ეკონომიკური და ეთიკური განზომილებების შეს-

წავლა, კვლევის ძირითად მიმართულებად თანამედროვე მედია ლანდშაფტის დინამიკასა და განვითარებაში სერიული კულტურის მნიშვნელობის, მისი როლისა და ფუნქციების განსაზღვრა.

და მაინც, რა როლს ასრულებს საინფორმაციო საზოგადოებაში ტელესერიალი? თემა საკმაოდ ვრცელი აქტუალური და საინტერესოა როგორც იდეური, ასევე წმინდა პრაგმატული თვალსაზრისით. მნიშვნელოვანია სატელევიზიო სერიალების მრავალმხრივი ფუნქციისა და შედეგების ყოვლისმომცველი გააზრება თანამედროვე კულტურისა და მედია ლანდშაფტის ფარგლებში. თუ როგორ ფუნქციონირებს სატელევიზიო სერიალები, როგორც კულტურული წარმოდგენის, სოციალური კომუნიკაციისა და ინფორმაციის გავრცელების კრიტიკული ინსტრუმენტები იმ ეპოქაში, რომელიც ხასიათდება სწრაფი ტექნოლოგიური წინსვლებითა და მედიის კონვერგენციით. სხვადასხვა ასპექტის შესწავლით, როგორებიცაა ნარატიული სტრუქტურები, აუდიტორიის ჩართულობა და ციფრული პლატფორმების გავლენა, ტელესერიალი აყალიბებს და ასახავს საზოგადოების დინამიკას. გარდა ამისა, დიდია სერიალების საგანმანათლებლო და ინფორმაციული მნიშვნელობა, მათი ეკონომიკური და ინდუსტრიული ზეგავლენა როგორც საზოგადოებრივ დისკურსზე ასევე, კულტურულ საუბრებზე.

სატელევიზიო სერიალები განვითარდა მათი ტრადიციული როლის მიღმა, ის აღარ წარმოადგენს მხოლოდ გართობის წყაროს და გახდა მნიშვნელოვანი კულტურული, სოციალური და ინფორმაციული ფენომენი.

ტელესერიალების გავლენა თანამედროვე კულტურასა და ეკონომიკაზე განსაკუთრებით თვალსაჩინოა მოდისა და ბრენდების სფეროში. ბრენდული ცნობადობა, მომხმარებლის ქცევა და ტენდენციების შექმნა არაერთხელ დაკავშირებულა სერიალების ვიზუალურ იდენტობასა და პერსონაჟების სტილთან. სამი კონკრეტული შემთხვევა – Miami Vice, Squid Game და Gossip Girl – მკაფიოდ წარმოაჩენს ამ გავლენას.

1980-იანი წლების ამერიკულ სერიალს Miami Vice მნიშვნელოვანი როლი ჰქონდა კაცების მოდის ტრანსფორმაციაში. სერიალის პერსონაჟის – სონი კროკეტის მიერ Armani-ის პასტელის ფერის ჟაკეტებისა და თეთრი ლინენის შარვლების ტარებამ გააღრმავა ინტერესი იტალიური მოდისადმი აშშ-ში. ამასთანავე, Ray-Ban-ის Wayfarer სათვალის გაყიდვები მნიშვნელოვნად გაიზარდა მას შემდეგ, რაც პერსონაჟმა დაიწყო მათი გამოყენება ეკრანზე.¹

2021 წელს Netflix-ის სერიალმა Squid Game ახალი სიცოცხლე მიანიჭა სპორტულ სტილს. მწვანე სპორტული კოსტიუმები და თეთრი Vans slip-on სტილის სპორტუ-

¹ Baudrillard, Simulacra, 1994.

ლი ფეხსაცმელი მომხმარებლების საძიებო სისტემებსა და ონლაინ პლატფორმებზე ათასობით პროცენტით გაიზარდა. Depop-ზე კონკრეტული მოდელების ძიება 7,800%-ით გაიზარდა სერიალის გამოსვლიდან მალევე, ხოლო Jung Ho-yeon, ერთ-ერთი მთავარი მსახიობი, Louis Vuitton-ის გლობალურ ელჩად დასახელდა.²

სერიალი Gossip Girl კი მოდის ინდუსტრიის განუყოფელ ნაწილად იქცა 2007–2012 წლებში. ის აღიარებული იქნა, როგორც მოდის მარკეტინგის ძლიერი ხაზი – ბრენდები, როგორებიცაა Verizon Wireless, VitaminWater და HP, მონაწილეობდნენ პროდუქტის პირდაპირი პლასირებით. სერიალის პერსონაჟების ჩაცმულობა ხშირად განსაზღვრავდა ახალ სეზონურ ტენდენციებს, ხოლო სერიალი თავად იქცა მოდის ერთგვარ ვიტრინად.³

ინფორმაციის გავრცელება, მიღება და ინტერპრეტაცია განსაზღვრავს სოციალურ და კულტურულ პრაქტიკებს, ტელესერიალი ფუნქციურად ტრანსფორმირებული მედიუმია. ის აღარ არის მხოლოდ გასართობი პროდუქტი; პირიქით — ტელესერიალი თანადროულად ასრულებს ინფორმაციულ, კულტურულ, იდენტობრივ, საგანმანათლებლო და ფსიქოლოგიურ ფუნქციებს. მისი გავლენა ინდივიდისა და საზოგადოების კომუნი-

კაციურ ქცევებზე, ღირებულებათა სისტემასა და იდენტობის კონსტრუირებაზე მრავალმხრივია.

ტელესერიალის ფუნქციური თავისებურებების შესწავლა ინფორმაციულ საზოგადოებაში არა მხოლოდ მედიის კვლევისთვისაა მნიშვნელოვანი, არამედ აუცილებელია სოციოკულტურული ანალიზისთვისაც. ამ კონტექსტში ტელესერიალი გვევლინება როგორც ერთ-ერთი ყველაზე თვალსაჩინო ფორმა, რომელიც ასახავს თანამედროვე ადამიანის ცნობიერებისა და ყოფის სპეციფიკას.

² Yildirim, Aydin, The Role, 13(1), 2022, pp. 45–54.

³ Gossip Girl, New York Times, 2008.

თელესერიალის ფუნქციური თავისებურებები ინფორმაციულ საზოგადოებაში

საკვანძო სიტყვები: ტელესერიალი, ინფორმაციული საზოგადოება, სერიალის ფუნქციური თავისებურებები

მასობრივი კულტურა ეტაპობრივად და ნაბიჯ-ნაბიჯ გადაიქცა თანამედროვე ადამიანის ყოველდღიურობად, მისი ქრონოლოგია იმდენად ორგანულად და სწრაფად განვითარდა, რომ, შეიძლება ითქვას, უმტკივნეულოდ კი ინტეგრირდა დღევანდელობაში. სერიალები უდავოდ ერთ-ერთ ტიტანურ ადგილს იკავებს, ატლასის მსგავსად, რომელზეც დგას მასობრივი, ანუ პოპკულტურა. შესაბამისად, საინტერესოა სერიალის ფუნქციური თავისებურებები ინფორმაციულ საზოგადოებაში, თუმცა ამისათვის საჭიროა დაახლოებითი წარმოდგენა მაინც გვქონდეს „ინფორმაციულ საზოგადოებასა“ და მის დეფინიციებზე.

„ინფორმაციული საზოგადოება“ არის სოციალურ-ეკონომიკური კონსტრუქცია, სადაც ინფორმაცია და ცოდნა ეკონომიკური, სოციალური და კულტურული განვითარების ძირითადი მამოძრავებელია. ინფორმაციულ საზოგადოებაში ინფორმაციული და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები (ICT) ცენტრალურ როლს თამაშობენ სხვადასხვა სექტორში ცოდნის შექმნას, გავრცელებასა და გამოყენებაში. ინფორმაციული საზოგადოების მახასიათებლები მოიცავს ციფრულ ტექნოლოგიებზე ფართო ხელმისაწვდომობას, ციფრული შინაარსისა და მონაცემების გამრავლებას, ციფრული საკომუნიკაციო ქსელების გამორჩეულობას და ICT-ების ინტეგრაციას ეკონომიკურ საქმიანობაში, განათლებაში, მმართველობასა და ყოველდღიურ ცხოვრებაში. ინფორმაციის გენერირების, დამუშავებისა და ეფექტურად გამოყენების უნარი გადამწყვეტია ინდივიდუალური და კოლექტიური პროგრესისთვის.

სწორედ ამგვარი საზოგადოებისთვის შექმნილი პროდუქტია ტელესერიალი, რომელიც ითვალისწინებს, ერთი მხრივ, მასებისა და, მეორე მხრივ, ინდივიდების გემოვნებასა და მოთხოვნებს. აღნიშნული მოსაზრების გასამყარებლად მნიშვნელოვანია ინფორმაციულ საზოგადოებაში სერიალების ფუნქციური როლის სიღრმისეული გააზრება, მათი კულტურული, სოციალური, ეკონომიკუ-

რი და ეთიკური განზომილებების შესწავლა, კვლევის ძირითად მიმართულებად თანამედროვე მედია ლანდშაფტის დინამიკასა და განვითარებაში სერიული კულტურის მნიშვნელობის, მისი როლისა და ფუნქციების განსაზღვრა.

და მაინც, რა როლს ასრულებს საინფორმაციო საზოგადოებაში ტელესერიალი? თემა საკმაოდ ვრცელი აქტუალური და საინტერესოა, როგორც იდეური ასევე წმინდა პრაგმატული თვალსაზრისით. მნიშვნელოვანია სატელევიზიო სერიალების მრავალმხრივი ფუნქციისა და შედეგების ყოვლისმომცველი გააზრება თანამედროვე კულტურისა და მედიალანდშაფტის ფარგლებში. თუ როგორ ფუნქციონირებს სატელევიზიო სერიალები, როგორც კულტურული წარმოდგენის, სოციალური კომუნიკაციისა და ინფორმაციის გავრცელების კრიტიკული ინსტრუმენტები იმ ეპოქაში, რომელიც ხასიათდება სწრაფი ტექნოლოგიური წინსვლებითა და მედიის კონვერგენციით. სხვადასხვა ასპექტის შესწავლით, როგორებიცაა ნარატიული სტრუქტურები, აუდიტორიის ჩართულობა და ციფრული პლატფორმების გავლენა, ტელესერიალი აყალიბებს და ასახავს საზოგადოების დინამიკას. გარდა ამისა, დიდია სერიალების საგანმანათლებლო და ინფორმაციული მნიშვნელობა, ეკონომიკური და ინდუსტრიული ზეგავლენა და მათი გავლენა საზოგადოებრივ დისკურსსა და კულტურულ საუბრებზე.

სატელევიზიო სერიალები განვითარდა მათი ტრადიციული როლის მიღმა, ის აღარ წარმოადგენს მხოლოდ გართობის წყაროს, და გახდა მნიშვნელოვანი კულტურული, სოციალური და ინფორმაციული ფენომენი.

„ტკივილი, ვნება, სიყვარული, ღალატი, მრისხანება, მოტყუება, იმედგაცრუება, ოჯახი, ერთგულება და სექსუალობაც კი ეკრანებზე ინტერნალიზდება; ამგვარად, იცვლება ჩვენი კულტურული რიტუალები“.¹

კონკრეტული თემის სიახლე და აქტუალობა ცალსახად მნიშვნელოვანია თანამედროვე სამყაროში, მასობრივი კულტურა და განსაკუთრებით სერიალები ქმნიან ეპოქას: ფრთიანი გამონათქვამებიდან, მოდის ტენდენციებიდან დაწყებული, მორალური ასპექტის კარნახით და არაერთგვაროვანი მსოფლმხედველობის ჩამოყალიბებით დამთავრებული.

¹ Yıldırım, Aydın, The Role, 2012.

სატელევიზიო სერიალები დიდი ხანია აღიარებულია, როგორც ისტორიების მოთხრობის, გასართობი და კულტურული რეფლექსიის მძლავრი საშუალება. დღევანდელ საინფორმაციო საზოგადოებაში, რომელსაც ახასიათებს სწრაფი ტექნოლოგიური წინსვლა და მედიის კონვერგენცია, სერიალების მნიშვნელობა სცილდება უბრალო გართობას. ამ კონტექსტში სატელევიზიო სერიალების ფუნქციონალური თავისებურებების გაგება არა თუ მხოლოდ აქტუალური, არამედ, შეიძლება ითქვას, გადამწყვეტია მათი ღრმა გავლენის გასაგებად თანამედროვე კულტურაზე, საზოგადოებასა და მედია გარემოზე.

ამ კვლევის ცენტრში აღიარებენ იმ მრავალმხრივი ფუნქციებს, რომლებსაც სერიალები თამაშობენ ინფორმაციული საზოგადოების სტრუქტურაში. სატელევიზიო სერიალები, გართობის წყაროს გარდა, ფუნქციონირებს, როგორც სასიცოცხლო ინსტრუმენტები კულტურული წარმოდგენის, სოციალური კომუნიკაციისა და ინფორმაციის გავრცელებისთვის. ისინი ასახავს და აყალიბებს კულტურულ ნორმებს, ღირებულებებსა და სოციალურ ტენდენციებს, აწვდის აუდიტორიას ნარატივებს, რომლებიც ასახავს და გავლენას ახდენს მათ გარშემო არსებულ სამყაროზე.

თანამედროვე ადამიანზე, მის ფსიქოლოგიასა და მსოფლმხედველობაზე სერიალების გავლენა მკვეთრად იგრძნობა, მათი გავლენის არეალი საკმაოდ დიდ მასშტაბებთანაა ასოცირებული. სატელევიზიო სერიალი სცილდება ტრადიციულ ჩარჩოებს, როგორც უბრალო გასართობს, რასაც ადასტურებს გაანალიზებული ვრცელი თეორიული მასალა, რომელიც შეისწავლის მასობრივ კულტურას, ზოგადად სერიალის ფენომენს და მის გავლენას, სოციოლოგიას, მედიაკრიტიკას, მედიაწიგნიერებას და ადამიანის სიმბიოზს პოპკულტურასთან, რომელსაც ყოველდღიურობა ჰქვია.

ინფორმაციული საზოგადოების კონტექსტში მასობრივი კულტურის ფორმები გადამწყვეტ როლს თამაშობენ კულტურული თვითგამოხატვის, სოციალური დისკურსისა და ინფორმაციის გავრცელების პროცესში. ტელესერიალი, როგორც ერთ-ერთი ყველაზე პოპულარული და გავრცელებული მედიაფორმატი, ინფორმაციული ეპოქის პროდუქტი და, ამავდროულად, მისი ფორმირების აქტიური ნაწილი გახდა.

თანამედროვე მედიასივრცეში სერიალები აღარ არის მხოლოდ გასართობი პროდუქტი. ისინი წარმოადგენს სოციოკულტურულ პლატფორმას, სადაც თავმოყრილი და გამოხატულია მრავალფეროვანი იდენტობები და პრობლემები: ეთნიკური, რელიგიური, გენდერული, ეკონომიკური და სხვა. მათი ზეგავლენა ვრცელდება მსოფლმხედველობაზე, ღირებულებებსა და კოლექტიურ წარმოდგენებზე. სერიალების განხილვა ინფორმაციულ საზოგადოებაში აუცილებელია არა მხოლოდ კულტურული ან ესთეტიკური, არამედ სოციალური და ეკონომიკური თვალსაზრისითაც.

„ახალი სერიალები სხვადასხვა პლატფორმაზე მნიშვნელოვან მედია ფენომენად იქცევა, რაც სატელევიზიო რეიტინგების გაანგარიშების ტრადიციული მეთოდების გადახედვას მოითხოვს“.²

სერიალის ფუნქციური თავისებურებები

1. **კულტურული ფუნქცია** – სერიალი ასახავს საზოგადოებრივ ნორმებსა და ღირებულებებს, ქმნის კულტურულ მოდელებს და ავლენს იდენტობის პოლიტიკას. სერიალში აისახება სხვადასხვა სოციოკულტურული თემატიკა, როგორიცაა გენდერული თანასწორობა, მიგრაცია, სექსუალობა და ტრადიციული ფასეულობების კრიტიკა.
2. **სოციალური ფუნქცია** – სერიალი ქმნის კოლექტიურ გამოცდილებას, ერთიანდება აუდიტორიასთან სოციალური ქსელებისა და კომენტარების მეშვეობით, ქმნის საერთო მესხიერებას და ინიცირებს საზოგადოებრივ დისკუსიებს.
3. **ინფორმაციული ფუნქცია** – სერიალი ხშირად ემსახურება ინფორმაციის გავრცელებას, პოლიტიკური, ისტორიული ან ეთნიკური თემების გაშუქებას. ის ასრულებს „რბილი ძალის“ როლს გლობალურ კულტურულ პროცესებში.
4. **ეკონომიკური ფუნქცია** – სერიალი მნიშვნელოვან როლს თამაშობს მედია ინდუსტრიაში: შექმნის, დისტრიბუციის და მონეტიზაციის სტრუქტურებში. ის ქმნის ახალ ეკონომიკურ მოდელებს ციფრულ პლატფორმებზე.

² Tomoiagă, Television, 2015, pp. 58-68.

დანიელ ბელი ინფორმაციულ საზოგადოებას მიიჩნევს როგორც პოსტინდუსტრიულ ეტაპს, სადაც მთავარი რესურსია არა მატერია ან კაპიტალი, არამედ ინფორმაცია და ცოდნა. მისი აზრით, ამ საზოგადოებაში კულტურა, პოლიტიკა და სოციალური სტრუქტურა დამოუკიდებელი სფეროებია და ინფორმაციული ტრანსფორმაცია გავლენას ახდენს სწორედ სოციალურ სტრუქტურებზე.³

მანუელ კასტელსი ყურადღებას ამახვილებს „ქსელური საზოგადოების“ იდეაზე. მასში ინფორმაცია მოძრაობს არა სივრცობრივად, არამედ ქსელურად – ანუ არ არის მიბმული კონკრეტულ ადგილს. სერიალი, როგორც ციფრული პროდუქტი, სწორედ ასეთი ქსელური ურთიერთობების გამოხატულებაა, რომელიც აუდიტორიას აერთიანებს გეოგრაფიული და კულტურული საზღვრების მიღმა.⁴

მარშალ მაკლუენი მიიჩნევს, რომ „საშუალება თავად არის შეტყობინება“ – რაც ნიშნავს, რომ თვითონ ტელევიზიური ფორმატი, და მისი ვიზუალური გამოცდილება, განსაზღვრავს მიღებული ინფორმაციის ინტერპრეტაციას. მაყურებელი ტელევიზორს როგორც ახალ „კულტურულ რიტუალს“ ისე იღებს.⁵

ტელესერიალების გავლენა თანამედროვე კულტურასა და ეკონომიკაზე განსაკუთრებით თვალსაჩინოა მოდისა და ბრენდების სფეროში. ბრენდული ცნობადობა, მომხმარებლის ქცევა და ტენდენციების შექმნა არაერთხელ დაკავშირებულა სერიალების ვიზუალურ იდენტობასა და პერსონაჟების სტილთან. სამი კონკრეტული შემთხვევა – *Miami Vice*, *Squid Game* და *Gossip Girl* – მკაფიოდ წარმოაჩენს ამ გავლენას.

1980-იანი წლების ამერიკულ სერიალს **Miami Vice** მნიშვნელოვანი როლი ჰქონდა კაცების მოდის ტრანსფორმაციაში. სერიალის პერსონაჟის – სონი კროკეტის მიერ Armani-ის პასტელის ფერის ჟაკეტებისა და თეთრი ლინენის შარვლების ტარებამ გააღრმავა ინტერესი იტალიური მოდისადმი აშშ-ში. ამასთანავე, Ray-Ban-ის Wayfarer სათვალის გაყიდვები მნიშვნელოვნად გაიზარდა მას შემდეგ, რაც პერსონაჟმა დაიწყო მათი გამოყენება ეკრანზე.⁶

³ ბელი, ინფორმაციული.

⁴ Castells, *The Rise*, 1996.

⁵ McLuhan, *The Global*, 1989.

⁶ Baudrillard, *Simulacra*, 1994.

2021 წელს Netflix-ის სერიალმა **Squid Game** ახალი სიცოცხლე მიანიჭა სპორტულ სტილს. მწვანე სპორტული კოსტიუმები და თეთრი Vans slip-on სტილის სპორტული ფეხსაცმელი მომხმარებლების საძიებო სისტემებსა და ონლაინ პლატფორმებზე ათასობით პროცენტით გაიზარდა. Depop-ზე კონკრეტული მოდელების ძიება 7,800%-ით გაიზარდა სერიალის გამოსვლიდან მალევე, ხოლო Jung Ho-yeon, ერთ-ერთი მთავარი მსახიობი, Louis Vuitton-ის გლობალურ ელჩად დასახელდა.⁷

სერიალი – Gossip Girl კი მოდის ინდუსტრიის განუყოფელ ნაწილად იქცა 2007-2012 წლებში. ის აღიარეს, როგორც მოდის მარკეტინგის ძლიერი ხაზი – ბრენდები, როგორებიცაა Verizon Wireless, VitaminWater და HP, მონაწილეობდნენ პროდუქტის პირდაპირი პლასირებით. სერიალის პერსონაჟების ჩაცმულობა ხშირად განსაზღვრავდა ახალ სეზონურ ტენდენციებს, ხოლო სერიალი თავად იქცა მოდის ერთგვარ ვიტრინად.⁸

ინფორმაციულ საზოგადოებაში, რომელშიც ინფორმაციის გავრცელება, მიღება და ინტერპრეტაცია განსაზღვრავს სოციალურ და კულტურულ პრაქტიკებს, ტელესერიალი ფუნქციურად ტრანსფორმირებული მედიუმია. ის აღარ არის მხოლოდ გასართობი პროდუქტი; პირიქით – ტელესერიალი თანადროულად ასრულებს ინფორმაციულ, კულტურულ, იდენტობრივ, საგანმანათლებლო და ფსიქოლოგიურ ფუნქციებს. მისი გავლენა ინდივიდისა და საზოგადოების კომუნიკაციურ ქცევებზე, ღირებულებათა სისტემასა და იდენტობის კონსტრუირებაზე მრავალმხრივია.

ტელესერიალის ფუნქციური თავისებურებების შესწავლა ინფორმაციულ საზოგადოებაში არა მხოლოდ მედიის კვლევისთვისაა მნიშვნელოვანი, არამედ აუცილებელია სოციოკულტურული ანალიზისთვისაც. ამ კონტექსტში ტელესერიალი გვევლინება როგორც ერთ-ერთი ყველაზე თვალსაჩინო ფორმა, რომელიც ასახავს თანამედროვე ადამიანის ცნობიერებისა და ყოფის სპეციფიკას.

⁷ Yildirim, Aydin, The Role, 13(1), 2022, pp. 45–54.

⁸ New York Times, Gossip Girl, 2008.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Baudrillard J., Simulacra and Simulation, Michigan Press, 1994.
- Castells M., The Rise of the Network Society. Volume I of The Information Age: Economy, Society and Culture. Oxford, 1996.
- Clifford S., „Gossip Girl“ Makes Product Placement Chic, New York Times, July 14, 2008.
- McLuhan M., Powers B. R., The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century, Oxford, 1989.
- Tomoiagă L., Television Series as Mirrors of Contemporary Life, Cambridge, 2019.
- Yildirim Y., Aydin K. The Role of Popular TV Series and TV Series Characters in Creating Brand Awareness, Brooklyn, New York, 13(1), 2022.
- Yildirima Y., The Role of Popular TV Series and TV Series Characters in Creating Brand Awareness, 2012.
- ბელი დ., ინფორმაციული საზოგადოება, როგორც პოსტინდუსტრიალიზმი. http://www.socium.ge/downloads/samagistro/shevdivart_ra_info_erashi.pdf 16/06/2025.
- Даниленко Т.А. Сериал Как Феномен Массовой Культуры. <http://repository.buk.by/jspui/bitstream/123456789/1692/1/SERIAL%20KAK%20FENOMEN%20MASSOVOY%20KUL%27TURYI.pdf> 16/06/2025.
- Кушнарёва И., Как Нас Приучили к Сериалам, Москва, 2013.

ხელოვნების მკვლევართა XVII
საერთაშორისო კონფერენციის
თავისუფელი სეჰციების მასალები

თეატროლოგია

დალი მესაბლიშვილი,
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს
სახელმწიფო უნივერსიტეტის
თეატრალური ხელოვნების დოქტორი

რეზიუმე

ნაშრომის არსს წარმოადგენს მეთოდი, რომელიც ეფუძნება და აერთიანებს სათეატრო ხელოვნების, ფსიქოლოგიისა და ფილოსოფიის ზოგიერთ ასპექტს. ამასთანავე, მათ კვეთაზე განიხილავს მოტივაციის თვისებრიობას. აღნიშნული კვლევა საინტერესო მაგალითების სახით წარმოგვიდგენს, თუ როგორ უნდა გამოვიყენოთ თეატრალური ეტიუდის სპეციფიკა, რათა შევირდს როლური თამაშის გავლენით გავაზრებინოთ მოტივაციის სოციალური მნიშვნელობა, ამ გზით კი ხელი შევუწყოთ მასში ნებისყოფის უნარის გაძლიერებას, პასუხისმგებლობის გრძნობის აღზრდას, დისციპლინის გამომუშავებას. ნაშრომი ასევე ასახავს ამ მეთოდის კვალდაკვალ შემუშავებულ იმ მიდგომათა სისტემას, რაც შემოქმედებით პროცესში შესაძლებელს ხდის, როლური თამაში მოზარდისათვის ვაქციოთ თვალსაჩინო მაგალითად იმისა, თუ როგორ შეიძლება მოტივაციამ, როგორც ინტერესთა გენერატორმა, პიროვნება გაიყვანოს სოციალურ შედეგებზე.

წინამდებარე კვლევის მაჩვენებლებით მტკიცდება, რომ პერსონაჟის ქცევის მამოტივირებელი საზრისის დადგენა, მოზარდის სოციალური პრაქტიკისა და მასში გამოცდილების დაგროვების კუთხით, სტრატეგიულ მნიშვნელობას იძენს. შესაბამისად, აქ წარმოდგენილი მასალა ეფუძნება სამყაროს პოზიტიურად აღქმის, სრულყოფილებისაკენ უწყვეტად სწრაფვისა და საზოგადოებისათვის კეთილდღეობის შექმნის იმ პრინციპებს, რაც შესაძლებელს ხდის სააღმზრდელო პროცესში მოზარდის მსოფლმხედველობა ღირებულებებისადმი სწრაფვისა და პატივისცემის ჩვევით გავაჯეროთ, რათა მისი მოტივაცია მუდმივად ჰუმანისტური იყოს.

სათემატრო ხელოვნება VS მოტივაცია

საკვანძო სიტყვები: როლური თამაში, მოტივაცია, დისციპლინა, სოციალური გამოცდილება, ღირებულებათა სისტემა

მოზარდებთან, თეატრალურ ეტიუდებზე მუშაობისას, შემოქმედებითი პროცესის კიდევ უფრო მეტად დახვეწის მიზნით, საჭიროა ჩამოვაცალიბოთ მიდგომათა იმგვარი სისტემა, რომელიც შექმნის შესაძლებლობას, როლური თამაშის გავლენით მოზარდს ხელი შეეუწყოთ მოვახდინოთ მოტივაციის როლისა და მნიშვნელობის საფუძვლიანად გააზრებაში. ამ გზით ხდება ნებისყოფის უნარის გაძლიერება, დისციპლინის გამომუშავება – მოტივაციაა იმ ინტერესთა გენერატორი, რამაც უნდა გაგვიყვანოს სოციალურ შედეგებზე. ასევე, როლური თამაშის ფენომენი, მისი პრინციპები და თვისებრიობა უნდა გამოვიყენოთ შესაძლებლობად, რომლის მეშვეობითაც სააღმზრდელო პროცესში მოზარდის მსოფლმხედველობა ღირებულებებისადმი სწრაფვისა და პატივისცემის ჩვევით უნდა გავაჯეროთ, რათა მისი მოტივაცია მუდმივად ჰუმანისტური იყოს. გამომდინარე აქედან, მისი სოციალური განვითარება მნიშვნელოვანია წარმართოთ შემეცნებით, ესთეტიკურ, მორალურ ღირებულებათა კვეთაზე. ამგვარად, შესაძლებელს გავხდით მოზარდში აღმოვაყენოთ სრულყოფილებისაკენ უწყვეტად სწრაფვის სურვილიც და მოტივაციაც. ეს კი, შედეგად, მასში სამყაროს პოზიტიურ ჭრილში აღქმისა და საზოგადოებისათვის კეთილდღეობის შექმნის მოტივატორად და წინაპირობად ტრანსფორმირდება, რაც თანამედროვე ეპოქაში კიდევ უფრო აქტუალური და საყურადღებო ხდება და რაც სააღმზრდელო პროცესის უმთავრეს დანიშნულებას უნდა წარმოადგენდეს.

ამ საკითხთან მიმართებით, საგანგებო მნიშვნელობას იძენს დიმიტრი უზნაძის თეორიის პედაგოგიკური ასპექტები, რომლებიც აღზრდის პროცესს წარმოაჩენს როგორც სწრაფვას იდეალურისკენ და ხაზს უსვამს, რომ სწორედ გამუდმებით სრულყოფისაკენ მსწრაფი ადამიანი ცდილობს სამყაროზე ზრუნვას, მის პოზიტიურ გარდასახვასა და საზოგადოებისათვის მაქსიმალური კეთილდღეობის შექმნას. იგივე აქცენტებს სვამს ამერიკელი ფსიქოლოგი კარლ როჯერსი თავისივე შემუშავებულ ჰუმანისტურ თეორიაში, რომლის თანახმადაც ადამიანი როდესაც საკუთარ თავს დადები-

თად აღიქვამს, მის მიერ სამყაროს აღქმაც პოზიტიურია და საქციელსაც დადებითს ავლენს, უარყოფითი წარმოდგენის შემთხვევაში კი უკმაყოფილების განცდით არის მოცული და თავსაც უბედურად გრძნობს.

თუ თვისებრივად გავანალიზებთ მოტივაციას და ვაღიარებთ აქ წარმოდგენილ თეორიებში მისი როლისა და მნიშვნელობის, როგორც საზოგადოდ ღირებულ ფაქტორს, ყველასათვის ცხადი გახდება, რომ სრულყოფილებისაკენ გამუდმებით სწრაფვის უნარი მოტივაციის მართვის უდიდეს პოტენციალსა და ფსიქოემოციურ მდგრადობაზე მეტყველებს, ხოლო დაბალი თვითშეფასებისა და სუსტი ნებისყოფის ადამიანი საკუთარ თავში მოტივაციის მართვისა და დაგენერირების დეფიციტს განიცდის.

იმისათვის, რომ შევირდმა შეიმეცნოს მოტივაციის საკითხი მაქსიმალურად სწორად, ეფექტურად აღიქვას, ობიექტურად/კრიტიკულად გაიაზროს, შეაფასოს, მისდამი ჯანსაღი დამოკიდებულები ჩამოაყალიბოს თეატრალური თამაშისას განცდილი მასში უნდა ტრანსფორმირდეს სოციალურ გამოცდილებად. შესაბამისად, როლური თამაში უნდა ექცეს თვალსაჩინო მაგალითად იმისა, თუ როგორ შეიძლება მოტივაცია ადამიანმა თავისი ძლიერი ნებისყოფითა და დისციპლინირებულობით, სრულყოფილებისაკენ მუდმივად სწრაფვისა და წარმატების ალგორითმად აქციოს. ამისათვის მნიშვნელოვანია პედაგოგ-რეჟისორმა ეტიუდის ფაბულის აგებისას და მისი მხატვრული დამუშავებისას, მოვლენებს შორის მიზეზ-შედეგობრივ კავშირთა, ორიგინალურად ფორმირებითა და მიზნობრივი ანალიზით, შევირდისათვის ნათლად წარმოაჩინოს და გასაგები გახადოს მოტივაციის სოციალური როლი და მნიშვნელობა. ყურადღება უნდა გაამახვილოს ღირებულებათა სისტემაზე და ეტიუდში ჩართოს იმ სახის მოცემული ვითარებები, რაც ხელს შეუწყობს სოციალურად მაღალი მოთხოვნილებების, მაღალი ინტერესების აღმოცენებას, მორალური ქცევის ჩამოყალიბებას, რადგან „რაც მეტ როლს თამაშობენ ისინი პიროვნებაში, მით უფრო მტკიცე საფუძველი აქვს პიროვნების ნებისყოფას, მით უფრო ძლიერია მისი ქცევის მოტივები და მით უფრო მტკიცეა გადაწყვეტილება, რომელსაც ამ მოტივების საფუძველზე გამოიტანს ადამიანი“.¹

¹ ნათაძე, ფსიქოლოგიის, 1962, გვ. 273.

მეტად საყურადღებო სენტენციებს გვთავაზობს თანამედროვე ფილოსოფია, რომელიც ცნება მოტივს ფრიად მნიშვნელოვანი ასპექტებით წარმოაჩენს, რაც ეტიუდზე მუშაობისას, აღმზრდელობით-შემეცნებითი კუთხით ღირებულ დატვირთვას იძენს: „ერთი და იგივე ქცევა სულ სხვადასხვა მოტივით შეიძლება იყოს აღძრული ... სწორედ მოტივის ცოდნის შემდეგ ხდება გასაგები – ზნეობრივია თუ უზნეოა ჩადენილი საქციელი“.²

„ქცევები არსებობენ არა მარტო ზნეობრივი ან უზნეონი, არამედ ზნეობრივად ნეიტრალურიც“.³

ამრიგად, შემოქმედებით პროცესში პედაგოგ-რეჟისორმა მნიშვნელოვანია შექმნას დისკურსი, რომელშიც უნდა ასახოს:

- ✓ აქ წარმოდგენილი სენტენციების ანალიზი, რაც შევირდს დაეხმარება ცნება მოტივის ირგვლივ ობიექტური და სოციალიზაციისათვის მნიშვნელოვანი ცოდნის კონსტრუირებაში, ასევე, მის ფილოსოფიურ გააზრებაში;
- ✓ ეტიუდში მოქმედი მხატვრული სახეებისა და სოციალური როლების იდენტიფიკაცია; მათ შორის შედარებითი ანალიზი. პროცესი ჯგუფური რეფლექსიის ფორმით უნდა წარიმართოს;
- ✓ ასევე, ჯგუფური რეფლექსიის ფორმით უნდა გაიმართოს მსჯელობა ისეთი სოციალური ცნებების შესახებ, როგორებიცაა ნებისყოფა, პასუხისმგებლობის/მოვალეობის გრძნობა, დისციპლინა, რაც მოწაფეებმა მოტივაციასა და წარმატებასთან ურთიერთიმართებაში უნდა განიხილონ და ერთმანეთთან კორელაციაში შეიყვანონ;
- ✓ უნდა დაადგინონ ეტიუდში მოქმედი პირების მოტივაციები; უნდა შეაფასონ, რამდენად ღირებული და ზნეობრივია ყოველი მიზანი; მოტივების მიხედვით უნდა შეაფასონ მათი ჩადენილი საქციელი და მოქმედი პირები დაახასიათონ მათი ქცევების შესაბამისად;
- ✓ უნდა შექმნან მოცემული ვითარება, ერთ რომელიმე პერსონაჟს (ან პერსონაჟებს), უნდა დაუსახონ მიზანი და აანთონ მოტივაციით; გააანალიზონ და გაითამაშონ, შექმნილ ვითარებაში თუ როგორ განახორციელებს სცენურ ამოცანებს აღნიშნული პერსონაჟი (ან პერსონაჟები), თუ: ა) თვისებრივ დილემად ნე-

² ბალანჩივაძე, ასათიანი, პედაგოგიკის, 1997, გვ. 260.

³ იქვე, გვ. 262.

ბისყოფისა და დისციპლინის დეფიციტს შეუქმნიან; ბ) ძლიერ მხარეებად ნებისყოფას, პასუხისმგებლობასა და დისციპლინას განუსაზღვრავენ.

ჯგუფმა უნდა განიხილოს პერსონაჟის მიღწევები და შედეგები; მათი განმაპირობებელი მიზეზები; მოახდინოს ყოველივეს ანალიტიკური/კრიტიკული გააზრება; გამომდინარე აქედან, ჩამოაყალიბოს ადამიანური კაპიტალის განვითარების საკუთარი ხედვა/სტრატეგია;

- ✓ სწორედ მოქმედი პირების მოტივაციათა დაპირისპირების საფუძველზე უნდა შეიქმნას საინტერესო მოვლენებით, კონფლიქტებით, მორალური დილემებით გაჯერებული მოცემული ვითარებები. ამიტომ, ყოველი პერსონაჟისათვის პერსონალური მოტივებიდან გამომდინარე უნდა განისაზღვროს ქმედითი ამოცანები და ინდივიდუალურად აიგოს გამჭოლი მოქმედების ხაზი. შედეგად მივიღებთ ერთმანეთისაგან განსხვავებულ, ურთიერთგამომრიცხავი მოტივების საფუძველზე შექმნილ მწვავე კონფლიქტებით გაჯერებულ ბრძოლის ველს.

ამ საჭადრაკო დაფაზე, როგორც მას მიხეილ თუმანიშვილი უწოდებდა, მოვლენები ისე უნდა ვცვალოთ, რომ მოზარდისათვის სულ უფრო თვალსაჩინო, მისაღები და სამაგალითო ხდებოდეს, ძლიერ ნებისყოფას, დისციპლინიზებულობასა და პასუხისმგებლობის გრძნობას, პიროვნება როგორ მიჰყავს დასახული მიზნის განხორციელებამდე.

როლური თამაშისას, პერსონაჟში აღმოჩენილი დადებითი თუ უარყოფითი თვისებები/მხარეები, მოზარდს საკუთარი თავის მიმართ კრიტიკულად განაწყობს და უჩენს სრულყოფილებისაკენ უწყვეტად სწრაფვის სურვილსა და მოტივაციას, რაც მასში ფსიქოემოციური მდგრადობისა და თვითშეფასების ამაღლებისათვის საჭირო უნარების გამომუშავების საფუძველად ტრანსფორმირდება.

საყურადღებოა, რომ „მკვლევრებმა დადებითი და ძლიერი კორელაცია დაადგინეს მოტივაციასა და მიღწევას შორის“.⁴

შემოქმედებითი პროცესის სტრატეგიულობისას, პედაგოგ-რეჟისორმა ასევე მნიშვნელოვანია ყურადღება გაამახვილოს, ერთი მხრივ, სათეატრო ხელოვნებაში, ხოლო, მეორე მხრივ, ფსი-

⁴ წერეთელი, განათლების, გვ. 18.

ქოლოგიურ მეცნიერებაში დადგენილი ნებისმიერი მოქმედების პრინციპებზე, რადგან ეტიუდში მოქმედებათა რიგის აგებისას, მათი კორელატი შესაძლებლობას იძლევა შეგირდისათვის მოტივაციის არსობრივი მნიშვნელობა უფრო არგუმენტირებული და ნათლად აღსაქმელი გახადოს. კერძოდ, ფსიქოლოგიურ მეცნიერებაში დადგენილ კანონზომიერებათა მიხედვით, „[...] ნებისმიერი მოქმედება სამ პერიოდს შეიცავს. პირველ პერიოდს შესაძლო მოქმედებათა გაცნობიერება და მათი შეფასება შეადგენს... მეორე პერიოდს გადაწყვეტილების გამოტანა... მესამე პერიოდი გადაწყვეტილების განხორციელებაში მუდგანდება“.⁵

ამასთანავე, საყურადღებოა, რომ ნებისმიერი მოქმედების ფსიქოლოგიურ საფუძველს მოტივი/მოტივაცია წარმოადგენს, რომლის პარალელურად მკაფიოდ იკვეთება და პრინციპული მნიშვნელობა ენიჭება ძლიერ ნებისყოფას, დისციპლინასა და განვითარებული პასუხისმგებლობის გრძნობას. შესაბამისად, მათი ფაქტორი დასახული მიზნის მიღწევაში, მოტივაციის როლთან შეფარდებით, უმთავრესად განიხილება.

აღსანიშნავია, რომ სათეატრო ხელოვნებაში ნებისყოფა, დისციპლინა, პასუხისმგებლობის გრძნობა ის უნარებია, რაც კომპლექსურად პროფესიული ეთიკის პრინციპულ ნორმადაა აღიარებული; ხოლო ნებისმიერი მოქმედება, როგორც ცნობილია, აქაც სამ ეტაპად იყოფა: სურვილი – რა მინდა? მოქმედება – რას ვაკეთებ? ხერხი – როგორ ვაკეთებ?

ეტიუდზე მუშაობისას, ზემოთ აღნიშნულ კორელაციაში, ნებისმიერი მოქმედება შემდეგნაირად სისტემატიზდება:

მეგობარმა მითხრა, რომ X მაღაზიაში შემეძლო შემეძინა რობო-ჯაგრისი, რომელიც ქვაბებს ავტომატურ რეჟიმში თვითონ და-მიხეხავდა.

1. ერთობ მოვიხიბლე იმ ფაქტით, რომ ჯაგრისი ქვაბებს თვითონ დამიხეხავდა. გამომდინარე აქედან, ჩემთვის გამოიკვეთა მიზანი – მივხვდი, რა მსურს, რა მინდა! შესაბამისად, გამიჩნდა რობო-ჯაგრისის შეძენის მოტივაცია;
2. დავიწყე აქტიურად ფიქრი, ქმედება, თუ რა უნდა გამეკეთებინა, როგორ უნდა მოვქცეულიყავი. შევუდექი გეგმის შემუშავებას.

⁵ ნათაძე, ფსიქოლოგიის, 1962, გვ. 268-269.

მივიღე გადაწყვეტილება - გამომევიღინა ძლიერი ნებისყოფა, მემოქმედა დისციპლინირებულად; პასუხისმგებლობით მოვკიდებოდი მიღებულ გადაწყვეტილებას, გადამელახა ყველა ბარიერი და დამეძლია ყოველგვარი სირთულე, რაც შესაძლო იყო დასახული მიზნის მიღწევისათვის ბრძოლისას/მოქმედებისას შემეძნოდა;

3. მიღებული გადაწყვეტილების საფუძველზე ჩემში წარმოიქმნა X მაღაზიაში წასვლისა და რობო-ჯაგრისის შეძენის განწყობა;
4. მე ვიცოდი რისთვის ვდგამდი ამ ნაბიჯს, ამ კონკრეტულ შემთხვევაში რისთვის უნდა განმეხორციელებინა მიზანდასახული მოქმედება, რადგან მოტივს, რომელიც მამოძრავებდა, თავისი გარკვეული მიზეზები ედო საფუძვლად.

მნიშვნელოვანი შენიშვნა: შეგირდებმა, ეტიუდში ერთი და იმავე მიზნით გამოწვეული ქცევა, სხვადასხვა მოტივით უნდა განახორციელონ. ამისათვის, მნიშვნელოვანია, ძირითადი ქარგის მიხედვით შექმნან ეტიუდის რამდენიმე ვარიანტი. ყოველი ვარიანტი ერთმანეთისაგან განსხვავებული ღირებულებითი ორიენტაციების ამსახველი უნდა იყოს;

5. ხერხი: როგორ, რა ხერხებით, რა სტრატეგიითა და ტაქტიკით ვმოქმედებ; როგორ ვმანევრირებ; რამდენად ოსტატურად ვლახავ დაბრკოლებებს; რა უნარებს ვავლენ; ვის ვუპირისპირდები ან ვინ მიპირისპირდება და რატომ? და ასე შემდეგ.

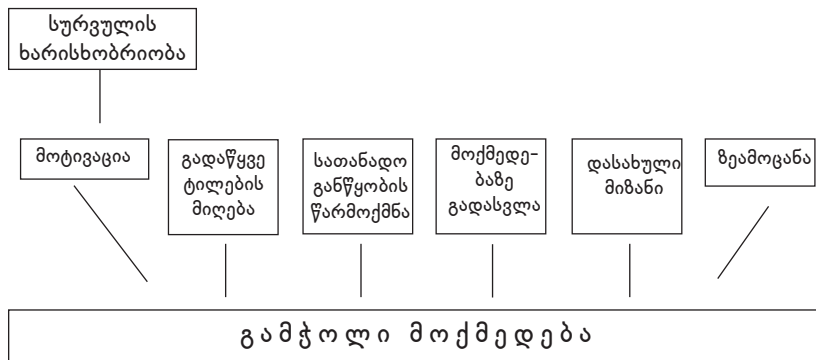
პერსონაჟის ქცევის მამოტივირებელი საზრისის დადგენა შესაძლებელს ხდის მხატვრული სახე უფრო ნათლად, მკაფიოდ და ზუსტად განვსაზღვროთ, რადგან „მხოლოდ მოტივის გათვალისწინების შემდეგ შევძლებთ სწორად შევაფასოთ ამა თუ იმ ადამიანის ქცევა და არა იმ შედეგით, რომელიც ახლავს ამ ქცევას“.⁶

შესაბამისად, მოტივების დადგენით შევძლებთ ბევრად უფრო მეტი მიგნებითა და საინტერესო შტრიხით გავამდიდროთ მხატვრული სახე, რაც მოზარდის სოციალური პრაქტიკისა და გამოცდილების დაგროვებისათვის მეტად საყურადღებოა.

მნიშვნელოვანი შენიშვნა: ვინაიდან, ადამიანის მიერ განზრახული ნებისმიერი მოქმედების შესასრულებლად ნიადაგს ქმნის მოტივი, როგორც ფსიქოლოგიური საფუძველი, შესაბამისად, მოტივაცია - როგორც პერსონაჟის ქცევის მამოტივირებელი საზრისი, გვევლინება გამჭოლი მოქმედების მამოძრავებელ ძალად, ფსი-

⁶ ბალანჩივაძე, ასათიანი, პედაგოგიკის, 1997, გვ. 262.

ქოლოგიურ საფუძვლად. „მოტივაცია არის ძალა, რომელიც აძლიერებს, ამყარებს და მართავს ქცევას მიზნისკენ“.⁷



მნიშვნელოვანი შენიშვნა: „მოტივაციაში ჩართულია ბიოლოგიური, ემოციური, სოციალური და კოგნიტური ძალები, რომლებიც ააქტიურებენ ქცევას“.⁸ ინაიდან მოტივაციის რესურსად განიხილება როგორც ბიოლოგიური, ასევე ემოციური, სოციალური და კოგნიტურ ძალთა კორელაცია, რისი საშუალებითაც მოტივაცია ქმედითია და ამა თუ იმ სახის ქცევად გვევლინება. შესაბამისად, სათეატრო ხელოვნება, რომელიც იქმნება ადამიანის ფსიქოფიზიკური რესურსით – ბიოლოგიურ, ასევე ემოციურ, სოციალურ და კოგნიტურ ძალთა ერთობლიობით. ეს კონგლომერატი ქმნის და ბადებს ამა თუ იმ ფორმით/ქცევით გამოხატულ მოქმედებას, რასაც სათეატრო ხელოვნების გვირგვინი ეწოდება. ეფექტურად გამოიყენება სამოტივაციო რესურსების ორგანიზების საშუალებად, რაშიც ნებისყოფის, დისციპლინისა და პასუხისმგებლობის განვითარებული გრძნობა გადამწყვეტ როლს თამაშობს.

⁷ წერეთელი, განათლების, გვ. 18.

⁸ ჩხაიძე, რა არის, 2020.

საკონტროლო აქტივობა

მოცემულობა: როგორც ენას არა აქვს ძვალი, ისე ფიქრს არ გააჩნია ზნეობა. ამიტომ, მუდმივ გუშაგად მორალურად გამოწრთობილი გონება უნდა დავუყენოთ.

- ✓ შევირდებმა უნდა მოახდინონ მოცემული სენტენციის რეფლექსია;
- ✓ უნდა შექმნან მოტივთა განსხვავებული ვერსიები;
- ✓ ყოველ ვერსიაზე შეთხზან ამბავი;
- ✓ ცალკეული მათგანი გაითამაშონ ეტიუდებად.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ნათაძე რ., ფსიქოლოგიის მოკლე კურსი, თბ., 1962.
- ბალანჩივაძე რ., ასათიანი ვ., პედაგოგიკის ფსიქოლოგიური საფუძვლები, თბ., 1997.
- წერეთელი მ., განათლების ფსიქოლოგია, ნაწილი II, 2016. <https://tinyurl.com/ykaxu8ue> 15/05/2025.
- ჩხაიძე ნ., რა არის მოტივაცია, 2020. <https://tinyurl.com/4rz5pe84> 15/05/2025.

თინათინ ქათამაშვილი,

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს
უნივერსიტეტის საშემსრულებლო-შემოქმედებითი ხელოვნების
(შემოქმედებითი პედაგოგიკა) მიმართულების, დრამის
რეჟისურის დოქტორანტი,
ხელმძღვანელი: თამარ ქუთათელაძე

რეზიუმე

XXI საუკუნის უმთავრესმა „საჩუქარმა“ – ციფრულმა ეპოქამ – არაერთი საიდუმლოს, მათ შორის, ათეული წლების მანძილზე დაფარულის, გამჟღავნება და ტირაჟირება განაპირობა, რაც მხოლოდ პროფესიონალთა კულუარებში იყო ცნობილი. უკვე 100 წელი გავიდა თეატრალური ხელოვნების რეფორმატორის, კონსტანტინე სტანისლავსკის სახელოვანი „სისტემის“ პირველი გამოქვეყნებიდან. მსახიობის აღზრდის ფუნდამენტად დღემდე ამ შეუცვლელი, დიდი სამეცნიერო ნაშრომის შესაქმნელად, ცნობილი რეჟისორი და თეატრის მეცნიერი, თითქმის 10 წელზე მეტი სწავლობდა უძველეს იოგასა და ინდურ ფილოსოფიას. ცალკეულ პოზებსა და სავარჯიშოებს იგი მსახიობის არა მხოლოდ აღზრდის, არამედ მუდმივი პროფესიული სრულყოფის თვალსაზრისით ძალზე ღირებულად მიიჩნევდა. ამიტომაც ისინი გადამუშავებული ფორმით ჩართო საკუთარ შემუშავებულ „სისტემაში“. თუმცა, სოცრეალიზმის იდეოლოგთა ძალისხმევით, მსახიობის აღზრდის

უმნიშვნელოვანესი და ძირეული წყაროები, მისი ბაზისური ტერმინები, ნაშრომებიდან ღრმა შუასაუკუნეობრივი გულგრილობით განიდეგნა. ამჯერად, არაერთი საარქივო მასალისა თუ მოგონების გასაჯაროებამ შესაძლებელი გახადა, ვირწმუნოთ მათი მნიშვნელობა. გაგაანალიზოთ მათ საფუძველზე აღზრდილთა (გსველოდ მეიერხოლდი, ევგენი ვახტანგოვი, მიხაილ ჩეხოვი, ეჟი გროტოვსკი, ლი სტრასბერგი და სხვები) ნააზრევი და მიღწევები, „სისტემის“ ფუძემდებლური პრინციპები, შევისწავლოთ განახლებული ფორმის და „სისტემის“, ავტორის ანდერძის შესაბამისად, გარკვეული მოდიფიკაციით დაბრუნება სასწავლო პროცესში.

ნაშრომში მიმოვიხილავ როგორც კონსტანტინე სტანისლავსკის მოწაფეთა, მიმდევართა და მისი დროის მკვლევართა, ისე ჩვენი თანამედროვე თეატრის მოღვაწეთა კვლევებსა თუ მოსაზრებებს მსოფლიოში – ამ სახელგანთქმული „სისტემის“ ბაზისურ ელემენტებზე, განსაკუთრებით კი იმ

ტერმინებს, რომლებიც უაღრესად მნიშვნელოვანია თანამედროვე სათეატრო ხელოვნების მიმოქცევაში დასამკვიდრებლად. წარმოვადგენ რამდენიმე ჩემს გადამუშავებულ, უკვე აპრობირებულ

სავარჯიშოს, აუცილებელს ჩვენი ეპოქის კონკურენტუნარიანი მსახიობის აღზრდის, მათი პროფესიული სრულყოფის სწორი ორიენტირისთვის.

სტანისლავსკის სისტემა 100 წლის შემდეგ

საკვანძო სიტყვები: *სტანისლავსკი, სისტემა, ვახტანგოვი, მეიერხოლდი, ჩეხოვი*

XXI საუკუნის უმთავრესმა „საჩუქარმა“ – ციფრულმა ეპოქამ, ათეული წლების მანძილზე დაფარული იმ ინფორმაციითა გამჟღავნება და ტირაჟირება განაპირობა, რაც მხოლოდ პროფესიონალთა კულუარებში იყო ცნობილი. უკვე 100 წელი გვაშორებს თეატრალური ხელოვნების რეფორმატორის, კონსტანტინე სტანისლავსკის სახელოვანი „სისტემის“ პირველ გამოქვეყნებას. მსახიობის აღზრდის ფუნდამენტად დღემდე ამ შეუცვლელი, დიდი სამეცნიერო ნაშრომის შესაქმნელად, ცნობილი რეჟისორი და თეატრის მეცნიერი თითქმის 10 წელზე მეტი სწავლობდა უძველეს იოგასა და ინდურ ფილოსოფიას, რომელსაც მსახიობის აღზრდის, პროფესიული სრულყოფის თვალსაზრისით ძალზე ღირებულად მიიჩნევდა. ამიტომაც ისინი გადამუშავებული ფორმით ჩართო მის შემუშავებულ „სისტემაში“. თუმცა, სოცრეალიზმის იდეოლოგთა ძალისხმევით, მსახიობის აღზრდის ეს უმნიშვნელოვანესი და ძირეული წყაროები, მისი ბაზისური ტერმინები, ნაშრომებიდან ღრმა შუასაუკუნეობრივი გულგრილობით იქნა განდევნილი. ამჯერად, არაერთი საარქივო მასალის, მოგონების, უახლესი ნაშრომის გასაჯაროებამ, შესაძლებელი გახადა ვირწმუნოთ მათი მნიშვნელობა. გავაანალიზოთ „სისტემის“ პირველსაწყისზე აღზრდილთა მიღწევები, ვირწმუნოთ მისი ფუძემდებლური პრინციპები და ავტორის ანდერძის შესაბამისად – გარკვეული მოდიფიკაციით დავბრუნოთ სასწავლო პროცესში.

სისტემის ადრეულ, ანალიტიკური განვითარების პერიოდში, სტანისლავსკიმ მსახიობის შინაგანი ტექნიკის ასათვისებლად შეისწავლა თითოეული ელემენტი: ყურადღება, წარმოსახვა, აფექ-

ტური მესხიერება, რასაც მოჰყვა მისი გატაცება იოგი რამაჩარაკას წიგნით „ჰათხა-იოგა“. იოგას იდეებს გაეცნო უილიამ უოკერ ატკინსონის (ამერიკელი კომერსანტი, მწერალი, მთარგმნელი, გამომცემელი, 1862-1932) ინტერპრეტაციით. მასში იოგას ძირითადი პრინციპები იყო თავმოყრილი - საკუთარი თავის მართვის სრულყოფაზე, რასაც ესწრაფოდა სტუდენტებთან სტანისლავსკი. მან შეძლო იოგას იდეის ადაპტირება პრაქტიკული ამოცანების გადასაწყვეტად, სადაც მთავარი იყო მსახიობთან „გატაცებითი შთაბეჭდილების“ მიღწევა. 1919 წლის ნოემბერში „მხატის“ მსახიობებთან ლექციაზე, კონსტანტინ სტანისლავსკიმ აღნიშნა: „ათასი წლის წინ იოგები ეძებდნენ იმავს, რასაც ჩვენ ვეძებთ დღეს, მაგრამ ჩვენ მივდივართ ხელოვნებაში, ისინი კი თავიანთ ნირვანაში“¹ რამაჩარაკა თავის წიგნში, სავარჯიშოებით წვრთნის შესახებ ბევრს საუბრობდა. სტანისლავსკი კი ქმნიდა სისტემას, სადაც დანართის სახით რთავდა „ტრენინგს და წვრთნას“. მასეტროს მიერ შემუშავებული „სისტემა“ საზოგადოების წინაშე მხოლოდ მრავალმხრივი ჩასწორებების შედეგად წარდგა.

1925 წელს დაარსებულმა რუსეთის პროლეტარ მწერალთა ასოციაცია „რაპპმა“, ბრძოლა გამოუცხადა ხელოვნებაში ეგრეთ წოდებულ ბურჟუაზიულ-დეკადენტურ გავლენებს. „რაპპის“ ლიდერები გეგმავდნენ, თეატრშიც დაემყარებინათ წესრიგი. მათ ვრცელ დეკლარაციაში, „რაპპის ამოცანები თეატრალურ ფრონტზე“, რომელიც 1931 წელს გამოქვეყნდა, „მხატის“ ხელოვნება - გამოცხადდა როგორც „კონსერვატიული“, „იდეალისტური“ „მეტაფიზიკური“ - სტანისლავსკის „სისტემა“ უარყვეს. სტანისლავსკი ლიტერატურის კრიტიკოს ლუბოვ გურევიჩის ერთ-ერთ წერილში თავისი წიგნის, „მსახიობის მუშაობა თავის თავზე“ შესახებ წერდა: „ჩემი აზრით, წიგნის მთავარი საფრთხე „ადამიანის სულიერი ცხოვრების შექმნა“ (არ შეიძლება სულზე საუბარი). შემდეგი საფრთხეა: ქვეცნობიერი, გამოსხივება, სხივის მიღება, სიტყვა „სული“. შეუძლიათ ამისთვის წიგნი აკრძალონ?“² დიდი რეფორმატორი დათმობაზე მიდის და თავის ხელნაწერთა ტექსტებს, „პროლეტარ მწერალთა ასოციაციის“ მოთხოვნების შესაბამისად, ცვლის: „სცენაზე ადამიანის სულიერი ცხოვრების შექმნის“ ნაცვლად, შე-

¹ Радищева, Станиславский, 1999, ст. 61.

² Станиславский, Собрание, 1961, ст. 277-278.

მოაქვს ფორმულირება: „სცენაზე პერსონაჟთა შინაგანი სამყაროს შექმნა და ამ სამყაროს მხატვრული ფორმით გადმოცემა“. საფრთხეს შეიცავს ტერმინიც „აფექტური მახსოვრობა“, რაც იცვლება „ემოციური მეხსიერებით“... ამასთან ერთად, „ბოლშევიკური პარტიის ცენტრალური კომიტეტის“ წარმომადგენლები მიუთითებენ, რომ სიტყვები: „ინტუიცია“, „მხატვრული ალღო“, „ქვეცნობიერი“ „სული“ პროლეტარული მასებისთვის გაუგებარია. სტანისლავსკის „მეგობრულად აუხსენს“, რომ საბჭოთა ხელოვანის ამოცანა მასებისთვის გასაგებ ენაზე მუშაობაა. ამიერიდან მისი ნაშრომებიდან ქრება ხსენება ინდური ფილოსოფიისა და იოგასი. სოციალისტური რეალიზმის ფუძემდებლებმა აკრძალეს სახელოვნებო პროცესებში მისტიკური ხერხებით შეღწევის მცდელობა. ასე დაიწყო სტანისლავსკის სისტემაში არსებული მისტიკური ტერმინების არსის შეცვლა, რამაც სისტემა გადაარჩინა. 1955 წლის გამოცემაში ვკითხულობთ: „პრანა – სტანისლავსკის მიერ ინდუსი იოგების ფილოსოფიიდან ნასესხები ტერმინი. „სისტემის“ განვითარების ადრეულ ეტაპზე, სტანისლავსკიმ გამოიყენა სიტყვა „პრანა“ როგორც სამუშაო ტერმინი, რაც გულისხმობს კუნთურ ენერგიას“. ³ 1990 წელს გამოცემულ სტანისლავსკის ნაშრომში შეტანილი განმარტებით, „პრანა (სანსკრიტი) – ქარი, სუნთქვა, სიცოცხლე. ინდურ ფილოსოფიაში ამ ტერმინით მოიხსენიებენ ადამიანის სხეულში სიცოცხლის საწყისს, ანუ სულს. სტანისლავსკიმ „პრანას“ მცნება გამოიყენა მსახიობის შემოქმედებითი ენერგიის განსაზღვრისათვის. ⁴

მსახიობი, რეჟისორი და პედაგოგი მარია კნებელი ასახელებს იმ საექვო ტერმინებს, რომლებსაც იყენებდა სტანისლავსკი თავის სისტემასა და პედაგოგიკაში და რაც იმ წლებში, საშიშროებას უქმნიდა როგორც ავტორს, ისე მისი სწავლების მეთოდოლოგიას, „თანამედროვე თეატრალურ პრაქტიკაში მიუღებელია ისეთი ტერმინების გამოყენება, როგორიცაა „გამოსხივება“... სტანისლავსკი ხშირად საუბრობდა ენერგიაზე, რომელიც აქტიორმა უნდა გამოასხივოს... მიხაილ ჩეხოვს არ ტოვებდა ფიქრი „გამოსხივების“, „გასხივების“ მიმართ. ის შემოქმედებით ძალებს ამ სფეროდან მოიპოვებდა. მომავალმა გენიალურმა აქტიორმა ბრწყინვალედ იცო-

³ Станиславский, Работа, 1955, ст. 492.

⁴ იქვე, გვ. 503.

და, რა ენერგიაზე ლაპარაკობდა სტანისლავსკი... „ნებელობითი ენერგია“, „შინაგანი ენერგია“ – ის ძალებია, რომელთა გარეშეც შეუძლებელია ხელოვნება, აქტიორის შრომა კი ამორფული ხდება და კარგავს ზემოქმედებას... ამ ენერგიათა განვითარება სასცენო ხელოვნებაში აუცილებელია, ხარისხი გამომუშავებადია და ექვემდებარება ევოლუციას – ჩეხოვი ამას დაჟინებით მოითხოვდა... თავის წიგნში ჩეხოვი აკონკრეტებს სტანისლავსკის ამრებს „გასხივების“ და „სხივთა აღქმის“ შესახებ. იგი აქტიორს სთავაზობს გაგზავნოს სხივი სხვადასხვა დისტანციაზე – „შორს ან ახლო მანძილზე, შეუჩერებლივ ან პაუზებით და ასე იივარჯიშონ დაუღალავად“⁵ სტანისლავსკი „პრანას“ რაობის მნიშვნელობას იყენებდა, როგორც მსახიობის ქმედების სასიცოცხლო ენერგიას. მას სურდა შეექმნა სავარჯიშოების კრებული, „ტრენინგი და წვრთნა“. მისივე თქმით, ეს უნდა ყოფილიყო მსახიობის ოსტატობის გრამატიკა, რომელიც იოგურ ფილოსოფიაზე იქნებოდა დამყარებული. მიხაილ ჩეხოვი, შთაგონებული თავისი პედაგოგის გაკვეთილებით, აგრძელებდა დიდი რეფორმატორის სწავლებას. თავის პედაგოგიურ მეთოდში მას შეაქვს ის ცოდნა, რომელიც სისტემიდან კომუნისტურმა ცენზურამ განდევნა. დიდი რეფორმატორის მოსწავლეთა ნაშრომების კვლევას, სამსახიობო ოსტატობის განვითარების მათეულ ტრენინგებს, სტანისლავსკის სისტემის საფუძვლების ევოლუციური პროცესებისკენ მივყავართ.

უაღრესად მობილური, დემოკრატი, პროგრესულად მოაზროვნე, კრიტიკის მიმართ შემოქმედებითად განწყობილი სტანისლავსკი, მუდმივად ხვეწდა თავის პირმშოს – „სისტემას“. იური სმირნოვ–ნესვიცკი მონოგრაფიაში „ევგენი ვახტანგოვი“ (1883–1922) წერს: „1911 წელს ყალიბდება კონსტანტინ სტანისლავსკისეული სისტემის კონტურები, რომელშიც გაერთიანდა რუსული სამსახიობო ხელოვნების გამოცდილება. სისტემა მუშაობს მსახიობის ახალ ტექნოლოგიაზე. მხატვის მსახიობები ეწინააღმდეგებოდნენ ახალ ხერხებსა და გარდაქმნებს. ასეთ რთულ დროს, სტანისლავსკის გვერდით დადგა ევგენი ვახტანგოვი, რომელიც დიდი ინტერესით ეცნობოდა „სისტემას“... 1911 წლის 10 მარტს გაიმართა პირველი მეცადინეობა „სისტემის“ მიხედვით. აქ ბრძოლას უცხადებდნენ ყოველგვარ პირობითობას თეატრში, სამსახიობო თამაშში, დად-

⁵ Чехов, Литературное, 1986, ст. 24–25.

გმაში, დეკორაციებში, კოსტიუმში, პიესის გააზრებაში და ასე შემდეგ „სისტემის“ შესაბამისად, იდეალი უნდა ყოფილიყო თეატრი, რომელიც ფარდის ახდისთანავე „ნაცნობ ოთახებში, ნაცნობ ადამიანებში, ნაცნობი ამბის თანამონაწილეს გახდიდა მაყურებელს. მიზანი იყო თეატრიდან განედევნათ თეატრი, პიესიდან – მსახიობი, გრიმი, კოსტიუმი, დეკორაცია. სცენაზე უნდა ყოფილიყვნენ ცოცხალი ადამიანები“.⁶ 15 აპრილს ვახტანგოვი თავის დღიურში წერდა – „მსურს ჩამოვაყალიბო სტუდია, სადაც ჩვენ განვახორციელებთ სისტემის შემოწმებას საკუთარ თავზე, სადაც გავიაზრებთ, მივიღოთ თუ უარვყოთ, შევასწოროთ, დავამატოთ თუ მოვაშოროთ მას ზედმეტი...“.⁷ ახალი დასი „მხატის“ წინაშე წარსდგა ეტიუდებით „კუნთების თავისუფლება ორგანულ მოქმედებაში“, რომელსაც ასრულებდნენ ბირმაკი და დეიკუნი. მხატის „ლომები“ ნდობით განეწყვნენ ვახტანგოვისა და სულერჟიკის მოღვაწეობისადმი. მოულოდნელად სტანისლავსკისა და ვახტანგოვს შორის ურთიერთობა დაიძაბა. ე. ვახტანგოვი სტანისლავსკის უცხადებს, რომ „კოტე მარჯანიშვილიც კრიტიკულია „სისტემისადმი“, რაც გემოქმედებს ახალგაზრდებზე“.⁸

1918 წელს მიხაილ ჩეხოვიც ქმნის კერძო სამსახიობო სტუდიას საკუთარ ბინაში. მარია კნებელი შენიშნავს, რომ ჩეხოვი სისტემის „პირველი ნაწილის“ საფუძველზე აყალიბებდა თავად ჩეხოვისვე თქმით, „რეპეტიციების ახალ მეთოდს“. 1919 წელს მოსკოვის პროლეტკულტის მიერ გამოცემულ ჟურნალ „Горн“-ში მიხაილ ჩეხოვმა ორი სტატია გამოაქვეყნა: „სტანისლავსკის სისტემაზე“ და „მსახიობის მუშაობა საკუთარ თავზე“. წერილებში შეინიშნებოდა საკუთარ შემოქმედებით ბუნებასა და „სისტემას“ შორის განსხვავება. ჩეხოვი მიაწინებდა, რომ შინაგანი ტექნიკის განვითარებაზე ზრუნვისას, საჭიროა ყურადღება ენერგიაზე, ძალასა და მოძრაობაზე, რასაც, მისი აზრით, სტანისლავსკი მცირე დროს უთმობდა.

ჩეხოვზე დიდი შთაბეჭდილება მოახდინა ავსტრიელი ფილოსოფოსის, რუდოლფ შტაინერის ანთროპოსოფიის (სულის მეცნიერება) გაცნობამ. XX საუკუნის დასაწყისში ინიცირებული „ევრითმიის“

⁶ Смирнов-Несвицкий Ю. А., Вахтангов. Л., Искусство, 1987, с. 51.

⁷ იქვე.

⁸ იქვე.

ავტორის, რუდოლფ შტაინერის (1861-1925) მტკიცებით, მეტყველების ყოველ ასპექტს (ბგერა, რიტმი) შეესაბამება განსაზღვრული არქეტიპული მოძრაობა ან ჟესტი. გრამატიკულ ფუნქციებს – შესაბამისი სულიერი ხარისხი (სიხარული, უიმედობა, სინაზე და სხვა), ხოლო მუსიკის ყოველ ასპექტს – ტონი, ინტერვალები, რითმები და ჰარმონია. შტაინერის კონცეფცია მოითხოვდა აგრეთვე მოძრაობის, სინათლის, ფერისა და მუსიკის ერთიანობას, რაციონალურსა და ირაციონალურ მახასიათებლებს, ვიზუალურ ან პლასტიკურ მოძრაობებში სილამაზის ექსპრესიულ გამომსახველობას. თავისი წიგნის, „მსახიობის ტექნიკის შესახებ“ (1946) პირველი გამოცემის წინასიტყვაობაში ჩეხოვი წერდა: „რუდოლფ შტაინერთან ჩემმა მრავალწლიანმა ურთიერთობამ მომცა იდეა, რომელიც ახალი იმპულსით ამდიდრებდა მთელ ჩემს შემოქმედებით შრომას“.⁹ ამიერიდან მან მსახიობის აღზრდის სისტემაში ჩართო შტაინერის „ევრითმია“¹⁰ (მხატვრული მოძრაობის ხელოვნება. სწავლება რიტმის შესახებ). მიუხედავად ამისა, უნდა აღინიშნოს, რომ ჩეხოვის სწავლება სტანისლავსკის სისტემის საწყისებიდან მომდინარეობდა. მასაც ისევე, როგორც სტანისლავსკის, სწამდა, რომ ადამიანი კოსმოსურია, მისი ინდივიდუალური რიტმი სამყაროსმიერი, ამ რიტმის შეგრძნება და დაჭერა კი – ხელოვნება.

1932 წელს, ლიტვის (ახლანდელი ლიეტუვა) სახელმწიფო თეატრში რეჟისორად მიწვეული ჩეხოვი ახალგაზრდა მსახიობებს სტანისლავსკის სისტემას ასწავლიდა. 1932 წლის აგვისტო-ნოემბერში, ჩეხოვის მსახიობებს (იუკნიავიჩიუსი, გრიბაუსკასი, კაჩინსკასი, პეტრაიტისი) ჩაწერილი აქვთ მისი 16 გაკვეთილი, რომელიც რუსულ ენაზე პირველად გამოსცა 1989 წელს, მოსკოვის თეატრალუ-

⁹ Иванова, Михаил Чехов.

¹⁰ 1910-იანი წლების ბოლოსა და 1920-იანი წლების დასაწყისში გაფორმდა კიდევ ერთი ახალი მიმართულება, „ევრითმია“ დრამატულ ხელოვნებაში, ფერწერაში, არქიტექტურასა და მოძრაობაში. ძვლებერძული ესთეტიკის კატეგორიათა აღმნიშვნელი ტერმინი „ევრითმია“ (ბერძ. εὐρυσμία – გაწონასწორება (ელემენტების), პროპორციულობა, ჰარმონიულობა), შემოღებული არისტოტელეს მიერ (ძვ. წ. 384-322), ნიშნავდა ხარისხს. იგი მოგვიანებით შეიცვალა ტერმინით „ჰარმონია“ (თანახმიერება, თანაზომიერება, მთლიანობის სრულყოფა). ევრითმია „სასიამოვნო ვიზუალი“, „სილამაზის ფორმების“ კონცეფცია, კომპონენტთა ჰარმონიული ურთიერთქმედებაა.

რი ინსტიტუტის გამომცემლობამ (ГИТИС).¹¹ ჩანაწერები ასახავს სამსახიობო ოსტატობის დაუფლების ინოვაციურ ხერხებს, მსახიობის მიერ საკუთარ ფსიქოტექნიკაზე „ზემოქმედების“ სავარჯიშოებს, რომლებიც სისტემატურად უნდა იმეორონ სტუდენტებმა, რათა გადავიდნენ მეორე სტადიაზე, რასაც ჩეხოვი „შთაგონების მომენტს“ უწოდებს. დიდი მსახიობ-პედაგოგი აღიარებდა, რომ მარად ცვალებად, განვითარების უსასრულო პროცესში მყოფ თეატრს, მობზროვნე, აქტიური, სამსახიობო ტექნიკით აღჭურვილი მსახიობი სჭირდება, რომელიც თავისუფლად და ლაღად ფლობს დიდ პედაგოგ რეჟისორთა გამოცდილებას. ამ რწმენით გამსჭვალული მიხაილ ჩეხოვი წერდა: „არ უნდა თქვა: „მე მივიღებ სტანისლავსკის, მე არ მივიღებ მეიერხოლდს“. ეს უდიდესი, დასანანი გაუგებრობაა... ეს „ან – ან“ – უბრალოდ ავადმყოფობაა! არ არსებობს „ან – ან“! ყველაფერი შესაძლებელია!.. ყველაფერი თავსებადია და შეხამებადი! გამბედაობა! თავისუფლება! ჩვენ ასე გვზრდინენ სტანისლავსკი, მეიერხოლდი, თაიროვი და სხვები!“¹² მიხაილ ჩეხოვი თავის წიგნში, „მსახიობის გზა“, დაწვრილებით აღწერდა, რომ საფუძვლიანად განსწავლულ მსახიობში ორი „მე“ ცხოვრობს, „შემოქმედი“ და „ყოფითი“. მისი აზრით, მათ შორის მუდმივი ჭიდილია ერთმანეთზე გავლენის მოსაპოვებლად. მსახიობმა შინაგანი ხედვით (ჩეხოვისეული „შემოქმედებითი მე“, შინაგანი აქტიორი) უნდა დაინახოს, იგრძნოს პერსონაჟის სახე, განსაზღვროს და მართოს („ყოფითი მე“, გარეგანი აქტიორი) მისი ქმედებები. მსახიობში ორი და სამი „მეს“ არსებობასა და მათ ბრძოლებზე ბევრს საუბრობენ თეატრის სხვა სახელოვანი მოღვაწენიც, მათ შორის მეიერხოლდი, ეჟი გროტოვსკი, გიორგი გურჯიევი და სხვები.

1920-1930-იანი წლების თეატრალურ ავანგარდს მოეწვლინა ნე-მიროვიჩ-დანჩენკოს მოწაფე, გაბედული მემამოხე ვსევოლოდ მეიერხოლდი. მან რევოლუცია მოახდინა რეალიზმით „გადაღლილ“ თეატრალურ სამყაროში. დიდი ვერა კომისარჟევსკაიას პროტეჟე და მამაცი ნოვატორი, რომელსაც კარგად ესმოდა, რომ თეატრი მუდმივად განიცდის განახლების უწყვეტ პროცესს, აჯანყდა იმუამად თეატრალური ხელოვნების ღმერთად აღიარებული კონსტან-

¹¹ Уроки Михаила Чехова в Государственном театре Литвы 1932, 1989, ст. 15.

¹² Чехов, Об искусстве, 1986, ст. 402.

ტინ სტანისლავსკის წინააღმდეგ და გახდა ფუძემდებელი მსახიობის აღზრდის მორიგი, ავანგარდული მეთოდისა.

მეიერხოლდის ბიომექანიკა დაეფუძნა სამეცნიერო ნაშრომებს: უილიამ ჯეიმსის¹³ „პირველადი ფიზიკური რეაქციის ემოციურ რეაქციასთან მიმართება“, ვლადიმერ ბეხტერევის¹⁴ „პირობითი რეფლექსები“ და ფედერიკ ტეილორის¹⁵ „შრომის ოპტიმიზაცია“. ბიომექანიკის ძირითად კონცეფციად იქცა XX საუკუნის დასაწყისიდან გააქტიურებული ექსპერიმენტების საფუძველზე მიღებული დასკვნები იმის თაობაზე, რომ ფუჭი მოძრაობის გაძევების ხარჯზე, სხეულზე სწორად მოძებნილი სიმძიმის ცენტრის საშუალებით, მიმდინარეობს ფიზიკური ძალების დაზოგვა და მოღვაწეობის ეფექტური შედეგი. უცხოეთსა თუ რუსეთში მიმდინარე რიტმოპლასტიკურ მიღწევებში გათვითცნობიერებული მეიერხოლდი მსახიობისგან მოითხოვდა: „გამომსახველობითი საშუალებების ეკონომიას და მოძრაობის სიზუსტეს, პასუხისმგებელს ნებისმიერი ამოცანის ზედმიწევნით შესრულებაზე“.¹⁶ მეიერხოლდი აცხადებდა რომ, „მსახიობი იდეალური ინსტრუმენტია „საკუთარ ხელში“, მან თანდათან უნდა სრულყოს გამომსახველობითი კულტურა სივრცეში, საკუთარი სხეულის განვითარების შეგრძნებით... ზუსტად მოძებნილი, დამუშავებული და მყარი გარეგნული ფორმა „კარნახობს“ საჭირო გრძნობებს, აღაგზნებს განცდებს. გზის პოვნა სულში შესაძლებელია მხოლოდ ფიზიკური პოზიციით და მდგომარეობით“.¹⁷ მეიერხოლდი მსახიობს განიხილავდა როგორც სუბიექტს შემოქმედებითი პროცესისა, რომელიც საშემსრულებლო ტექნიკას არა მხოლოდ ხვეწდა, არამედ განვითარებული მოტივაციით სცენაზე ინოვაციების გენერირებას ახდენდა. მისი აზრით, „ნორმიდან გადახვევა შესაძლებელია მხოლოდ მაშინ, როცა მას კარგად აითვისებ... ყველაზე დიდი ნოვატორია ის, ვინც ყველაზე მეტადაა ნორმის ფარგლებში“.¹⁸ რეჟისორ-პედაგოგი მუდმივ კავშირს ინარჩუნებდა იმ მემკვიდრეობასთან, რომელსაც სტანის-

¹³ უილიამ ჯეიმსი - ამერიკელი ფილოსოფოსი, ფსიქოლოგი (1842-1910).

¹⁴ ვლადიმერ ბეხტერევი - რუსი ფსიქიატრი და ნევროლოგი (1851-1927).

¹⁵ ფედერიკ ტეილორი - ამერიკელი ინჟინერი, შრომის სამეცნიერო ორგანიზაციის დამფუძნებელი (1856-1915).

¹⁶ Мейерхольд, Статьи, 1968, ст. 644.

¹⁷ Бутенко, Сценическое, 2004, ст. 105-106.

¹⁸ Лекции, Мейерхольда.

ლავსკი თეატრში „მარადიულს“ უწოდებდა. თავად სტანისლავსკიც აღიარებდა მისი ყოფილი ოპონენტის მიგნებებს და მას თავის მემკვიდრედ აცხადებდა. ამის შესახებ წერდა თეატრმცოდნე კონსტანტინ რუდნიკი მონოგრაფიაში „რეჟისორი ვსევოლოდ მეიერხოლდი“, ხოლო კრიტიკოსი და პედაგოგი იური ბახრუშინი იხსენებდა სტანისლავსკის შეფასებას მეიერხოლდზე: „მე იმედს ვამყარებ მეიერხოლდზე. ამ საქმეში იგი ოსტატია. როგორც განცდები ახდენენ გავლენას ადამიანის ფიზიკურ მოქმედებებზე, იმავე დობით უნდა ახდენდეს ფიზიკური მოქმედებები გავლენას განცდებზე... მეიერხოლდისგან შეიძლება მრავალი რამ ისწავლოთ...“.¹⁹

მეიერხოლდი განსაკუთრებულ ყურადღებას უთმობდა მსახიობთა „ნერვულ აპარატს“, რეფლექტორული იმპულსების დამუშავებას, სამსახიობო ტექნიკის ხარისხს, სცენაზე საგნებთან ურთიერთობას, განსაკუთრებით წარმოსახვით საგნებთან. მისი თქმით, „მსახიობის ხელოვნება მდგომარეობს საკუთარი სხეულის გამომსახველობითი საშუალებების სწორად გამოყენებაში. „ბიომექანიკით“ განსწავლული მსახიობი საკუთარ თავში „სარკისებურად ირეკლება“ – აკონტროლებს საკუთარ მოქმედებას და ტექსტს. „მსახიობში ერთობლივად არსებობს ორგანიზატორიც და საორგანიზაციოც. (შემოქმედიც და მასალაც)... მსახიობმა ისე უნდა ავარჯიშოს თავისი მასალა – სხეული, რომ მყისიერად შეძლოს მიღებული დავალების შესრულება“²⁰ სტატიაში, „მომავლის მსახიობი და ბიომექანიკა“, (ჟურნალი „ერმიტაჟი“, #6, 1922) მეიერხოლდი საუბრობდა სწორად მომუშავე სხეულის სილამაზესა და მნიშვნელობაზე. ზედმეტ, უნებლიე მოძრაობების უარყოფაზე, რიტმულობაზე, საკუთარი სხეულის სიმძიმის ცენტრის სწორად განსაზღვრაზე. იგი მსახიობის გარეგანი ტექნიკის დაუფლება – დაოსტატებას ანიჭებდა ძირითად მნიშვნელობას და აცხადებდა: „ტრენაჟი! ტრენაჟი! ტრენაჟი! მაგრამ მხოლოდ ისეთი ტრენაჟი, რომელიც ავარჯიშებს მარტო სხეულს და არა გონებას, მაშინ – გმადლობთ უმორჩილესად! მე არ მჭირდება ამროვნებას მოკლებული, მხოლოდ მოძრაობის მცოდნე მსახიობები“.²¹

XXI საუკუნის მსოფლიოს არაერთი სახელოვანი უმაღლესი თეატრალური სკოლა დიდ ყურადღებას უთმობს მეიერხოლდის

¹⁹ Бахрушин, Встречи, 1967, ст. 586.

²⁰ Мейерхольд, Статьи, 1968, ст. 486.

²¹ Мейерхольд, Статьи, 1968, гл. 286.

ბიომექანიკას. გერმანელი რეჟისორი და პედაგოგი თომას ოსტ-მაიერი, თავის მოსწავლეებთან წარმატებით იყენებს ბიომექანიკურ ტრენინგებს. ბიომექანიკა შეისწავლება იტალიაში, სილვიო დ'ამიკოს აკადემიაში, ბერგამოს ტაქსტაბილეს თეატრში, პერუჯისა და მილანის უნივერსიტეტების თეატრალურ ცენტრებში. რომისა და სიენის უნივერსიტეტებში. ამერიკისა და ევროპის თეატრალურ სტუდიებში. მსახიობთა აღზრდის მრავალი მეთოდი არსებობს. ამიტომაც მათი ახლებურად გაანალიზება და პედაგოგიკაში ოპტიმალურად გამოყენება, აუცილებელია უნივერსალური მსახიობის აღსაზრდელად.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Бутенко, Сценическое, М., 2004.
- Валентейн М. А., Марков П. А., Ростоцкий Б. И., Февральский А. В., Чушкин Н. Н., Встречи с Мейерхольдом: Сборник воспоминаний, М., 1967.
- Лекции Мейерхольда, М., 2001.
- Мейерхольд В. Э., Статьи, письма, речи, беседы. Часть первая: 1891–1917, М., 1968.
- Радищева О. А., Станиславский и Немирович-Данченко: История театральных отношений: 1917 – 1938. М., 1999.
- Станиславский К.С., Собрание сочинений, Том 8, М., 1961.
- Станиславский К.С., Собрание сочинений в восьми томах, Том 3, М., 1955.
- Смирнов-Несвицкий Ю. А., Вахтангов, Л., Искусство, 1987.
- Уроки Михаила Чехова в Государственном театре Литвы 1932, 1989.
<https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-priroda-uprazhneniy-mihaila-chehova/viewer> 19/05/2025
- Чехов М. А., Литературное наследие: В 2 т. / Редакц. коллегия Н. Б. Волкова, М. О. Кнебель, Н. А. Крымова, Т. И. Ойзерман, Г. А. Товстоногов, М. А. Ульянов, Общ. науч. редакция М. О. Кнебель, Ред. Н. А. Крымова, Сост. И. И. Аброскина, М. С. Иванова, Н. А. Крымова, Комм. И. И. Аброскиной и М. С. Ивановой. 2-е изд. испр. и доп. М., 1995.

კინოშეფასება

ეკატერინე კონტრიძე,
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს
სახელმწიფო უნივერსიტეტის
ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი

რეზიუმე

ურჩი ინტელიგენციის წინააღმდეგ ბრძოლა და მისი სამაგალითო დასჯა საბჭოთა ხელისუფლებისთვის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი ამოცანა იყო. განსაკუთრებული უსამართლობით გამოირჩეოდა გასული საუკუნის 30-იანი წლები. ტერორი შეეხო ყველას: მეცნიერებს, მწერლებს, პოეტებს, მხატვრებს, თეატრის მოღვაწეებს... ისტორიკოსები ამბობდნენ, რომ ქართული კინო რეპრესიებისგან ნაკლებად დაზარალდაო, მაგრამ აღმოჩნდა, რომ არც ქართული კინო დარჩენიათ „სამაგალითო დასჯის“ გარეშე. 1937 წლის იანვარ-აგვისტოს თვეებში, „სახკინმრეწვში“ („სახელმწიფო კინომრეწველობა“, იგივე კინოსტუდია) უშიშროების სამსახურის მითითებით განხორციელდა პარტიული რევიზია-კონტროლი. „შეისწავლეს“ როგორც საბუღალტრო – საფინანსო ხარჯები, ასევე დამოუკიდებელი საწარმოების: კინოქრონიკის, მულტისტუდიისა და სასცენარო განყოფილების მუშაობა. შეაჩერეს ცალკეული ფილმების წარმოება, დაიკითხა სტუდიის რეჟისორები, განხორციელდა „იდეურად არასაიმედო ხალხის გამოაშკარავება და დასჯა“.

რევიზიის დასრულების შემდეგ, ყველაზე დიდი „მავნებლები და ხალხის მტრები“ – „სახკინმრეწვის“ დირექტორი, ამბროსი თითბერიძე და დირექტორის მოადგილე, ივანე კიკნაძე რევიზიის დაწყებისთანავე დააპატიმრეს...

„სახკინმრეწვის“ რევიზიის მასალები ეროვნული არქივის საცავებში, 12 საქალაქო იყო ქაოსურად გაფანტული. აქ იყო როგორც რევიზორთა დასკვნები, საბუღალტრო ანგარიშები, კრების ოქმები, ასევე ცალკეულ თანამშრომელთა წერილები, დაკითხვის სტენოგრაფიული ჩანაწერები და ასე შემდეგ. მოვლენებიდან ათეული წლები ისე გავიდა, რომ ქართულ კინოში ჩატარებული „იდეური წმენდის“ შესახებ ზუსტი ინფორმაცია და რეალური ფაქტები ბოლომდე საიდუმლოდ დარჩა. ისტორიას არასდროს, არსად და არავინ იხსენებდა, მაგრამ არქივში შემორჩენილმა ფურცლებმა კვალი ბოლომდე მაინც ვერ გააქრეს...

რეპრესირებული ქართული კინო

საკვანძო სიტყვები: ქართული კინო, რეპრესიები, კონტროლი, მსხვერპლი

ქართული ინტელიგენციის წინააღმდეგ ბრძოლა და მისი განადგურება საბჭოთა ხელისუფლების უმთავრესი ამოცანა იყო. ტერორი შეეხო ყველას: მეცნიერებს, მწერლებს, მსახიობებს, უბრალო ადამიანებს. ისტორიკოსები ამბობდნენ, რომ კინო რეპრესიებისგან ნაკლებად დაზარალდაო. ალბათ, იმიტომ, რომ მთავარი ფიგურები – კინორეჟისორები არ დაუტერიათ, თუმცა, ეროვნულ არქივში ნანახი დოკუმენტებიდან ირკვევა, რომ არც ქართული კინო დაუტოვებიათ დაუსჯელი.

საქართველოს ეროვნულ არქივში ინახება 1937 წელს „სახკინმრეწვში“ (კინოსტუდიაში) ჩატარებული „რევიზიის“ საბუთები. მასალები აკინძულია 12 საქალაქო და არათანმიმდევრობით, ქრონოლოგიისა და თემატიკის გარეშე, ერთმანეთში არეულია როგორც რევიზორთა დასკვნები, ისე ცალკეულ თანამშრომელთა წერილები, დაკითხვის სტენოგრაფიული ჩანაწერები, საბუღალტრო ანგარიშები, კრების ოქმები და ასე შემდეგ. ამ მასალის ხანგრძლივი დამუშავების შემდეგ შესაძლებელი გახდა დიდი ხნით მივიწყებული ამბის აღდგენა.

1937 წლის იანვარ-აგვისტოს თვეებში „სახკინმრეწვში“ უშიშროების სამსახურის ბრძანებით განხორციელდა პარტიული რევიზია-კონტროლი. მისი მიზანი იყო „საქართველოს „სახკინმრეწვის“ სისტემაში მავნებლების მხილება და შემდგომში მათი „სამაგალითო დასჯა“. ჩატარდა როგორც საბუღალტრო-საფინანსო ხარჯების კონტროლი, ასევე „სახკინმრეწვში“ შემავალი დამოუკიდებელი საწარმოების: კინოქრონიკის, მულტისტუდიისა და სასცენარო განყოფილების რევიზია-კონტროლი. შეაჩერეს ცალკეული ფილმების წარმოება, დაიკითხა სტუდიის რეჟისორები, განხორციელდა „იდეურად არასაიმედო ხალხის გამოაშკარავება“ და პასუხისგებაში მიცემა.

მავნებლობის აღმოფხვრის მიზნით ჩატარებულ რევიზიას ათობით დამკვირვებელი ჰყავდა. ისინი პარალელურად „სწავლობდნენ სიტუაციას“ და ერთმანეთისაგან დამოუკიდებლად წერდნენ ანგარიშს.

არსებობდა პროგრამა, რომლის მიხედვითაც უნდა დაედგინათ „სახკინმრეწვის“ სისტემის მთელი მავნებლური სქემა. შეცდომებსა და დამნაშავეებს ეძებდნენ ყველგან და ყველაფერში. განსაკუთრებით აინტერესებდათ, „რა სახის მავნებლური საქმიანობა ჩაატარა დირექციამ, პროფ-ორგანიზაციებმა, პარტკომმა და კომკავშირულმა ორგანიზაციებმა; როგორი მუშაობა მიმდინარეობდა სტახანოვური მოძრაობის გაფართოების მიზნით; აწყობდნენ თუ არა სოცშეჯიბრებებს და როგორ ასრულებდნენ დამკვრელურ გეგმას; [...] და მოხდა თუ არა კონკრეტული დამნაშავეების გამოვლენა, დასჯა და ლიკვიდაცია?“¹

კინოსტუდიის მუშაობის სისტემა ასეთი იყო: მოსკოვიდან მოდიოდა თემატური გეგმა, რის მიხედვითაც იწერებოდა სცენარი. იდეურად „გამართულ“ სცენარებს, ისევე როგორც ფილმებს, სამხატვრო კოლეგიის წევრებთან ერთად, ამოწმებდნენ უშიშროების მაღალჩინოსნებიც. „სახკინმრეწვის“ მთავარი ცენზორი, უმეტეს შემთხვევაში, იყო ვსევოლოდ მერკულოვი, სახელმწიფო უშიშროების კომისარი, რომელიც თავადაც აბარებდა უმაღლეს ინსტანციებში ანგარიშებს კინოსტუდიის მუშაობის შესახებ. სცენარებიცა და ფილმებიც მუშაობის ყველა ეტაპზე იგზავნებოდა მოსკოვში. ფილმის რეჟისორისა და შემოქმედებითი ჯგუფის მოსაზრება სრულიად უგულებელყოფილი იყო...

რევიზია შეეხო წარმოებაში მყოფ ახალდასრულებულ ფილმებს: „ნარინჯის ველი“ (რეჟისორი ნიკოლოზ შენგელაია), „პირველი დღე“ (რეჟისორი ალექსანდრე თაყაიშვილი) „ქაჯეთი“ (რეჟისორი კოტე მიქაბერიძე), „არსენა“ (რეჟისორი მიხეილ ჭიაურელი), „დაკარგული სამოთხე“ (რეჟისორი დავით რონდელი), „მფრინავი მღებავი“ (რეჟისორი ლეო ესაკია), „დარიკო“ (რეჟისორი სიკო დოლიძე). ბუღალტერიიდან ამოიღეს ამ ფილმების ხარჯთაღრიცხვები და ეგრეთ წოდებული „გადაღების დღიურები“. ყველა ამ ფილმზე სათითაოდ დაიწერა რევიზორების უარყოფითი დასკვნები.

დახურეს და სრულად გაანადგურეს ფილმები: „ქალი სიმწვანეში“ (რეჟისორი გიორგი მაკაროვი, მთავარ როლში - სანდრო ჟორჟოლიანი), „ეკაკო ყაჩაღი“ (რეჟისორები - კოტე მიქაბერიძე

¹ საქართველოს უახლესი ისტორიის ცენტრალური სახელმწიფო არქივი (შემდეგში სუიკსა), ფონდი 297, ანაწერი 1, საქმე 223.

და სიკო დოლიძე), „მეორე შესაკრები“ (რეჟისორი დავით რონდელი), „პერნის აჯანყება“ (რეჟისორი სიკო დოლიძე), „ნე-პასარან“ (რეჟისორი დავით რონდელი). ამ ფილმების კვალი საქართველოში აღარ არის...

მხოლოდ წლების შემდეგ გახდა შესაძლებელი ისეთი ფილმების დასრულება, როგორებიცაა: „აბესალომ და ეთერი“ (რეჟისორი ლეო ესაკია, ეკრანებზე გავიდა 1966 წელს), „სამშობლო“ (რეჟისორი ნიკოლოზ შენგელაია, ეკრანებზე გავიდა 1939 წელს), „გლახის ნაამბობი“ (რეჟისორი ლეო ესაკია, ეკრანებზე გავიდა 1961 წელს), „მამლუქი“ (რეჟისორი დავით რონდელი, ეკრანებზე გავიდა 1959 წელს).

უშიშროების რევიზორებმა განსაკუთრებით „ყურადღებით“ შეისწავლეს კინოქრონიკისა და მულტისტუდიის განყოფილებები. კინოქრონიკის განყოფილება წარმოადგენდა „სახკინმრეწვის“ დამოუკიდებელ საწარმოს, რომლის დირექტორი იყო მარკ რიჟი. მოსკოვიდან, „საბჭოთა კინოქრონიკის“ დაკვეთით, აქ იღებდნენ წინასწარ მკაცრად განსაზღვრულ სიუჟეტებსა და ყოველწლიური კინოჟურნალებს. ფინანსური ხარჯებიც ასევე კვარტალურად აღირიცხებოდა და მოსკოვში იგზავნებოდა. მიუხედავად ამისა, რევიზიის დასკვნაში წერია: „ძველი ხელმძღვანელობის – ხალხის მტრების დროს კინოქრონიკა იყო გადაქცეული პრაზადნოი დვორად. არ ჰქონდათ თემატური გეგმა, არ ჰქონდათ ცალკეულ სიუჟეტებზე შედგენილი ხარჯთაღრიცხვა, კადრების გამოყენება იყო ყოვლად დამახინჯებული, პროდუქცია გამოდიოდა ძალზე დაგვიანებით, ხარისხი იყო ძალზე დაბალი“.²

საქართველოს „სახკინმრეწვის“ კინოქრონიკის განყოფილების დირექტორი სამსახურიდან გაათავისუფლეს, ხოლო მისი საქმე პროკურატურას გადასცეს.³ მულტისტუდია ყველაზე ახალშექმნილი და მცირეუბიუჯეტოანი განყოფილება იყო. წლების განმავლობაში მას არ გააჩნდა არც ცალკე შენობა, არც სამუშაო ინვენტარი, არც აპარატურის სრული კომპლექტი. არ ჰყავდა არც მუდმივი სცენარისტები და მხატვრები. სტუდია საჭირო მასალებით იშვიათად მარაგდებოდა. მულტისტუდიას ხელმძღვანელობდა მი-

² სუიცსა, ფონდი 297, ანაწერი 1, საქმე 131.

³ ინფორმაციას მარკ რიჟის შესახებ ვერსად მივაკვლიე. შესაძლებელია, ეტაპით რუსეთში გადაიყვანეს და იქ დახვრიტეს.

ხეილ ბურსუკი. სტუდიის შესახებაც რევიზორებმა დაწერეს ვრცელი და უარყოფითი დასკვნა, სადაც ვკითხულობთ: „დაშვებული შეცდომის ერთადერთი ახსნაა ის, რომ „სახკინმრეწვი“ იბრძოდა მულტისტუდიის ხარჯზე სახელმწიფოსაგან მიეღო დამატებითი თანხები. ხელმძღვანელობა არ ცდილობს სახელმწიფოს გაუმხილოს მუშაობის ხარვეზები“.⁴ მიხეილ ბურსუკი სამსახურიდან გაათავისუფლეს და მისი საქმე პროკურატურას გადაეცა.⁵

„სახკინმრეწვის“ ტექნიკური განყოფილებების დარღვევების ჩამონათვალში ვკითხულობთ: „მუშაობის სტრუქტურა არ არის აგებული პარტიისა და მთავრობის მოთხოვნების საფუძველზე. ადგილი აქვს აპარატის მოწყვეტას წარმოებისაგან. კოპირ-ფაბრიკები სისტემატურად აკეთებენ წუნს. ამაზე ლაბორატორიის გამგემ კონტრრევოლუციურ-ფაშისტური პასუხი მოგვცა: „საწყალი მუშა ისედაც დაჩაგრულია მცირე ხელფასით და ჩვენ კიდევ როგორ უნდა დავსაჯოთ!“.⁶

„სტუდიაში უმნიშვნელოვანესი შრომის სოციალისტური ფორმები, როგორიცაა სოცშეჯიბრება და დამკვრელობა - სრულიად მივიწყებულია. ამ საკითხზე დირექციას და პარტ-კომკავშირის ორგანიზაციებს აშკარა ოპორტუნისტული დამოკიდებულება აქვთ. „სახკინმრეწვი“ სტახანოვური მუშაობის გაძლიერებისათვის და სტახანოველთა არმიის ზრდის მიმართულებით არავითარი მუშაობა არ წარმოებს. ამხანაგმა მაზიაშვილმა, რომელიც თვალთმაქცური გეგმის შედგენის ხელშემწყობია, სტახანოვური შეჯიბრებების შესახებ განგვიცხადა - „ჩვენ ვმუშაობთ მხატვრულ ფილმებზე, იქ ხელოვნების უნარზეა დამოკიდებული მუშაობა. ვინც ნიჭს გამოაჩენს, სურათიც კარგი იქნება. სტახანოვური მოძრაობის გატარება იქ არ შეიძლებაო“.⁷

„სახკინმრეწვის“ სისტემაში კონკრეტულ ორგანიზებულ მავნებლურ საქმიანობაში, თანხების გაფლანგვაში, ფინანსურ დარღვევასა და დატაცებაში გამოვლინდნენ: ამბროსი თითბერიძე,⁸

⁴ სუიცსა, ფონდი 297, ანაწერი 1, საქმე 1344.

⁵ ინფორმაციას მიხეილ ბურსუკის შესახებ ვერსად მივაკვლიე. შესაძლებელია, ეტაპით რუსეთში გადაიყვანეს და იქ დახვრიტეს.

⁶ სუიცსა, ფონდი 297, ანაწერი 1, საქმე 1344.

⁷ იქვე.

⁸ თითბერიძე ამბროსი სიმონის ძე, დაბადებული 1901 წელს. „სახკინმრეწვის“ დირექტორი, წარსულში - ახალგაზრდა სოციალ-ფედერალისტთა პარტიის

ივანე კიკნაძე⁹, ერასტი ხაჩიძე¹⁰ და მიხეილ კალატოზოვი.¹¹

„სახკინმრეწვის“ დირექტორი, ამბროსი თითბერიძე, იყო მემარჯვენე ორგანიზაციის წევრი, ეწეოდა ძირგამომთხრელ საქმიანობას, იბირებდა ახალ წევრებს ორგანიზაციაში, ფლანგავდა და ითვისებდა სახელმწიფო ქონებას“. შინსახკომის მე-4 განყოფილების სამეულის: გოგლიძე-ტალახაძე-მოროზოვის გადაწყვეტილებით, მას მიესაჯა 58-7, 58-11, 114, 122 მუხლი, რაც პირადი ქონების კონფისკაცია და სასჯელის უმაღლეს ზომა - დახვრეტაა. განაჩენი სისრულეში მოიყვანეს 1937 წლის 12 დეკემბერს.¹²

დირექტორის მოადგილე ივანე კიკნაძე იყო მემარჯვენე ორგანიზაციის წევრი, შინსახკომის მე-5 განყოფილების სამხედრო კოლეგიისგან (მატულევიჩი, ზარიანოვი, ჟიგური, კოსტიუშკო) მას მიესაჯა 58-8, 58-11 მუხლი, რაც სასჯელის უმაღლესი ზომა - დახვრეტაა. განაჩენი სისრულეში მოიყვანეს 1937 წლის 1-ელ ოქტომბერს.¹³

განაჩენის აღსრულების შემდეგ უშიშროების თანამშრომლებმა კინორეჟისორი ლეო ესაკიაც დაკითხეს. რეჟისორმა ასეთი ჩვენება მისცა: „ხალხის მტრების მოხსნისა და მათი იზოლაციის შემდეგ, რა თქმა უნდა, ვგრძნობთ ერთგვარ კმაყოფილებასა და ენთუზიამს, ხასიათი კარგი გვაქვს. ჩვენ თავს ვგრძნობთ ათასჯერ უკეთესად, ვიდრე აქამდე! ...ჩვენ არა მარტო უნდა აღმოვფხვრათ მომავალშიც მავნებლობა, ასევე უფრო ორგანიზებულად უნდა ვიმუშაოთ კადრებთან. უნდა მივიღოთ ყოვლად რადიკალური ზომები!“¹⁴

მას შემდეგ, რაც „სახკინმრეწვში“ „სამართლიანობა აღდგა“ და სტუდია „ხალხის მტრებისაგან“ საბოლოოდ განთავისუფლდა, 1937 წლის 22-23 ნოემბერს შედგა „სახკინმრეწვში“ მომუშავეთა და დასაქმებულთა საერთო კრება, რომელსაც ხელმძღვანელობ-

წევრი. სკკპ(ბ)-ს წევრი 1925 წლიდან. დახვრიტეს 12/12/1937 წელს.

⁹ კიკნაძე ივანე გიორგის ძე, დაბადების წელი - 1907. „სახკინმრეწვის“ დირექტორის მოადგილე. სკკპ(ბ)-ს წევრი 1928 წლიდან. დახვრიტეს 04/30/1938 წელს.

¹⁰ ერასტი ხაჩიძე - წლების განმავლობაში მუშაობდა „სახკინმრეწვის“ დირექტორის მოადგილის მოვალეობაზე. შემთხვევით გადაურჩა სასჯელს.

¹¹ მიხეილ კალატოზოვი (კალატოზიშვილი) 1936 წელს ასრულებდა „სახკინმრეწვის“ დირექტორის მოვალეობას. რევიზიის შემოსვლისთანავე საქართველო დატოვა და რუსეთში გაიქცა.

¹² საქართველოს შინაგან საქმეთა სამინისტროს აკადემიის არქივი (შემდეგში - შსს აკადემიის არქივი), რეპრესიების მსხვერპლთა მონაცემთა ბაზა.

¹³ შსს აკადემიის არქივი, რეპრესიების მსხვერპლთა მონაცემთა ბაზა.

¹⁴ სცსა, ფონდი 297, ანაწერი 1, საქმე 1344.

და კინორეჟისორი სიკო დოლიძე. კრებაზე საჯაროდ განიხილეს „სახკინმრეწვის“ მდგომარეობა, დაგმეს „ხალხის მტრების საქციელი და გამომჟღავნეს მათი კუდები“.

„ამხ. ესაკია - „სახკინმრეწვი“ გაჭედილია ხალხის მტრებით და ჩვენ უნდა გავწმინდოთ აქაურობა! აქ ჯერ კიდევ ბევრია იმ ნაძირლების კუდები, რომლებიც წამლავენ პატიოსან ადამიანებს და შეცდომაში შეჭყავთ მმართველი ორგანოები!აქ ბრძოლა სიკვდილამდეა!!! ჯანმრთელებმა უნდა დავასამართოთ ავადმყოფები და უვარგისები!!!

...ხალხის მტრები უკვე თავის ადგილზე არიან, მაგრამ მათი კუდები ხელს შეგვიშლიან ჩვენ, ცილს გვწამებენ ჩვენ, პატიოსან ადამიანებს, მაგრამ ჩვენ ვიცით, რომ პატიოსანი ადამიანები ხელუხლებელი იქნებიან! ასე თქვა ლავრენტი პავლოვიჩმა! ჩვენ ძალიან მჭიდროდ უნდა გავერთიანდეთ მის გარშემო და კინოფაბრიკა მივიყვანოთ ახალ გამარჯვებამდე!!! გაუმარჯოს კომუნისტურ პარტიას და მის ბელადს, ამხანაგ სტალინს!“¹⁵

„სახკინმრეწვის“ რევიზიის საბუთებში მართლაც დევს თანამშრომელთა გრძელი სიები, რომლებზეც პროკურატურაში საქმეებია აღძრული. ძნელია გავიგოთ, ვინ მართლა იყო დაპატიმრებული და ვინ გადაურჩა უსამართლო ტერორს. ერთი კი ცხადია, უშიშროების რევიზიის დასრულების შემდეგ, „სახკინმრეწვში“ მხოლოდ დაბეჩავებული და მორჩილი ხალხი მუშაობდა...

რატომღაც მგონია, რომ „სახკინმრეწვის“ რეპრესიების სრული დოკუმენტები კიდევ სხვაგან, დღემდე „ტაბუდადებულ დოკუმენტებთან“ ერთად ინახება... მგონია, რომ ჩემი ნაპოვნი ეს საქალაქდებები, ოდესღაც, ვიღაცის არათანამიმდევრულად, სახელდახელოდ შეკრული და შეგნებულად მივიწყებული - რომელიც შემთხვევით გადარჩა.

„სახკინმრეწვის“ რევიზიის ამბავი, სინამდვილეში ხომ მთელი ეპოქის უბედურების მატარებელია. უცნაურია, ამ მოვლენებიდან ათეული წლები ისე გავიდა, ამის შესახებ ზუსტი ინფორმაცია და რეალური ფაქტები ბოლომდე გასაიდუმლოებული დარჩა.

ქართველმა კინემატოგრაფისტებმა ამ თემაზე ხმამაღლა ლაპარაკი ვერ შეძლეს (ან არ მოინდომეს). ისტორიას არასდროს,

¹⁵ სცსა, ფონდი 297, ანაწერი 1, საქმე 1344.

არსად და არავინ ახსენებდა, არავის უყვებოდნენ, მაგრამ შემთხვევით გადარჩენილმა ფურცლებმა სასტიკი დანაშაულის კვალი ბოლომდე მაინც ვერ გააქრო.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- საქართველოს უახლესი ისტორიის ცენტრალური სახელმწიფო არქივი (შემდეგში სუიცსა), ფონდი 297, ანაწერი 1, საქმე 223.
- სუიცსა, ფონდი 297, ანაწერი 1, საქმე 131.
- სუიცსა, ფონდი 297, ანაწერი 1, საქმე 1344.
- საქართველოს შინაგან საქმეთა სამინისტროს აკადემიის არქივი (შემდეგში - შსს აკადემიის არქივი), რეპრესიების მსხვერპლთა მონაცემთა ბაზა.

ხელოვნებათმცოდნეობა

ნინო კვირიკაშვილი,
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს
სახელმწიფო უნივერსიტეტის
ხელოვნებათმცოდნეობის მიმართულების დოქტორანტი,
ხელმძღვანელი: ნატო გენგიური

სტატია იკვლევს შუა საუკუნეების ქართული ხუროთმოძღვრების ნიმუშის – ვალეს ტაძრის (X საუკუნე), აღმოსავლეთ ფასადზე განთავსებული განედლებული ჯვრების იკონოგრაფიასა და სემანტიკას ქართული შუა საუკუნეების ხუროთმოძღვრული მოქანდაკეობის კონტექსტში. კვლევა ეფუძნება რელიეფების მხატვრულ, სტილისტურ და თეოლოგიურ ანალიზს, რაც შესაძლებელს ხდის განისაზღვროს მათი საზრისი სიციცხლის ხისა და ხსნის სიმბოლიკაში.

შუა საუკუნეების ქართული ტაძრების სკულპტურული პროგრამის განხილვისას, ჯვრის მოტივი ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი კომპოზიციური და თეოლოგიური ელემენტია. რამდენადაც საქართველოში ჯვრის გამოსახულება, ადრეული ქრისტიანული ნიმუებიდან მოყოლებული (ბოლნისის სიონი, მცხეთის ჯვრის მცირე ტაძარი, ზღუდერი), უწყვეტად ჩნდება ეკლესიათა საფასადო დეკორში, მისი ფორმისა და საზრისის განვითარების ეტაპებზე დაკვირვება მნიშვნელოვანი ინფორმაციის მატარებელია და არსებითი საფუძველია შემოქმედებითი პროცესის ევოლუციის გასააზრებლად.

სწორედ ამ მიზნით სტატიაში თავმოყრილია ვალეს აღმოსავლეთ ფასადის განედლებული ჯვრების ფორმის მსგავსი ქართული პარალელები, რაც შესაძლებლობას გვაძლევს განვსაზღვროთ, რა პერიოდიდან გვხვდება მსგავსი ტიპის ჯვრები, რა ფორმითა და კონტექსტით რთავენ მათ ეკლესიის დეკორში, როგორ ვითარდება და რა სტილისტურ ტრანსფორმაციას განიცდის დროთა განმავლობაში.

წარმოდგენილი ანალიზი გვაძლევს საშუალებას, ვალეს ეკლესიის აღმოსავლეთ ფასადის განედლებული ჯვრები განვიხილოთ უფრო ფართო კულტურულ და მხატვრულ კონტექსტში – როგორც გარდამავალი საფეხურის ნიმუში ქართულ სკულპტურაში, მაკავშირებელი რგოლი ძველ ტრადიციებსა და ახალ მიდგომებს შორის.

რეზიუმე სარკმლის თავსართი აყვავებული ჯვრით - ვალეს ტაძრი (X საუკუნე)

საკვანძო სიტყვები: ვალეს ეკლესია, განედლებული ჯვრები, სიცოცხლის
ხე, შუა საუკუნეების ქართული პლასტიკა, რელიეფები

ქრისტიანული სკულპტურის კვლევისას ჯვრის სიმბოლური გამოსახულება ქართულ საეკლესიო ხუროთმოძღვრებაში მნიშვნელოვან ადგილს იკავებს. ბოლნისის სიონიდან მოყოლებული, ჯვრის გამოსახულებები, რომლებიც სხვადასხვა მახასიათებლითა და საზრისითაა დატვირთული, მრავლად გვხვდება. ამ სტატიის მიზანია ქართული ხუროთმოძღვრების ცნობილი ნიმუშის - ვალეს ტაძრის (X საუკუნე) აღმოსავლეთ ფასადის ჯვრების გამოსახულების კვლევა ეპოქის კონტექსტში, მათი კლასიფიცირება, მხატვრული მახასიათებლების გამოყოფა, საზრისის განსაზღვრა და პარალელური მასალის ანალიზი.

უნდა აღინიშნოს, რომ ვალეს ეკლესიის აღმოსავლეთ ფასადზე გადაკეთების კვალი არ შეინიშნება, ამას ადასტურებს დიდი ზომის, კარგად გათლილი კვადრების წყობა, შესაბამისად, რელიეფები თავდაპირველ ადგილასაა განლაგებული.¹

აღმოსავლეთ ფასადის ჯვრები

ვალეს ეკლესიის აღმოსავლეთ ფასადის სამკვეთლოსა და სადიაკვნეს სარკმლის თავსართი შემკულია განედლებული ჯვრის რელიეფებით. ორივე ჯვარი (სურ. 1, 2) ხასიათდება მსგავსი ელემენტებით: შესრულებულია კარგად დამუშავებულ ფართო, ქვიშისფერ მარტკუთხა ფილაზე. ორივე ჯვარს ახლავს სწორკუთხა მოჩარჩოება, რომელიც ქვედა მხარეს სარკმლის ღიობს მიუყვება და ცენტრში სარკმლის თაღოვან დაბოლოებას იმეორებს - ჯვრის ქვეშ, გორაკივით „საფეხურს“ ქმნის. კომპოზიცია მარტკუთხა მოჩარჩოებიდან ამოზრდილი მცენარეული ელემენტებით იკვრება, რომლებიც წვერებით ეხება ერთმანეთს.

¹ მეფისაშვილი, ვალეს, 1950, გვ. 34.

ჯვარს ორივე მხრიდან და ქვემოდან გეომეტრიული ჩუქურთმა მიუყვება, რომელიც გარდაიქმნება და სრულდება მცენარეული ელემენტებით, მის ცენტრში აღმართული ჯვარიც სადად დეკორირებულია მცენარეული ელემენტებით. წარწერა არ გვხვდება. ჯვრები თაღოვან ლილვზე ცენტრიდან ამოზრდილ სვეტზე დგას. ჯვრების რელიეფის დამუშავება მსგავსია.

ორივე რელიეფის მოჩარჩოება იდენტურია: სწორკუთხა, ამობურცულ კანტში ჩასმული ლენტოვანი წნული. წნული ორი ლენტისგან შედგება, თუმცა სამხრეთ სარკმლის წნული ჩრდილოეთ სარკმლის რელიეფის წნულისგან მცირედით განსხვავდება (მაგ. ჩრდილოეთი ჯვრის მოჩარჩოების წნულს დამატებით მცირე ფოთლებიც აქვს).

ორივე ჯვარი მსგავსი პროპორციებისაა: ქვედა მკლავი უფრო გრძელია დანარჩენ სამ მკლავზე. ის დამატებით, „ტარზეა“ დამყარებული, რაც ჯვარს ვერტიკალურად აქცენტირებულ პროპორციებს ანიჭებს. ჯვრის ცენტრში დისკოა, რომელიც წვრილკანტიან წრეშია ჩასმული. წრიდან ოთხივე მხარეს ამოწეული ხაზობრივი კანტი გადის და ოთხივე მხარეს სამკუთხედებით სრულდება. ოთხივე ნაწილი ერთი ზომისა და ფორმის ასეთივე ამოწეული კანტით ჩარჩოვდება, მკლავები ბოლოში ფართოვდება და წვერებში რგოლებით სრულდება.

ჩრდილოეთ სარკმლის რელიეფი უკეთაა შემორჩენილი და კარგად იკითხება დეტალები, ხოლო სამხრეთ სარკმლის რელიეფი შედარებით დაზიანებული და გამოქარულია, თუმცა მისი დეტალური ანალიზის საშუალებას იძლევა.

აღმოსავლეთ ფასადზე ჯვრის გამოსახვა ქართული ხუროთმოძღვრებისთვის სახასიათოა. რაც უკავშირდება მეორედ მოსვლის უამს ქრისტეს ჯვრის წინამძღოლობით.² რასაც თეოლოგიური საფუძველი აქვს და უკავშირდება ეფრემ ასურის სიტყვებს: *„როდესაც ხილულ სამყაროს ბოლო მოეღება და აღმოსავლეთით ქრისტე გამოჩნდება, მას წაემძღვარება ჯვარი ისევე, როგორც ბასილევსს წინ მიუძღვის დროშა“*.³

ჯვრების აღმოსავლეთ ფასადზე განთავსების ერთ-ერთი ადრეული ნიმუში ბოლნისის სიონზე შემორჩა, უფრო გვიან ვხვდებით

² Elizbarashvili, Giviashvili, Architecture. 2023, pg. 56.

³ ჯობაძე, ადრეული, 2007, გვ. 48-49.

გურჯაანის ყველაწმინდაში (VIII-IX საუკუნეები), ხოლო ტაო-კლარჯეთის ადრეულ ეკლესიებში (პარეხთა, ნუკას საყდარი, ოპიზა, დოლისყანა) ჯვრები აღმოსავლეთ ფასადზე აღარ კეთდება, არამედ, მხოლოდ X საუკუნის მეორე ნახევრიდან და XI საუკუნის დასაწყისში ჩნდება კვლავ ჯვრები აღმოსავლეთ ფასადზე (იშხანი, ტბეთი).⁴ XI საუკუნეში გრძელდება უკვე მონუმენტური ჯვრის გამო-სახვა აღმოსავლეთ ფასადზე (ნიკორწმინდა, სამთავისი).

ქრისტიანულ ღვთისმეტყველებაში განედლებული ჯვრის საზრისი უკავშირდება სიცოცხლის ხეს, რომელიც აერთიანებს თავად ჯვრის წინა სახესა და სიცოცხლის ხეს (ხე ცხოვრებისა). იოანეს სახარების (11:25) მიხედვით, სიცოცხლის ხე თავად ჯვარცმული იესოს სამეფო ტახტია, რომელიც ამბობს: „მე ვარ აღდგომა და სიცოცხლე“, რომელიც სძლევს ბოროტებას, სიკვდილსა და ცოდვას.⁵ სიცოცხლის ხისა და ჯვრის შერწყმით მიღებული განედლებული ჯვარი სატრიუმფო ხასიათის მატარებელია, რამდენადაც გამოხატავს სიცოცხლის, აღდგომისა და ხსნის იდეას. ძირითადად გამოსახვენ კარის ფრთებზე, მინიატიურებში ჩართულია წიგნის საწყის გვერდებზე და თავის დასაწყისში, ეს შესაძლოა აიხსნას, როგორც დასაწყისის, შესვლის იდეა საკრალურ, წმინდა სივრცეში, იგივე მიახლება სიცოცხლის ხესთან (იოანე, 22:14).⁶ განედლებულ ჯვარში ერთიანდება როგორც „ხე ცხოვრებისა“, ასევე „გოლგოთის ჯვარი“ და მეორედ მოსვლის მაუწყებელი ჯვრის ხატება.⁷

მცენარეულ მოტივში ვაზი ქრისტეს სიმბოლოს გამოსახავს – „მე ვარ ვაზი ჭეშმარიტი, და მამაჩემი მევენახეა“ (იოანეს სახარება, თავი 15:1⁸). ვაზის ორნამენტული მოტივის შერწყმა ჯვართან ხშირია როგორც ქართულ, ასევე კაპადოკიის ადრეული ეკლესიების მოხატულობის პროგრამაში, რაც სამოთხის თემაზე მიგვიბრუნებს.⁹

რაც შეეხება ჯვრის ფორმას – წაგრძელებული, ბოლოებგაფართოებული მკლავები, რომლებიც წრეებით სრულდება მკლავთა ორივე კუთხეში, საკმაოდ გავრცელებულია და ხშირად გამოიყე-

⁴ ჯობაძე, ადრეული, 2007, გვ. 49.

⁵ იოანეს სახარება, თავი 11.

⁶ Bandmann, Braundels, Kollwitz, Lexikon, 1994, pp. 166-170.

⁷ კვაჭატაძე, წმ. ნიკოლოზის, 2007, გვ. 140; სხირტლაძე, ადრეული, 2008, გვ. 59; Bandmann, Braundels, Kollwitz, Lexikon, 1994, pp. 263-266.

⁸ იოანეს სახარება, თავი 15.

⁹ სხირტლაძე, ადრეული, 2008, გვ. 59-62.

ნება ჯვრის რელიეფებში.¹⁰

პარალელების მოძიებისას ვალეს აღმოსავლეთ ჯვრების ფორმის მახასიათებლებით (ქვედა მაღალი მკლავი, მკლავების ბოლოების გაფართოება კიდებისკენ) ვიხელმძღვანელებ და დავინტერესდით, თუ რა პროცესს გადის და როგორ ვითარდება ის. ქრონოლოგიური სურათის შექმნით შევეცდებით განვსაზღვროთ ვალეს ჯვრების კონკრეტული პერიოდი.

როგორც უკვე აღვნიშნე, პირველი შემორჩენილი მაგალითი **ბოლნისის სიონში** (V საუკუნე) გვაქვს. როგორც ვიცით, აქ ეგრეთ წოდებული ბოლნური ჯვრები¹¹ – ტოლმკლავა, წრიულ მოჩარჩოებაში ჩასმული ჯვრები, საკმაო რაოდენობით შემორჩა. თუმცა ბოლნისის სიონის ეკლესიაშივე ფიქსირდება მეორე სახის ჯვრებიც – რომელთაც ვერტიკალურად აქცენტირებული პროპორციები აქვთ მოკლე განივი მკლავების გამო (ტაბ. 1). წაგრძელებული ჯვრების ეს ფორმა საწყისი ეტაპია და სრულიად მინიმალური ფორმითაა გამოსახული კაპიტელებზე, მათი მკლავების ზედაპირი გლუვია, არ არის დამუშავებული და ვალეს ჯვრების უძველესი ქართული პარალელია ვერტიკალურად აქცენტირებული პროპორციებითა და ბოლოებისკენ მკლავებგაფართოებული აგებულების გამო. ერთ-ერთი კაპიტელის ორნამენტში ჩართულია ასეთი სახის სამი ჯვარი. ეს გოლგოთას სამი ჯვრია, ანუ ჯვარცმის სიმბოლური გამოხატულება.¹² ხოლო სანათლავში, კაპიტელზე წარმოდგენილი ჯვრები (ტაბ. 1.1, 1.3) აღდგომის საზრისის მატარებელია, რაზეც ქვედა რეგისტრში არსებული მცენარეული ელემენტები, მეორე შემთხვევაში კი ფარშევანგები მიუთითებენ.

¹⁰ აღნიშნული ფორმა – Крест четвероконечный «наплевидный» (ბიზანტიური მინიატიურა, მოსკოვი, 1977, ტაბულა 30), II ს-ის ბერძნული სახარების მიხედვით ჯვრის ეს ფორმა გამოსახავს ჯვარცმის შემდეგ ქრისტეს სისხლით გაჟღერებულ ჯვარს, რომელიც ცოდვასთან ბრძოლის სიმბოლოდ იქცა (ლუკა 22:44). ხოლო როდესაც ჯვარზე სისხლი გადმოიღვარა (იოანე 19:34), ეს მაგალითი მორწმუნეთათვის სიკვდილამდე ბოროტებასთან ბრძოლის მოწოდებად იქცა. „მას (მაცხოვარს), რომელმაც შეგვიყვარა და თავისი სისხლით გვისწა ჩვენი ცოდვებისაგან“ (გამოცხადება 1:5). Кузнецов, История, 1997, ст. 44–45.

¹¹ მუსხელიშვილი, ბოლნისი, ტ. III, 1938, გვ. 311–376; ჩუბინაშვილი, ქართული, 1936, გვ. 38.

¹² გ. ჩუბინაშვილი, იქვე.

ჯვრის ამ ფორმის შემდგომ განვითარებას ვხედავთ მცხეთის ჯვრის მცირე ეკლესიაში (545-586 წლები),¹³ ზღუდერის ეკლესიაში, (VI-VII საუკუნეები),¹⁴ წრომსა (626-634/5 წლები) და არმაზში (864 წელი)¹⁵ (ტაბ. 2).^{16,17} სამივე შემთხვევაში ჯვრის მკლავებს ემატება წრეები თითოეული მკლავის წვეტზე, ხოლო დასმული ტარის ბოლოდან გამოსული მცენარეული ელემენტი ამკობს. როგორც ჩუბინაშვილი აღნიშნავს, ამ ჯვრებს აერთიანებთ ახალი დეკორატიული პრინციპის გამოყენება, ხოლო წრომი მის განვითარებას გვთავაზობს.¹⁸ წრომისა და ზღუდარის შემთხვევაში უკვე მკვეთრად არის ჩამოყალიბებული და გამოხატული ის ფორმები, რაც ბევრ საერთოს პოულობს ვალეს ჯვრის რელიეფებთან - ჯვრის მკლავების მოქნილი და არა სწორი ფორმა, ბოლოებში დასრულებული წრეებით, სამკუთხედ ფორმებად ჩაკვეთილი მკლავებით.

სწორედ ეს მაგალითები შეიძლება ჩაითვალოს ეკლესიებზე არსებული განედლებული ჯვრების პირველ მაგალითებად და, ფორმიდან გამომდინარე, ვალეს აღმოსავლეთ ფასადის ჯვრის რელიეფების წინამორბედებად.

შემდგომ პერიოდში, კერძოდ, X საუკუნეში, უკვე გვაქვს ისეთი ნიმუშები, სადაც აღმოსავლეთ ფასადის პასტოფორიუმების სარკმლებია შემკული განედლებული ჯვრის რელიეფებით. ჩვენ შევარჩიეთ ნიმუშები, რომლებიც ზუსტადაა დათარიღებული.

ესენია: ერედვის წმ. გიორგის ეკლესია (906),¹⁹ ერედვის ბერის

¹³ გ. ჩუბინაშვილი, მცხეთის ჯვრის მცირე ტაძარი, ტფ. უნივ. მოამბე, II, 1922-23, გვ. 51.

¹⁴ ლ. რჩეულიშვილი, ქართული ხუროთმოძღვრების სამი უცნობი ძეგლი, Ars Georgica 2, Tb. 1948, გვ. 44.

¹⁵ Меписашвили Р. Цинцадзе В. Архитектура нагорной части исторической провинции Грузии — Шида Картли. 1975 გვ. 20.

¹⁶ გ. ჩუბინაშვილი, მცხეთის ჯვრის მცირე ტაძარი, ტფ. უნივ. მოამბე, II, 1922-23, გვ. 51-65.

¹⁷ მოხატულობებში მსგავსებები იკვეთება ატენის სიონის ანიკონურ მოხატულობაში (VII ს.), სადაც ჯვრები სწორედ სხენებულ ფორმას იმეორებს და ასეთივე განედლებული მოტივით არიან გამოსახულნი. თ. ვირსალაძე, ატენის სიონის მოხატულობა, ქართული მხატვრობის ისტორია, თბ. 2007, გვ. 103-202. ასევე საინტერესო მსგავსებაა სინასოსის წმ. ბასილის ეკლესიის (კაპადოკია) სამხრეთ კედლის სქემაში ჩასმულ განედლებულ ჯვართან. ზ. სხირტლაძე, ადრეული შუა საუკუნეების კედლის მხატვრობა, თელოვანი ჯვარპატიოსანი, თბ. 2008, გვ. 59.

¹⁸ ჩუბინაშვილი გ., ქართული ხელოვნების ისტორია ტ.1, ტფ. 1936, გვ. 162.

¹⁹ საქართველოს ისტორიისა და კულტურის ძეგლთა აღწერილობა, V ტომი, 1990, გვ. 168-169.

საყდარი (X საუკუნის შუა ხანები),²⁰ დირბი (957-967),²¹ დისევის ძელიცხოვრის ეკლესიის (X საუკუნე)²² აღმოსავლეთ სარკმლის რელიეფი,²³ პარხალი (961-973),²⁴ ზემო-სკრა (X საუკუნე),²⁵ ჯაყისმანის მთავარი ეკლესია (993),²⁶ ხცისი (1002).²⁷ ყველა დასახელებულ ეკლესიაში ჯვრიანი რელიეფები ჩასმულია სარკმლის თავსართად. წინა პერიოდის ნიმუშებისგან განსხვავებით, უფრო მდიდრულადაა გაფორმებული, დამატებული აქვს გარკვეული დეტალები, მაგალითად, სადა მოჩარჩოება (დირბი), პატარა ნახევარსფეროები მკლავებს ზემოთ (ბერის საყდარი) ან ფართოდ, ფილის მთელ ზედაპირზე გაშლილი ყლორტები (პარხალი, ტაბ. 3). რელიეფების ორნამენტიკა მცენარეული მოტივებითაა, ჯვრის ფორმა ცენტრიდან გამოსული ტოლი მკლავებით იქმნება, რომლებიც ბოლოებში ფართოვდება და მათი ბოლოები დეკორირებულია წრეებით. აღნიშნულ ნიმუშებს სწორედ ეს საერთო მახასიათებლები აქვთ, რაც აერთიანებთ ვალეს ეკლესიის აღმოსავლეთი ფასადის ჯვრებთან.

ვალეს მსგავსად, პარხალის ჯვრის რელიეფში შეინიშნება სარკმლის ნახევარწრის კომპოზიციის ნაწილად ქცევა: აქ სარკმლის ზედა, ნახევარწრიულ მოჩარჩოებას ორნამენტული წნული იმეორებს. სწორედ მასზეა დამყარებული ჯვარი; რელიეფები შესრულებულია კარგად დამუშავებულ თლილ ფილებზე. ცენტრში აღმართული ჯვრის გარშემო მოჩარჩოება შესრულებულია მცენარეული მოტივებით. ჯვრის ფორმა ცენტრიდან გამოსული ტოლი

²⁰ Меписашвили, Цинцадзе, Архитектура, 1975, с. 64.

²¹ გაგოშიძე, ჩიხლაძე, დირბის, 2006, გვ. 31.

²² დირბისა და დისევის რელიეფების შემთხვევაში აყვავებული ჯვრის საზრისი კონკრეტულ დანიშნულებას იძენს და როგორც გაგოშიძე აღნიშნავს, ედემის ბაღში დარგული აყვავებული ჯვრის სახით წარმოდგენილი სიცოცხლის, ხის განასახიარებას, ხოლო წრეში წარმოდგენილი ქტიტორი, სამოთხესთან ახლოს გამოსახვით, შესაძლოა გარდაცვლილი ქტიტორის გამოსახულება იყოს, გ. გაგოშიძე, ჩიხლაძე, დირბის, 2006, გვ. 24.

²³ Меписашвили, Цинцадзе, Архитектура, 1975, с. 99-101; შმერლინგი, ქართული, 1954, გვ. 45.

²⁴ ჯობაძე, ადრეული, 2007, გვ. 215.

²⁵ შმერლინგი, ქართული, 1954, გვ. 37; თაყაიშვილი, არქეოლოგიური, 1907, გვ. 64; ზაქარაია, შიდა ქართლის, 1959, გვ. 201-232.

²⁶ Такайшвили, Известия, 1907, ст. 66-68.

²⁷ საქართველოს ისტორიისა და კულტურის ძეგლთა აღწერილობა, V ტომი, 1990, გვ. 460.

მკლავებით იქმნება, რომლებიც ბოლოებში ფართოვდება და მათი ბოლოები დეკორირებულია წრეებით.

საინტერესოა რეგიონში ვაღეს სიახლოვეს მდებარე, X საუკუნის ტაძრებზე გამოსახული განედლებული ჯვრის რელიეფების რამდენიმე მაგალითის მიმოხილვაც. მაგალითად, **კუმურდო (964)**,²⁸ **ბავრა (X საუკუნე)**,²⁹ **საღამოს ეკლესია (X საუკუნე)**³⁰ და **ჯაყისმანი (993)**.³¹

ვაღეს ჯვრებთან აღნიშნულ მაგალითებს ცოტა საერთო აქვთ, პარალელურად მხოლოდ საზრისის თვალსაზრისით განვიხილავ. მაგალითად, კუმურდოს რელიეფების ფორმა განსხვავებულია – ჯვრის მკლავებს სწორი ფორმა აქვთ და ბოლოებში არ ფართოვდება, თუმცა, ვაღეს მსგავსად, სრულდება წრეებით. სარკმლის თაღს იმეორებს წნული, რომელზეც ჯვარია ამოსული, ეს ორივე საერთო წნულითაა შემდგარი. შესრულების მანერაც განსხვავებულია, კუმურდოს შემთხვევაში ფაქიზად დამუშავებული ფორმებია, უფრო მონუმენტური და აქცენტირებულია. ჯაყისმანის რელიეფიც სრულიად განსხვავებულია, ტიმპანს სრულად ითვისებს მცენარეული ელემენტები და ჰაეროვნად ავსებს სივრცეს. აქ არ გვხვდება ჯვრის გამოკვეთილი ფორმა ვაღეს მსგავსად, არამედ ისეა ჩაფიქრებული, რომ ჯვარი ოთხივე მკლავიდან იტოტება და გადადის მცენარეულ ელემენტში, შესაბამისად, ჯვარი და მცენარე ერთ მთლიანობას წარმოადგენს.

ამ მაგალითებიდან ჩანს, რომ X საუკუნის მეორე ნახევარი ამ რეგიონში ძიებების პერიოდია, ოსტატის ამოცანაა შექმნას სრულიად ახლებური განედლებული ჯვრის ფორმა. როგორც ჩანს, X საუკუნის სამცხე-ჯავახეთში აინტერესებთ აღდგომის, სიცოცხლის განახლების, მეორედ მოსვლის იდეა, რომლის მნიშვნელოვანი სიმბოლოც განედლებული ჯვრებია.

XI საუკუნიდან ჯვრის გამოსახვის მიდგომები იცვლება – მცირდება საფასადო მორთულობა და მონუმენტური ჯვარი დომინან-

²⁸ გუნია, კუმურდოს, 2019, გვ. 18. ეკლესიის აგების თარიღი მითითებულია მის სამშენებლო წარწერაში, იქვე, გვ. 18

²⁹ ბერძენიშვილი, ელიზბარაშვილი, ვაჩიშვილი, ჩაჩუნაშვილი, ჯავახეთი, 2000, გვ. 55.

³⁰ იქვე, გვ. 23.

³¹ Уварова, Христианские, 1894, ст. 94-96; Такайшвили, Известия, 1907, ст. 66-68; სილაგაძე, ჯაყისმანის, 2011, გვ. 95-119.

ტურ ადგილს იკავებს (სამთავისი, 1030 წელი).³² სამთავისის აღმოსავლეთ ფასადის ლაკონური და მკაცრად ჩამოყალიბებული რელიეფური კომპოზიცია პოპულარული ხდება და ფეხს იკიდებს მომდევნო პერიოდის განმავლობაში.

ვალეს აღმოსავლეთ ფასადზე წარმოდგენილი განედლებული ჯვრებისა და მისი პარალელური მასალის შესწავლამ მნიშვნელოვანი ინფორმაცია მოგვცა.

VI-VII სს-ის ტაძრებში მთავარი ყურადღება ექცეოდა ეკლესიის არქიტექტურული ფორმების ძიებას და რელიეფები ტაძრის არქიტექტურის აქცენტებად გამოიყენებოდა (წრომი). ამ შემთხვევაში რელიეფების განაწილება გააზრებულად ხდება, რათა ეკლესიის ფორმა გამოკვეთოს და ფასადი „შიშვლად“ არ დარჩეს, დაისვას ერთგვარი აქცენტი იმ ნაწილზე, რომლის გამოკვეთაც ოსტატს სურს.

ვალეს შემთხვევაში რელიეფები უკვე არა მხოლოდ არქიტექტურული ფორმების აქცენტებად, არამედ მთლიანი ტაძრის საერთო მხატვრულ-შინაარსობრივი პროგრამის ორგანულ ნაწილადაა ქცეული.³³ ეს კი პერიოდის მახასიათებელი ნიშანია.

მეორე მნიშვნელოვანი დეტალი, რომელიც პერიოდის ცვლილებაზე მიუთითებს, მცენარეული ელემენტის განვითარებაა. თუ წრომისა და მცხეთის მცირე ტაძრის შემთხვევაში ორ-ორი მცენარეული ელემენტი გვაქვს, რომელიც ქვედა ტარიდან აქვს გამოზრდილი ჯვარს და მხოლოდ მასიური, თითო ფოთლით გამოიხატება, რომელიც გვერდით მკლავებს არ სცილდება. ხოლო ვალეს შემთხვევაში უკვე გართულებული ვერსია გვაქვს სახეზე: მცენარეული ელემენტი იტოტება და უკვე შემდეგ გადადის ფოთლოვან მოტივში, რომელიც აჩარხოებს ჯვარს. მცენარეული ელემენტის განვითარება და მისი ვარიაციები, მოყვანილი მაგალითებიდან ნათლად ჩანს. აღსანიშნავია ისიც, რომ ადრეული პერიოდის ორნამენტები აშკარად ასახავს სასანური ხელოვნების გავლენას, ხოლო ვალეს და მისი პერიოდის ტაძრებში მცენარეული მოტივი იძენს განსხვავებულ ხასიათს, რაც ვაზისებრი ხვიარებით გამოირჩევა. მცენარეული მოტივების მრავალფეროვანი ვარიაციები შეიძლება მიუთითებდეს უცხოური გავლენებისგან გათავისუფლები-

³² მეფისაშვილი, სამთავისის, 2001.

³³ ხუნდაძე, X ს-ის ხუროთმოძღვრული, 2017, გვ. 126-151.

სა და ეროვნულ ფორმათა ძიების პროცესზე. საინტერესოა ისიც, რომ ვაღეს შემთხვევაში განსაკუთრებულად აქცენტირებულია მცენარეული ელემენტი, ის ჩარჩოს ფუნქციასაც ითავსებს, რამდენადაც ქვედა მკლავიდან გამოსული ორივე ყლორტი მიუყვება ფილის კიდეებს და სწორედ მათი წვეტების შეერთებით ჩარჩოვდება რელიეფი. მსგავსი პარალელი მხოლოდ პარხალის რელიეფზე გვხვდება, სადაც მცენარეული ელემენტების კიდეები ჯვრის თავზე წვერებით ეხება ერთმანეთს. თუმცა პარხალის რელიეფს კიდეც ცალკე მოჩარჩოება აქვს, სადაც მეტად განვითარებული მცენარეული ელემენტები არა ვაღეს მსგავსი სქემატურობით, არამედ თავისუფალი ხვიარებით ავსებენ და სრულად ითვისებენ სივრცეს.

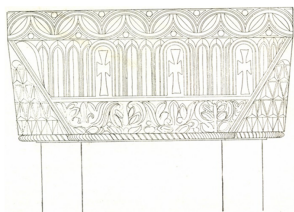
მოძიებული მაგალითების ანალიზი და შედარება გვეხმარება განვსაზღვროთ ვაღეს აღმოსავლეთი ფასადის ჯვრის რელიეფების სავარაუდო პერიოდი: ისინი შესრულებული უნდა იყოს X საუკუნის 60-იან წლებამდე. ეს დასკვნა ეფუძნება იმ ფაქტს, რომ სწორედ X საუკუნის 60-იანი წლებიდან იკვეთება როგორც სარკმლის საპირეების დეკორატიული ორნამენტით დამუშავება (მაგ. დარკვეთის წმ. გიორგის ეკლესია, კუმურდოს აღმოსავლეთ ფასადის ცენტრალური სარკმელი), ასევე ფასადების სიბრტყეთა გეომეტრიული თუ მცენარეული ორნამენტებით შევსების ტენდენცია და ფორმათა მეტად დამუშავება, სიბრტყეთა რბილი, ოვალური ხაზებით გადმოცემა (ხცისი). X საუკუნის ბოლოს და XI საუკუნის დასაწყისის მაგალითებში (ჯაყისმანი, ხცისი) კი უკვე გვხვდებით ისეთ ფორმებს, რომლებიც მრავალნაწილიანი, მდიდრული მცენარეული მოტივებით, დახვეწილი შესრულებით გამოირჩევა. აქ არის რელიეფის ზედაპირის ფენებად დამუშავება, გარკვეულად „პლანებად დაყოფა“, რაც აღნიშნული პერიოდის გამოკვეთილი მახასიათებელია. ამ თვალსაზრისით ჩემი და ნათელა ალადაშვილის მოსაზრებები ემთხვევა ერთმანეთს, რის მიხედვითაც, ვაღეს ტაძარი გარდამავალი ხასიათის ძეგლია, ის დგას ძველსა და ახალ მიდგომებს შორის და აჩვენებს ამ გარდამავალ პროცესს ძველიდან ახლისკენ.³⁴

³⁴ ალადაშვილი, ნიკორწმინდის, 1957, გვ. 59.



ჯვრის რელიეფური გამოსახულება პასტოფორიუმის სარკმელზე. ვალეს
ტაძრის აღმოსავლეთი ფასადი

ტაბ. 1: ბოლნისის სიონის ჯვრები.
V ს.



1.



2.



3.

1. სტუმბური ჩანახატი ერთ-ერთი სვეტისათვის ჩრდ. სტოპში
2. ამიკვეთილის ჯვრის ბაზილიკის მე-5 სვეტზე
3. კაპიტელის რელიეფი

ტაბ. 2: VI-IX სს.



4.

5.

6.

7.

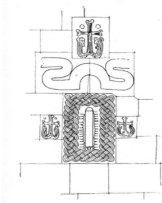
4. მცხეთის ჯვრის მცირე ტაძარი, ჯვრის რელიეფი ნიშაში, 545-586 წწ.

5. ზღუდური, აღმოსავლეთი ფასადი, VI-VII სს.

6. წიშოში, სამხრეთი ფასადი, 626-634/5 წწ.

7. არმაზი, დავის კარის ტიმპანის მორთულობა, 864 წ.

ტაბ. 3: X ს. -ის შუა ხანები



8.



9.



10.

8. ერეკლე, ბერის საყდარი, აღ. ფასადი, X ს.

9. დიორის ღვთისმშობლის ეკლესიის კომპლექსი, სამხ. კარის ტიმპანი, 957-967 წწ.

10. პარბალი, 961-975 წწ.

ტაბ. 4: X ს. -ის II ნახ. – XI ს. -ის დასაწყისი



11.



12.



13.

11. ნადარბაზევი, კარის ტიმპანი, X ს.

12. ხვისი, წმიძიუთის ნათლისმცემლის ეკლესია, 1002 წ.

13. ხვისი, წმიძიუთის ნათლისმცემლის ეკლესია, 1002 წ.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ალადაშვილი ნ., ნიკორწმინდის რელიეფები: ფასადების სკულპტურის შესახებ შუა საუკუნეების საქართველოში, თბ., 1957.
- ბერძენიშვილი დ., ელიზბარაშვილი ი., ვაჩეიშვილი ნ., ჩახუნაშვილი ც., ჯავახეთი, ისტორიულ-ხუროთმოძღვრული გზამკვლევი, თბ., 2000.
- გაგოშიძე გ., ჩიხლაძე ნ., ღირბის ღმრთისმშობლის მიძინების მონასტერი, თბ., 2006.
- გუნია დ., კუმურდოს კათედრალი, თბ., 2019.
- ვირსალაძე თ., ატენის სიონის მოხატულობა, ქართული მხატვრობის ისტორია, თბ. 2007.
- ბაქარაია პ., შიდა ქართლის ციხე-სიმაგრეები, თბ., 1959.
- თაყაიშვილი ე., არქეოლოგიური მოგზაურობანი და შენიშვნანი, ტფ., 1907.
- კვაჭატაძე ე., წმ. ნიკოლოზის რელიეფური ხატი ანანურის ღმრთისმშობლის ეკლესიის სამხრეთ ფასადზე, საქართველოს სიძველენი N10, თბ., 2007.
- მაჩაბელი კ., ბოლნისის ქვაჯვარას კაპიტელის ორნამენტული დეკორის სისტემა: ქრონოსი N2, თბ., 2021.
- მეფისაშვილი რ., ვალეს ტაძარი და მისი აღმშენებლობის ორი ძირითადი პერიოდი, ქართული ხელოვნება: ქართული ხელოვნების ისტორიის ინსტიტუტის შრომები 3, თბ., 1950.
- მეფისაშვილი რ., სამთავისის ტაძრის აღმოსავლეთ ფასადის დეკორატიული მორთულობის თავისებურება, ქართული ხელოვნება N11, თბ., 2001.
- მუსხლიშვილი ლ., ბოლნისი, თბილისი, ენემიკის მოამბე, ტ. III, თბ., 1938.
- რჩეულიშვილი ლ., ქართული ხუროთმოძღვრების სამი უცნობი ძეგლი, Ars Georgica 2, Tb. 1948.
- საქართველოს ისტორიისა და კულტურის ძეგლთა აღწერილობა, V ტომი, თბ., 1990.
- სილაგაძე ნ., ჯაყისმანის მონასტრის მთავარი ეკლესია და მისი მომიჯნავე ნაგებობათა კომპლექსი, ივ. ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტის საქართველოს ისტორიის ინსტიტუტის შრომები III, თბ., 2011.
- სხირტლაძე ზ., ადრეული შუა საუკუნეების კედლის მხატვრობა, თელოვანი ჯვარპატიოსანი, თბ., 2008.
- შმერლინგი რ., ქართული ხუროთმოძღვრული ორნამენტი, თბ., 1954.

-
-
- ჩუბინაშვილი გ., მცხეთის ჯვრის მცირე ტაძარი, ტფ. უნივ. მოამბე, II, თბ., 1922-23.
 - ჩუბინაშვილი გ., ქართული ხელოვნების ისტორია ტ.1, ტფ., 1936.
 - ხუნდაძე, X ს-ის ხუროთმოძღვრული ქანდაკება, შუა საუკუნეების ქართული ქანდაკება, გიორგი ჩუბინაშვილის სახელობის ქართული ხელოვნების ისტორიისა და ძეგლთა დაცვის ეროვნული კვლევითი ცენტრი, თბ., 2017.
 - ჯობაძე გ., აღრეული შუა საუკუნეების ქართული მონასტრები ისტორიულ ტაოში, კლარჯეთსა და შავშეთში, თბ., 2007.
 - Bandmann G., Braundels W., Kollwitz J., Lexikon der Christlichen Ikonographie, Freiburger Graphische Betriebe, 1994.
 - Donabedian P., Spécificité typologique des khatchkars diasporiques: les petites plaques à croix murals, Armenia between Byzantium and the Orient, Leyden/Boston, 2020.
 - Elizbarashvili I., Giviashvili I., Architecture of Upper Svaneti, Convivium, 2023.
 - Кузнецов В. П., История развития формы креста, Краткий курс православной ставрографии, Москва, 1997.
 - Мепишашვილი Р., Цинцадзе В., Архитектура нагорной части исторической провинции, Грузии, 1975.
 - Уварова П., Христианские памятники, 1894.
 - Чубинашвили Г., Шмерлинг Р., Храмы в древних селениях Триалети – Олтиси и Тетри цкаро, თბ., ქართული ხელოვნება, ქართული ხელოვნების ინსტიტუტის შრომები 2, 1948.
 - Такайшвили Е., Известия Кавказского Отделения Императорского Московского Археологического Общества, вып. 2, Тиф., 1907.

ინტერნეტრესურსები:

- იოანეს სახარება თავი 11 - https://www.orthodoxy.ge/tserili/akhali_agtqma/ioane-11.htm 10/06/2025.
- იოანეს სახარება თავი 15 - https://orthodoxy.ge/tserili/akhali_agtqma/ioane-15.htm 10/06/2025.

ქეთევან ოჩიკიძე,
ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი,
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს
სახელმწიფო უნივერსიტეტის ხელოვნებათმცოდნეობის
მიმართულების ასისტენტი

რეზიუმე

ხახულის მთავარი ტაძრის (X საუკუნე) სამხრეთ პორტალზე წმინდა პეტრე კლიტითა და გასაღებით ხელში, სახარებისეული ნარატივის მიხედვით (მათე 16:18), სასუფეველის ბჭის მცველის ესქატოლოგიური სიმბოლოა და ამ მიმართებით პორტალს სასუფეველის კარის მნიშვნელობას სძენს, რომლის გავლით საკრალურ სივრცეში ვხვდებით. კარის ირგვლივ განლაგებული სხვა სკულპტურები (იონას ხსნა ვეშაპის მუცლიდან, ალექსანდრე მაკედონელის ამაღლება, გრიფონი, მამალი და სხვა), ფართო კონტექსტში გააზრებით, ხსნისა და აღდგომის თემას უკავშირდება, ტიმპანის „ჯვრის ამაღლება“ კი გამოსახულებებს ესქატოლოგიური იდეით აერთიანებს. თითოეული მათგანი ღრმა სიმბოლური მნიშვნელობის მატარებელია და პორტალთან კავშირში ორიგინალური მხატვრულ-თეოლოგიური აზროვნების ამკარა მაგალითს წარმოადგენს.

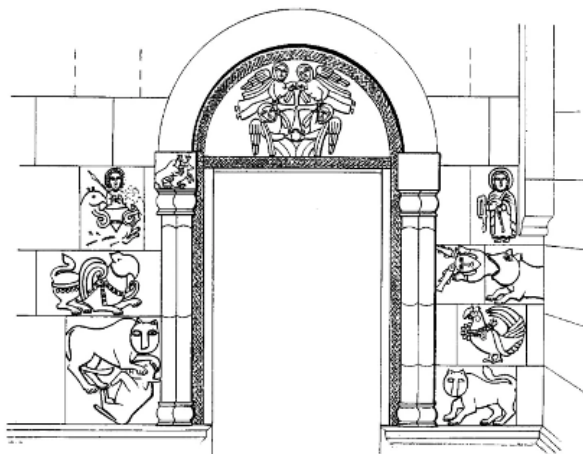
წმინდა პეტრეს ესქატოლოგიასთან კავშირი დადასტურებულია „დღე განკითხვის“ კომპოზიციაში მისი ჩართულობით, რისი არაერთი მაგალითიც შემოგვრჩა შუა საუკუნეების ქართულ მონუმენტურ მხატვრობაში. რელიეფებზეც პეტრესა და პავლეს ფიგურები დაკავშირებულია ქრისტეს მიერ მსჯავრის აღსრულების მომენტთან და, შესაბამისად, იმავე, ესქატოლოგიური შინაარსით არიან დატვირთულნი (გორა, დმანისის რაიონი, VI საუკუნე, ჯოისუბანი, X საუკუნე).

ხახულის პორტალზე მოციქულ პეტრეს ფიგურას იდეურ-შინაარსობრივი პარალელები ეძებნება აღმოსავლეთისა და დასავლეთის ქრისტიანული ქვეყნების ხელოვნებაში. კერძოდ, კარგადაა გამოკვეთილი მოციქულ პეტრეს, სამოთხის კარიბჭის მცველის, განზოგადებული, სიმბოლური სახე, რომელიც, ფართო გაგებით, აპოკალიფსის მისტერიასაც მოიცავს.

წმინდა კიბრე ხახულის (X საუკუნე) მთავარი ტაძრის პორტალის რელიეფი

საკვანძო სიტყვები: შუა საუკუნეების ქართული ქანდაკება, ხახულის
ტაძრის პორტალი, მოციქული პეტრე, სამოთხის კარის მცველი,
განკითხვის დღე, ესქატოლოგია

ისტორიულ ტაოში მდებარე ქართული ხუროთმოძღვრების ერთ-ერთი გამორჩეული ძეგლი, X საუკუნეში აგებული ხახულის ტაძარი, რელიეფური ქანდაკების შესანიშნავ ნიმუშებს შეიცავს. ფიგურული რელიეფები სიმბოლური სახეების მრავალფეროვნებით გამოირჩევა. მათი მნიშვნელოვანი ნაწილი მთავარი ტაძრის პორტალის ორივე მხარეს არის თავმოყრილი და ალექსანდრე მაკედონელის ამალლების, ფასკუნჯის, ხარზე ლომის თავდასხმის, წმინდა პეტრეს, წინასწარმეტყველ იონას გეშაპის მუცლიდან სასწაულებრივი ხსნის, მამლისა და ლომის სკულპტურულ გამო-სახულებებს მოიცავს, რომელთაც ტიმპანზე გამოკვეთილი ჯვრის ამალლების კომპოზიცია აერთიანებს (სურ. 1). აღნიშნული ფიგურ-



სურ. 1. ხახულის მთავარი ტაძრის სამხრეთი პორტალის რელიეფები

რები კარგად გააზრებულ თეოლოგიურ საფუძველზეა აგებული და ორგანულად ეწყობიან ტაძრის „რელიეფური დეკორის სკულპტურულ პროგრამაში, რომელიც ქრისტიანობის ტრიუმფის, აღდ-

გომის, ამალღებისა და ხსნის იდეას გადმოგვცემს“ და ამავდროულად, ესქატოლოგიური დატვირთვა აქვთ.¹ თითოეული გამოსახულების აღნიშნულ იდეებთან მიმართება კარგადაა შესწავლილი ქართულ ხელოვნებათმცოდნეობაში.²

ესქატოლოგიასთან პირდაპირ კავშირშია, კარის მარჯვენა მხარეს, ზედა რეგისტრში განთავსებული, პორტალისაკენ მიმართული წმინდა პეტრეს ფიგურა, დიდი ზომის ბოქლომითა და გასაღებით ხელში (სურ. 2). ხშირად სწორედ ამგვარი სახით წარმოგვიდგება მოციქული „ღღე განკითხვის“ იკონოგრაფიაში, სამოთხის კარის წინ, ფსიქოპომპის როლში – სამსჯავროს შემდეგ იგი მართალთ



სურ. 2. წმინდა პეტრე. ხახულის ტაძრის პორტალი, X ს.

სამოთხემდე აცილებს. მოგიერთ შემთხვევაში, წმინდა პეტრე გასაღების გარეშე ეგებება მართალთა დასებს სასუფეველის კართან.

პეტრე³ ქრისტეს ერთ-ერთი პირველი და საყვარელი, რჩეული მოწაფე, თავის მოძღვარს თან ახლდა მიწიერი ცხოვრების მანძილზე, იხილა მისი ფერისცვალება, სამგზის უარყო იესოს მოწაფეობა და აღიარა ის ღმერთის ძედ – „შენ ხარ ქრისტე, ძე ღმერთისა ცხოველისაჲ“ (მათე 16:16). ამის საპასუხოდ ქრისტემ მიუგო: „და მე გეტყვ შენ, რამეთუ შენ ხარ კლდე, და ამას კლდესაზედა აღვაშენო ეკლესიაჲ ჩემი, და ბჯენი ჯოჯოხეთისანი ვერ ერეოდიან მას. და მიგცნე შენ

¹ ხუნდაძე, ალექსანდრე, 2007, N 10, გვ. 55.

² იქვე, გვ. 49-64; ალადაშვილი, ხახულის, 2004, გვ. 10-11; Djobadze, 1992, pp. 149-152; Winfield, Some, vol. 31, pp., 1968, pp. 33-72.

³ მოციქულობამდე მისი სახელი იყო სიმონი, პეტრე მას უწოდა ქრისტემ, რაც ბერძნულად ნიშნავს „კლდეს“.

კლიტენი სასუფეველისა ცათაფსანი; და რომელი შეჰკრა ქუეყანასა ზედა, კრულ იყოს იგი ცათა შინა; და რომელი განჰჴსნა ქუეყანასა ზედა, ჴსნილ იყოს იგი ცათა შინა“ (მათე 16:18-19). მათეს სახარების ეს პასაჟი საფუძვლად დაედო „განკითხვის დღის“ კომპოზიციებში ცეცხლოვანი ქერუბიმის მიერ დაცული სამოთხის კარის მართალ-თათვის გამღები მოციქული პეტრეს მხატვრულ სახეს. იგი თავს-დება სამოთხეში მყოფი კეთილგონიერი ავაზაკის, აღსაყდრებული ღვთისმშობლის, „აბრაამის წიაღის“ გვერდით. ხშირად მოციქულს თან ახლავს ანგელოზი, რომელიც სამოთხის კარზე მიუთითებს.

სპილოს ძვლის „დღე განკითხვის“ ადრეულ კომპოზიციებში (IX და XI საუკუნის ნიმუშები ვიქტორისა და ალბერტის მუზეუმიდან) მართალთა ჯგუფს სამოთხისკენ ანგელოზი მიუძღვის. წმინდა პეტრე გასაღებით ან მის გარეშე, XI საუკუნიდან უკვე ჩანს ხელნაწერის მინიატიურებში (Paris gr. 74, XI საუკუნე), სინას მთის „საშინელი სამსჯავროს“ ხატზე (XII საუკუნე), ტორჩელოს მოზაიკურ კომპოზიციაში (XII საუკუნე) (სურ. 3) და ასე შემდეგ და საბოლოოდ იმკვიდრებს ადგილს იკონოგრაფიაში. ის რომანული და გოტიკური კათედრალების პორტალების გრანდიოზული ზომის „საშინელი



სურ. 3. მინდა პეტრე სამოთხის კართან. „განკითხვის დღე“. ტორჩელოს მოზაიკა, XII ს.

სამსჯავროს“ შემადგენელი ნაწილია ან კარიბჭის სიახლოვეს თავსდება (ოტენი (XII საუკუნე), ბაზელი (XII საუკუნე), ამიენი (XIII საუკუნე) (სურ. 4), ბურჟი (XIII საუკუნე), არლი (XII -XV საუკუნეები), პარიზი (XIII საუკუნე), ფრიბური (შვეიცარია, XIV საუკუნე) (სურ. 4), ვებლე (XII საუკუნე) და ასე შემდეგ).



სურ. 4. წმინდა პეტრე. ფრიბურის კათედრალი. XIV ს.

დასავლეთევროპული ქვეყნების საფასადო ქანდაკებაში მოციქული პეტრე ეკლესიის ფლობისა და რომის პაპის ძალაუფლების სიმბოლოდ მიიჩნევა და გასაღებით ხელში „განკითხვის დღისაგან“ განცალკევებითაც გამოისახება.

ქართული მონუმენტური მხატვრობის არაერთმა ძეგლმა შემოინახა მოციქულის ფიგურა „განკითხვის დღის“ კომპოზიციაში, ესენია: ატენი (XI საუკუნე), ბოჭორმა (XI საუკუნე), იკვი (XII საუკუნე), ბეთანია (XII საუკუნე), ახტალა (XIII საუკუნე), ტიმოთესუბანი (XIII საუკუნე), ჭულე (XIV საუკუნე) და სხვა.⁴

განსხვავებული მდგომარეობაა ფიგურულ რელიეფებთან მიმართებით. სახულის გარდა, წმინდა პეტრე გასაღებით გვხვდება

⁴ ჩამოთვლილ მოხატულობებში დასტურდება წმინდა პეტრეს ფიგურა სამოთხის კარის სიახლოვეს, თუმცა, ფრესკათა დაზიანების გამო, ყველგან ვერ დგინდება მისი ატრიბუტიკა.

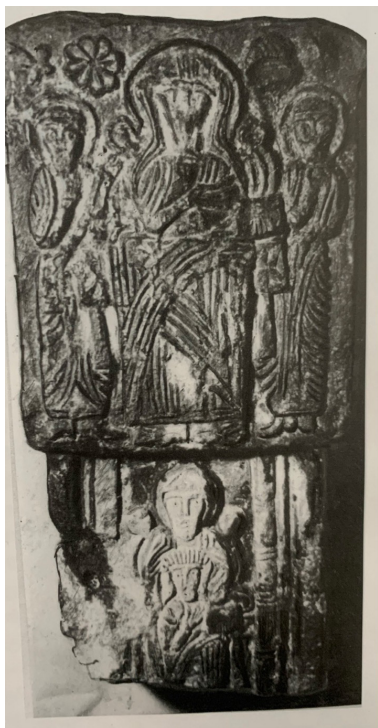
მხოლოდ ჯოისუბანში (X საუკუნე) (სურ. 5). მოციქულები პეტრე და პავლე მსაჯულ-ქრისტესთან ერთად უკანასკნელ მსჯავრს აღასრულებენ. ჯოისუბნის სარკმლის საპირეს ეს ნაწილი ასახავს ქრისტეს ტრიბუნალს, სადაც პეტრე გვევლინება როგორც სასამართლო პროცესის მონაწილე და ამავე დროს, სასუფეველის ბჭის გასაღების მფლობელი. უშუალოდ მის ქვემოთ, სხვა ფილაზე, მოთავსებულია მართლებისა და ცოდვილების სულთა (ან საქმეთა) აწონვის პროცესი. ფილებზე გამოსახულებათა ამგვარი განლაგება, ერთი შეხედვით, „დღე განკითხვის“ კლასიკურ კომპოზიციას მოგვაგონებს, სადაც მოციქული პეტრე წინ უძღვის მართალთა გუნდს სამოთხისკენ.



სურ. 5. წმინდა პეტრე გასაღებით. განკითხვა, ჯოისუბნის რელიეფი. X ს.

ჯოისუბნის მსჯავრის მსგავსი კომპოზიცია გამოკვეთილია ქვასვეტის კაპიტელზე (VI საუკუნე) სოფელ გორადან (დმანისის რ-ნი). აღსაყდრებულ ქრისტესთან ერთად, მოციქულების - პეტრესა და პავლეს შარავანდედიანი ფიგურებია,⁵ ყოველგვარი ატრიბუტის გარეშე (სურ. 6). სცენა ასახავს ქრისტეს სამსჯავროს სამფიგურიან ლაკონიურ იკონოგრაფიულ სქემას, რამდენადაც, ქრისტეს საყდარზე ჯდომა, უკვე არის მინიშნება სამსჯავროზე სამართლის

⁵ ჯავახიშვილი, ადრეული, 2014, გვ. 20-21.



სურ. 6. მოციქულები პეტრე და პავლე ქრისტე-მსაჯულთან ერთად. ქვასვეტის კაპიტელი სოფ. გორადან. VI ს.

აღსასრულებლად: „რამეთუ ჰყავ სამართალი ჩემი და მშავრი ჩემი, დასჯედ საყდართა ზედა, მსაჯულო სიმართლისაო“ (ფსალმუნი 9:4). ქვასვეტის მომიჯნავე წახნაგებზე არ არის „განკითხვის დღესთან“ უშუალოდ დაკავშირებული ისეთი გამოსახულება, როგორიცაა ხანდისის სტელაზე (VI საუკუნე), აღსაყდრებული ქრისტესკენ მიმართული საცეცხლურიანი ანგელოზი - აპოკალიფსის მომასწავებელი.⁶ გორას ქვასვეტის შემორჩენილ ფრაგმენტზე ჩვილადი ღვთისმშობლის, ასევე, ადორაციის ჟესტითა და ხელში ყვავილით საერო პირთა ფიგურები⁷ არ ეწინააღმდეგებიან კაპიტელის კომპოზიციის სამსჯავროდ გააზრებას. აღნიშნული სცენის პარალელს ვხედავთ V-VI საუკუნეების ბარბერიის ფირფიტაზე, ქრისტესა და მოციქულების მსჯავრის ერთ-ერთი უძველესი იკონოგრაფიული თემით.

ქრისტიანული აღმოსავლეთის ქვეყნებში, გორას ქვასვეტის მსგავსი სამფიგურიანი ცენტრალური კომპოზიცია VI საუკუნის ანტიოქიის კულტურული წრის სპილოს ძვლის სახარების ყდებზეა პარიზის ნაციონალურ ბიბლიოთეკასა და ეჩმიადინში (ინახება ერევანში, მატენადარანში),⁸ VII საუკუნის ნორავანქის სურბ-ასტ-ვაწაწინის ეკლესია-მავზოლეუმის მეორე სართულის კარის ტიმპანზე (ქრისტე-მსაჯული და მოციქულები გრაგნილებით). იკო-

⁶ აღსანიშნავია, რომ ხანდისისა და გორას ქვაჯვარებზე, აღსაყდრებულ ქრისტესთან გამოკვეთილია მზისა და მთვარის სიმბოლოები, მიმანიშნებელი მოვლენის ყოვლისმომცელობასა და საყოველთაოობაზე.

⁷ ჯავახიშვილი, სტელის, 1988, N8, გვ. 97-99.

⁸ Dalton, Byzantine, 911, pp. 207-208.

ნოგრაფიაში „დღე განკითხვისა“ ქრისტეს ტრიბუნალი ორზე მეტი მოციქულით წარმოდგენილია კასტორიის წმ. სტეფანეს ეკლესიის ნართექსის ფრესკაზე (IX-X საუკუნეები), ტორჩელოს მოზაიკაზე (XII საუკუნე), ქართული მონუმენტური მხატვრობის ძეგლებზე - გარეჯის უდაბნოს ქვაბული ეკლესიაში (X საუკუნე), ატენში (XI საუკუნე), ბოჭორმაში (XI საუკუნე), ტიმოთესუბანსა (XIII საუკუნე) და ასე შემდეგ.

წმინდა პეტრეს რელიეფური გამოსახულება, ქრისტესთან ერთად, ვალეს ტიმპანზე (X საუკუნე), მათთან ერთადაა პავლეც იყალთოს სამების (X საუკუნე) და გოგნის კანკელის (X საუკუნე)⁹ რელიეფებზე, სხვადასხვა კომპოზიციაში.

არსებული მასალის გაცნობა ცხადყოფს, რომ ქართული რელიეფური ქანდაკება პეტრე და პავლე მოციქულებს ქრისტე-მსაჯულის გვერდით უკვე VI საუკუნის ქვაკვარებზე გამოსახავს განკითხვის ლაკონიური ფორმულით, რომელსაც ღრმა ესქატოლოგიური პრინციპები ედო საფუძვლად. მოგვიანებით ამ იკონოგრაფიულ რედაქციას ჯოისუბნის მოქანდაკეც მიმართავს და X საუკუნეში „დღე განკითხვის“ შედარებით ვრცელ სურათს ქმნის, ამბატებს რა მსჯავრის ცენტრალურ კომპოზიციას ესქატოლოგიური დოგმატიკის შემცველ სკულპტურულ თემებს.

სიუჟეტურ კომპოზიციას თავს არიდებს ხახულის მოქანდაკე-ოსტატი და პორტალზე, დამოუკიდებელი ფიგურების სახით, ერთი შეხედვით ერთმანეთისაგან განცალკევებულად წარმოდგენილ გამოსახულებებს გარკვეული შინაარსობრივი კავშირით აერთიანებს. როგორც ზემოთ ითქვა, ესაა ქრისტიანობის დიდების, აღდგომისა და ესქატოლოგიური ხსნის იდეა. ამგვარი კომპოზიციური წყობა მეტი სიცხადით წარმოაჩენს გამოსახულებათა სიმბოლურ საზრისს. ალეგორიული მნიშვნელობის მქონე თითოეული ფიგურა ადრექრისტიანული ეპოქისათვის სახასიათო ხატოვანი მეტყველების პრინციპებს ექვემდებარება და, მხატვრული ღირსების გარდა, სიმბოლური ამროვნების სიღრმით გვიზიდავს.

ხახულის პორტალზე წმინდა პეტრეს განთავსებას საკრალური მნიშვნელობა აქვს. პორტალი აქ ტრადიციულად გაგებულია რო-

⁹ ერთი ვერსიით, გოგნის კანკელზე, ქრისტესთან ერთად, თავნი მოციქულთანი არიან, მეორე ვერსიის მიხედვით - წინასწარმეტყველები ენოქი და ელია. ამასთან დაკავშირებით იხ.: სარავა, კანკელის, 2013, კრ. XXIII, გვ. 197-206; კვაჭატაძე, უფლის, 2014, N 17, გვ. 131-143.

გორც სამოთხის კარი, სასუფეველის ბჭე, „რომელშიც მხოლოდ მართალნი შევლენ“.¹⁰ როგორც აღვნიშნეთ, პეტრე მოციქული გასაღებით „დღე განკითხვის“ იკონოგრაფიაში სწორედ სამოთხის ბჭესთან გამოსახება. გარდა ამისა, სახარების ტექსტიდან გამომდინარე, მაცხოვარი „კარიბჭესთან“ ასოცირდება, მისივე სიტყვებით – „მე ვარ კარი; ვინც ჩემით შევა, ცხონდება: შევა და გამოვა, და ჰპოვებს საძოვარს“ (იოანე 10:9). ის არის შუამავალი ადამიანსა და ღმერთს შორის, გზა ქრისტიანისა სასუფეველისკენ. აქ კარის ფუნქციური და სახისმეტყველებითი მნიშვნელობა გაერთიანებულია, მისი გავლით საკრალურ სივრცეში ვხვდებით, სამოთხის (საკურთხეველის) პირისპირ. ხახულის პორტალის ფიგურების ნაწილი ქრისტეს ანალოგად, ნაწილი კი აღდგომისა და ხსნის, ესქატოლოგიურ ნიშან-სიმბოლოდ მოიაზრება და თავისებურ მხატვრულ-თეოლოგიურ ნაშაგად გვევლინება.

პორტალზე არსებული მამლის ფიგურა, პეტრესთან მიმართებით, თვალნათლივ წარმოგვიდგენს ცოდვილის, რომელიც იწანიებს,¹¹ სიმბოლურ-თეოლოგიურ კონტექსტს და ორგანულად უკავშირდება სამოთხეში შესვლის იდეას.

ხახულის მსგავსად, ტაძრის პორტალის სამოთხის კარად და მათ ერთგვარ მცველებად მოციქულთა გააზრება, არაერთხელ მეორდება სომხური ტაძრების ფასადებზე – აღჯოცვანქის (XIII საუკუნე) დასავლეთი პორტალის მოციქულთა მონუმენტური გამოსახულებები – პავლე და პეტრე ხელში გასაღებით – კარიბჭისკენ არიან მიმართულნი¹² (სურ. 7), მრენის კათედრალის (VII საუკუნე) დასავლეთის ფასადზე პეტრე წელზე ჩამოკიდებული გასაღებითაა, გელარდის მონასტრის მავზოლეუმის (XIII საუკუნე) კარის სკულპტურულ შემკულობაშიც მოციქულები არიან (სურ. 8).

ხახულში ყურადღებას იპყრობს პეტრეს არატრადიციული იკონოგრაფიული ტიპი – მის მოპირდაპირედ განთავსებული აღექსანდრე მაკედონელის მსგავსად, ის ხვეულთმიანი და უწვერული ახალგაზრდა ჭაბუკია, ეს კი ეწინააღმდეგება ქრისტიანულ იკონოგრაფიაში გავრცელებული მოციქულის იერს. ატრიბუტები უეჭველს ხდის ფიგურის სწორედ წმინდა პეტრესთან იდენტიფიცირებას.¹³

¹⁰ ჯობაძე, ადრეული, 2007, გვ. 174-175.

¹¹ LCI, 1994, vol. 2, pp. 204-2010.

¹² Закарян, Образы, 1983, გვ. 6.

¹³ დ. ვინფილდის მოსაზრებით, გამოსახული ფიგურა შესაძლოა ეკუთვნოდეს



სურ. 7. მოციქულები პეტრე და პავლე.
აღვოცვანქის მონასტრის პორტალი. XIII ს.



სურ. 8. მოციქულები პეტრე და პავლე.
გელარდის ეკლესიის პორტალი. XIII ს.

ჩვენს ხელთ არსებული მასალის გათვალისწინებით, აღნიშნული ნიმუშის გარდა, სხვა ამგვარ გამოსახულებას ვერ დავასახელებთ. მისი სახით ქართულმა რელიეფურმა ქანდაკებამ წმინდა პეტრეს უნიკალური და საინტერესო მაგალითი შემოგვინახა.

რელიეფის შესრულების სტილური მახასიათებლები მისი შექმნის პერიოდის ამოცანებს პასუხობს. ფიგურის პირობით-სიბრტყობრივი გამოსახვისა და ასიმეტრიულობის მიუხედავად, შეიმჩნევა სხეულის მოდელირებისა და ცალკეული ფორმების გადმოცემაში დეკორატიული ელემენტების გამოყენებისაკენ სწრაფვა. ქსოვილის დენადი და მოქნილი აბრისი კომპოზიციური დასრულებულობის შეგრძნებას იწვევს და ფიგურას გამომსახველობას მატებს. აღნიშნული ტენდენციები გამოარჩევს მას წინა ეპოქის კუთხოვანი და პრიმიტიული რელიეფური ნიმუშებისაგან,

ამრიგად, ხახულის პორტალზე მოციქული პეტრე წამოგვიდგება კარიბჭის მცველის განზოგადებული, სიმბოლური სახით. ფართო გაგებით, ის საკუთარ თავში მოიცავს აპოკალიფსის მისტერიას და განკითხვის დღის საბოლოო შედეგზე მიუთითებს. სამოთხეში დამკვიდრების ამგვარი ლაკონიური ფორმით ასახვა თემის ინტერპრეტირების საშუალებას გვაძლევს. ვფიქრობთ, რელიეფის პორტალზე გამოსახვა თეოლოგიურ-მხატვრული ამოცანების ორიგინალურად გადაწყვეტის შემთხვევაა. „განკითხვის დღის“ იკონოგრაფიულ სქემაში შემავალი მოციქულ პეტრეს ფიგურა კლიტითა და გასაღებით, კიდევ ერთი ეპიზოდით ამდიდრებს ქართულ მოქანდაკეობაში წარმოდგენილ ესქატოლოგიურ თემატიკას.

ღმრთისმშობელს, სამოთხის კართან მისი სიმბოლური კავშირის გამო, თუმცა, საბოლოოდ, მას მაინც პეტრედ მიიჩნევს. ამასთან დაკავშირებით, იხ.: Winfield, დასახ. ნაშრომი, გვ. 62.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Dalton O. M., Byzantine Art and Archaeology, Oxford, 1911.
- Djobadze W., Early medieval Georgian monasteries in historical Tao, Klarjeti and Shavsheti, Stuttgart, 1992.
- Lexikon der Christlichen Iconographie (LCI), Herausgegeben von Engebert Kirschbaum, Rom, Freiburg, Basel, Wien, 1968, 1994, vol. 2.
- Winfield D., Some Early Figure Sculpture from North-East Turkey, Journal of the Warburg and Courtauld Institutes, vol. 31, 1968.
- ალადაშვილი ნ., ხახულის ტაძრის სამხრეთი პორტალი, ქართული ხელოვნების ნარკვევები, თბ., 2004.
- ჯავახიშვილი გ., ადრეული შუა საუკუნეების ქართული მცირე ქანდაკება, თბ., 2014.
- ჯავახიშვილი გ., სტელის ფრაგმენტი სოფელ გორადან, საბჭოთა ხელოვნება, 1988, N 8, გვ. 96-100.
- ჯობაძე გ., ადრეული შუა საუკუნეების ქართული მონასტრები ისტორიულ ტაოში, კლარჯეთსა და შავშეთში, თბ., 2007.
- ხუნდაძე თ., ალექსანდრე დიდის ამბავება ხახულის ეკლესიის რელიეფზე, საქართველოს სიძველენი, 2007, N 10, გვ. 49-64.
- Закарян Л., Образы Петра и Павла в армянской монументальной скульптуре и их грузинские параллели, ქართული ხელოვნებისადმი მიძღვნილი IV საერთაშორისო სიმპოზიუმი, თბ., 1983.

ქორეოლოგია

ლევან ალიაშვილი,
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა
და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის
სისტენტ-პროფესორი

რეზიუმე

ქადაგობის რიტუალი ქართული ხალხური ქორეოგრაფიის კვლევის საკითხს განეკუთვნება. საკითხის ისტორია იწყება მთვარის კულტთან დაკავშირებით გამართული რიტუალური ქმედებით, რომელიც მე-20 საუკუნემდე შენარჩუნდა ქართულ რელიგიურ გააზრებაში. როგორც იკვეთება, ქადაგობის ინსტიტუტმა ერთგვარი ფორმაცია განიცადა და საკრალური სივრციდან უშუალოდ ადამიანის საცხოვრებელში გადმოინაცვლა.

ქადაგობის სპეციფიკურ სახეს ხევისურეთში ვხვდებით „ტალავართ აღების“ რიტუალის სახით, რომლის შესახებ მოგვითხრობს მელანია ბალიაური. რიტუალი წარმოადგენს მიცვალებულის წლისთავზე გამართულ სპირიტულ სეანსს, სადაც ჯგუფურად იძახებენ გარდაცვლილი ადამიანის სულს გამოძახება და „მისი პირით“ – ქადაგობენ.

აღნიშნული ქმედება მისტერიული ხასიათისაა, სადაც ქალები იღებენ ალკოჰოლს, რომლის შემდგომაც იწყება ზემოხსენებული სეანსი.

აღსანიშნავია, რომ ქადაგობის დროს ხატის „მონა ქალის“ და „მეენეს ქცევის მახასიათებლები იდენტურია, ორივე რელიგიური ექსტაზის საფუძველზე ახორციელებს მოქმედებას. რიტუალი მიმდინარეობს გუნდისა და პროტაგონისტის ურთიერთკავშირის საფუძველზე. ქმედების გამომსახველობითი საშუალებები და მისი შესრულების სპეციფიკა მჭიდრო კავშირშია ქართულ ქორეოგრაფიაში ფართოდ გავრცელებულ საცეკვაო ფორმასთან ფერხულს შიგნით წრეში მოთამაშის სახით.

კვლევა განაპირობა სხვადასხვა მეცნიერებთა შეხედულებებმა ხევისურთა რელიგიური გააზრებების შესახებ და უმთავრესად დიმიტრი ჯანელიძემ, რომელიც პირდაპირ ამტკიცებს, რომ აღნიშნული რიტუალი საფერხულო წესით სრულდებოდა.

ტალავართ ალეზა

(სპირიტუალური მოვლენა მისნურ საცეკვაო რიტუალში)

საკვანძო სიტყვები: *რიტუალი, ქადაგი, ტალავარი, მოტირალი, ქორეოგრაფია*

მისნური საცეკვაო რიტუალების ძირითად მახასიათებელს წარმოადგენს ცეკვის საშუალებით „ქურუმის“ ექსტაზში შესვლა და ქადაგობა. აღნიშნულ საკითხთან დაკავშირებით მრავალი ინფორმაციაა ხელმისაწვდომი როგორც ეთნოგრაფიულ, ასევე სახელოვნებო ლიტერატურაში, თუმცა, ქადაგობის შესახებ ყველაზე მკაფიო აღწერა მოცემულია ივანე ჯავახიშვილის ფუნდამენტურ ნაშრომში „ქართველი ერის ისტორია“ (ტომი I) სოფელ აწყურში დაფიქსირებულ „თეთრი გიორგობის“ მაგალითზე და ვერა ბარდაველიძის ნაშრომში „ივრის ფშავლები“. აღნიშნულ რიტუალს ვხვდებით თითქმის მთელ აღმოსავლეთ საქართველოში, მათ შორის, ხევსურეთშიც.

ხევსურეთში ქადაგობას დიდი ისტორია და ტრადიცია გააჩნია. „ქადაგნი“ მამაკაცებიც შეიძლება ყოფილიყვნენ და ქალებიც, თუმცა, რიგ შემთხვევებში, უპირატესობა ქალებს ენიჭებოდა. მამაკაცები, ძირითადად, ჯვარ-ხატებში ქადაგობდნენ, ხოლო ქალები – სახლში. თინა ოჩიაურის ცნობით: „სახლში ქადაგობა, ძირითადად, ქალ-ქადაგთა ფუნქციას შეადგენდა. შესაძლებელია იგი ჯვარში ქადაგად დაცემულიყო, მაგრამ მხოლოდ იმ ტერიტორიაზე, სადაც ქალებს უშვებდნენ“.¹

ქმედების ფუნქციონალობა ყველა შემთხვევაში იდენტურია, იგი ითვალისწინებს „რჩეულის“ (ქადაგის) მხრიდან ზებუნებრივ სამყაროში შეღწევას, იქ მყოფთა კეთილგანწყობის მოპოვებას, მათი ნებასურვილის ამ სამყაროში გაცხადებას.

თუ ჯვარ-ხატებში გამართულ ქადაგობაზე წმინდანთა ნების გაცხადებას ვხვდებით, სახლში ქადაგობისას საკრალური სუბიექტის ადგილს გარდაცვლილი ოჯახის წევრი იკავებს.

ხევსურთა რწმენით: „საიქიოს ყველაფერს ადრე გაიგებენ, თუ სამზეოს ვის რა მოელის. პირველად სულეთში გაარჩევენ სამზე-

¹ ოჩიაური, სარწმუნოების, 1954, გვ. 86.

ოს ბედ-იღბალს, სამშეოს საიქიოს განაჩენის თანახმად მოხდება ყველაფერი“.² სწორედ ამგვარ რელიგიურ გააზრებად უნდა ჩაითვალოს „ტალავართ ალების“ რიტუალი, რომელიც ამ რეგიონში არსებული ქადაგობის სპეციფიკური სახეობაა. აღნიშნული ითვალისწინებს ადამიანების მიერ ჯგუფურად გარდაცვლილის სულის გამოძახებას. ქმედება თავისი არსით სპირიტუალური სეანსია. „სპირიტების რწმენით, სპირიტული სეანსების გმირები, მედიუმები, შუამავლობენ დედამიწაზე მცხოვრებთა და გარდაცვლილთა სულთა შორის. სეანსის დროს ტრანსის (პათოლოგიური ძილის სახეობა) მდგომარეობაში ჩავარდნილი მედიუმები ლაპარაკობენ, წერენ და მოქმედებენ მათი „მაკონტროლებელი სულის“, – ჩვეულებრივ რომელიმე გამოჩენილი მიცვალებულის ან ერთ-ერთი დამსწრეთაგანის გარდაცვალებული ნათესავის „სულის“ სახელით“.³

მსგავსი ქმედება გვხვდება ხევსურეთში, რომელიც დაწვრილებით აქვს აღწერილი მეღანია ბალიაურსა და ნიკო მაკალათიას ნაშრომში – „მიცვალებულის კულტი არხოტის თემში“. როგორც იკვეთება, აღნიშნული რიტუალი მისტერიული ხასიათისაა, სადაც ხდებოდა ქალების შეკრება მიცვალებულისათვის განკუთვნილ ტაბლაზე, ალკოჰოლის მიღება და ხმით ტირილი.

„ხმით მოტირალის ტირილი ძალიან განსხვავდებოდა სხვების ტირილისაგან. ხმით ტირილი ყველას არ შეეძლო. ქალს რომ ხმით ტირილი დაეწყო, – უნდა „ატეხა“ ტირილი ისე, რომ ვითომ მას ძალაუვნებურად „მკვდარი ატირებდნენ“. სანამ მკვდარი დაუმარხავი იყო, ხმით ტირილის ახლად „ატეხა“ არ შეიძლებოდა, მაშინ ძველი ხმით მოტირლები ტიროდნენ. ხმით ტირილის პირველად ატეხა „ტალავართაზედ“ იცოდნენ, ტაბლის და სასმელების შემდეგ, განსაკუთრებით „საქნარში“, რადგან ქალები ლუდით და არყით ითვრებოდნენ. „ტალავართაზედ“ ქალების ტირილის დროს ვისაც ხმით ტირილის „ატეხა“ უნდოდა, დაიწყებდა ცახცახ-კანკალს, თავს აქეთ-იქით აქნევდა, იწყებდა ბარბაცს, ხელების ფშვნეტას, კბილების ღრჭენას; ვითომ სიტყვებს ვერ ამბობდა, არ უნდოდა, ხან მოქანცული მიესვენებოდა. როცა მოტირალი ქალები ამას შეამჩნევდნენ, ყველანი გაჩუმდებოდნენ და ელოდნენ, თუ რას ათქ-

² ბალიაური, მაკალათია, კულტი, ტ. III, 1940, გვ. 61.

³ ვასილიევი, მოვლენები, 1966, გვ. 41.

მეკინებდა მოტირალს მიცვალეზულის სული. ტირილის ამტეხი კი მეტად წვალობდა, ღმუილს დაიწყებდა, ხან გასაქცევად დაემზადებოდა, ქალები დაიჭერდნენ და ეტყოდნენ: „ქალო გამაილე ენა ნუ აწვალე, ნუ უტერ კბილთ, ანაბრივ შენ უნდისარ თავის მეენედ“. ასეთი სურათი რამდენჯერმე გამეორდებოდა, მიცვალეზულისათვის სახელს დასდებდნენ ყანწით არაყს, ლუდს და თუ სასმელი არ იყო „პურსატანთ“. სახელის მდები ქალი იტყოდა: „სადაც შენ ხარ (მიცვალეზულის სახელს იტყოდა), შენიმც სახმარი ას, ნუ აღონებ, გამაატანი ენაი შენს მეენეს“.

ამის შემდეგ ქალიც ამოიღებდა ხმას. პირველად მიცვალეზულის ენით დაიწყებდა ლაპარაკს. მაგალითად: „აძრახდი ჩემო მეენეო, ნუ დამაღონე სულეთიჩაო, ჩამიდევ წილი ტირილჩაო, მე შენ მინდისარ მეენედაო...“.⁴

ქალები თავად ეპატიჟებოდნენ ხმით მოტირლებს, მრავალგზის დაპატიჟების გარეშე, იგი არ იტირებდა. მოტირალის ტირილი მის იმპროვიზაციას ეყრდნობოდა, რადგან ყოველი მათგანი თავისებურად ტიროდა და ტექსტსაც თავისას ამბობდა.

„ხმით მოტირალს“ ტირილის დროს ჯოხი ან მიცვალეზულის ხანჯალი ეჭირა ხელში. ტირილის დროს ის თვალეზს ხუტავდა და ჯოხს (თუ ხანჯალს) ორივე ხელით ებჯინებოდა. ჯოხს ან ხანჯალს შუბლზე მიიდებდა, დაიქვითინებდა, მერე თავს მაღლა ასწევდა, სიტყვას იტყოდა, ისევ შუბლზე მიიდებდა, რაც ხელში ეჭირა და დაიქვითინებდა. ხმით ტირილის დროს ყველა გაჩუმებული იყო, არავინ არ ტიროდა ხმამაღლა; ხოლო როდესაც ხმით „მოტირალი“ ყოველი სიტყვის შემდეგ დაიქვითინებდა, მაშინ სხვა მოტირალი ქალებიც დაიქვითინებდნენ. ...ხმით მოტირალი როცა ტირილს გაათავებდა, თუ ხანჯალი ეკავა ხელში, იქ დადებდა, საიდანაც აიღო, თუ „მანდილის კანჭი“ ეკავა ხელში მანდილს გაისწორებდა“.⁵

თუ ზემოთ მოყვანილ აღწერას დავაკვირდებით, შეგვიძლია მკაფიო პარალელების გავლება ტრადიციული ფორმით ნაცნობ ქადაგობის რიტუალსა და „ტალავართ აღებასთან“:

1. ქმედების ფუნქციონალობა;
2. „რჩეულობის“ ინსტიტუტი;
3. ქადაგი ქალის ფსიქოლოგიური ასპექტი - „დატერილი“;

⁴ ბალიაური, მაკალათია, მიცვალეზულის, ტ. III, 1940, გვ. 39.

⁵ იქვე, გვ. 40.

4. ქადაგის ქცევის მახასიათებლები;
5. რიტუალის სამემსრულებლო ფორმა.

რიტუალის ფუნქციური დატვირთვის შესახებ ზემოთ მოკლედ აღვნიშნეთ – სხვა სამყაროში მყოფ სუბიექტთან კავშირის დამყარება კეთილგანწყობის მოპოვების მიზნით და მისი ნება-სურვილის სააქაოსთვის გაცხადება.

რელიგიური რიტუალის შემსრულებელს რომ განსაკუთრებული უნარები უნდა გააჩნდეს, ქალთა ყველა სახის საცეკვაო მისტერიაში იკვეთება. ზოგადად, განსაკუთრებით წარმართულ საწესრევულებო ქმედებებში, თვალშისაცემია გამორჩეული უნარების მქონე „პერსონა“ – თეთრი გიორგის რიტუალში ხატის რჩეული „მონა ქალი“, ბატონების რიტუალში სპეციალურად მოწვეული მებოდიშე, ლაზარობის რიტუალში ქალიშვილის შერჩევა, ამ შემთხვევაშიც ადგილი აქვს გამორჩეული უნარების მქონე ქალს, რომელსაც „მეწენე“ ან „მესულთანე“ ეწოდება. მსგავსი სახის ქმედებები გვხვდება უძველეს რელიგიებში შამანობის სახით.

აღნიშნულ საკითხს ზოგად-რელიგიურ კონტექსტში განიხილავს ნუნუ მინდაძე: „როგორც ცნობილია, შამანობა რჩეულობის ინსტიტუტის ყველაზე ადრინდელ საფეხურადაა მიჩნეული. მისთვის დამახასიათებელია როგორც სულის შესახლება, ისე სულის მიერ შამანის სხეულის დატოვება, შამანის სულის მოგზაურობა“.⁶ მინდაძის განმარტებას თუ დავეყრდნობით, აშკარაა, რომ ქადაგობის ეს სახეობა არქაული ბუნებისაა. პირველ კომპონენტს პირდაპირ პასუხობს ბალიაურის აღწერა, რომელშიც ნათქვამია, რომ „მეწენე“ გარდაცვლილის ენით ლაპარაკობს, რაც სხვა არაფერია, თუ არა მასში სულის შესახლება. რაც შეეხება შამანის სულის მოგზაურობას, ამ ნაწილშიც პირდაპირი პარალელის გავლება შეგვიძლია, რადგან მეწენე სულეთში მოგზაურობს.

მისნურ რიტუალში უმნიშვნელოვანეს როლს თამაშობს ქადაგი ქალის ფსიქოლოგიური ასპექტები, რასაც უდიდესი გავლენა აქვს საცეკვაო პლასტიკაზე და „შემსრულებლის“ ქცევის ხასიათზე. თუ დავაკვირდებით „ხატის მონობასა“ და „ტალავართ აღებას“, მათ ამ კომპონენტში მნიშვნელოვანი გადაკვეთის წერტილი გააჩნიათ.

⁶ მინდაძე ნ., ქადაგობის საკითხისათვის აღმოსავლეთ საქართველოს მთიანეთში, მასალები საქართველოს ეთნოგრაფიისათვის ტ. XXIII, „მეცნიერება“ თბ., 1987, გვ. 179-180.

„თეთრი გიორგობის“ დღესასწაულზე ქადაგი ხატის დაჭერილია, ხოლო „ტალავართ აღებაზე“ მას მკვდართა სულები „იჭერენ“.

ქადაგის ამგვარ ფსიქოლოგიურ მდგომარეობაზე მრავალი აღწერა მოიპოვება, რომელსაც გვთავაზობენ ივანე ჯავახიშვილი, ვერა ბარდაველიძე, ნიკოლოზ ხიზანაშვილი (ურბნელი), თინათინ ოჩიაური და სხვა. ზემოთ ჩამოთვლილ ავტორებზე დაყრდნობით, ცალსახად შეგვიძლია ვთქვათ, რომ „დაჭერაში“ იგულისხმება ადამიანის არაამქვეყნიური ძალების გავლენის ქვეშ ყოფნა.

„დაჭერილ დამიზნებულნი ხატის კარზე დღეობის დროს ქადაგად ეცემოდნენ, რასაც თან ახლდა ცეკვა და გალობა. ერთ-ერთი დაჭერილთაგანი, „ძალისელი გოგო“, როგორც სოფელ წილკნის მცხოვრები მელანია სტეფანიშვილი გვიამბობს, „დაეცემა“ ხოლმე. ერთ-ერთი ასეთი დაცემის შემდეგ, როდესაც მისმა საგვარეულომ სალოცავს სამჯერ შემოუარა სიმღერით, იგი წამოხტა და თავის ბიძაშვილთან ერთად ცეკვით შემოუარა ხატს“.⁷

ოჩიაურის ამ აღწერაში ნათლად იკითხება ქადაგის ფსიქო-ემოციური მდგომარეობა და მისგან გათავისუფლების გზა. როგორც იკვეთება, ამ შემთხვევაში დაცემას ციკლური ხასიათი აქვს. ხატის მონა აშკარად წვალობს (შევადართ ბაღიაურის შეფასებას) და მხოლოდ ნათესავების მხრიდან განხორციელებული საკრალური ქმედების საფუძველზე იკურნება. გარდა მიღებული მოცემულობისა, ამ ნაწილში აშკარაა გუნდისა და პროტაგონისტის ურთიერთგავლენა.

ამგვარ „დაჭერასთან“ დაკავშირებით ფრიად საინტერესო ცნობას გვაწვდის ვაჟა-ფშაველა, რომელიც, ჩვენი აზრით, კიდევ ერთხელ ნათელს ჰფენს „ტალავართ აღებაში“ აღწერილ ქადაგის ფსიქოლოგიურ მდგომარეობას: „სულის მკითხავი კი მკვდართა სულებს ჰყავსთ ტუსაღად დაჭერილი. ამან უნდა გამოიტანოს სულების სურვილი ანუ „პირის ქარი““.⁸

მივაქციოთ ყურადღება ზემოთ მოყვანილ აღწერას, სადაც ბაღიაური ამბობს, „უნდა აეტეხა ტირილი ისე, რომ ვითომ მას ძალაუნებურად მკვდარნი ატირებენ“. ამ ორ ციტატას შორის მტკიცე კავშირი აშკარაა. პირველი ის, რომ ქადაგობისათვის დამახასიათებელია არაამქვეყნიური ძალებისაგან ადამიანის „დაჭერა“ და მეორე – „ქურუმი“ გარდაცვლილთა სურვილს ახმოვანებს.

⁷ ოჩიაური, სარწმუნოების, 1954, გვ. 35–36.

⁸ ვაჟა-ფშაველა, თხზულებანი, ტ. VII, 1956, გვ. 54.

მსგავსი მოვლენა ცნობილია ანტიკური საბერძნეთისა და რომისათვის ფსიქომანტიის სახით (ფსიქომანტია – ბერძ. Psyche სული + mantia მკითხაობა) – სიზმრით ან მიცვალებულთა შემწეობით მკითხაობა, „სულის ორაკული“; ადგილი, სადაც ფსიქომანტი სულთა მკითხავი სულებს გამოიწვევდა და გამოჰკითხავდა მომავლის ამბებს საბერძნეთსა და იტალიაში).⁹

ზემოთ ნახსენები ფსიქოლოგიური ასპექტები აისახება ქადაგის ქცევის ხასიათში. ეს უკანასკნელი ძალიან ახლოს დგას ვერა ბარდაველიძის მიერ მოყვანილ აღწერასთან, რომელიც უშუალოდ მას აქვს დაფიქსირებული ლაშარობის დღესასწაულზე. „23 წლის შილდელი დარიკო ცეკვავს. ის ფეხშიშველი ცეკვავს, მსუბუქად, შნოიანად და გატაცებით. უეცრად დარიკო გან-გან წავიდა, წრე გაარღვია და პირაღმა მიწაზე დაეცა. დაცემისთანავე დარიკომ მორთო ყვირილი და გორვა, მან დაიწყო თავის აქეთ-იქით ქნევა და ძახილი. ყვიროდა დარიკო, თან თრთოდა, ბეჭებს ნერვიულად ჭიმავდა, თავს მიწაზე ახეთქებდა და მთელი ტანით იკლაცნებოდა“.¹⁰

თუ შევადარებთ ამ ორ აღწერას, ბევრი პარალელის გავლება შეიძლება, ასევე რიგ შემთხვევაში, შესაძლებელია ქმედებათა გაიგივება, მაგალითად: სადაც ბალთური ახსენებს ცახცახ-კანკალს, ეს შედარება შეიძლება გავაიგივოთ ბარდაველიძის თრთოლასთან. ორივე ავტორი ცალსახად აღნიშნავს, რომ „ქადაგი“ თავს აქეთ-იქით აქნევს, ერთ შემთხვევაში ნახსენები ბარბაცი შეიძლება აღვიქვათ როგორც გან-გან წასვლა, რადგან, ჩვენი აზრით, ბარდაველიძე გან-გან წასვლაში კოორდინაციის დაკარგვას გულისხმობს, რაც შეეხება ხელების ფშვნეტას, კბილების ღრჭენას, ამგვარი ქმედება ლაშარის ქადაგსაც შეიძლება დამართოდა, რადგან მისი ქმედების აღწერისას ნათქვამია – ბეჭებს ნერვიულად ჭიმავდა, ესე იგი, წვალობდა, რასაც ბალთურიც ადასტურებს. ის ნაწილი სადაც ნათქვამია, რომ ქადაგმა წრე გაარღვია, შეგვიძლია დავაკავშიროთ ტალავართ ალებში ნახსენებ „გასაქცევად დაემზადებოდას“. საგულისხმოა, რომ ამ უკანასკნელს მოქვითინები იჭერდნენ.

ბარდაველიძისეული აღწერილობა შეგვიძლია ასევე შევადაროთ ივანე ჯავახიშვილის „თეთრ გიორგობას“: „ეკლესიას რომ

⁹ გელოვანი, ლექსიკონი, 1983, გვ. 507.

¹⁰ ბარდაველიძე, ივრის, ტ. 11, 1941, გვ. 42.

შემოუვლიან, გალავანში შეკრებილი ხალხი ქუდმოხდილი ირგვლივ დგას და მოწიწებით ერთ-ერთს თეთრებში შემოსილ მოთამაშე მონა ქალს შესცქერის. მოცეკვავე შეუწყვეტლივ, გატაცებით უვლის. იგი თეთრი-გიორგის ხატის მონაა და ხატი აცეკვავებს. დროგამოშვებით ქალს გულიდან გმინვა ამოუვარდება ხოლმე და იკრუნხება¹¹.¹¹ ჩვენი აზრით, მელანია ბალიაურის მიერ ნახსენები ღმუილი და მონა ქალის გმინვა ემოციის იდენტური გამოხატულება უნდა იყოს, რაც შეეხება ივანე ჯავახიშვილის მიერ ნახსენებ კრუნხებას, ეს უკანასკნელი ზემოთ დაწვრილებით ჩამოთვლილ ქმედებებს უკლებლივ ითვალისწინებს.

ქადაგის ქცევის ხასიათთან დაკავშირებით ასევე მნიშვნელოვან ცნობას გვაწვდის მაკალათია: „მესულთანე ქალია. ის ოც წელზე ნაკლები ხნისა არ უნდა იყოს. მას სულთან ლაპარაკი ევალება. ჩვეულებრივ, ხმით მოტირალი ხდება მესულთანედ. მიცვალეზულის რიგის დროს სასმელდალეული ხმით მოტირალი დაიწყებს ბორგვასა და შფოთებას. ბოლოს დაწვება, ცრემლებს ყრის, ვითომც სული სტანჯავს. დაიწყებს სულის პირით ბუტბუტს და იტყვის, თუ რას მოითხოვს სული ოჯახისაგან.

მესულთანეს სულთან ლაპარაკი უფრო ემარჯვება როცა სოფელში ერთი წლის მკვდარია და მისი ტალავარი გაშლილია. სულთან საუბრის დროს მესულთანე არაყს დაღევს, მიწაზე წვება და თავს მოიმკვდარუნებს, თან კი ბუტბუტებს, ვითომც სულებს ესაუბრება. შემდეგ ადგება და მიცვალეზულის პატრონს გადასცემს სულის მოთხოვნებს“.¹²

ქადაგის ქცევის მახასიათებლები თითქმის იდენტურია სერგი მაკალათიას აღწერილობაშიც. კიდევ ერთი პარალელი ფიქსირდება ვერა ბარდაველიძესთან – „ქურუმი“ ოც წელზე ნაკლების არ უნდა იყოს, ზემოთ წარმოდგენილი ახალგაზრდა ქალიც 23 წლისაა. მართალია, ბალიაური აღწერისას არ ეხება „მეენეს“ მიწაზე გაწოლას, მაგრამ სერგი მაკალათიას მიხედვით, ეს ქმედება ფიქსირდება. ამ გარემოებას საგანგებოდ იმიტომ ვუსვამთ ხაზს, რომ ხატის მონობაში მიწაზე გაწოლას საკრალური დანიშნულება გააჩნია. მიწასთან მჭიდრო კონტაქტი ფიქსირდება ასევე ბატონების რიტუალში. გარდა მრავალი ასპექტისა, ეს უკანასკნელი უკავშირ-

¹¹ ჯავახიშვილი, ისტორია, ტ. 1, 2012, გვ. 52-53.

¹² მაკალათია, ხევსურეთი, 1984, გვ. 208-209.

დება ნაყოფიერების კულტსაც, რომელიც, ზოგადად, წარმართული რელიგიური რიტუალებისათვის ჩვეული ქმედებაა. მნიშვნელოვანია სარიტუალო მოძრაობის სემანტიკის გამოვლენა, რადგან, თავის მხრივ, იგი გავლენას ახდენს საშემსრულებლო პლასტიკაზე, მიუხედავად იმისა, რომ „ტალავართ ალების“ რიტუალში ცეკვა არ გვხვდება, მისი არსი, შესრულების ფორმა, რიტუალის მიზნობრიობა და „დამდგარი შედეგი“ გვაფიქრებინებს, რომ ქმედება თავდაპირველად ცეკვის მეშვეობით მიმდინარეობდა. ჩვენი აზრით, ეს უკანასკნელი „ფერხულს შიგნით მოთამაშის“ პრინციპზე იყო დაფუძნებული. მით უმეტეს, რომ ამას დიმიტრი ჯანელიძეც ადასტურებს: „ხმით მოტირალის ტირილიც საფერხულო (გუნდობრივი) წესით სრულდებოდა“.¹³

ზემოთ ჩამოთვლილი პარალელები მიგვანიშნებს, რომ ამ ქმედების წინამორბედი, მთვარის კულტთან დაკავშირებული „თეთრი გიორგის“ რიტუალი უნდა იყოს. შესაძლოა რელიგიური განვითარების ამ პერიოდში რიტუალმა ცეკვა ვერ შეინარჩუნა, მაგრამ ამ უკანასკნელმა შემოინახა ქორეოგრაფიული ნაგებობის სურათი. იგი თავისი არსით მისნური საცეკვაო რიტუალია. როგორც მსგავსი ტიპის საფერხულო სანახაობები, „ტალავართ ალებაც“ მთავარი პერსონაჟისა და მეფერხულეებისაგან შედგება. ამ შემთხვევაში ქურუმს „მეენე“ ეწოდება, მეფერხულეებს კი – „მოქვითინეთა გუნდი“. რიტუალში მონაწილეთა სქესი მკაცრად განსაზღვრულია, რაც ქალთა უძველესი საცეკვაო მისტერიებისათვის დამახასიათებლად უნდა მივიჩნიოთ.

„მეენესა“ და მოქვითინეთა გუნდის ტირილი კარგად ორგანიზებული, კონსტრუქციული ქმედებაა. ისინი მონაცვლეობით ტირიან, თითქმის ერთმანეთს რიტუალის გაგრძელების წინაპირობას უქმნიან. საგულისხმოა, რომ ტირილის „ატეხვამდე“, ქალები არყითა და ლუდით „ითვრებოდნენ“. მათი მხრიდან თრობა უძველესი მისტერიებიდან გადმოსული ქმედება უნდა იყოს, რადგან, როგორც ცნობილია, ქრისტიანული რწმენა ამ უკანასკნელს კრძალავს, სამაგიეროდ, წარმართულ საკულტო სანახაობებში ადამიანთა თავაშვებული ქმედება რიტუალის შემადგენელი ნაწილია არამარტო ქართულ ყოფაში, არამედ სხვა ანტიკურ ცივილიზაციებშიც. მთვრალ მდგომარეობაში მყოფი ადამიანი მეტად მიდ-

¹³ ჯანელიძე, ისტორია, 2018, გვ. 242.

რეკილია გაუწონასწორებელი ქმედებისაკენ, ჩვენც მრავალგზის გავუსვით ხაზი „ქურუმის“ ფსიქოემოციურ მდგომარეობას. აღსანიშნავია, რომ სიმთვრალეს ახლავს თვისობრივი პათოლოგიები, რომელიც მათ შორის ტირილსაც ითვალისწინებს, განსაკუთრებით მსგავს შემთხვევაში.

რიტუალში რეკვიზიტის გამოყენება ხანჯლის ან ხელჯოხის სახით, უბრალო შემთხვევითობას ვერ მიეწერება, რადგან ხანჯალი გარდაცვლილს ეკუთვნოდა. ეს გარემოება გვაფიქრებინებს, რომ შესაძლებელია ადგილი ჰქონდეს ნივთის გაფეთქებას, რაც წარმართულ რელიგიებში მნიშვნელოვან ადგილს იკავებდა (ფეთქში – პორტუგალიურად Feitico, ჯადოქრობა; მოჯადოებული საგანი; ფრანგულად Fetiche) – უბრალო რამ ნივთი, საგანი (ქვა, ხე, ჯოხი, სხეულის ნაწილი, ბეჭი, რქა, ბეწვი და ასე შემდეგ), რასაც ზებუნებრივი ძალა მიეწერება. განუყოფელი ნაწილია ყოველი პრიმიტიული პირველყოფ. რელიგიისა...“).¹⁴ თუ რიტუალში ფეთქშთან გვაქვს საქმე, უნდა ვივარაუდოთ რომ „ქურუმი“ ნივთიდან ძალის მიღებას ცდილობდა. როგორც კვლევის პროცესში იკვეთება, „ტალავართ ალება“ შეიცავს არქაული რელიგიური ქმედებების გადმოწამებას, მათ შორის ისეთებს, როგორებიცაა – სპირიტუალიზმი, შამანობა, ფსიქომანტია, ფეთქშიზმი.

ჩემი აზრით, „ტალავართ ალება“ ქადაგობის რიტუალის შემდეგი საფეხურია. მსგავსი სახის ქმედებებში ცეკვას საკრალური დანიშნულება გააჩნდა და ღვთაებებთან საკომუნიკაციო საშუალებას წარმოადგენდა. სწორედ ეს გარემოება გვაფიქრებინებს, რომ ამ უკანასკნელშიც ცეკვის ფუნქციონალობა სხვა დანარჩენი შემთხვევების იდენტური იქნებოდა. ვფიქრობ, ვერბალური კომუნიკაციის განვითარებამ თანდათანობით შეასუსტა რელიგიურ მისტერიებში ცეკვის აუცილებლობა.

სტატის მიზანია, რიტუალში აღმოაჩინოს საცეკვაო ხელოვნების კვალი. მართალია, ქმედებაში ქადაგის ცეკვა არ ფიქსირდება, მაგრამ რიტუალის „საწარმოო ფორმა“ ქორეოგრაფიის „ანაბეტდად“ შეგვიძლია მივიჩნიოთ.

¹⁴ გელოვანი, ლექსიკონი, 1983, გვ. 497.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ბალიაური მ., მაკალათია ნ., მიცვალებულის კულტი არხოტის თემში, მასალები საქართველოს ეთნოგრაფიისათვის, ტ. III, თბ., 1940.
- ბარდაველიძე ვ., ივრის ფშავლები: დღიური, ეთნოგრაფიული მასალები, ენის, ისტორიისა და მატერიალური კულტურის ინსტიტუტი (ენიმკის) მოამბე, ტ. 11. თბ., 1941.
- გელოვანი ა., მითოლოგიური ლექსიკონი, თბ., 1983.
- ვაჟა-ფშაველა, თხზულებანი, ტ. VII, თბ., 1956.
- ვასილიევი ლ., ადამიანის ფსიქიკის იდუმალი მოვლენები, თბ., 1966.
- მაკალათია ს., ხევსურეთი, თბ., 1984.
- მინდაძე ნ., ქადაგობის საკითხისათვის აღმოსავლეთ საქართველოს მთიანეთში, მასალები საქართველოს ეთნოგრაფიისათვის ტ. XXIII, თბ., 1987.
- ოჩიაური თ., ქართველთა უძველესი სარწმუნოების ისტორიიდან, თბ., 1954.
- ჯავახიშვილი ივ., ქართველი ერის ისტორია, ტ. 1, თბ., 2012.
- ჯანელიძე დ., ქართული თეატრის ისტორია (ხალხური საწყისები), თბ., 2018.

ხელოვნების მენეჯმენტი და კულტურული მემკვიდრეობა

ნაირა გალახვარიძე,
ეკონომიკურ მეცნიერებათა დოქტორი,
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს
სახელმწიფო უნივერსიტეტის, სახელოვნებო მეცნიერებების,
მედიისა და მენეჯმენტის ფაკულტეტის
ასოცირებული პროფესორი

რეზიუმე

მუზეუმის პოტენციურ აუდიტორიასთან ურთიერთობა ხორციელდება წინასწარი კომუნიკაციით. ამ სამუშაოს უძღვებიან მარკეტოლოგები და კულტურულ-საგანმანათლებლო საქმიანობის სფეროს სპეციალისტები, უმთავრესად – მუზეუმის პედაგოგები, რომელთა სპეციფიკა მჭიდროდ აკავშირებს მათ სკოლასთან. სკოლა მუზეუმებისათვის ყოველთვის იყო საუკეთესო პარტნიორი. შემთხვევითი არ არის, რომ ექსკურსიის დროს საგანმანათლებლო განყოფილების მუშაობისას დიდი მნიშვნელობა ენიჭება მასწავლებლებისთვის განკუთვნილი მასალების მომზადებას.

ასევე, უდავოდ პერსპექტიულ მიმართულებასთანაა დაკავშირებული, შემსწავლელ პროგრამებში, მულტიმედიური ტექნოლოგიების დანერგვა-გამოყენებით (მუზეუმების საიტებზე კოლექციების წარდგენა, DVD და CD-ზე) ონლაინ-ვიდეოკონფერენციების ჩატარება მოსახლეობის იმ ჯგუფებისათვის, რომლებსაც არ შეუძლიათ მუზეუმებში მოსვლა.

XXI საუკუნის დასაწყისმა მუზეუმებს მოუტანა ციფრული ტექნოლოგიების ნამდვილი ბუმი, რომელიც ამჟამადაც არ ჩამქრალა, მაგრამ სულ უფრო დიდ მასშტაბებს იძენს. მოწყობილობების მობილობა და მცირე ზომები, ერთდროულად მეხსიერებისა და სხვა შესაძლებლობათა მოცულობის გაფართოებით, ბევრისათვის მეტად მიმზიდველი გახდა, განსაკუთრებით კი ახალგაზრდებისათვის. ეს კი მუზეუმებს აძლევს შესაძლებლობას, ასეთი რაოდენობის ინფორმაცია მასობრივი დამთვალიერებლისათვის ხელმისაწვდომი გახდეს, რომელსაც ჩვეულებრივი ექსკურსია ვერ მოიცავს. მუზეუმები უშვებენ სპეციალურ დანართებს, სმარტფონებისა და პლანშეტური კომპიუტერებისათვის, რომლებიც ქმნიან ახალ არხებს „სამუზეუმო კონტენტებისათვის“.

ციფრული ტექნოლოგიები წარმატებით გამოიყენება ექსპოზიციის სცენირებისათვის: დამთვალიერებლის წინაშე იშლება ის სურათი, რომელსაც მივყავართ ექსპოზიციის იდეის ჩაწვდომამდე.

ტექნიკური საშუალებები ეხმარება სამუშეუმო ექსპოზიციის თავისებური დრამატურგიის შექმნას, მხატვრული საშუალებების დახმარებით (განათების შეცვლა, ბგერებისა და ფერების გამოყოფა, მოულოდნელობის ეფექტის შექმნა, კონტრასტით და სხვა).

ამჟამად, შესაძლოა გარკვევით ითქვას, სამუშეუმო ექსპოზიციის პროექტირების სამი მოდელის არსებობაზე, ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებით: აუდიოვიზუალური, ინტერაქტიური და ვირტუალური.

ინფორმაციულმა ტენოლოგიებმა, სამუშეუმო საქმიანობაში შემოიტანა ისეთი ახალშემოღებული ინოვაციები, როგორებიცაა სამუშეუმო ფონდების გაციფრულება და ავტომატიზებული საინფორმაციო სისტემების შექმნა. გაციფრულება ნიშნავს სამუშეუმო საგნებისა და არქიტექტურული ობიექტების გამოსახულებათა გადაყვანას ციფრულ სახეში, რომელიც გამოსადეგია ელექტრონულ მატარებლებზე ჩასაწერად. ისმება კითხვა, რა ამოცანას ემსახურება სამუშეუმო ფონდების გაციფრულება? ეს ამოცანებია, (რომელთა გადაჭრაც აქტუალურია, როგორც ამჟამინდელი, ასევე მომავალი თაობებისათვის):

- ინფორმაციების შენახვა: მონაცემთა ელექტრონული ბაზების შექმნა ელექტრონული კატალოგისათვის საგნების სრული აღწერილობითა და გამოსახულებით (იქ სადაც საჭიროა 3D გამოსახულების ჩართვა);
- ინფორმაციის გადაცემა: შეკითხვებისა და მოთხოვნილებების მომსახურება;
- მუშეუმის პოზიციონირება, როგორც შესაბამისი კოლექციების ექსპოზიციონერისა და მცველისა;
- მუშეუმის საკომუნიკაციო სივრცის ფორმირება.
- საინფორმაციო ტექნოლოგიები მუშეუმების პოზიციონირების პირობებს ქმნის ინტერნეტ სივრცეში, რაც უპირობოდ მიანიშნებს მისი საკომუნიკაციო სფეროს მრავალმხრივ გაფართოებას;
- სამეცნიერო სფეროში;
- პროფესიონალურ სამუშეუმო საზოგადოებაში;
- კერძო კოლექციონერთა საზოგადოებაში;
- პოტენციურ დამთვალიერებლებთან;
- პოტენციურ ქველმოქმედებთან და მხუქებლებთან.

სამუზეუმო კომუნიკაცია და ინფორმაციული თექნოლოგიები

საკვანძო სიტყვები: კომუნიკაციის პოლიტიკა, ექსპოზიციური
მასალები, დიალოგი, ინტერაქტიურობა, ექსკურსია, მასტერკლასები,
აუდიოვიზუალური, ვირტუალური

მუზეუმების მუშაობის კოორდინაცია, თავისი არსით, ორგანიზაციის მიმდინარე საქმიანობების მუდმივი თანაფარდობაა მის მიზნებთან. სამუშაოს კოორდინაცია მოითხოვს შიდა და გარე კომუნიკაციების არსებობას. თუ მუზეუმი, როგორ აგებს თავის შიდა და გარე კომუნიკაციებს, ესე იგი, მისი საშუალებები და პრინციპები, მუზეუმის საკომუნიკაციო პოლიტიკაა.

მუზეუმის, შიდა საკომუნიკაციო პოლიტიკა წარმოადგენს, მუზეუმის დამთვალიერებლების ძალიან ფაქიზ, პირადული კომუნიკაციის მომენტს, სამუზეუმო კოლექციებთან. სწორედ ეს მომენტი განსაზღვრავს, დარჩება თუ არა მუზეუმის ექსპოზიციის საგანი მხოლოდ მორიგ ინფორმაციად, ან შევა და განვითარდება ადამიანის სულში. სამუზეუმო ექსპოზიციის ამოცანა იმაში მდგომარეობს, რომ მისმა დამთვალიერებელმა აღმოაჩინოს თავისთვის გამოიტანოს რაღაც ახალი და მნიშვნელოვანი.

თანამედროვე მუზეუმი შორდება, ექსპოზიციური მასალების მიწოდების ტრადიციულ, უაღრესად მეცნიერულ, ვიწრო დისციპლინიზებულ მიდგომას. ჰუმანიტარული მიდგომა ეფუძნება რეალობის ათვისების მრავალსახეობასა და მრავალფეროვნებას.

„სამუზეუმო კომუნიკაციებს შორის განსხვავება, შესაძლოა შევადაროთ მინისა და სარკის სხვაობას. მეცნიერული ცოდნის გამჭვირვალე მინას არ აქვს უნარი აირეკლოს, ასახოს „დამკვირვებელი“. ის ხედავს მხოლოდ იმას, რასაც ხედავს. ეს ხედვა ალბის კომუნიკაციის არხს, რომელიც უპასუხებს ინფორმაციის შედარებასა და დამახსოვრებას. ასეთი „ცოდნის“ კომუნიკაციური მოდელი იწოდება მონოლოგად. ჰუმანიტარული ცოდნის სარკე, სახის, მეტაფორის, სიმბოლოების მრავალსახოვანი არსის დაბადებით... შესაძლებლობას იძლევა, დაინახონ დაფარული, კომუნიკაციის ისეთი არხების გზით, როგორებიცაა ინტუიცია, ასოციაცია, თანაგანცდა, წარმოსახვა, ემპათია. ასეთი კომუნიკაციურ

პრაქტიკას აქვს „დამკვირვებლის“ ასახვის უნარი. წარმოიქმნება სარკის ეფექტი, როცა ყოველი თაობა იხედება სხვაში, საკუთარ პრობლემებზე რეფლექსიით, იძენს ახალ შინაგან გამოცდილებას. კომუნიკაციის ასეთი რეფლექსიური მოდელი იწოდება დიალო-გად¹.

დიალოგი დამთვლიერებელსა და სამუზეუმო ექსპოზიციას შორის წარმოიქმნება ორივე მხარის ემოციური ჩართულობით, მაგრამ ამისათვის მუზეუმმა პირობები უნდა შექმნას. ამ პირობებს შორის უნდა აღინიშნოს შემდეგი:

- სახეობრივ-სიმბოლური გამომსახველობა;
- შთაბეჭდილებების კომპლექსურობა (სანახაობითი, ბგერითი, შეხება-შეგრძნებადი);
- ინტერაქტიურობა;
- შემოქმედებითი ყურადღების კონცენტრაცია;
- პირადი აღმოჩენის შეგრძნება;
- თავის არიდება ინტერპრეტაციაზე, მეცნიერული ცოდნის მზა გარდაუვალი სქემების კონსტატაციის პოზიციიდან;
- ზედმეტი ვერბალურობისგან თავის არიდება.

მუზეუმის პოტენციურ აუდიტორიასთან ურთიერთობა ხორცი-ელდება წინასწარი კომუნიკაციით. ამ სამუშაოს უძღვებიან მარ-კეტოლოგები და კულტურულ-საგანმანათლებლო საქმიანობის სფეროს სპეციალისტები, უმთავრესად – მუზეუმის პედაგოგები, რომელთა სპეციფიკა მჭიდროდ აკავშირებს მათ სკოლასთან. სკოლა მუზეუმებისათვის ყოველთვის იყო საუკეთესო პარტნიო-რი. შემთხვევითი არ არის, რომ ექსკურსიის დროს საგანმანათ-ლებლო განყოფილების მუშაობისას დიდი მნიშვნელობა ენიჭება მასწავლებლებზე განკუთვნილ მასალების მომზადებას:

- რეპროდუქციის ნაკრებები;
- მოქმედი მოდელები;
- მულაჟი, მუზეუმის საგნების ასლები;
- თამაშები;
- სლაიდები.

ეს ყველაფერი გადაეცემა სასკოლო მუზეუმებსა ან მასწავლებ-ლებს წინასწარი მეცადინეობის, ბავშვებთან საუბრების ჩასატა-რებლად.

¹ Павлова, Новые, 2010 с. 84.

ინფორმაციულ-მეთოდური და საცნობარო მასალების ადრე-სანტები შესაძლოა იყვნენ არა მარტო მასწავლებლები, არამედ მშობლებიც, წრების ხელმძღვანელები, სტუდენტები, აღმზრდე-ლები და ასე შემდეგ, მათთვის მზადდება:

- საინფორმაციო ბიულეტენები გამოფენებზე, კოლექციებზე, ექ-სკურსიებზე და სხვა;
- მოკლე ანოტაციები;
- ცნობარები - სამუზეუმო ექსპოზიციებისა აუდიტორიასთან მუ-შაობის პროგრამებისთვის;
- თითო თემის მიხედვით დაჯგუფებული მასალები, განკუთვნი-ლი საგნის მასწავლებლებისათვის;
- სამუშაო რეგულები, შემოქმედებითი დავალებებით, მოსწავ-ლეთა დამოუკიდებელი სამუშაოსთვის მუზეუმებში;
- მეთოდური გამოცემები საკლუბო მუშაობისთვის, სადაც დამუ-შავებულა სამუზეუმო მეცადინეობები, დღესასწაულების სცე-ნარები და სხვა.

დასავლეთის ქვეყნებში ფართოდ გამოიყენება სკოლის მას-წავლებლების ჩაბმა, მუზეუმში წინასწარი კომუნიკაციის ეტაპზე, რათა შეძლონ მუზეუმის კედლებში სამუზეუმო მეცადინეობის და-მოუკიდებლად ჩატარება.

კულტურულ-საგანმანათლებლო საქმიანობის სფეროში სპეცი-ალისტების (ექსკურსიამძღოლი და სამუზეუმო პედაგოგები) კომუ-ნიკაცია რეალურ აუდიტორიასთან ხორციელდება სხვადასხვა მე-თოდებისა და ფორმების საშუალებით, როგორც შიდა ასევე გარე საექსპოზიციო სივრცეში.

ექსკურსია ექსპოზიციის პრეზენტაციის ტრადიციული ფორმაა, რომელიც მიმართულია აუდიტორიასთან ურთიერთქმედებისკენ. დღეს, სრული (მიმოხილვითი) და ნაწილობრივი (თემატური) ექს-კურსიები ტარდება სხვადასხვა მეთოდოლოგიური ხერხების გამოყენე-ბით, მათთვის ინტერაქტიური ხასიათის მინიჭების მიზნით - დამთ-ვალთა მიერ დიალოგში, აქტიურ შეცნობად პროცესში ჩართვა: ეს ექსკურსია-გამოკვლევებია, ექსკურსია-ვიქტორინები, ექსკურ-სია-თამაშები, თეატრალიზებული ექსკურსიები და სხვა.

მასტერკლასები, როგორც ტრადიციული ხელოსნობის ტექნო-ლოგიების მუზეუმიფიკაციის საშუალება, (უძველეს ხალხურ მუსი-კალურ საკრავებზე დაკვრა და ასე შემდეგ), წარმოადგენს ერთ-

დროულად თავისი სამუზეუმო აუდიტორიის დაკავება-შეჩერების საშუალებას, მუზეუმის მიმართ მისი ერთგულების გარანტს და აუდიტორიის გაფართოების გზას.

ექსპოზიციური სივრცის გარეთ, მუზეუმის კულტურულ-საგანმანათლებლო საქმიანობას აქვს შემდეგი ფორმები:

- ლექციები;
- კონსულტაციები: როგორც ტრადიციული, ასევე ინოვაციური, როლური თამაშების გამოყენებით, თეატრალიზებით და ასე შემდეგ;
- სამუზეუმო მეცადინეობები, ბავშვებისა და მოზრდილებისათვის (შემსწავლელი, განმავითარებელი, სათამაშო, სემინარული ტიპის);
- სამუზეუმო გაკვეთილები, ჩართული სასკოლო პროგრამებში, რომლებიც ტარდება მუზეუმების საგანმანათლებლო სივრცეში, განზრახულია დამამთავრებელი სტადიისათვის – მონაწილეთა მიერ ახალი მასალის ათვისების დონის შემოწმება.

დასრულებული სტადია ხორციელდება სკოლაში: მხატვრული შემოქმედების წრეები და სტუდიები, სპეციალისტებისათვის საგანმანათლებლო კურსები; დამთვალიერებელთა ფართო წრისათვის საგანმანათლებლო კურსები. აუდიტორიასთან ახალი, არატრადიციული ურთიერთობების ფორმები: მოწვეული პროფესიონალების შესრულებით მუზეუმის კედლებში ჩატარებული სპექტაკლები, კონცერტები.

მუზეუმის ინტერიერი, უძველესი დარბაზების აკუსტიკა ეხმარება ისტორიული დამაჯერებლობის აღდგენა-შექმნას, ხელს უწყობს, ძველი მუსიკალური ინსტრუმენტების ჟღერადობას. აუდიტორიის გაფართოების მიზნით დიდი პოტენციური შესაძლებლობები არსებობს კულტურის ორგანიზაციებთან და სხვადასხვა კოლექტივთან თანამშრომლობისათვის.

დეფილე, მეჯლისი, საცეკვაო საღამოები ქმნის ეპოქის ატმოსფეროს. მოყვარულებსა და პროფესიონალებს შესაძლებლობა ეძლევათ თავიანთი ოსტატობის დემონსტრირებისას, დამთვალიერებელი დააინტერესონ ისტორიული ცეკვით, ხელოვნების ამ სახით მოხიბლონ ახალგაზრდა აუდიტორია – შექმნან ერთმანეთთან ურთიერთობის გარემო.

კლუბები არაფორმალური ურთიერთობების სივრცეა, რომლებიც მუზეუმების მოყვარულებს აერთიანებს. აქ მყარდება პიროვნებათშორისი კონტაქტები, მიმდინარეობს დისკუსიები, აზრთა გაცვლები. კლუბური გარემო პროდუქტიულია იდეებისა და პროექტების ჩამოყალიბებისათვის, მოხალისეთა ინიციატივებისათვის.

ლიტერატურული და მუსიკალური საღამოები განსხვავდება სპექტაკლებისა და კონცერტებისაგან მუსიკოსების, პოეტების, მწერლების მაცურებელთან, საზოგადოებასთან ურთიერთობის თავისუფალი ატმოსფეროთი. აქ შესაძლებელია ჩაის სმა და მსგავსი ღონისძიებები.

ფესტივალები არის მონაწილეთა და მაცურებელთა რაოდენობით მასშტაბური ზეიმი, რომელშიც წარმოდგენილია პროფესიული ან მოყვარული საშემსრულებლო კოლექტივები, ცალკეული არტისტები, მწერლები, პოეტები. ფესტივალები ეძღვნება მუზეუმის საქმიანობასთან დაკავშირებულ ერთ საერთო თემას.

სამუზეუმო აქციები სამუზეუმო ღონისძიებების ერთობლიობაა, უფრო ხშირად დაკავშირებული ახალი ექსპოზიციის, გამოფენის გახსნასა და ფუნქციონირებასთან.

ბოლო პერიოდში მუსიკალური აქციის ჩატარებისას გამოიყენება სხვადასხვა ინოვაციური ფორმა: ეგრეთ წოდებული ჰეფენინგი, (მოვლენა, რომელიც ხდება) პერფორმანსი, აგრეთვე მუსიკალური მოქმედებების ორგანიზაციის ვარიანტები დაფუძნებული ინტერაქტიურობის ტექნოლოგიებზე. კონკურსები (ვიქტორინები, ოლიმპიადები) - ღონისძიებები მიმართული უშუალოდ აუდიტორიის, განსაკუთრებით ბავშვებისა და მოზარდების, შემეცნებითი აქტიურობის სტიმულირებაზე. კონკურსის გამორჩეულ მოვლენას წარმოადგენს გამარჯვებულის განსაზღვრა და პრიზების გადაცემა.

ისტორიული რეკონსტრუქციები როლური თამაშებია, რომლებშიც იქმნება ცნობილი სახეები და სხვადასხვა ისტორიული მოვლენა. თამაშებში მონაწილეთა მომზადება მოიცავს ისტორიული მასალების შესწავლას, ისტორიულად სარწმუნო კოსტიუმების, იარაღის, აბჯრის გაკეთებას.

აუდიტორიასთან კომუნიკაციის ფორმის შერჩევა და მათი გამოყენების სიფართოვე, დამოკიდებულია მუზეუმის სტრატეგიულ პროგრამაზე, მის მისიაზე, აგრეთვე რეალურ შესაძლებლობებზე და მუზეუმის იმ თანამშრომელთა მოტივაციასა და ამბიციებზე,

რომლებიც პასუხისმგებელნი არიან მუზეუმის კულტურულ-საგანმანათლებლო საქმიანობაზე, ესე იგი - ექსკურსიამძღოლებსა და მუზეუმის პედაგოგებს.

მუზეუმების პედაგოგების შემთხვევაში მხედველობაში უნდა მივიღოთ ორი გარემოება:

- უპირველესად, პედაგოგი არა პროფესიით, არამედ მოწოდებით დიდი იშვიათობაა და თუ მუზეუმს გაუმართლა და მას ჰყავს ნამდვილი პედაგოგი, ამ ადამიანს სჭირდება გაფრთხილება და მას უნდა შეექმნას საუკეთესო კეთილსასურველი სამუშაო რეჟიმი.
- მეორე მხრივ, სამუზეუმო პედაგოგებს ყოველთვის არ აქვთ შესაძლებლობა მონაწილეობა მიიღონ, ექსპოზიციის დაპროექტებაში და იძულებულნი არიან, „გამოაცოცხლონ“ უკვე მზა პროდუქტი. ეს სიტუაცია დასაწყისშივე უნდა შეიცვალოს. მუზეუმის პედაგოგი ხომ დამაკავშირებელი რგოლია მუზეუმსა და დამთვალიერებლებს შორის. არის რა უშუალო კონტაქტში დამთვალიერებელთან, ის როგორც ვერავითარი სხვა სპეციალისტი, გრძნობს და იცის მისი მოთხოვნილებები. მისი გამოცდილების გაუთვალისწინებლობა, მაშინ, როდესაც მთელი მსოფლიო იბრძვის თავისი აუდიტორიისათვის, სულ მცირე, წინდაუხედაობა და არა შორსმჭვრეტელობაა.

სხვა პერსპექტიულ მიმართულებას წარმოადგენს ინდივიდუალურ დამთვალიერებლებთან მუშაობა. სამწუხაროდ, მუზეუმები არასაკმარის ყურადღებას უთმობენ აუდიტორიის ამ ნაწილს, მაშინ, როდესაც სწორედ ინდივიდუალური დამთვალიერებლები წარმოქმნიან მუზეუმის ყველაზე ერთგულ ხალხს, საზოგადოებას, მათგან ფორმირდება „მეგობართა კლუბები“.

მესამე მხრივ, ასევე უდავოდ, პერსპექტიული მიმართულება დაკავშირებულია შემსწავლელ პროგრამებში მულტიმედია ტექნოლოგიების დანერგვასთან (მუზეუმების საიტებზე კოლექციების წარდგენა, DVD და CD-ზე) - ონლაინ ვიდეოკონფერენციების ჩატარება მოსახლეობის იმ ჯგუფებისათვის, რომლებსაც არ შეუძლიათ მუზეუმებში მოსვლა.

სამუზეუმო საქმიანობის სფეროში ინფორმაციული ტექნოლოგიების შეჭრა დაიწყო ბევრად უფრო ადრე, ვიდრე ჩვენ ეს შეგვიძლია წარმოვიდგინოთ, XXI საუკუნის მეორე ათწლეულის „კომპიუტერული რეალობიდან“.

უკვე 1962 წელს პირველი ნაბიჯი იყო გადადგმული ელექტრონული სამუზეუმო კატალოგების დანერგვაზე: „საფრანგეთის მთავრობამ მიიღო კანონი „ქვეყნის მხატვრული საგანძურის გენერალური კატალოგის“ შექმნაზე, რომელშიც ჩართული უნდა ყოფილიყო დაახლოებით ხუთი მილიონი ობიექტი (უძრავი ძეგლები და სამუზეუმო კოლექციები). ამ პროგრამის რეალიზაციისათვის, კულტურის სამინისტროსთან ჩამოყალიბდა სპეციალური ინფორმაციის სამსახური“.²

საფრანგეთი, კანადა და აშშ იყვნენ პირველი ქვეყნები (1962-1974 წლების პერიოდში), რომლებმაც განახორციელეს ეროვნულ სამუზეუმო კოლექციებში დაცულ მონაცემთა ბაზების ელექტრონული ფორმირება. 1970-იან წლებში პირველი მულტიმედიური ეფექტების გამოყენება გახდა შესაძლებელი: ციფრულმა ტექნოლოგიებმა „ისწავლეს“ ბგერისა და გრაფიკული ინფორმაციის შექმნა და წარმოქმნა. მსხვილ მუზეუმებში დაიწყეს ელექტრო გამომთვლელი მანქანების გამოყენება.

1980-იან წლებში უკვე გამოჩნდა ავტომატიზებული ინფორმაციული სისტემები, ხოლო 1990-იანი წლები აღინიშნა ინტერნეტის გამოჩენით, მსოფლიოს აჩვენეს ციფრული ტექნოლოგიების ყველა შესაძლებლობების მრავალსახეობა, ის რაც იწოდება მულტიმედიურად - ერთდროული გამოყენება ბგერის, ვიდეოგამოსახულების, ანიმაციის, ტექსტის, დიზაინისა და გრაფიკის. პირველრიგში ამან გააფართოვა მუზეუმების საპრეზენტაციო საშუალებები. გამოჩენა დაიწყო ელექტრო პრეზენტაციებმა, რომლებიც მუზეუმების განმასხვავებელი ღირებულებების დემონსტრირებას ახდენდნენ. მუზეუმებმა ინტერნეტსივრცეში გააჩეთეს განაცხადი, დაიწყო მუზეუმების საიტების, ვირტუალური ტურებისა და ექსკურსიების, ანიმაციური რგოლების გაშვება. XXI საუკუნის დასაწყისმა მუზეუმებს მოუტანა ციფრული ტექნოლოგიების ნამდვილი ბუმი, რომელიც ამჟამადაც არ ჩამქრალა, მაგრამ სულ უფრო დიდ მასშტაბებს იძენს. მოწყობილობების მობილობა და მცირე ზომები, ერთდროულად მეხსიერებისა და სხვა შესაძლებლობების მოცულობის გაფართოებით, ბევრისათვის მეტად მიმზიდველი გახდა, განსაკუთრებით კი ახალგაზრდებისათვის. ეს კი მუზეუმებს აძლევს შესაძლებლობას, ასეთი რაოდენობის ინფორმაცია მასობრივი დამთვალიერებლისათვის იყოს ხელმისაწვდომი, რომლის

² Толстая Н.В., Наследие, №5, 2014, стр. 36.

მოცვაც ჩვეულებრივი ექსკურსიისათვის შეუძლებელია. მუზეუმები უშვებენ სპეციალურ დანართებს სმარტფონებისა და პლანშეტურ კომპიუტერებისათვის, რომლებიც ქმნიან გადაცემის ახალ არხებს „სამუზეუმო კონტენტებისათვის“.

ციფრული ტექნოლოგიები წარმატებით გამოიყენება ექსპოზიციის სცენირებისათვის: სამუზეუმო ექსპონატების გვერდით განთავსებულია მონიტორების ეკრანები, რომლებიც ეხმარება დამთვალიერებელს, მოიპოვოს დამატებითი ინფორმაცია ობიექტზე, აჩვენებს მოცემულ ობიექტს მის ბუნებრივ გარემოში.

ციფრული ტექნოლოგიები წარმატებით გამოიყენება ექსპოზიციის სცენირებისათვის: დამთვალიერებლის წინაშე ნაბიჯ-ნაბიჯ იშლება ის სურათი, რომელიც, ექსპოზიციის დამპროექტებლის ჩანაფიქრის მიხედვით, ეხმარება გამოკვეთილი მომენტების აღქმაში. ამას მივყავართ იმ იდეის ჩაწვდომამდე, რომელიც ჩადებულია ექსპოზიციაში. ტექნიკური საშუალებები ეხმარება სამუზეუმო ექსპოზიციის თავისებური დრამატურგიის შექმნას – გახსნას დოკუმენტების, საგნების შინაარსი, მხატვრული საშუალებების დახმარებით (განათების შეცვლა, ბგერებისა და ფერების გამოყოფა, მოულოდნელობის ეფექტის შექმნა, კონტრასტით და სხვა).

ამჟამად, შესაძლოა გარკვევით ითქვას სამუზეუმო ექსპოზიციის პროექტირების სამი მოდელის არსებობაზე, ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებით: აუდიოვიზუალური, ინტერაქტიური და ვირტუალური.

აუდიოვიზუალური მოდელი აიგება „მონოლოგის“ პრინციპით. დამთვალიერებელი გამოდის „მკითხველის“ როლში: მას მიეწოდება ინფორმაცია, მათ შორის, დამატებითიც, რომლითაც „მკითხველს“ შესაძლებლობა ეძლევა იხელმძღვანელოს არსებული ციფრული მოწყობილობით.

ინტერაქტიური მოდელი აგებულია „დიალოგის“ პრინციპით. დამთვალიერებლისგან მოსალოდნელია აქტიური ურთიერთმომქმედება ექსპოზიციაზე. ინტერაქტიური მოდელი ხშირად ხორციელდება თამაშის დახმარებით, რომელშიც ერთვება დამთვალიერებელიც. აქ ფართოდ გამოიყენება დამატებითი ტექნიკური საშუალებები, რომლებიც ზემოქმედებენ გრძნობის სხვადასხვა ორგანოზე: არამართო მხედველობასა და სმენაზე, ასევე შეხებით შეგრძნებასა და ყნოსვაზეც.

ვირტუალური მოდელი აიგება არა რეალურ, არამედ ვირტუალურ სივრცეში, თუმცა, მისი შექმნისათვის გამოიყენება რეალურად არსებული საგნებისა და დოკუმენტების ნიმუშები. ვირტუალური მოდელი შესაძლოა აიგოს ან „მონოლოგის“ ან „დიალოგის“ პრინციპითაც. აქ აქტიურად გამოიყენება მულტიმედიაური შესაძლებლობები: ტექსტი, გრაფიკა, აუდიოვიზუალური საშუალებები და ასე შემდეგ.

ინფორმაციულმა ტენოლოგიებმა, სამუზეუმო საქმიანობაში შემოიტანა ისეთი ახალშემოღებული, ინოვაციები, როგორიცაა სამუზეუმო ფონდების გაციფრულება და ავტომატიზებული საინფორმაციო სისტემების შექმნა. გაციფრულება ნიშნავს სამუზეუმო საგნებისა და არქიტექტურული ობიექტების გამოსახულებათა გადაყვანას ციფრულ სახეში, რომელიც გამოსადეგია ელექტრონულ მატარებლებზე ჩასაწერად. ისმება კითხვა, რა ამოცანას ემსახურება სამუზეუმო ფონდების გაციფრულება?

ეს ამოცანებია, რომელთა გადაჭრაც აქტუალურია, როგორც ამჟამინდელი, ასევე მომავალი თაობებისათვის:

- ინფორმაციების შენახვა: მონაცემთა ელექტრონული ბაზების შექმნა ელექტრონული კატალოგისათვის საგნების სრული აღწერილობითა და გამოსახულებით (იქ, სადაც საჭიროა 3D გამოსახულების ჩართვა);
- ინფორმაციის გადაცემა: შეკითხვებისა და მოთხოვნილებების მომსახურება;
- მუზეუმის პოზიციონირება, როგორც შესაბამისი კოლექციების ექსპოზიციონერისა და მცველისა;
- მუზეუმის საკომუნიკაციო სივრცის ფორმირება.

მუზეუმის ფონდების გაციფრულება და ავტომატიზებული საინფორმაციო სისტემების შემოღება ქმნის ახალ ჭეშმარიტად რევოლუციურ შესაძლებლობებს, მუზეუმის თანამშრომლებისა და ყველა მათთვის, რომლებთაც სჭირდებათ მუზეუმის ფონდებთან ურთიერთობა.

ავტომატიზებული საინფორმაციო სისტემები გვცემარება განვახორციელოთ მუზეუმის შემდეგი ფუნქციები: შეჯერება, სამუზეუმო ფონდების დაცვის უზრუნველყოფის მიზნით (აღრიცხვის განყოფილების ფუნქცია);

- მოთხოვნილებებისა და კითხვების მომსახურება: როგორც შიდა (თავად მუზეუმის თანამშრომლების მცველების, ექსპოზიციონირების, რესტავრატორების და სხვა), ასევე გარეთაც;
- სამუზეუმო დოკუმენტაციის დაცვა- შენახვა და სისტემატიზაცია, წარმოქმნილი მისი თანამშრომლების სამუშაო პროცესში (სამეცნიერო პასპორტები, ტოპოგრაფიული და ექსპოზიციური აღწერები, კატალოგები, სხვადასხვა სახის ნუსხა და ასე შემდეგ).

ავტომატიზებული ინფორმაციული სისტემები ნამდვილად რომ გახდეს მუზეუმის საქმიანობაში ეფექტიანი ინსტრუმენტი, მისი მონაცემთა ბაზა, სამუზეუმო საგნების ასახვასთან ერთად, უნდა მოიცავდეს მასთან დაკავშირებულ პერსონალიებს, მოვლენებს, ესეიგი, ცნობას და შეტყობინებებს ავტორებზე, მკვლევრებზე, შემსრულებლებზე, დამამზადებლებზე, ყოფილ მეპატრონეებზე, ისტორიულ მოვლენებზე, გამოფენებზე და ასე შემდეგ. ხარისხობრივად შესრულებული კითხვები და მოთხოვნილებები, მიმართული ავტომატიზებული ინფორმაციული სისტემებისადმი, მოითხოვს სამუზეუმო საგნების რუბრიკაციისა და კლასიფიკაციის მოფიქრებულ სისტემებს.

საინფორმაციო ტექნოლოგიები მუზეუმების პოზიციონირების პირობებს ქმნიან ინტერნეტისივრცეში, რაც უპირობოდ მიანიშნებს მისი საკომუნიკაციო სფეროს მრავალმხრივ გაფართოებას:

- სამეცნიერო სფეროში;
- პროფესიონალურ სამუზეუმო საზოგადოებაში;
- კერძო კოლექციონერთა საზოგადოებაში;
- პოტენციურ დამთვალიერებლებთან;
- პოტენციურ ქველმოქმედებთან და მიუძღვრებლებთან.

მუზეუმის არსებობა საინფორმაციო სივრცეში, ეს, უპირველესად, არის მისი კოლექციების იქ არსებობა, უფრო ზუსტად კი, ამ კოლექციების საგნების გამოსახულება. მოცემული საკითხი სამუზეუმო გარემოში კამათს იწვევს. მუზეუმების თანამშრომლების ნაწილი თვლის, რომ სამუზეუმო საგნების გამოსახულების ინტერნეტში განთავსება, გამოფენა არამომგებიანია ეკონომიკური თვალთახედვით: მათი აზრით, ნახავენ რა სურათებს ინტერნეტში, დამთვალიერებლები, უკვე აღარ მოისურვებენ თავად მუზეუმში მისვლას.

რეალობა მსგავს საშიშროებას უარყოფს. სინამდვილეში მუზეუმი, თავისი ნაკრების ინტერნეტსივრცეში განთავსებით, მხოლოდ მოგებულა. ბევრი მუზეუმი, რომელიც არ იყო ცნობილი, ინტერნეტის დახმარებით გახდა პოპულარული. აქტიურად გამოყენებულმა ინფორმაციულმა ტექნოლოგიებმა, როგორც საკუთარ კედლებში, ასევე ინტერნეტის ვირტუალურ სივრცეში, მუზეუმებს ქვეყანაში წარმატება მოუტანა. მისი ეკონომიკური მაჩვენებლები შედარებადი გახდა წარმატებული კომერციული საწარმოების მაჩვენებლებთან. საზღვარგარეთული გამოცდილება ასევე გვიჩვენებს შემოფოთების უსაფუძვლობას, სამუზეუმო კოლექციების გამოსახულების დიდი რაოდენობის ინტერნეტში არსებობით, როგორც სახელმწიფო ელექტრონული კატალოგის ფორმატში, ასევე მუზეუმების ოფიციალურ საიტებზე, სოციალურ ქსელებში.

არაკომერციული პარტნიორობის „მუზეუმების საქმიანობის ავტომატიზაცია და საინფორმაციო ტექნოლოგიების“ პრეზიდენტმა ამგვარი მოსაზრება გამოთქვა: „ითვლება, რომ თავისი, საკუთარი ყველანაირად უნდა დაიცვა. მე კი მგონია, რომ რაც უფრო ღიაა მუზეუმი, რაც უფრო ფართოდ აზიარებს ის თავის ინფორმაციას, მათ შორის გამოსახულებით, მით უფრო ცნობადი და ავტორიტეტულია. მასწავლებლებს, სტუდენტებს, რიგით დამთვალიერებლებს სურთ გამოსახულების, ეკრანული ხარისხი. ხოლო როცა რაღაც მიუწვდომელია, ის უბრალოდ თვალთახედვიდან გამოირიცხება. აქ დაფარულობა მხოლოდ აზიანებს. ამ კუთხით მრავალმა მუზეუმმა საგრძნობლად წაიწია წინ - დაუშვა უფასო ფოტოგრაფირება“.³

ამრიგად, სამუზეუმო საგნების გამოსახულების ინტერნეტში წარმოდგენა, გამოფენა მომგებიანია როგორც ეკონომიკური თვალთახედვით, ასევე ცნობადონის გაზრდის კუთხითაც.

³ Толстая Н.В., Наследие, №5, 2014.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Асеев Ю. А., Шер Я. А., Вступительная статья редакторов перевода, Музейная каталогизация ЭВМ, 1983.
- Кощеева Е.Л., Создание и использование музейных информационных ресурсов // Музей Будущего: информационный менеджмент, М., 2001.
- Павлова Н., Новые смыслы Музеиной Сообщение: Музейная модель коммуникации, технология, практика, М., 2010.
- Толстая Н.В., Наследие Можно испортить только равнодушием, Справочник Руководителя Учреждения Культуры, №5, 2014.

ნიკო კვარაცხელია,
საქართველოს საპატრიარქოს ანდრია
პირველწოდებულის სახელობის ქართული უნივერსიტეტის
პროფესორი

რეზიუმე

მოხსენება ეხება საქართველოსათვის ორ მნიშვნელოვან – კინოინდუსტრიისა და ტურიზმის – განვითარების საკითხს. განხილულია უცხოეთში ამ ტიპის თანამშრომლობის გამოცდილება, მისი განხორციელების სოციალურ-ეკონომიკური ეფექტი. როგორც უკვე აღვნიშნეთ, კინოტურიზმი ვითარდება ეკონომიკის ორი სექტორის – ტურიზმისა და კინოინდუსტრიის გადაკვეთისას. ფილმები და სერიალები გვევლინება სხვადასხვა ფორმის ტურიზმის პრომოუტერებად, ეწევა მათ პოპულარიზაციას, ხოლო კინოინდუსტრიის ნამუშევრები, თავის მხრივ, წარმოადგენს კონკრეტული გადასაღები ლოკაციების პრომოუტერებს; ხშირად, ფილმისთვის შექმნილ ინფრასტრუქტურას ტურიზმის განვითარების მიზნითაც იყენებენ. კინოტურიზმი კულტურული ტურიზმის სახეობაა, რომელიც აღძრავს სურვილს, ფილმებში თუ სერიალებში ნანახი კარგად ნაცნობი ადგილების მონახულებას. ტურისტებს აინტერესებთ ადგილები, სადაც გადაღებები მიმდინარეობდა (მათ შორის, კინოსტუდიები), ასევე აინტერესებთ თემატური

პარკები, რომლებიც ქმნიან ფილმების გარემოს.

საქართველოს წვლილის გათვალისწინებით, მსოფლიო კინოს განვითარებაში, ასევე თანამედროვე კულტურული ტურიზმის სფეროში ქართველ ტუროპერატორებსა და გიდებს შორის მიღწეული მნიშვნელოვანი შედეგების საფუძველზე, მიზანშეწონილად მიგვაჩნია ზოგიერთ კულტურულ ტურისტულ პროგრამაში ინოვაციური ელემენტების შეტანა. კერძოდ, შესაძლებელია ტურისტული მარშრუტების გამდიდრება კინოფილმების ჩვენებითა და შემდგომი ანალიზით, რომელშიც მონაწილეობას მიიღებენ ცნობილი ხელოვნებათმცოდნეები და თავად ტურისტები.

აღნიშნული ინიციატივა წარმოადგენს მნიშვნელოვან შესაძლებლობას კულტურული ტურიზმის განვითარებისათვის, თუმცა მისი წარმატებული განხორციელება მოითხოვს შრომატევად და მაღალკვალიფიციურ მუშაობას. მოხსენების დასკვნით ნაწილში წარმოდგენილია რეკომენდაციები იმ ღონისძიებების შესახებ, რომლებიც აუცილებელია ამ მიდგომის პრაქტიკაში დანერგვისთვის.

ქართული კინოინდუსტრია და ტურიზმი

საკვანძო სიტყვები: კინოტურიზმი, სეტ-ჯეტინგი, ჩვენება და სქერინ ტურიზმი, ფილმით გამოწვეული ტურიზმი, კინოინდუსტრია, ტურიზმის ინდუსტრია

კვლევის საგანი და რელევანტურობა: საქართველო იზიდავს როგორც ქართველ კინომოყვარულებს, ასევე უცხოელ ტურისტებს, რომელთაგან ბევრი სტუმრობს საქართველოს დედაქალაქს, ასევე ულამაზეს ბუნებრივ ლანდშაფტებს, კრეატიულ მარშრუტებსა და ატრაქციებს. ეს სურათები რჩება მაყურებლის გონებაში და უბიძგებს მას მოგზაურობისკენ.

„ფილმით გამოწვეული ტურიზმი“ არის კონცეფცია, რომელიც ემსახურება ტურისტული ვიზიტების შესწავლას დანიშნულების ადგილზე ან ტურისტულ ატრაქციებზე – რაც ასახულია კინოფილმებში, სატელევიზიო სერიალებში ან სარეკლამო ვიდეოებში. ეს ფენომენი მიეკუთვნება „ფილმით გამოწვეული და დანიშნულების ბრენდის იმიჯის“ კვლევის სფეროს, რომელიც ცოტა ხნის წინ ჩამოყალიბდა.¹

უაღრესად საინტერესოა კვლევა „კინო და ტურიზმი“ ესპანეთის დედაქალაქის მაგალითზე: **Diego A. Barrado-Timón; Antonia Sáez-Cala** “Cinema and tourism in large cities: The Case of Madrid (Spain)“, 2020.² საქალაქო ტურიზმი აცოცხლებს კინოტურიზმს, აძლევს მას ახალ იმპულსს.

ერთ-ერთი წამყვანი ქვეყანა, რომელიც ახორციელებს სიღრმისეულ კვლევებს და სთავაზობს სახელმწიფო დონეზე რეკომენდაციებს ფილმებით გამოწვეულ ტურიზმთან დაკავშირებით, არის გაერთიანებული სამეფო (იხილეთ ქვემოთ, ოლსბერგი 2007). ამ კვლევის მთავარი შედეგი გახლავთ, რომ, „როგორც კინო, ასევე ტელევიზია ხელს უწყობს გაერთიანებული სამეფოს ხალხის, საზოგადოებისა და კულტურის უფრო ფართო „ბრენდინგს“, რაც ძალიან ძლიერ გავლენას ახდენს მოგზაურობის სურვილზე“.

საქართველოს წვლილის გათვალისწინებით მსოფლიო კინოს განვითარებაში, ასევე თანამედროვე კულტურული ტურიზმის

¹ Cardoso, Estêvão, Fernandes, Alves, *Tourism*, 13(3), 2017.

² Barrado-Timón, Sáez-Cala, *Cinema*.

სფეროში ქართველ ტუროპერატორებისა და გიდების მიღწეული მნიშვნელოვანი შედეგების საფუძველზე, მიზანშეწონილად მიგვაჩნია ზოგიერთ კულტურულ-ტურისტულ პროგრამაში ინოვაციური ელემენტების შეტანა. კერძოდ, შესაძლებელია ტურისტული მარშრუტების გამდიდრება კინოფილმების ჩვენებითა და შემდგომი ანალიზით, რომელშიც მონაწილეობას მიიღებენ ცნობილი ხელოვნებათმცოდნეები და თავად ტურისტები.

ლიტერატურის მიმოხილვა: საჭიროდ მივიჩნიე ლიტერატურა დამეყო ორ ნაწილად:

1. ლიტერატურა საქართველოში კინოს განვითარებისა და ისტორიის შესახებ: ქართველი და უცხოელი მკვლევრების მიერ დეტალურადაა შესწავლილი ქართული კინოს ისტორია და განვითარების გზები. მათგან აღსანიშნავია კინოკრიტიკოს კორა წერეთლის ქართულ ენაზე დაწერილი მონოგრაფია „ქართული საბჭოთა კინო“ – (გამომცემლობა „ხელოვნება“ 1971). ქართველი მკვლევრის, ლელა ოჩიაურის სახელმძღვანელო „თანამედროვე და უახლესი ქართული მხატვრული კინოს ტენდენციები: გმირები, თემები, პრობლემები, სტილური თავისებურებები“ – (გამომცემლობა „კენტავრი“ 2020). მნიშვნელოვან ცნობებს შეიცავს ნაშრომი „Short History of Georgian Film“, რომელიც ეკუთვნის ზვიად დოლიძეს. განსაკუთრებით საინტერესოა ფრანგულენოვანი კვლევა „Revoir le cinéma géorgien. Dossier réuni par Jerry White“.
2. მსოფლიოში კინოტურიზმის ძირითადი ტენდენციების შესახებ: კვლევები შეეხება ცალკეულ ქვეყნებს, ქალაქებს, უდიდეს ღირსშესანიშნაობებს, რეგიონებსა და კონტინენტების ცალკეულ სახელმწიფოთა ჯგუფებს. სწორედ ასეთი კვლევა ჩაატარა შტეფან ციმერმანმა „Reisen in den Film“ – Filmtourismus in Nordafrika. 2003 წელს გერმანულ ენაზე შესრულებული ეს კვლევა წარმოდგენას იძლევა კინოტურიზმის განვითარებაზე ჩრდილოეთ აფრიკის ქვეყნებში; საინტერესოა 2012 წელს შესრულებული კვლევა „The role of cinema on the tourist destination image formation process: opportunities and challenges for the tourism stakeholders“; 2018 წელს გამოქვეყნდა ეგვიპტელი მეცნიერის ალექსანდრიის უნივერსიტეტიდან – Nevine Abdel-Latif Mohamed Omar სტატია „Role of movies to promote cultural heritage tourism in Egypt“.

ტერმინების დეფინიცია: კინოსა და ტურიზმს შორის ურთიერთობა ორი საუკუნის მიჯნაზე სოციალურ მეცნიერებებს შეუმჩნეველი არ დარჩენიათ. აღნიშნულ საკითხზე ყურადღების გამახვილებას მოჰყვა დიდი და სასარგებლო შედეგი, როგორც ემპირიული (რომელიც მიზნად ისახავს კონკრეტულ მიმართულებებზე კინო-ტურიზმის გავლენის შეფასებას), ასევე თეორიული (ფენომენის განხილვა ეკონომიკური და სოციოკულტურული პერსპექტივიდან, Connell, 2012). თემა განსაკუთრებით გაფართოვდა, დაწყებული 1990-იანი წლების ნამუშევრებიდან (Riley, 1994; Riley, Baker & Van Doren, 1998; Riley & Van Doren, 1992), რომლებიც ორიენტირებული იყო ტურისტული გამოცდილების დახასიათებასა და კინოტურიზმის გავლენის ანალიზზე. ყოვლისმომცველი მიდგომების მეშვეობით, როგორიცაა Beeton (2005), უფრო თანამედროვე კრიტიკულ მიმოხილვამდე (Connell, 2012; Croy & Heitmann, 2011). კინოტურიზმის აღწერის ერთ-ერთი პირველი გზა იყო ტერმინი „კინო-ინდუსტრიული ტურიზმი“ (Riley & Van Dore, 1992), რომელმაც აღნიშნა მეშვიდე ხელოვნების გავლენა ტურისტულ ინდუსტრიაზე. მიუხედავად იმისა, რომ არსებობს ფილმებით გამოწვეული ტურიზმის სხვადასხვა მიღებული განმარტებანი, (Evans, 1997) შემუშავდა ტერმინი „ფილმით გამოწვეული ტურიზმი“. რაც ნიშნავს „ტურისტების ვიზიტებს კონკრეტულ ადგილებში ან ატრაქციონებზე, იმ მიზეზით, რომ ეს ადგილები წარმოდგენილია კინოფილმებში, ტელესერიალებში ან ვიდეომასალაში“ (Evans, 1997). წლების შემდეგ (Busby & Klug, 2001) შემოიღეს ტერმინი „კინოტურიზმი“ რამაც პირველად შემოგვთავაზა განაპირობა აუდიოვიზუალურ სექტორსა და ტურიზმის სექტორს შორის - ტურიზმის ამ ტიპს შეუძლია განვითარებისთვის სასარგებლო შესაძლებლობები შემოგვთავაზოს - ხელი შეუწყოს ტურიზმის მიმართულებებს.

ამით მეცნიერთა კვლევა-ძიება არ დამთავრებულა. ამ წლებში გაჩნდა ტერმინი „Screen tourism“ - ეკრანული ტურიზმი, ანუ კინოტურიზმი პოპულარული ხდება ვიზიტორებში. ეკრანული ტურიზმის ადრეული მაგალითია მუსიკალური ფილმი „Sound of Music“. ფილმის 1965 წელს გამოსვლის შემდეგ, ავსტრიისადმი ტურისტების ინტერესი გაიზარდა.

ტურისტები სიამოვნებით სტუმრობენ იმ ადგილებს, რომლებსაც ეკრანზე ხედავენ. ფანებს სურთ მოინახულონ კონკრეტული

ღირსშესანიშნაობები, ადგილები და შენობები მათი საყვარელი სატელევიზიო შოუებისა და ფილმების სცენებიდან. სატელევიზიო გადაცემებმა და ფილმებმა შეიძლება გაზარდონ იმ ქალაქის ან ქვეყნის მიმზიდველობა, სადაც სიუჟეტი ვითარდება.

უკანასკნელ წლებში კინოტურიზმის გამოსახატავად შემოღებული იქნა ტერმინი სეტ-ჯეტინგი (ინგლისურად Set-Jetting), რომელიც პირველად 2008 წელს გამოიყენა ჟურნალისტმა გრეტჩენ კელიმ ამერიკულ ჟურნალ New York Post-ში და განმარტა, რომ: „კინოტურიზმი არის მოგზაურობა იმ ადგილებში, სადაც ფილმებია გადაღებული“.

შემდგომში მთელ მსოფლიოში იგი დამკვიდრდა, როგორც მხატვრულ ფილმებში გამოყენებული ადგილების მონახულების პრაქტიკა. იდეა შესაბამისად, კინოს მოყვარულებმა სწრაფად აუწყვეს ფეხი ახალი ტრენდის წამოწყებას. სამოგზაურო ფირმებს მიჰყავთ ტურისტები მათთვის საყვარელი ფილმების გადასაღებ ადგილებზე.

კინოინდუსტრიის ეკონომიკური ასპექტები

ეკრანულ ტურიზმს შეუძლია უზარმაზარი ეკონომიკური გავლენა მოახდინოს ტურიზმის ინდუსტრიაზე. ამის თვალსაჩინო მაგალითია ახალ ზელანდიაში ბეტდების მბრძანებლისა და „ჰობიტის“ ფილმების სერიების გადაღების შემდეგ ვიზიტორთა რაოდენობის 50 პროცენტით ზრდა რასაც ყოველწლიურად მილიონობით დოლარი მოაქვს ახალი ზელანდიის ეკონომიკისათვის.

„Game of Thrones“ წარმოადგენს მსგავს შესაძლებლობას ჩრდილოეთ ირლანდიისთვის. Tourism NI-ის შეფასებით, „Game of Thrones“-ის სერიამ ხელი შეუწყო 2016 წელს ჩრდილოეთ ირლანდიაში შემოსული ვიზიტორების რაოდენობის ზრდას. სულ 120,000 ტურისტის მიღებამ, დაახლოებით, 30 მილიონი ფუნტი შეიტანა ადგილობრივ ეკონომიკაში.

შთამბეჭდავად გამოიყურება მსოფლიო კინოს სტატისტიკის პროგნოზი:

- 2024 წელს კინოს ბაზარზე შემოსავალი 85,16 მილიარდ აშშ დოლარს მიაღწევს.
- მოსალოდნელია, რომ შემოსავალმა აჩვენოს წლიური ზრდის ტემპი (CAGR 2024-2029) 5.14%, რის შედეგადაც 2029 წლისთვის

სავარაუდო ბაზრის მოცულობა იქნება 109.40 მილიარდი აშშ დოლარი.

- კინოს ბაზარზე 2029 წლისთვის მაყურებელთა რაოდენობა სავარაუდოდ 1,9 მილიარდ მომხმარებელს მიაღწევს.
- მომხმარებლის პენეტრაციის ხარისხი იქნება 21.6% 2024 წელს და მოსალოდნელია 24.1% 2029 წლისთვის.
- საშუალო შემოსავალი ერთ მაყურებელზე მოსალოდნელია 47,34 აშშ დოლარი.
- გლობალური შედარებისთვის, ყველაზე მეტი შემოსავალი იქნება შეერთებულ შტატებში (21,990.00 მილიონი აშშ დოლარი 2024 წელს).

2023 წელს ყველაზე ყურებადი 10 საუკეთესო ფილმი³

N/N	ფილმის სათაური	კატეგორია / ჟანრი	ქვეყანა	გაქირავების დაწყება	მაყურებელთა რაოდენობა 2023 წელს	მაყურებელთა რაოდენობა დასაწყისიდან
1	ბარბი	მხატვრული ფილმი, კომედია	აშშ	2023 წლის 20.08 Warner Bros.	5,981,089	5,981,089
2	ავატარი: წყლის გზა	მხატვრული, სამეცნიერო ფანტასტიკა	აშშ	2022 წლის 14 დეკემბერი უოლტ დისნეი	5,671,543	10,203,912
3	SUPER MARIO BROS. ფილმი	ანიმაცია/ მულტფილმი /კომედია	აშშ	2023 წლის 5.05 უნივერსალი	5,294,025	5,294,025
4	ოპენჰაიმერი	მხატვრული ფილმი/ დრამა	აშშ	2023 წლის 20. 07 უნივერსალი	4,115,398	4,115,398

³ Marktforschung und Statistik.

5	ELEMENTAL	მულტ-ფილმი/ანიმაცია/ფანტასტიკა/ზღაპარი	აშშ	2023 წლის 22.06 უოლტ დისნეი	2.069.699	2.069.699
6	გალაქტიკის მცველები: ფილმი 3	მხატვრული / სამეცნიერო ფანტასტიკა	აშშ	2023 წლის 3. 05 უოლტ დისნეი	2.002.576	2.002.576
7	ჯონ ვიკი: თავი 4	მხატვრული ფილმი/ექშენი	აშშ/ DC	03/23/2023 LEONINE	1,728,318	1,728,318
8	ჩექმებიანი კატა: ბოლო სურვილი	საბავშვო ფილმი / ანიმაცია / მულტ-ფილმი	აშშ	12/22/2022 უნივერსალი	1.639.871	2.176.969
9	სამი – დრაკონის მემკვიდრე	საბავშვო ფილმი / სათავგადასავლო	CN	2023 წლის 26 იანვარი Sony	1,584,204	1,584,204
10	FAST & Furious 10	მხატვრული ფილმი / ექშენი	აშშ	2023 წლის 17.05 უნივერსალი	1.578.049	1.578.049

კინოინდუსტრია და ტურიზმი

კინოინდუსტრიისა და ტურიზმის თანამშრომლობის შესანიშნავი მაგალითია ის ფილმები, რომლებიც პოპულარიზაციას უწევენ ამა თუ იმ ტურისტულ ადგილებს, რომლის შედგენადც გაცილებით იზრდება მათი მონახულების სურვილი. ამის შესანიშნავი მაგალითია - პარიზი - საფრანგეთის ულამაზესი დედაქალაქი, რომელიც ჯერ კიდევ ვიქტორ ჰიუგომ უკვდავო წიგნში „პარიზის ღვთისმშობლის ტაძარი“. შემდეგ ალექსანდრე დიუმამ (მამამ და შვილმა) მიუძღვნეს მას „სამი მუშკეტერი“ და „ქალი კამელიებით“. პარიზი - ქალაქი - „ექსკლუზივია“ და როგორც ჰემინგუეი ამბობს, „დღესასწაული, რომელიც მუდამ შენთან არის“. თუმცა, ვინ იფიქრებდა, რომ წლების შემდეგ პარიზს მოაწყდებოდნენ სერიალ „ემილი პარიზში“ მოყვარულები. ტურისტული ფირმები იძლევი-

ან რჩევებს, თუ რა ნახონ პარიზში, რომ გაცოცხლდეს სერიალის „ემილი პარიზში“ მოგონებები. დღეისთვის ეს არის Netflix-ის ერთ-ერთი ყველაზე პოპულარულ შოუ, რომელზეც არ წყდება კინომოყვარულთა საუბარი. მეოცნებე ემილის პარიზში გადაღებების ადგილები გახდა ტურისტული ფირმებისათვის საჩვენებელი ობიექტები: 1. ალექსანდრე III-ის ხიდი; 2. პალე გარნიე; 3. მნათობთა (ვარსკვლავთა) ატელიე; 4. რესტორანი - Terra Nera; 5. ტიერი რაბინოს თანამედროვე საცხოვრებელი; 6. Rue de l'Abreuvoir - ძველი პარიზის ულამაზესი ქუჩა; 7. ლუქსემბურგის ბაღები; 8. Jardin Du Palais Royale (პალე როიალის ბაღები); 9. Café de Flore (კაფე დე ფლორი ცნობილია, როგორც პარიზის ერთ-ერთი უძველესი ყავის სახლი); 10. Le Grand Véfour - არის ერთ-ერთი უძველესი და გამორჩეული რესტორანი პარიზში, მიშლენის ორი ვარსკვლავით, დახვეწილი მენიუთი და შთამბეჭდავი ინტერიერით; 11. პანთეონი; 12. Hôtel Plaza Athénée - პრესტიჟულ მონტენის გამზირზე მდებარე გლამურული სასტუმრო, რომელიც აგვირგვინებს „ემილი პარიზში“ ნანახ ღირსშესანიშნაობებს.

დასკვნის სახით, საქართველოს მიერ მსოფლიო კინოს განვითარებაში შეტანილი წვლილის გათვალისწინებით, აგრეთვე საქართველოს ტუროპერატორებისა და გიდების მიერ თანამედროვე კულტურული ტურიზმის განვითარებაში მიღწეული მნიშვნელოვანი შედეგების გამოყენებით, შესაძლებლად მივიჩნიე ზოგიერთ კულტურულ ტურში ინოვაციური ცვლილებების შეტანა - სამოგზაურო პროგრამაში კინოფილმების ჩვენება და მათი ანალიზი ცნობილი ხელოვნებამცოდნეებისა და ტურისტების მონაწილეობით. ეს შესაძლებლობაა, მაგრამ მის განსახორციელებლად საჭიროა საკმაოდ კვალიფიციური შრომის გაწევა.

აღნიშნული ინიციატივის პრაქტიკაში დასაანერგად საჭიროა შემდეგი ღონისძიებების თანმიმდევრულად განხორციელება:

- მიზნის მისაღწევად უნდა შეირჩეს ის კულტურული ტურები, რომლებიც არამატერიალური კულტურული მემკვიდრეობის ტურისტებისათვის გაცნობას ემსახურება, რადგან კინოხელოვნება ერის სულიერი მემკვიდრეობის ნაწილია;
- შერჩეული ფილმის ჩვენება და მასზე დისკუსიის გამართვა აგრეთვე რთული ღონისძიებაა და მიზნის მისაღწევად საჭიროა რიგი საკითხების გათვალისწინება:

- ფილმის შერჩევისას უპირატესობა უნდა მიენიჭოს თემის აქტუალობას, იდეის სწორად გაშუქებას და თანამედროვეობასთან კავშირს;
 - ფილმის ჩვენების ტექნიკური დეტალების გააზრება. თარგმანის აღქმის შესაძლებლობები: ტიტრები და მათი აღქმის გათვალისწინება და ა.შ.
 - სად უნდა ნახონ ფილმი ტურისტებმა? კინოთეატრში თუ სასტუმროს სპეციალურ დარბაზში? შესაძლებელია თუ არა ფილმის ჩვენება ვახშამის, ან სპეციალური ღონისძიების ჩატარების დროს? ფილმს აუცილებლად უნდა წარუძღვეს სპეციალისტი – კინომცოდნე, ან კინოკრიტიკოსი;
 - ტუროპერატორმა დაადგინოს მისი ჩართვის დადებითი და უარყოფითი შედეგები. ფილმს უნდა დაეთმოს დაახლოებით ორი საათი და ამდენივე დისკუსიას;
 - ფილმის საჩვენებლად იდეალური დროა დღის მეორე ნახევარი. განსაკუთრებით, ვახშმის შემდეგ ან ვახშმობისას;
- შესაძლებელია კულტურული ტურის დროს პროგრამაში ერთი ან განსაკუთრებულ შემთხვევაში რამდენიმე ფილმის შეტანა. საინტერესო იქნება მისი განხორციელება ისეთ ადგილებზე, სადაც ნაკლებია გასართობის საშუალებები და ტურისტებს ექმნებათ დროის გამოყენების პრობლემები საღამოს, პირობითად, 20:00–23:00 საათის მონაკვეთში.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Abdel-Latif Mohamed Omar N., Role of movies to promote cultural heritage tourism in Egypt, 2018.
- B Araújo A., The role of cinema on the tourist destination image formation process: opportunities and challenges for the tourism stakeholders, Lusófona, 2011.
- Barrado-Timón D., Sáez-Cala A., Cinema and Tourism in Large Cities: The Case of Madrid, 2020 https://turismo.janium.net/janium/Objetos/REVISTAS_ESTUDIOS_TURISTICOS/ET_220_06_Cinema_tourism_cities.pdf 09/06/2025.
- Cardoso L., Estêvão C., Fernandes C., Alves H., Tourism & Management Studies, 13(3), 23-30 Film-induced Tourism, 2017. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6068465.pdf> 09/06/2025.
- Dolidze Z., Short History of Georgian Film. <https://georgian-cinema.ge/index.php/en/articles/1442-zviad-dolidze-whole-life-in-film-6> 09/06/2025.
- Kelly G., Set Jetting, 2008. <http://nypost.com/2008/02/19/set-jetting-2/> 09/06/2025.
- Statista, Cinema – Worldwide 2024 <https://www.statista.com/outlook/amo/media/cinema/worldwide> 09/06/2025.
- Tuclea C., Nistoreanu P., How Film and Television Programmes Promote Tourism in the UK 2007. https://www.researchgate.net/publication/221720087_How_film_and_television_programs_can_promote_tourism_and_increase_the_competitiveness_of_tourist_destinations 09/06/2025.
- Velasco-Ferreiro E., Analysis of the impact of film tourism on tourist destinations, Barcelona, 2021.
- White J., Revoir le cinéma géorgien. Dossier réuni par, Canada, 2018
- Zimmermann S., Reisen in den Film, Filmtourismus in Nordafrika, 2003.
- ოჩიაური ლ., თანამედროვე და უახლესი ქართული მხატვრული კინოს ტენდენციები: გმირები, თემები, პრობლემები, სტილური თავისებურებები, თბ., 2020.
- წერეთელი კ., ქართული საბჭოთა კინო, თბ., 1971 წელი.

ნათია კოპალეიშვილი,
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და
კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის დოქტორი,
ასოცირებული პროფესორი

რეზიუმე

დღეს განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია თანამედროვე საგანმანათლებლო პროცესი მსოფლიოში. ის წარმოდგენილია ახალი, ეფექტური ტექნოლოგიების გარეშე. ძირითადად, ეს პროცესი ასოცირებულია უმაღლეს სასწავლო დაწესებულებებთან; შემოქმედებაში კი, როგორც წესი, ახალი ტექნოლოგიები ძიებების ახალ გზას გადის. დღევანდელ საგანმანათლებლო მოთხოვნებს ხელოვნების სფეროში, სრულად უნდა აკმაყოფილებდეს თანამედროვე პროექტების შინაარსი, ტექნოლოგიური და ციფრული ხარისხი. ტექნოლოგია სწავლების პროცესში ჩაღრმავების უნივერსალური საშუალებაა და მისი გამოყენება პედაგოგიური მიზნებისთვის თითქმის ნებისმიერი ასაკის მოსწავლეებთან მუშაობისას: უმცროსები (პროექტზე დაფუძნებული სათამაშო აქტივობების გამო), თინეიჯერები (საკუთარი გარემოს შექმნისა და მათი ძალების გამოცდის აუცილებლობის გამო), სტუდენტები (სურვილის შესაბამისად). შემოქმედებითი პროექტების ციფრული განვითარება ეფუძნება წარმოსახვას, შემოქმედების შესახებ ინფორმაციას და მის აღქმას.

თბილისის მუზეუმების გაერთიანებაში შემავალ სახლ-მუზეუმებს თანამედროვე ტექნოლოგიებით მუშაობის მზარდი რესურსი გააჩნიათ, ვინაიდან შემოქმედებით პროექტებში მუზეუმები სწორედ გამოსახულების იდენტიფიცირების, ისტორიულ მოვლენათა გაცოცხლების, ან პოეზიის ნიმუშების ვიზუალიზაციის საშუალებას გვაძლევენ. 90-იანი წლების ჩათვლით, შემოქმედებითი აქტივობები მუზეუმებსა თუ სხვა ადგილებში, ძირითადად, სალექციო ფორმატით შემოისაზღვრებოდა, თუმცა ამასაც ჰქონდა საკუთარი დადებითი მხარე – თემის მიმართ ბუნებრივად აღმოცენებული ინტერესი. შემდეგ, ციფრული მასალის თანმდევა აქტივობებმა სხვა დაკვირვება, ანალიზი, სასწავლო გამოცდილება, სისტემატიზაცია და განზოგადება მოითხოვა.

მუზეუმებში დღეს კოლაჟური პრინციპით აგებული აუდიოვიზუალური მასალა მუშაობს – გალაკტიონის ხმა, პოეტის კარდიოგრამაზე გულისცემის იმიტაცია, გაცოცხლებული ჩანახატები ქარისა და ფოთლების შრიალის ფონზე. მთლიანი სივრცის, ჭერის ვიზუალიზაციამ საშუალება მოგვ-

ცა, გალაკტიონ ტაბიძის სახლ-მუზეუმში ახალი და ძველი მეთოდის შერწყმით, განწყობისა და ემოციის მომტანი, წარმოსახვითი სივრცე გაგვეცოცხლებინა და კომუნიკაციის თანამედროვე ხერხებით მოგვეთხრო ამბები აუდიტორიისათვის.

21-ე საუკუნის ტექნოლოგიურ ეფექტზეა დაფუძნებული ნიკოლოზ ბარათაშვილის სახლ-მუზეუმიც, რომელიც თანამედროვე ტექნოლოგიებით აღჭურვილი, ერთ-ერთი საინტერესო მულტიმედიური სივრცეა საქართველოში. ტატოს ჰოლოგრამა, რომელიც ლექსს კითხულობს, ავტოგრაფისა და ეპოქის - ძველი თბილისის გაცოცხლება აუდიო-ვიზუალური ხერხებით, პოეტის შემოქმედებისა და ცხოვრების სრულ სურათს ქმნის.

ზოგადად, ციფრული ტექნოლოგიები, არა ცალკეულ სეგმენ-

ტად, არამედ ყოველთვის ინფორმაციული მასალის კონტექსტად მოიაზრება. ორიგინალობა, ხელმისაწვდომობა, ვიზუალური აღქმადობა, სწორედ ესაა ციფრული მედიის გამოყენების ესთეტიკური უპირატესობები სამუზეუმო საქმიანობაში და შემოქმედებითი პროექტების განხორციელებისას.

საკითხი შემდგომში მდგომარეობს: ციფრული ტექნოლოგიით შექმნილი ობიექტები მუზეუმში უნდა განიხილებოდეს მხოლოდ როგორც საგნები, რომლებიც ასწავლიან და კონსტრუქციულ ცოდნას იძლევიან, აყალიბებენ აზროვნებას და ემოციურ აქტივობას. ისინი დაკავშირებულია ბუნებასთან, ეთიკასთან, ესთეტიკასა და მეცნიერებასთან, ტექნოლოგიასთან, მაგრამ, პირველ რიგში, წარმოსახვასთან - ასეთ დროს, სტუდენტი ან მოზარდი თავს შემოქმედად გრძნობს.

ციფრული ტექნოლოგიები და სასწავლო-შემოქმედებითი საგანმანათლებლო პროექტების აღმშენებლის პარალელები

საკვანძო სიტყვები: ციფრული ტექნოლოგიები, შემოქმედებითი, საგანმანათლებლო პროექტები, ვიზუალური განათლება, სამუზეუმო პროექტები

თანამედროვე საგანმანათლებლო პროცესი მსოფლიოში წარმოუდგენელია ახალი და დღეს კიდევ უფრო ეფექტური ტექნოლოგიების ძიების გარეშე. ძირითადად, ეს პროცესი ასოცირებულია უმაღლეს სასწავლო დაწესებულებებთან და შემოქმედებით სეგმენტში, როგორც წესი, ჩვენ მუდმივად ვეძებთ გზას, რომელიც

აღქმის ახალ, მაღალ დონეზე იქნება ორიენტირებული. თუმცა, ერთია გზა, საშუალება, ხერხი და მეორეა იგივე პროცესის აღქმის ხარისხი. ის, რაც შექმნილია სტუდენტების შემოქმედებითი შესაძლებლობების გაფართოების, თვითგანვითარებისა და თვითგანათლების უნარების ჩამოყალიბების მიზნით, აღქმის ხარისხს უნდა უზრუნველყოფდეს, ეს კი თანამედროვეობის ერთ-ერთ ყველაზე დიდ დილემად იქცა. ამ მოთხოვნებს სრულად უნდა აკმაყოფილებდეს თანამედროვე პროექტის შინაარსი, ტექნოლოგიური და ციფრული სეგმენტის ხარისხი. ტექნოლოგიური ნაწილის აქტივობა, როგორც შემოქმედების სპეციფიკური ფორმა, სწავლების პროცესში ჩაღრმავების უნივერსალური საშუალებაა და ის შეიძლება გამოიყენებოდეს პედაგოგიური მიზნებისთვის თითქმის ნებისმიერი ასაკის მოსწავლეებთან მუშაობისას: უმცროსები (პროექტზე დაფუძნებული სათამაშო აქტივობების გამო), თინეიჯერები (საკუთარი საგნობრივი გარემოს შექმნისა და მათი ძალების გამოცდის აუცილებლობის გამო), სტუდენტები (სურვილის შესაბამისად).

შემოქმედებითი პროექტების ციფრული აქტივობების განვითარების ფუნქცია ეფუძნება წარმოსახვის პროდუქტიულობას, შემოქმედების შესახებ ინფორმაციის ძალასა და მისი აღქმის თავისუფლებას, აქტივობის განვითარების სტიმულირებას. მსოფლიოს მრავალი ქვეყნის სასწავლო გეგმებში ტექნოლოგიების, როგორც სავალდებულო საგნის, გაჩენა მიუთითებს ციფრული ტექნოლოგიის აღიარებაზე, როგორც ჩვენი დროის ერთ-ერთ მთავარ ფაქტორზე, რომელიც გავლენას ახდენს შემოქმედების თანამედროვე ფილოსოფიაზე, პოლიტიკაზე და ასე შემდეგ. ციფრული გამოსახულების გამოყენების ტექნოლოგიის უპირატესობებია: ინტერესი, რეალურ ცხოვრებასთან კავშირი, შინაარსის იდენტიფიცირება, ცნობისმოყვარეობის აღძვრა, ცოდნის თავმოყრა ვიზუალურ მეხსიერებაში.

შემოქმედებითი პროექტების ეს მეთოდი კრეატიული პროექტების შესრულების წინაპირობაა. შემოქმედებითი აქტივობის განვითარების პროცესი, როგორც წესი, ლიტერატურის, პოეზიის, ისტორიული შემოქმედებითი მემკვიდრეობის შესწავლის დროს ხდება შეუცვლელი, განსაკუთრებით მაშინ, როდესაც სტუდენტურ შემოქმედებით განათლებაზეა საუბარი. შემოქმედებითი პროექ-

ტების ციფრული ვიზუალური მეთოდის გამოყენება, დაფუძნებულია აქტივობის განსახორციელებლად, რაც გარკვეულ ზომიერებასაც ითხოვს, ვინაიდან, დღეს საქმე მუზეუმებსა და სკოლებისთვის, უმაღლესებისთვის შეთავაზებულ, პროექტებს ეხება. ამ დროს ალქმის ხარისხი მთლიანადაა დამოკიდებული იმაზე, მაგალითად, ისმენს თუ ვერა სტუდენტი პოეტური შედეგების შესახებ მისთვის საინტერესო ინფორმაციას. თუ ეს ინფორმაცია მხოლოდ ჰოლოგრაფიის ეფექტებით გადაფარვის ან მოძრავი ეკრანის, თუნდაც ხმოვანი ეფექტების ხარჯზე ხდება, როგორც ჩვენი პრაქტიკა მეტყველებს. ხშირად, ინფორმაციის დიდი ნაწილი, უბრალოდ, იკარგება მსმენელის, დამთვალიერებლის, მაყურებლის მეხსიერების შრეებში. იგივე შეიძლება ითქვას სკოლის მოსწავლეებზეც.

თბილისის მუზეუმების გაერთიანებაში შემავალ სახლ-მუზეუმებს თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენების მზარდი რესურსი გააჩნიათ, ვინაიდან, შემოქმედებით პროექტებზე მუშაობისას, ჩვენი მუზეუმები სწორედ გამოსახულების იდენტიფიცირების, ისტორიულ მოვლენათა გაცოცხლების ან პოეზიის ნიმუშების ვიზუალიზაციის ციფრულ გზაზე ფიქრის და ამ ჩანაფიქრის რეალიზების საშუალებას გვაძლევენ. ეს სწორედ ის სინთეზია, რომლის საშუალებითაც თანამედროვე სამუზეუმო შემოქმედებითი საქმიანობა ყველაზე დიდი აქტივობით უკავშირდება უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებებსა და სტუდენტებს. პრაქტიკამ ასევე აჩვენა, რომ ყოველი მათგანი, ვინც მონაწილეობს საგანმანათლებლო შემოქმედებით პროგრამებში, ციფრული ვიზუალიზაციის სწორედ ამ ნაწილის დახმარებით აღიდგენს უკვე ვერბალურად მიწოდებულ ინფორმაციას და შემდეგ წარმოსახვა აკავშირებს და აქცევს ამ ინფორმაციას ერთ მთლიანობად.

ეს არ იქნებოდა იოლი პროცესი, რომ არა მთავარი ფაქტორი – საქმე ეხება პროექტებს შემოქმედებით თემებზე, უფრო კონკრეტულად კი, ცნობილ ხელოვანთა შემოქმედების თემაზე, სადაც ინფორმაციის ხასიათი დიდწილად წყვეტს, თუ როგორი ხარისხი ექნება ალქმას, მაგალითად, სტუდენტი მსახიობებისთვის, სტუდენტი ხელოვნებათმცოდნეებისა და სტუდენტი რეჟისორებისთვის. ყოველი მათგანი, რა თქმა უნდა, პროფესიული ინტერესიდან გამომდინარე, მისთვის საინტერესოს, მისი იმპროვიზებული წარმოსახვისთვის მნიშვნელოვანს იძენს ამ დროს. თითოეული პროექ-

ტის საქმიანობის თეორიული პრინციპების შესწავლა საშუალებას გვაძლევს, გამოვლინდეს სტუდენტების აქტივობების არსი; ჩვენ კი ყოველ ჯერზე, როდესაც ვიყენებთ ციფრულ აქტივობას პროექტების შესაქმნელად, ვქმნით ჰიპოთეზასაც იმის შესახებ, რომ, თუ ტექნოლოგიების სწავლების პროცესში გამოყენებული იქნება სინთეზური მეთოდი, ვერბალურ-ციფრული ინფორმაციით, მაშინ განვითარდება სტუდენტების შემოქმედებითი ინფორმაციული მეხსიერების ხარისხი. ფსიქოლოგიური და პედაგოგიური ლიტერატურა ციფრულ ტექნოლოგიურ რესურსთან დაკავშირებით, სამწუხაროდ, ნაკლებად სწავლობს შემოქმედებით პროექტებს და თუ სწავლობს, ესეც ძალზე კონკრეტული არეალით შემოიფარგლება: ანიმაციით თუ მედიაპოლოგრამებით სჯობს თხრობის გაღრმავება, რა შეუძლიათ ტექსტის შემქმნელებს, თუ ტექნოლოგიურ რესურსს გაითვალისწინებენ და სხვა. მაგრამ თითქმის არ არის გამოკვლეული, რა ზეგავლენას ახდენს წარმოსახვა შემოქმედებითი პროექტების ტექნოლოგიური სისტემის გამოყენების - დადებით ან უარყოფით მხარეებზე. ეს საკითხი ალბათ რაღაც გარკვეულ დროით დისტანცირებასაც გულისხმობს, მაგრამ ჩვენ არ გვაქვს უფლება, დღესაც არ ჩავუღრმავდეთ და არ დავაკვირდეთ პროცესს, არ შევადაროთ დროითი პარალელები ერთმანეთს. მაგალითად:

- 90-იანი წლების ჩათვლით, შემოქმედებითი აქტივობები მუზეუმებსა თუ სხვა ადგილებში, ძირითადად, სალექციო ფორმით შემოისაზღვრებოდა, თუმცა, ამ ვერბალურ მოცემულობასაც ჰქონდა საკუთარი დადებითი მხარე: ბუნებრივად აღმოცენებული ინტერესი თემის მიმართ და ასე შემდეგ;
- ციფრული მასალის თანმდევი აქტივობების ანალიზი და მოწინავე სასწავლო გამოცდილება, დაკვირვება, სისტემატიზაცია და განზოგადება;
- ციფრული მასალის აქტივობების მართვის მეთოდოლოგიის დიაგნოსტიკური არსის დადგენა, რომელიც შეიძლება გამოყენებულ იქნას სტუდენტების სასწავლო პროცესში.

ამ მასალის შესწავლისა და გამოყენების პრაქტიკული მნიშვნელობა დამატებით იმაშია, რომ პროექტის აქტივობების მართვის შემუშავებული მეთოდოლოგია შეიძლება გამოიყენებოდეს წარმოდგენით ასპექტებშიც.¹

¹ Fleer M., Technologically, 2011.

კოლაჟური პრინციპით აგებული გალაკტიონის ხმა, გაცოცხლებული გულისცემის იმიტაცია, ჩანახატები ქარის ხმაური ფონზე – ყოველივე ამან საშუალება მოგვცა, გალაკტიონ ტაბიძის სახლ-მუზეუმში, ახალი და ძველი მეთოდოლოგიის შერწყმით, განწყობის მომტანი წარმოსახვითი სივრცე გაგვეცოცხლებინა, რაც შემდგომ მაგისტრანტთა ერთი ჯგუფისთვის შემოქმედებითი კვლევის ინსპირაციად იქცა და, ახალი სტანდარტების თანახმად, პროექტმა მაინც მოითხოვა ჩაღრმავებული ინფორმაციის მოზიდვა. მართლაც, შრომატევადობის მიუხედავად, ციფრული კონტენტის თანხლებით ტრადიციულმა ინფორმაციამ უფრო მეტი ეფექტი გამოიწვია.

იმავე ეფექტზე შეიძლება საუბარი ბარათაშვილის სახლ-მუზეუმის ჰოლოგრამასთან დაკავშირებით, რომელიც ლექსს კითხულობს და ავტოგრაფს აცოცხლებს. ძველი თბილისის გაცოცხლება იქნება ეს თუ სხვა ფორმა, ციფრული ტექნოლოგია, არა ცალკეულ სეგმენტად, არამედ ყოველთვის ინფორმატიული მასალის კონტექსტად მოიაზრება. შემოქმედებითი პროექტების განვითარების ადრეულ ეტაპებზე აქტივობა გამოიხატებოდა თხრობისა და ფიზიკური აქტივობის, კითხვის დონეზე. ჩვენს შემთხვევაში კი ამგვარი ციფრული დიზაინი, როგორც განსაკუთრებული ტიპის აქტივობა, ემყარება ადამიანის ბუნებრივ უნარს, გონებრივად შექმნას რეალობის მოდელები² და გააცოცხლოს ისინი.

სამოგადოების განვითარების ამჟამინდელ ეტაპზე, რომელიც ხასიათდება არაჩვეულებრივი მობილურობითა და ცვალებადობით, ციფრული შემოქმედებაც იწყებს დომინირებას. შემოქმედებითი პროექტი საგანმანათლებლო ამოცანაა, რომელსაც ყოველთვის უნდა ჰქონდეს სუბიექტური და ზოგჯერ ობიექტური სიახლე. პროექტის ხარისხი დამოკიდებულია იმაზე, თუ რამდენად ძლიერია ტექნოლოგიური და კრეატიული შესაძლებლობები, შემოქმედებითი ორიენტაცია, ინდივიდუალური მახასიათებლები, მათი მომზადების ხარისხი და შესაძლებლობები. შემოქმედებითი-ციფრული პროექტის შედეგი უნდა იყოს რეალური პროდუქტი, დამზადებული საკმარისად მაღალ დონეზე, რომელსაც შეუძლია გახდეს კონკურენტუნარიანი და გაზარდოს ჩვენი შემოქმედებითი აქტივობა, თუმცა არ გადაწონოს ინფორმატიული მასალისა და წარმოსახვითი აქტივობის როლი, რაც, მაგალითად, თავისუფალ

² American Academy of Pediatrics, Media, 2016.

კამათსა და ლიტერატურული შედეგების შესახებ დისკუსია სტუდენტებს მუზეუმში ნებისმიერი აქტივობის მთავარ მოცემულობად მიაჩნიათ.

ციფრული ტექნოლოგიით შექმნილი ობიექტები მუზეუმში, მაგალითად, უნდა განიხილებოდეს მხოლოდ როგორც საგნები, რომლებიც ასწავლიან და კონსტრუქციულ მხატვრულ ცოდნას იძლევიან, რომლებიც აყალიბებენ აზროვნებას და ემოციურ აქტივობას. ისინი დაკავშირებული არიან ბუნებასთან, ეთიკასთან, ესთეტიკასა და მეცნიერებასთან, ტექნოლოგიასთან, მაგრამ, უპირველესად, წარმოსახვასთან – ასეთ შემთხვევაში სტუდენტი ან მოზარდი თავს შემოქმედად გრძნობს.³

სტუდენტების მიერ შემოქმედებითი პროექტების განხორციელება იგივე სივრცეში და ჩვენივე რესურსით, სადაც ციფრული ტექნოლოგიის დახმარებით, ძირითადად, სამუზეუმო მასალის გაცოცხლება იქნება მიზნად დასახული, უნდა განიხილებოდეს არა მხოლოდ როგორც პროცესი, რომელიც მიზნად ისახავს შესაძლებლობების განვითარებას, არამედ როგორც განათლების ერთ-ერთი ეფექტური გზა. ორიგინალობა, ხელმისაწვდომობა, ესთეტიკური უპირატესობები – ყოველივე ესაა ციფრული მედიის გამოყენების უპირატესობანი სამუზეუმო საქმიანობაში შემოქმედებითი პროექტების განხორციელებისას. მეტი სიცხადისთვის, ფაქტორები საჭიროებენ გაუმჯობესებას, თუმცა ეს შესწავლის ფაზაში არსებული პროცესია.

³ Mitchell L. M., Using, 2017; Sutton Smith B., The Ambiguity 1997.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- American Academy of Pediatrics, Media and Young Minds, Illinois, 2016.
- <https://publications.aap.org/pediatrics/article/138/5/e20162591/60503/Media-and-Young-Minds?autologincheck=redirected> 16/06/2025.
- Fleer M., Technologically Constructed Childhoods: Moving Beyond a Productive and Critical View of Curriculum Development, Watson, Australia, 2011.
- Mitchell L. M., Using Technology in Reggio Emilia-Inspired Programs, Mahwah, New Jersey, 2007.
- Sutton Smith B., The Ambiguity of Play, Cambridge, 1997.

დოდო ჭუმბურიძე,
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა
და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის
ხელოვნების მენეჯმენტის დოქტორი,
ასოცირებული პროფესორი

რეზიუმე

თემაში განხილულია ახალგაზრდების, მათ შორის, ხელოვანი ახალგაზრდების საჭიროებები, ინტერესები და გამოწვევები.

ახალგაზრდებში უმუშევრობის მაჩვენებლის შესამცირებლად, საყურადღებოა შრომის ბაზრის მოთხოვნების გათვალისწინება, როგორც ადგილობრივ, ისე საერთაშორისო დონეზე. კარიერის დაგეგმვა-განვითარებაში ხელშეწყობა, კერძოდ, პროფესიის სწორად განსაზღვრა უზრუნველყოფს ახალგაზრდების დასაქმებას. ახალგაზრდების მხრიდან თვითრეალიზებისკენ სწრაფვა თვითდასაქმების პოტენციალის მაქსიმალურად გამოყენებასაც მოიაზრებს.

თემაში განხილულია, თუ როგორ გასცდა შემოქმედებითობა კულტურის სფეროს საზღვრებს და გახდა სამეწარმეო იდეის შექმნის, კერძოდ, ღირებული შეთავაზების მომზადების აუცილებელი წინაპირობა. სამეწარმეო იდეების წახალისების მნიშვნელობას, ასევე მეწარმეობის და შემოქმედებითობის

ურთიერთკავშირს ეფუძნება ხელოვან და კულტურის სფეროთი დაინტერესებულ ახალგაზრდებში თვითდასაქმების შესაძლებლობის გამოყენება-ათვისება. ახალგაზრდებთან, როგორც ქვეყნის დემოკრატიული და სოციოეკონომიკური განვითარების მთავარ ძალასთან, ასოცირდება ცვლილებები და ინოვაციურობა. ახალგაზრდებში სამეწარმეო იდეების განხორციელების წახალისება-მხარდაჭერა გრძელვადიან პერსპექტივაში მათ ეკონომიკურ გაძლიერებას უზრუნველყოფს. კულტურისა და ახალგაზრდული სფეროს ურთიერთკავშირის წარმოსაჩენად თემაში განხილულია სახელმწიფოს ახალგაზრდული სტრატეგია 2023-2026, გაეროს 2030 წლის მდგრადი განვითარების მიზნების განხორციელების შესახებ (ღია მმართველობის პარტნიორობის გზამკვლევის სპეციალური გამოშვება) და ფრიდრიხ ებერტის ფონდის მხარდაჭერით განხორციელებული კვლევა „თაობა გარდამავალ პერიოდში“.

ახალგაზრდა ხელოვანების თვითდასაქმების პოტენციალი ციფრულ ეპოქაში

საკვანძო სიტყვები: კულტურის სფერო, შემოქმედებითი ინდუსტრიები, ახალგაზრდული პოლიტიკა, უმუშევრობა, შრომის ბაზარი, ციფრული ეპოქა, ხელოვანი ახალგაზრდების თვითდასაქმება

ახალგაზრდებში უმუშევრობის შემცირება და დასაქმების მაჩვენებლის ზრდა ქვეყნის ეკონომიკური პოლიტიკის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი პრიორიტეტია, რომელიც პირდაპირ უკავშირდება შრომის ბაზრის მოთხოვნებს. საგულისხმოა სახელმწიფოს სტრატეგიული ხედვა, რომელიც უზრუნველყოფს კულტურის, განათლებისა და ახალგაზრდობის სფეროების ინტეგრირებული მიდგომის განხორციელებას და მათ შორის სინერგიული კავშირის შექმნას.

ციფრულ ეპოქად წოდებული XXI საუკუნე ქმნის ახალ რეალობას, სადაც შრომის ბაზარზე ახალგაზრდების დასაქმების შესაძლებლობები მნიშვნელოვნად იცვლება. იმ შემთხვევაში თუკი ახალგაზრდები საერთაშორისო კონკურენციის გასამკლავებლად შესაბამისი ცოდნა გააჩნიათ და ფორმალურ განათლებასთან ერთად არაფორმალური განათლების მეშვეობით უწყვეტად იმაღლებენ ცოდნას. აღნიშნული პროექცია უნარების განმტკიცებასთან ერთად, პერსონალური და სოციალური კომპეტენციების გაუზოგბესებას გულისხმობს.

„საქართველოს პარლამენტის 2020 წლის 17 ივლისის N7054-რს დადგენილების, „2020–2030 წლებისთვის საქართველოს ახალგაზრდული პოლიტიკის კონცეფციის“¹ საფუძველზე 14–29 წლის ასაკობრივი ჯგუფი ახალგაზრდებად მიიჩნევა. საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახურის 2024 წლის მონაცემების თანახმად, „14–29 წლის ასაკის ახალგაზრდების, რაოდენობა საქართველოს მოსახლეობის 18.7%-ს შეადგენს. აქედან 52.4% (362.727) მამაკაცია, ხოლო 47.6% (329,445) – ქალი“.²

კულტურის სფეროთი დაინტერესებული და ხელოვანი ახალგაზრდების თვითდასაქმების პოტენციალის ამაღლების მიზნით,

¹ 2020–2030 წლებისთვის საქართველოს ახალგაზრდული პოლიტიკის კონცეფცია.

² საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური (მოსახლეობის რიცხოვნობა 01.01.2024 მდგომარეობით).

მნიშვნელოვანია მათი საჭიროებების, ინტერესებისა და გამოწვევების საფუძვლიანი კვლევა.

ციფრული ტექნოლოგიები და პლატფორმები არამხოლოდ ხელოვნების ფართო აუდიტორიისთვის ხელმისაწვდომობას უზრუნველყოფს, არამედ ხელს უწყობს მეწარმეობის განვითარებას, რადიკალურად ცვლის ახალგაზრდა ხელოვანების კარიერულ შესაძლებლობებს. ციფრული მედია საშუალებას აძლევს ხელოვანებს, თვითდასაქმების გზით შექმნან პერსონალური ბრენდები, მართონ მარკეტინგული სტრატეგიები და წამოიწყონ საკუთარი შემოქმედებითი ბიზნესი.

ხელოვანებისთვის ციფრული ტექნოლოგიების ინტეგრაცია ქმნის ახალ შესაძლებლობებს, ხელს უწყობს მათი შემოქმედებითი საქმიანობის გაფართოებას და უზრუნველყოფს უკეთეს სოციალურ და ეკონომიკურ პოზიციას, რაც დადებითად აისახება მათ თვითრეალიზებასა და კარიერულ განვითარებაზე.

„ბრენდის იდენტობა შედგება სახელის, ლოგოს, სიმბოლოების, დიზაინის, შეფუთვისა და მომხმარებლებში ასოცირებული იმიჯისგან. ბრენდინგის მიზანია: ბრენდის ცნობადობა და მის მიმართ ინტერესის შექმნა, ასევე მომხმარებელსა და ბრენდს შორის კავშირის ჩამოყალიბება-გაძლიერება“.³

ახალგაზრდებში უმუშევრობის შემცირება და შესაბამისად დასაქმების მაჩვენებლის ზრდა ქვეყნის ეკონომიკური პოლიტიკის პრიორიტეტია. ეფექტიანი ეკონომიკური პოლიტიკის განსახორციელებლად, მნიშვნელოვანია უმუშევრობისა და დასაქმების კომპონენტების საფუძვლიანი ანალიზი. ახალგაზრდებში უმუშევრობის მაჩვენებლის შესამცირებლად, საყურადღებოა შრომის ბაზრის მოთხოვნების გათვალისწინება, როგორც ადგილობრივ ისე საერთაშორისო დონეზე.

საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახურის (01.01.2024) მონაცემებით, „უმუშევრობის დონე საქართველოში 14,2%-ს შეადგენს, ხოლო ახალგაზრდებში (15-24 წლის ასაკობრივი ჯგუფი) უმუშევრობის მაჩვენებელი 31,2%-ს შეადგენს“.⁴

საქართველოს ეკონომიკისა და მდგრადი განვითარების სამინისტროს მიერ მომზადებულ „საქართველოს შრომის ბაზრის

³ ბელჩი, ბელჩი, რეკლამა, 2013, გვ. 59.

⁴ საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური.

ანალიზში“ აღნიშნულია, რომ „საქართველოს შრომის ბაზრის ერთ-ერთ მთავარ გამოწვევად კვლავ ახალგაზრდებში მაღალი უმუშევრობის დონე რჩება. აღნიშნული განპირობებულია იმით, რომ ახალგაზრდები უმეტესწილად ეუფლებიან უმაღლეს განათლებასა და სწავლის დასრულების შემდეგ აწყდებიან იმ რეალობას, რომ ერთი მხრივ შრომის ბაზარზე არ არის მოთხოვნა მათ მიერ დაუფლებულ პროფესიებზე; მეორე მხრივ, მათი კვალიფიკაცია და სამუშაო გამოცდილება ვერ აკმაყოფილებს შრომის ბაზრის მოთხოვნებს. ასევე გასათვალისწინებელია ისიც, რომ ახალგაზრდებს სხვადასხვა ფაქტორის გათვალისწინებით სჭირდებათ მეტი დრო სასურველი სამუშაოს მოსაძიებლად“.⁵

ციფრული ეპოქა ქმნის ახალი ტიპის სამუშაო ადგილებს, რომლებიც, ხშირად, ახალგაზრდა მეწარმეებსა და შემოქმედებით ინდუსტრიებში დასაქმებულ პროფესიონალებს წარმოშობს. ციფრული პლატფორმები, როგორებიცაა სოციალური მედია, ონლაინ პლატფორმები და ელექტრონული კომერცია, არა მხოლოდ ახალ მეწარმეობრივ გზებს ქმნის, არამედ შესაძლებლობებს აძლევს ახალგაზრდებს, რომ საკუთარი შემოქმედებითი სამეწარმეო იდეის რეალიზება უზრუნველყონ. ამგვარი ტრანსფორმაციით, ახალგაზრდებს შეუძლიათ, წამოიწყონ სამეწარმეო საქმიანობა, რაც მათ საშუალებას მისცემს, შეინარჩუნონ დამოუკიდებლობა და ფინანსური სტაბილურობა.

ფრიდრიხ ებერტის ფონდის მხარდაჭერით, 2023 წელს განხორციელებულ კვლევაში დასკვნის სახით წარმოდგენილია ახალგაზრდების გამოწვევა განათლება-დასაქმების კუთხით. „თბილისში მცხოვრები ახალგაზრდებიდან ყოველი მეხუთე არც განათლებას იღებს, არც რაიმე სასწავლო პროგრამაშია ჩართული და არც დასაქმებულია“.⁶

ამასთან, ციფრული ეპოქა მოითხოვს როგორც უმაღლესი, ისე პროფესიული განათლების სისტემის ადაპტაციას. აუცილებელია, რომ ახალგაზრდების განათლება არ იყოს მხოლოდ ზოგადი, არამედ შეესაბამებოდეს ბაზრის მოთხოვნებს და უნარების განვითარებას, რაც ხელს შეუწყობს მათ რეალიზებას როგორც ადგილობრივ, ისე საერთაშორისო შრომის ბაზარზე.

⁵ საქართველოს ეკონომიკისა და მდგრადი განვითარების სამინისტრო, საქართველოს შრომის ბაზრის ანალიზი - 2024.

⁶ ფრიდრიხ ებერტის ფონდი, ახალგაზრდების, 2023.

ახალგაზრდობის სააგენტოს მიერ განხორციელებული კვლევის - „ახალგაზრდების საჭიროებები და გამოწვევები მუნიციპალურ და რეგიონულ დონეზე“ - ფარგლებში გამოიკვეთა ახალგაზრდობის დასაქმების მაჩვენებელი „გამოკითხული (კვლევის ფარგლებში გამოკითხა 14-დან 30 წლამდე ასაკის 4652 ახალგაზრდა) სრულწლოვანი ახალგაზრდების 39% ამბობს, რომ დასაქმებულია.

18-დან 26 წლამდე ახალგაზრდების დაახლოებით მეოთხედზე მეტი (28%) ამბობს, რომ დასაქმებულია, ნახევარი ეძებს სამსახურს, 22% კი არაა დასაქმებული და დასაქმებას არ ცდილობს.

26-დან 30 წლამდე გამოკითხული ახალგაზრდების უმრავლესობა (65%) ამბობს, რომ დასაქმებულია, დაახლოებით მესამედი (31%) სამსახურს ეძებს, ხოლო 4% არ არის დასაქმებული, თუმცა, სამსახურს არ ეძებს“.⁷

„თანამეგობრობის სამდივნოს მიერ 2020 წელს გამოქვეყნებული ახალგაზრდობის განვითარების ინდექსის მიხედვით, საქართველო 181 ქვეყანას შორის 70-ე ადგილზე აღმოჩნდა (0,731 ქულა). ეს ინდექსი ზომავს ქვეყნის 15-29 წლის მოსახლეობის პროგრესს ექვს სფეროში: განათლება, დასაქმება და შესაძლებლობები, ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა, თანასწორობა და ინკლუზია, პოლიტიკური და სამოქალაქო მონაწილეობა და მშვიდობა და უსაფრთხოება, რომელთაგან ერთ-ერთი ყველაზე ცუდი შედეგი სწორედ დასაქმების მიხედვით აღმოჩნდა“.⁸

ახალგაზრდები, როგორც ადამიანური კაპიტალი, მთავარი განახლებადი წყაროს, პოტენციალის სრულად გამოსავლენად აუცილებელია მათი ეკონომიკური გაძლიერება.

ციფრული ეპოქა ქმნის ახალ რეალობას, რომელშიც განათლება და შრომის ბაზარი მჭიდროდ უკავშირდება ერთმანეთს. განათლების სისტემის რეფორმირება, შრომის ბაზრის მოთხოვნების ადაპტაცია და ციფრული უნარების გაძლიერება არის ძირითადი ინსტრუმენტები, რომლებსაც შეუძლიათ ხელი შეუწყონ ახალგაზრდობში უმუშევრობის შემცირებას და დასაქმების მაჩვენებლის ზრდას. აღნიშნული ცვლილებები არსებით გავლენას მოახდენს არა მხოლოდ ქვეყნის ეკონომიკაზე, არამედ ახალგაზრდობის სოციალური და ეკონომიკური გაძლიერების პროცესზეც.

⁷ ახალგაზრდობის საჭიროებები და გამოწვევები მუნიციპალურ და რეგიონულ დონეზე, ახალგაზრდობის სააგენტო, 2020.

⁸ Commonwealth, Global Youth Development Index, 2020, p. 220.

„ახალგაზრდებში განსაკუთრებით პრობლემატურია ფინანსური დამოუკიდებლობის საკითხი. კვლევის შედეგების მიხედვით, ახალგაზრდების 62%-ს ფინანსურად მშობლები ეხმარებიან. პირადი შემოსავალი უფრო ხელმისაწვდომია თბილისში, სადაც რესპონდენტების 35% აცხადებს, რომ აქვს პირადი შემოსავალი. სხვა ქალაქებში პირადი შემოსავალი აქვს ახალგაზრდების 27%-ს, ხოლო სოფლად ყოველ მეხუთე ახალგაზრდას. ყველაზე მნიშვნელოვანი კავშირი ფინანსურ ავტონომიურობასთან, როგორც მოსალოდნელი იყო, ჰქონდა ასაკს. ასაკის ზრდის პარალელურად, იკლებს მშობლებზე ფინანსური დამოკიდებულების მაჩვენებელიც (14-18 წლის ასაკობრივ კატეგორიაში რესპონდენტების 96% ფინანსურად დამოკიდებულია მშობლებზე; 19-24 წლის ასაკობრივ კატეგორიაში - 64%, ხოლო 25-29 წლის ასაკობრივ კატეგორიაში - 35%)“.⁹

ახალგაზრდებთან, როგორც ქვეყნის დემოკრატიული და სოციოეკონომიკური განვითარების მთავარ ძალასთან, ასოცირდება ცვლილებები და ინოვაციურობა.

ახალგაზრდებში სამეწარმეო იდეების განხორციელების წახალისება-მხარდაჭერა, გრძელვადიან პერსპექტივაში მათ ეკონომიკურ გაძლიერებას უზრუნველყოფს.

„საქართველოს სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის დოკუმენტის მიხედვით, ახალგაზრდული პოლიტიკის მიზანია, ხელი შეუწყოს ახალგაზრდების სრულფასოვანი განვითარებისათვის შესაბამისი გარემოს შექმნას, სადაც ახალგაზრდები შეძლებენ საკუთარი პოტენციალის სრულად რეალიზებას და საზოგადოებრივი ცხოვრების ყველა სფეროში აქტიურად ჩართვას. 2020–2030 წლების ახალგაზრდული პოლიტიკის კონცეფცია ადგენს მუნიციპალიტეტებში, მათი უფლებამოსილების ფარგლებში, კონცეფციით განსაზღვრული სტრატეგიული პრიორიტეტებისა და სამოქმედო გეგმის ხელშეწყობას და განხორციელებას. სარეკომენდაციო ხასიათის მოთხოვნის მიხედვით, კონცეფციაში განმარტებულია, რომ მუნიციპალიტეტების დონეებზე სახელმწიფო ორგანოებმა ახალგაზრდებს მათი სამოქალაქო უფლებებისა და ვალდებულებების, აგრეთვე აღნიშნულ პროცესებში მონაწილეობის გზებისა და მეთოდების შესახებ მეტი ინფორმაცია უნდა მიაწოდონ. საჭიროა

⁹ ფრიდრიხ ებერტის ფონდი, თაობა, 2016.

შეიქმნას ახალგაზრდების რეალური მონაწილეობის ხელშეწყობის მდგრადი, სისტემური მექანიზმები (ახალგაზრდული საბჭოები, თანამენეჯმენტის მოდელები, სტრუქტურული დიალოგი ან/და სხვა), რათა მათი მონაწილეობა იყოს არა სპონტანური, არამედ მუდმივი და თანამიმდევრული“.¹⁰

ბოლო პერიოდში ჩატარებული კვლევები მოიცავს საქართველოს დონეზე განხილულ მონაცემებს და მწირია ინფორმაცია მუნიციპალურ დონეზე ახალგაზრდულ საკითხებზე არსებული მდგომარეობის შესახებ. უფრო მეტიც, განსაკუთრებით დაბალია ხელმისაწვდომობა, პოლიტიკის დოკუმენტების მიხედვით განსაზღვრული პრიორიტეტების შესახებ დაანგარიშებულ რაოდენობრივ მაჩვენებლებზე.

ფრიდრიხ ებერტის ფონდის მხარდაჭერით, 2020 და 2023 წლის კვლევებში მოცემულია ახალგაზრდული პოლიტიკის ფარგლებში განხორციელებული პროგრამების, პროექტებისა და აქტივობების შედეგების შედარებითი ანალიზი.

„2020 წლის კვლევაში აღნიშნულია, რომ:

ა) თბილისში ახალგაზრდული პოლიტიკის ფარგლებში განხორციელებული აქტივობები, თითქმის, არ არის ორიენტირებული არაფორმალური განათლების მიღებაზე, რაც გულისხმობს კონკრეტული უნარების განვითარებასა და აქტივობებს;

ბ) აქტივობები ძირითადად ორიენტირებულია ახალგაზრდული პოლიტიკით განსაზღვრულ ჯანმრთელობისა და ჯანსაღი ცხოვრების წესის სტრატეგიულ მიმართულებაზე, სხვა სტრატეგიულ მიმართულებებს კი (მონაწილეობა, განათლება, დასაქმება და მობილობა, სპეციალური მხარდაჭერა და სოციალური დახმარება) ნაკლებად ფარავს თბილისში“.¹¹

შრომის ბაზარზე არსებული მდგომარეობის იდენტიფიცირება და ახალგაზრდების უმუშევრობის სტატისტიკური მაჩვენებლის აღნიშვნასთან ერთად, მნიშვნელოვანია ახალგაზრდულ და კულტურის სფეროს სტრატეგიებში გაწერილი მიზნების რეალიზების მონიტორინგი. ახალი სტრატეგიის დოკუმენტის შემუშავება ითხოვს დაგროვილი გამოცდილებისა და გამოწვევების გადაზრებას. სტრატეგიული მიზნების სისრულეში მოყვანა ეფუძნება

¹⁰ 2020-2030 წლებისთვის საქართველოს ახალგაზრდული პოლიტიკის კონცეფცია.

¹¹ ფრიდრიხ ებერტის ფონდი, ახალგაზრდული, 2020.

კულტურისა და განათლების სფეროს გაძლიერებას. კულტურის სფეროში ხელოვანი და ხელოვნებით დაინტერესებული ახალგაზრდების თვითდასაქმების ხელშეწყობა შემოქმედებითი სტარტაპების წამახალისებელ საგრანტო პროგრამებით დაინტერესებული საინიციატივო ჯგუფებისა და ინდივიდების რიცხოვნობით არ განისაზღვრება. მთავარია, რამდენი შემოქმედებითი სტარტაპი შეძლებს მდგრად წარმატებას გრძელვადიან პერსპექტივაში.

კარიერის დაგეგმვა-განვითარებაში ხელშეწყობა, კერძოდ, პროფესიის სწორად განსაზღვრა უზრუნველყოფს ახალგაზრდების დასაქმებას. ახალგაზრდების მხრიდან თვითრეალიზებისკენ სწრაფვა თვითდასაქმების პოტენციალის მაქსიმალურად გამოყენებასაც მოიპოვებს.

ახალგაზრდების დასაქმებას და კარიერის დაწყების ხელშეწყობას ეხმარება საქართველოს სამთავრობო სტრატეგია – „სახელმწიფოს ახალგაზრდული სტრატეგია 2023-2026“, რომლის ამოცანაა „2020-2030 წლებისთვის საქართველოს ახალგაზრდული პოლიტიკის კონცეფციით“ განსაზღვრული სტრატეგიული პრიორიტეტების განხორციელება კოორდინირებულად, სტრუქტურირებულად და გამჭვირვალედ.

„სახელმწიფოს ახალგაზრდული სტრატეგია 2023-2026“ სტრატეგიული მიზანია: ახალგაზრდების ეკონომიკური გაძლიერება ამ მიზნის მიღწევით სამუშაო ძალაში გაიზრდება ახალგაზრდების წილი, ხელი შეეწყობა ახალგაზრდების სამუშაო ბაზარზე გასვლისა და დამკვიდრების მექანიზმების დანერგვას, ახალგაზრდები გახდებიან ფინანსურად დამოუკიდებლები, აიმაღლებენ ცნობიერებას ფინანსური წიგნიერების კუთხით, გაუზრდვით ან გაეზრდვით საკუთარი შემოსავალი დაქირავებული შრომიდან და მეწარმეობიდან, გაიზრდება საკუთარი სამუშაოთი კმაყოფილების ხარისხი, ასევე ყურადღება დაეთმობა ახალგაზრდების სამეწარმეო, მათ შორის – მწვანე და ციფრული მეწარმეობის კომპეტენციების განვითარებასა და მეწარმეობის სურვილის ამაღლებას. ამასთან, გაიზრდება ახალგაზრდების მიერ დაფუძნებული საწარმოების რაოდენობა“.¹²

აღსანიშნავია, რომ შემოქმედებითობა გაცდა კულტურის სფეროს საზღვრებს და გახდა სამეწარმეო იდეის შექმნის, კერძოდ

¹² სახელმწიფოს ახალგაზრდული სტრატეგია 2023-2026.

ფასეული შეთავაზების (იგულისხმება პროდუქტი, სერვისი) მომზადების აუცილებელი წინაპირობა.

შემოქმედებითი ინდუსტრიების განვითარება ეფუძნება სამეწარმეო იდეის განვითარებისთვის აუცილებელი ცოდნით აღჭურვას კულტურის სფეროს სპეციფიკურობის გათვალისწინებით. სტრატეგიული მიზნის ფორმულირება განხორციელებას ექვემდებარება დასაქმების ცენტრების, საგანმანათლებლო დაწესებულებების, სამთავრობო და არასამთავრობო ორგანიზაციების ურთიერთთანამშრომლობის საფუძველზე.

სამეწარმეო იდეების წახალისების მნიშვნელობას, ასევე მეწარმეობის და შემოქმედებითობის ურთიერთკავშირს ეფუძნება ხელოვანი (კულტურის სფეროთი დაინტერესებულ) ახალგაზრდებში თვითდასაქმების შესაძლებლობის გამოყენება-ათვისება.

„ფასეული შეთავაზება იმ უპირატესობების ერთობლიობაა, რომელსაც კონკრეტული კომპანია მომხმარებელს სთავაზობს. ზოგიერთი ფასეული შეთავაზება შესაძლოა ინოვაციური და რეკლამაციური იყოს, სხვა შესაძლოა ბაზარზე არსებულ შეთავაზებებს ჰგავდეს, დამატებითი მახასიათებლებითა და თვისებებით“.¹³

შემოქმედებითი ინდუსტრიების განვითარებაზე გავლენას ახდენს პოლიტიკური, სოციალური და ეკონომიკური ფაქტორები, ასევე ხელოვანი ახალგაზრდების ინოვაციური პოტენციალის აქტივიზაცია და ინტეგრირება. მდგრადი შედეგის მისაღწევად უწყვეტ რეჟიმში უნდა ხორციელდებოდეს შემოქმედებითი მეწარმეობის წახალისება და მეწარმეებს შორის თანამშრომლობის გაღრმავება, დამწყები მეწარმეების წარმატებას ეფუძნება შესაბამისი ცოდნით აღჭურვას, კერძოდ მენეჯმენტს, მარკეტინგს, ბიზნესმოდელების შემუშავებასა და სხვა. კულტურის სფეროში დამწყები სამეწარმეო იდეის წარმატებულად პოზიციონირება სხვა ხელოვნებისთვის არის მოტივაცია – შეძლონ თავიანთი შემოქმედებითი იდეების კომერციალიზაცია.

დასაქმების მაჩვენებლის გაუმჯობესება სახელმწიფოს მხრიდან, ხელოვანი ახალგაზრდების თვითდასაქმების პოტენციალის წამახალისებელი პროგრამების ამოქმედებასთან ერთად, ეფუძნება ახალგაზრდების განათლებასა და გამბედაობას. მეწარმე-

¹³ ოსტერვალდერი, პიენი, როგორ, 2019, გვ. 22.

ობრივი იდეის განხორციელებისთვის საჭირო ცოდნით აღჭურვა, გრძელვადიანი, მასშტაბური ღირებულების შექმნის წინაპირობაა. ბიზნეს მოდელის შემუშავება ითხოვს ამომწურავ ინფორმაციას მომხმარებელზე, მიწოდება-შეთავაზების გზებზე, ფინანსებზე, პარტნიორებზე და სხვა.

ბიზნესმოდელის ერთ-ერთი განმარტების თანახმად, „ბიზნეს-მოდელი გვიჩვენებს, რა პრინციპით ქმნის, აწვდის და მოიპოვებს ღირებულებას ორგანიზაცია“;¹⁴

შემდეგნაირად ფორმულირდება, როგორც „ინოვაციურობა და მასშტაბურობა“.

თვითდასაქმების პოტენციალი ციფრულ ეპოქაში ეფუძნება იმ იდეას, რომ სამეწარმეო ინიციატივების შექმნა და განხორციელება წარმოადგენს ერთ-ერთ ეფექტურ გზას, რომლის მეშვეობითაც შესაძლებელია ახალგაზრდებში უმუშევრობის შემცირება, კერძოდ, კონკურენტუნარიანი კულტურული პროდუქტის წარმოებით. ციფრული ტექნოლოგიები ქმნის ახალ შესაძლებლობებს ახალგაზრდებისთვის, ინოვაციური და განვრცობადი პროექტების განსახორციელებლად. ამასთან, ასეთი პროექტები არა მხოლოდ ახალი სამუშაო ადგილების შექმნას უწყობს ხელს, არამედ მნიშვნელოვანწილად ამაღლებს კულტურის სფეროს წარმომადგენლების საერთაშორისო კონკურენტუნარიანობას.

უმუშევრობის შემცირების პროცესში განსაკუთრებული როლი ეკუთვნის ხარისხიანი განათლების ხელმისაწვდომობას, რომელიც აუცილებელია წარმატების მიღწევისთვის. კულტურის სფეროს სპეციფიკურობა, რომელიც მოითხოვს როგორც ტექნიკურ, ისე შემოქმედებით უნარებს, ქმნის საშუალებას ამ სფეროში მეწარმეობის განვითარებისთვის. ახალგაზრდები, რომელთაც აქვთ შესაბამისი კომპეტენციები, უფრო შეძლებენ არსებული შრომის ბაზრის გამოწვევებთან წარმატებულად გამკლავებას, როგორც ადგილობრივ, ისე გლობალურ დონეზე.

კულტურის სფეროში დამწყები სამეწარმეო იდეის ავტორმა განსაკუთრებული ყურადღება უნდა მიაქციოს ინოვაციური იდეების განვითარებას, ინოვაციურობასთან ერთად, აუცილებელია მათი ტრანსფორმაცია კონკურენტუნარიან კულტურის სფეროს

¹⁴ ოსტერგალდერი, პიენი, როგორ, 2019, გვ. 14.

პროდუქტებად, რომლებიც შესაბამისობაში იქნება საერთაშორისო სტანდარტებთან. ციფრული პლატფორმები და ტექნოლოგიები წარმოადგენს ამ პროცესის ძირითად ხელშემწყობ ძალას.

კულტურულ-შემოქმედებითი ინდუსტრიების განვითარება, დამწყები სამეწარმეო იდეების წახალისებით, ქმნის ახალ შესაძლებლობებს, რაც ხელს შეუწყობს ხელოვანი ახალგაზრდების უმუშევრობის მაჩვენებლის შემცირებას.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- ბელჩი ი. ჯ., ბელჩი ე. მ., რეკლამა და პრომოცია (ინტეგრირებული მარკეტინგული კომუნიკაციების ხედვა), თბ., 2013.
- ოსტერვალდერი ა., პიენი, ი., როგორ შევქმნათ ბიზნესმოდელი, თბ., 2019.
- ოსტერვალდერი ა., პიენი, ი., ბერნარდა ბ., სმითი ა., ღირებული შეთავაზების ფორმირება, თბ., 2021.
- სახელმწიფოს ახალგაზრდული სტრატეგია 2023-2026, თბ., 2022. <https://shorturl.at/XSY7s> 17/06/2025
- 2020-2030 წლებისთვის საქართველოს ახალგაზრდული პოლიტიკის კონცეფცია, თბ., 2020. <https://www.matsne.gov.ge/document/view/4936402?publication=0> 17/06/2025
- საქართველოს ეკონომიკისა და მდგრადი განვითარების სამინისტრო, საქართველოს შრომის ბაზრის ანალიზი, 2024. <https://www.lmis.gov.ge/Lmis/Lmis.Porta1.Web/Handlers/GetFile.ashx?Type=UserReport&ID=f1b262d3-c76d-4308-8e44-1061351ae94e> 17/06/2025
- საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური, მოსახლეობის რიცხოვნობა 01.01.2024 მდგომარეობით.
- <https://www.geostat.ge/ka/modules/categories/683/dasakmebaumushevropa> 17/06/2025.
- ფრიდრიხ ებერტის ფონდი, თაობა გარდამავალ პერიოდში - ახალგაზრდობის კვლევა, 2016, თბ., 2017. <https://library.fes.de/pdf-files/bueros/georgien/13151-20170131.pdf> 17/06/2025.
- ფრიდრიხ ებერტის ფონდი, ახალგაზრდული პოლიტიკის განხორციელება ადგილობრივ დონეზე: იმერეთი და თბილისი, თბ., 2020. <https://library.fes.de/pdf-files/bueros/georgien/15958.pdf> 17/06/2025.

- ფრიდრიხ ებერტის ფონდი, ახალგაზრდების კვლევა, დამოუკიდებელი საქართველოს თაობა, თბ., 2023. <https://library.fes.de/pdf-files/bueros/georgien/20610.pdf> 17/06/2025
- ახალგაზრდების საჭიროებები და გამოწვევები მუნიციპალურ და რეგიონულ დონეზე, ახალგაზრდობის სააგენტო, 2020. <https://shorturl.at/XLQZr> 17/06/2025.
- Commonwealth, Global Youth Development Index. London: Commonwealth Secretariat 2020, London, 2021. <https://youth-development-index.thecommonwealth.org/assets/pdf/global-youth-development-report-2020.pdf> 17/06/2025
- მარკუსი ი., ანდერსონი ფ., ბლეჩი ა., მაჩინი დ., უოტსონი ნ., დიდი წიგნი ბიზნესზე, თბ., 2017.
- სანადირაძე ნ., კოპალეიშვილი ნ., კულტურის სფეროს მენეჯმენტი, აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების მენეჯმენტი, თბ., 2019.
- ჭაგორტი ჰ., სახელოვნებო მენეჯმენტი, ანტეპრენიორული სტილი, თბ., 2013.

FILM STUDIES

Merab Urushadze,
Sound Engineer, Sound Designer, Producer
Professor of the Sound Department
Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University

SOUND THERAPY IN CINEMATOGRAPHY

Keywords: *Sound Therapy, Frequencies, Resonance,
Film and Television Industry*

Abstract

A motion picture is the result of the joint creative work of professionals from various fields of art. Among those involved in film production, two fields – audio and video stand side by side as the most important parts of it. If initially, at the dawn of cinematography (silent cinema), the primary focus was on the means of depiction and on actor skills, the development of technology, along with the visual aspect, focused special attention on sound.

Today, it is widely known how important the role of music is in filmmaking. One of its main reasons is the ability of music, and of musical frequencies, to resonate and influence the emotions of the viewer and listener. It often happens that the music used in a film is accompanied by physical reactions in humans, the so-called «musical experience,» which is revealed in rhythmic movements of the human body, trembling, rapid heartbeat, increased blood pressure, crying, laughing, etc.

In the filmmaking process, directors and film producers pay special attention to the pre-selection of musical material to provide aesthetic pleasure and emotional relief to the audience. They rely on scientific experiments that aim to evoke certain emotions via the application of specific frequencies.

Although the mechanism of the relationship between music and human emotions has not yet been fully explained, modern scientists

– psychologists, physiologists, and musicologists realize the great importance of these two phenomena. These scientists, based on experimental observations, try to find an explanation for how individual musical phrases and entire musical pieces (works) affect human physiology and psychology.

Music and musical frequencies in general are capable of controlling biological processes in humans. Certain frequencies can evoke positive or negative emotions, suppressing the human psyche, arousing aggression, fear, disgust, or hatred. They can even push the viewer to commit evil deeds.

Italian scientists have found that married couples who are frequently exposed to noise have a significantly reduced ability to have children. Noise disrupts the logic of thinking, causing confusion and irritation. To avoid such negative reactions, it is necessary to correctly understand the impact of music or even a sound on a living organism. This is precisely what the emerging science of sound therapy strives for, aiming to achieve harmony between a person and the environment, to find the connecting link (through words, music, or simply sounds) that affects a person's health and mood. All these factors should be taken into account during film production.

The latest scientific research proves that sound has a biological nature. Psychoacoustics is the science that studies the human perception of sound and its effects on the human body. The field of study of psychoacoustics includes the perception of sound intensity (amplitude), sound localization, musical acoustics, and the interaction between sound and the human brain (the so-called “neuro-music”). Physicians, biologists, biophysicists, and scientists working in psychoacoustics claim that sound holds the first place in the treatment of various diseases, which in turn depends on the amplitude and duration of the sound. Certain acoustic/musical techniques have a great impact on the audience and listener, such as: slow/fast tempo, alternation of solo instrument and orchestra, sudden or gradual increase in sound level (from piano to forte), expansion of the frequency range into a higher or lower register, special harmonic progressions, the interaction of melodic and harmonic progressions, etc.

Swedish scientist Daniel Westfiel, in 2001-2002, reviewed the so-called “musical mood conduction procedure.” He studied the effectiveness of music as a mood-creating tool and its stimulation on human physiology (human skin conduction). Later, scientists concluded that when listening to inspiring music, five main physical reactions may occur in the human body, such as:

1. Shuddering;
2. Making someone’s hair stand on end;
3. Getting a lump in one’s throat;
4. Making the heart flutter (rapid heartbeat);
5. Arousing various feelings.

Psychoacoustics is essentially based on the idea that sound waves (frequencies) initially trigger unconscious activity in the brain, thus both psychological and physiological changes occur. Each sound wave is broken down by the brain into neuronal information. It generates a large number of action potentials, and the brain begins to actively work to extract meaning from the information received. This happens so quickly that the person does not even have time to realize it. In addition, it has been proved that inaccurate, distorted tones can either speed up or slow down neural brain waves; that is, specific sound waves (frequencies) can cause certain psychological and physical deviations in human perception.

The “science of sound” in film refers to the intentional and often scientifically informed use of sound design and music to create specific emotional and psychological effects on the audience. This includes the careful manipulation of sound frequencies, rhythms, and patterns to enhance immersion, build tension, and guide emotional and psychological responses.

Regarding the sound in film, scientists pay significant attention to the following details: emotional effect, cognitive processes, studies on music and emotion, experimental sound design, sound design techniques, and scientific research, which includes neuro-acoustic sound therapy.

We should also emphasize the role of sound therapy, which can be used in filmmaking and is one of the most interesting and still understudied areas of medicine. The therapeutic effect of this technique is based on the oscillation of different sound frequencies, which resonate in the human body with a specific organ, system (lymphatic system, vascular system, etc.), or the entire human body.

Thus, film dubbing is to be based on the following approaches:

1. Emotional impact;
2. Cognitive processes;
3. Sound design methodology;
4. Scientific research on sound.

In conclusion, music and sound effects can control biological processes in humans through certain frequencies that can cause positive as well as negative emotions and even psychological deviations. Thus, we must be careful when using sound frequencies in filmmaking, as they can affect the viewer's or listener's emotions, cognition, and even health in both positive and negative ways.

The impact of sound frequencies on the human psyche is immeasurable, and that is why the greatest responsibility lies with sound directors and film sound designers, on whose delicate, subtle taste depends the subsequent success of the film.

MEDIA STUDIES

Mirian Oragvelidze,

Doctoral student,

Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University,

Educational program: Culture in Media,

Supervisor: Nana Dolidze

THE FUNCTIONAL SPECIFICITIES OF TELEVISION SERIES IN THE INFORMATION SOCIETY

Keywords: *TV series, information society,
functional features of the series*

Abstract

Mass culture has gradually and step by step transformed into the everyday reality of modern humans. Its chronology developed so organically and rapidly that one could even say it has integrated into today's world almost painlessly. Television series are undoubtedly among the pillars – like an Atlas – on which mass, or pop culture, stands.

Accordingly, the functional specificities of television series within the information society are of great interest. However, to explore this, we must first have at least an approximate understanding of what the „information society“ is and how it is defined.

The „information society“ is a socio-economic construct in which information and knowledge serve as the primary driving forces of economic, social, and cultural development. In an information society, information and communication technologies (ICT) play a central role in the creation, dissemination, and application of knowledge across various sectors. The characteristics of an information society include broad access to digital technologies, the proliferation of digital content and data, the prominence of digital communication networks, and the

integration of ICT into economic activities, education, governance, and everyday life. The transition to an information society signifies a shift from traditional industrial economies to knowledge-based economies, where the ability to generate, process, and effectively utilize information becomes crucial for both individual and collective progress.

The television series is a product created specifically for such a society, one that takes into account both the preferences and demands of the masses on the one hand, and those of individuals on the other. To support this view, it is essential to deeply understand the functional roles of television series within the information society and to explore their cultural, social, economic, and ethical dimensions. The main direction of this research should be to define the significance, role, and functions of serial culture in the dynamics and development of the modern media landscape.

What role does the television series play in the information society? This is a vast, relevant, and fascinating topic, both from an ideological and a purely pragmatic perspective. It is important to comprehensively understand the multifaceted roles and effects of television series within the framework of contemporary culture and the media landscape. Television series function as critical instruments of cultural representation, social communication, and information dissemination in an era characterized by rapid technological advancements and media convergence. By studying various aspects such as narrative structures, audience engagement, and the influence of digital platforms, television series both shape and reflect the dynamics of society. Additionally, the educational and informational significance of series, their economic and industrial impact, as well as their influence on public discourse and cultural conversations, are crucial.

Television series have evolved beyond their traditional role – they no longer serve merely as a source of entertainment but have become an important cultural, social, and informational phenomenon.

The impact of television series on contemporary culture and the economy is especially evident in the fields of fashion and branding. Brand recognition, consumer behavior, and trend creation have often

been linked to the visual identity of series and the style of their characters. Three specific examples – Miami Vice, Squid Game, and Gossip Girl – demonstrate this influence.

The 1980s American TV series Miami Vice played a significant role in transforming men's fashion. The character Sonny Crockett's wearing of pastel-colored Armani jackets and white linen trousers deepened the interest in Italian fashion in the United States of America. Additionally, sales of Ray-Ban Wayfarer sunglasses increased significantly after the character began using them on screen (Baudrillard, 1994).

In 2021, the Netflix series Squid Game breathed new life into the sportswear style. Searches for green tracksuits and white Vans slip-on sneakers surged by thousands of percent on search engines and online platforms. On Depop, searches for specific models increased by 7,800% shortly after the series premiered, and Jung Ho-yeon, one of the main actors, was named a global ambassador for Louis Vuitton (Yildirim & Aydin, 2022).

The series Gossip Girl became an integral part of the fashion industry between 2007 and 2012. It was recognized as a powerful tool for fashion marketing – brands such as Verizon Wireless, Vitamin Water, and HP participated through direct product placement. The characters' outfits often set new seasonal trends, and the series itself became a kind of fashion showcase (New York Times, 2008).

In the information society, where the dissemination, reception, and interpretation of information shape social and cultural practices, the television series functions as a transformed medium. It is no longer merely an entertainment product; on the contrary, a television series simultaneously performs informational, cultural, identity-related, educational, and psychological functions. Its influence on the communicative behaviors of individuals and society, value systems, and identity construction is multifaceted.

The study of the functional characteristics of television series in the information society is important not only for media research but also essential for socio-cultural analysis. In this context, the television series emerges as one of the most prominent forms reflecting the specifics of contemporary human consciousness and existence.

MATERIALS FROM THE OPEN
SESSIONS OF THE 17TH INTERNATIONAL
CONFERENCE OF ART RESEARCHERS

THEATROLOGY

Dali Mesablishvili,

Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University
Ph.D in Theater Studies

Abstract

The subject matter of this paper is a method building on and incorporating some of the aspects of the art of theater, psychology, and philosophy. At the same time, the inherent qualities of motivation are expounded at junctures where the fields above meet. This study employs exciting examples to demonstrate how one should use the specifics of theatrical sketches in order to help students take in and appreciate the social significance of motivation through exposure to roleplaying, in this way bolstering willpower, nurturing the sense of responsibility, and developing discipline among them. The paper also incorporates a system of approaches building on the method above and allowing for turning roleplaying in the creative process into a vivid example showing students how motivation, as a generator of interests, can lead a person to achieve social outcomes. The indicators brought forth in this study prove that identifying the motivating idea behind character behavior is of strategic importance in terms of accumulating social practice and relevant experience in adolescents. Consequently, the materials presented here are grounded in the principles of positive perceptions about the world, continuously striving for perfection, and creating social goods. And all this makes it possible to suffuse the worldviews of adolescents in the process of bringing them up with striving for proper values and habits of respect, so that their motivation may always be humanistic.

THE ART OF THEATER VS MOTIVATION

Keywords: *roleplaying, motivation, discipline, social experience, system of values*

To further polish the creative process when working with adolescents on sketches, it is necessary to shape a system of approaches allowing for using roleplaying, and its impact, to help young people thoroughly comprehend the role and importance of motivation, in this way bolstering their willpower, nourishing a sense of responsibility/duty, and developing discipline skills – because motivation is the very generator of interests designed to bring about social outcomes. In addition, the phenomenon of roleplaying, its principles and qualities, must be used as an opportunity to suffuse the worldviews of adolescents with aspirations and respect for values, so that their motivation may constantly remain humanistic. Consequently, it is crucial to channel their social development to where cognitive, aesthetic, and moral values meet. In this way, we will make it possible to plant both the desire and motivation for continuous perfection among adolescents. And this, as a result, will transform into their motivator and precondition for positively perceiving the world and benefiting society, a factor growing increasingly relevant and noteworthy in our modern era, also ideally representing the main purpose of the educational process.

Especially important about this issue are the pedagogical aspects of Dimitri Uznadze's theory that bring the process of upbringing as commitment to the ideal, also underlining that caring for the world, striving for its positive transformation, and creating maximal prosperity for society, is characteristic of those who constantly strive for perfection. Similar points are underscored by American psychologist Carl Rogers in his humanistic theory, expounding that, when people have positive perceptions of themselves, their perceptions of the world are similarly positive, and so is their behavior, while negative perceptions trigger negative emotions/experiences, making them feel unhappy.

Qualitatively assessing motivation, and recognizing its role and importance as societally valuable factors in the theories presented here, makes it clear to all that the ability of constantly striving for perfection speaks to major potential for managing motivation, also to psycho-emotional stability, while those with low self-esteem and poor willpower cannot manage and generate motivation within.

In order to make sure that students cognitively perceive the topic of motivation in a maximally proper, effective manner, also processing and evaluating it objectively/critically, and developing a healthy attitude toward it, what is experienced by them during theatrical play must be transformed into a social experience. Consequently, roleplaying in them must transform into a vivid example of how people, through strong willpower and proper discipline, can turn motivation into an algorithm of constant striving for perfection and success. To this end, it is necessary for the pedagogue/director building and artistically processing the given sketch's plot to forge cause-and-effect connects originally, and carry out targeted analyses, to clarify the social role and importance of motivation and make it understandable for students, in which process attention must be drawn to the system of values, also including in the sketch elements designed to promote the development of high social demands and interests and shaping of moral behavior, because "the greater roles they play in persons, the greater the foundation for their willpower, the greater their behavioral motives, and the stronger the decisions made by people based on these motives".¹

Quite interesting adages are offered by contemporary philosophy representing the term motive from noteworthy aspects, something that grows quite valuable in educational and cognitive terms when working on sketches: "Totally different motives may trigger the same act.... And it is after coming to know the motive that it becomes clear if the act is moral or immoral".² Also, "behaviors are not only moral or immoral, they can also be morally neutral".³

Thus, in the creative process, it is important for the pedagogue/director to create a discourse to reflect the following:

¹ ნათაძე, ფსიქოლოგიის, 1962, გვ. 273.

² ბალანჩივაძე, ასათიანი, პედაგოგიკის, 1997, გვ. 260.

³ Ibid. გვ. 262.

- ✓ Analysis of the adages presented here, to help students construct an objective knowledge important for socialization and building around the notion of motive, also assisting them in their philosophical understanding.
- ✓ The identification of the sketch's artistic images and social roles, including comparative analysis. And the process must take the form of group reflection.
- ✓ In the same vein, group reflection must be the form of discussions on such social notions as willpower, the sense of responsibility/duty, and discipline, something that students must review in interrelation with and correlate them to motivation and success.
- ✓ Students must identify the motivations of personages in sketches, also assessing the value and morality of their every objective, evaluate their actions judging by motives, and characterize them by their actions.
- ✓ Students must create situations, setting goals for one or more characters, and inspiring, motivating them. Analyze and play out how the character(s) reach their onstage objectives in the given situation, if A) lack of willpower and discipline is set before them as a qualitative dilemma, and B) willpower, responsibility, and discipline are set as their strong points.

The group must discuss the achievements and outcomes of the characters, their underlining reasons, also analytically/critically assess it all, and consequently develop their own visions/strategies for human capital development.

- ✓ It is based on the juxtaposition of the motivations of characters that given situations should be set up, suffused with exciting events, conflicts, and moral dilemmas. Thus, active tasks must be defined for each character based on personal motives, and pervasive lines of action must be built individually. As a result, we will have a battlefield full of fierce conflicts stemming from totally different and contradicting motives.

On this chessboard, as Mikheil Tumanishvili loved to refer to it, we must alternate events in a way to make it increasingly clearer, more

acceptable, and exemplary for adolescents how strong willpower, discipline, and responsibility lead a person to set goals.

In roleplaying, positive or negative characteristics/sides discovered in personages motivate adolescents to be critical toward themselves and nourish their desire and motivation to continuously strive for perfection, with all this transforming into a foundation for developing skills necessary for psycho-emotional stability and higher self-esteem.

Notably, “researchers have pinpointed a strong positive correlation between motivation and achievements”.⁴

When strategizing creative processes, it is equally important for the pedagogue/director to pay attention to the principles of any action defined for both the art of theater and the science of psychology, because their correlation in building sketches allows for helping students perceive the essential significance of motivation through further substantiating it with arguments and clarifying it. In particular, based on the rules established in the science of psychology, “... any action consists of three periods. The first period involves understanding and evaluating possible actions.... The second period stands for making a decision.... And the third period reveals itself in following through on the decision”.⁵ It is equally noteworthy that the psychological foundation of any action is motive/motivation, with strong willpower, discipline, and a well-developed sense of responsibility clearly coming to the fore and acquiring principal importance all the while. Accordingly, their factor in reaching desired goals, correlatively to the role of motivation, is considered supreme.

Interestingly, willpower, discipline, and responsibility are skills recognized complexly in the art of theater as the principal norms of professional ethics. And it is known for a fact that any act consists of three stages: desire, or what I want, action, or what I am doing, and means, how I do it.

When working on a sketch, any action in the correlation above is systematized in the following manner:

A friend tells me that I can buy a robotic brush in store Z that will clean my pots automatically.

⁴ შერეოელი, განათლების, გვ. 18.

⁵ ნათაძე, ფსიქოლოგიის, 1962, გვ. 268-269.

1. Firstly, I am excited because this brush will clean my pots on its own. Because I now realize what my goal is, what I want, there is a motivation to buy a robotic brush.
2. I start thinking actively, considering my action, i.e., what I need to do. So I set out to develop a plan. I decide to exercise strong willpower and act responsibly, treating my decision with the utmost responsibility, and overcoming every barrier and difficulty that may stand in the way of achieving my goal.
3. Based on the decision I just made, an intention shapes in me to go to store X and buy a robotic brush.
4. I know why I am taking this step, in this particular case, why I have to take a conscious measure, because the motive compelling me has particular reasons behind it.

Important explanation: Students should have different motives to carry out acts with the same goal in sketches. To this end, they need to create several variations of the given sketch based on a basic pattern. Each variation should reflect different value-based orientations.

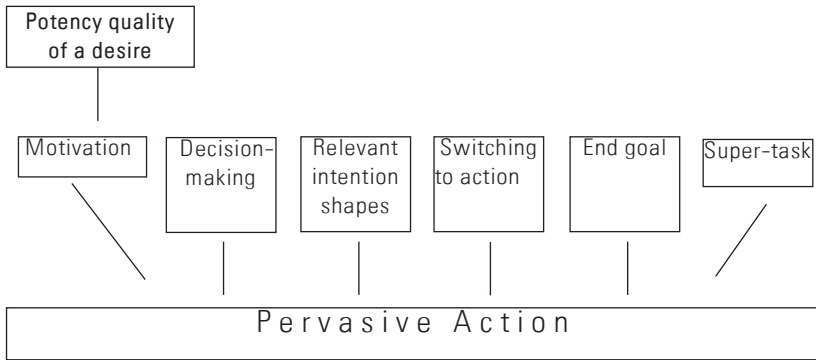
5. Means: how, using what methods, employing what strategies or tactics I act, how I maneuver, how skillfully I overcome obstacles, what skills I exhibit, what or who stands in my way, and why, etc.

Identifying the underlining motivation behind the behavior of the given character enables us to define an artistic image clearer, more precisely, because “it is only after identifying the motive that we can properly assess the behavior of one person or another, as opposed to judging by the outcome of this behavior”.⁶ Consequently, identifying motives enables us to enrich the given artistic image with far more findings and exciting features, something extremely important for accumulating social practice and experience among adolescents.

Important explanation: Because motives as psychological foundations create grounds for human beings to carry out any action, motivations as the idea inspiring the behavior of characters come across as the driving force and mental basis behind pervasive action.

⁶ ბალანჩივაძე, ასათიანი, პედაგოგიკის, 1997, გვ. 262.

“Motivation is the force bolstering, cementing, and directing behavior toward the goal”.⁷



Important explanation: “Motivation incorporates biological, emotional, social, and cognitive forces that spur action”.⁸

Thus, because a correlation of biological, emotional, social, and cognitive forces alike is viewed as the resource underpinning motivation – by means of which motivation becomes effective and reveals itself in the form of one type of behavior or another – the art of theater, as created with human resources, which include a unity of biological, emotional, social, and cognitive forces –the conglomerate of which creates and gives rise to action expressed in one form/behavior or another, known as the crown of the art of theater – is effectively used as a means for organizing motivational resources, in which a developed sense of willpower, discipline, and responsibility plays a decisive role.

Test Activity

Situation: Just as the tongue has no bone, so do not thoughts have morality. Consequently, we must have the morally well-trained mind as an ever-vigilant sentinel.

⁷ შერეული, განათლების, გვ. 18.

⁸ ჩხაიძე, რა არის, 2020.

- ✓ Students are expected to reflect on the adage above.
- ✓ They are expected to come up with different versions of motivation.
- ✓ Also to compose a story based on each version.
- ✓ Act out each story as a sketch.

References:

- ნათაძე რ., ფსიქოლოგიის მოკლე კურსი, თბ., 1962.
- ბალანჩივაძე რ., ასათიანი ვ., პედაგოგიკის ფსიქოლოგიური საფუძვლები, თბ., 1997.
- წერეთელი მ., განათლების ფსიქოლოგია, ნაწილი II, 2016.
<https://tinyurl.com/ykaxu8ue> 15/05/2025.
- ჩხაიძე ნ., რა არის მოტივაცია, 2020.
<https://tinyurl.com/4rz5pe84> 15/05/2025.

Tinatin Katamashvili,
Doctoral student in Performing and Creative Arts
(Creative Pedagogy),
Drama Directing,
Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University

THE STANISLAVSKI SYSTEM: 100 YEARS LATER

Keywords: *Stanislavsky, System, Vakhtangov, Meyerhold, Chekhov*

Abstract

The greatest «gift» of the 21st century – the digital era has revealed many secrets, including the publication and dissemination of information that, for decades, was known only within professional circles. It has now been 100 years since the first publication of the renowned “System” by Konstantin Stanislavski, the great reformer of theatrical art. To create this irreplaceable and monumental scientific work, which remains the foundation for actor training to this day, the famous director and theatre theorist spent more than ten years studying ancient yoga and Indian philosophy. He considered many of their postures and exercises immensely valuable not only for actor training but also for continuous professional development. For this reason, he integrated them into his “System” in a revised form.

However, due to the efforts of Socialist Realism ideologists, the most essential and foundational sources for actor training, along with core terminology, were excluded from his works with a kind of profound medieval indifference. Today, through the declassification of numerous archival materials and personal memoirs, it has become possible to reaffirm their importance. We are now able to analyze the ideas and achievements of those trained under these principles such as Vsevolod Meyerhold, Yevgeny Vakhtangov, Mikhail Chekhov, Jerzy Grotowski, Lee Strasberg, and others examine the fundamental principles of the “System,” and reintroduce it into the educational process in an updated form, following the legacy and intentions of its author.

In this work, I examine the research and perspectives of both Stanislavski's students, followers, and contemporaneous scholars, as well as those of modern theatre practitioners, focusing particularly on the foundational elements of the world-renowned "System." Special attention is given to the terminology that is especially important for embedding into the contemporary theatrical discourse. I also present several exercises that I have revised and tested essential tools for cultivating competitive actors in our era and for properly guiding their professional development.

FILM STUDIES

Ekaterine Kontridze,
PhD in Film Studies, film historian and critic,
Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University

REPRESSED GEORGIAN CINEMA

Keywords: *Georgian cinema, repressions, control, victims*

Abstract

Fighting the rebellious intelligentsia and punishing them exemplarily has always been one of the most important tasks for the Soviet authorities. The 30s of the last century were marked by special injustice. Terror affected everyone: scientists, writers, poets, artists, theater figures... Historians say that Georgian cinema has suffered less from repression, but documents in the National Archives show that Georgian cinema has not been left without exemplary punishment. In January–August 1937, a party audit was carried out in the state film industry at the behest of the Security Service. The control of accounting and financial expenses was carried out, as well as the audit control of the independent enterprises included in the state film industry: Kino Chronicle, Animation Studio, and Screenwriting Department. The production of certain films was stopped, the studio directors were interrogated, „ideologically unreliable people were exposed“ and punished.

After the audit, the biggest «pests and enemies of the people» – Ambrosi Titberidze, Director of the State film Industry, and Ivane Kiknadze, Deputy Director, were arrested immediately after the audit...

I found these revision materials in the National Archives completely by accident. They were scattered in 12 folders, without chronology or thematic direction. There were both auditors' conclusions, accounting reports, meeting minutes, as well as letters

from individual employees, shorthand records of interrogations, and so on. Decades after the events, the exact information and real facts about the „ideological cleansing“ in the State film industry remained a secret. The story was never told anywhere, nobody and no one was told, but the pages left in the archive could not disappear completely...

ART STUDIES

Nino Kvirikashvili,
PhD student in Art History
Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University,
Supervisor: Natalie Gengiuri

WINDOW LINTEL WITH A FLOURISHING CROSS – VALE CATHEDRAL (10TH CENTURY)

Keywords: *Vale Church, Flourishing Cross, Tree of Life,
Medieval Georgian Architecture, Relief Decoration*

Abstract

The article examines the iconography and semantics of the living crosses situated on the eastern façade of the Vale Church (10th century), a representative example of medieval Georgian architecture within the context of medieval Georgian ecclesiastical architectural sculpture. The study, based on artistic, stylistic, and theological analysis of the reliefs, defines the symbolic meaning of the crosses as a fusion of the Tree of Life and the symbol of salvation.

In the analysis of sculptural programs in medieval Georgian churches, the motif of the cross emerges as a central compositional and theological element. Since depictions of the cross appear continuously in early Christian monuments in Georgia (such as Bolnisi Sioni, the Small Church of Jvari in Mtskheta, and Zghuderi), the study of its formal and semantic development offers valuable insights into the evolution of artistic thinking and symbolic language in Georgian sacred art.

For this purpose, the article brings together Georgian parallels that share formal similarities with the crosses on the eastern façade of the Vale Church. This comparative framework determines when such cross types first appear, in what form and context crosses

are integrated into church decoration, and how their structure and meaning develop and transform over time.

The analysis enables a broader cultural and artistic interpretation of the Vale crosses, presenting them as a transitional example within Georgian sculptural tradition — a connective link between earlier traditions and emerging stylistic approaches in the second half of the 10th century.

Ketevan Ochkhikidze,
PhD in Art History and Theory,
Assistant in the Department of Art History
at Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University

RELIEF ON THE PORTAL OF THE MAIN CHURCH OF SAINT PETER OF KHAKHULI (10TH CENTURY)

Keywords: *Medieval Georgian sculpture, portal of the Khakhuli church, Apostle Peter, Guardian of the gate of Paradise, Judgment Day, eschatology*

Abstract

On the southern portal of the main church of Khakhuli (10th century), Saint Peter is depicted holding a key and a lock, which, according to the Gospel narrative (Matthew 16:18), serves as an eschatological symbol of the guardian of the Gate of Paradise. In this context, the portal takes on the meaning of the Gates of Paradise, through which we enter the sacred space. Other sculptures around the door (such as Jonah's salvation from the belly of the whale, the ascension of Alexander the Great, griffin, rooster, etc.) are related to the themes of salvation and resurrection, and „Ascension of the Cross” on the tympanum ties all the images together with an eschatological idea. Each of them carries deep symbolic meaning

and serves as a clear example of original artistic-theological thinking in the context of the portal.

Saint Peter as an eschatological symbol of the guardian of the Gate of Paradise is confirmed in the iconography of the „Judgement Day” where he is often depicted in medieval Georgian monumental paintings (Ateni (11th century), Bochorma (11th century), Ikvi (12th century), Bethania (12th century), Akhtala (13th century), Timotesubani (13th century), and others) in front of the gates of Paradise, as a psychopomp — after the judgement he leads the righteous to Heaven. In some cases, Saint Peter is depicted without a key, awaiting the righteous at the gates of Paradise.

A different situation is seen in figurative reliefs. Apart from Khakhuli, Saint Peter is depicted with a key only in the church of Joisubani (10th century), where, alongside Apostle Paul, he is a participant in Christ’s judgement, while holding the keys of the Gates of Paradise. Just below him, on another slab, is the weighing of the souls of the righteous and sinners. These images look like the classical composition of the «Judgement Day,» where the Apostle Peter leads the righteous towards Paradise. A similar composition of judgement is carved on the capital of the cross pillar (6th century) from Gora, Dmanisi region. Along with the enthroned Christ, the figures of the apostles Peter and Paul are depicted without any attributes. The scene reflects a laconic three-figure iconographic scheme of Christ’s judgement, as Christ sitting on the throne already hints at the judgement taking place. An analogous scene appears on the Barberini plaque from the 5th–6th centuries, which represents one of the earliest iconographic themes of Christ’s and the apostles’ judgement. According to the existing materials, Georgian relief sculpture depicts the apostles Peter and Paul alongside Christ the Judge on stone crosses since the 6th century, based on deep eschatological principles.

The connection between the portal of the main church of Khakhuli and the Gates of Paradise on one hand and the perception of the apostle Peter as a kind of guardian on the other is paralleled with the art of both Eastern and Western Christian countries. This relationship is particularly evident on the facades of Armenian churches — on the

western portal of the church of Aghjotsvank (13th century) there are monumental depictions of the apostles Paul and Peter holding keys in his hands, directed towards the gates; on the western facade of the Cathedral of Mren (7th century), Peter has a key hanging on his waist; the sculptural decoration of the gate of the mausoleum of the Geghard Monastery (13th century) also features apostles. The apostle Peter is a part of the grand compositions of the «Last Judgement» on the portals of Romanesque and Gothic cathedrals or is placed near the gates (Autun (12th century), Basel (12th century), Amiens (13th century), Bourges (13th century), Arles (12th - 15th centuries), Paris (13th century), Fribourg (Switzerland, 14th century), Vézelay (12th century), and others).

On the portal of Khakhuli, a non-traditional iconographic type of Saint Peter is used — similar to Alexander the Great, positioned opposite to him, he is depicted as a young, beardless man with curly hair, contrasting with the traditional depiction of the apostle in Christian iconography. However, the attributes undoubtedly identify the figure as Saint Peter. In that way, the Georgian relief sculpture preserves a unique and interesting example of Saint Peter.

Thus, on the Khakhuli portal, the apostle Peter appears in a symbolic form as the guardian of the Gates of Paradise. In a broader sense, he embodies the mystery of the Apocalypse and points to the outcome of the Judgement Day.

CHOREOLOGY

Levan Aliashvili,
Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University
Assistant Professor

TAKING THE TALAVARS (spiritual event in the Misnur dance ritual)

Keywords: *ritual, preacher, Talavarat, weeping, choreography*

Abstract

The kadagoba ritual is an important subject of study of Georgian folk choreography. This matter has its roots in ritual performances related to moon worship that survived in Georgian religious thought up until the 20th century. Apparently, the institution of kadagoba transformed in a way to move from sacred space into the dwelling of human beings.

A specific form of kadagoba is encountered in the form of the talavart agheba ritual in Khevsureti, as related by Melania Biliauri. This ritual is essentially a group spiritual séance marking the death anniversary of the departed, as part of which their spirits are summoned to speak through spirit mediums.

This performance, mystical by nature, involves women consuming alcohol before a séance begins.

Notably, the modes of behavior of the mona kali (bondswoman, servant) of a khati and the female meene are identical in that they both draw on religious ecstasy. The ritual involves interaction between a choir and the protagonist. The performance's means of expression and specifics are tied closely to the perkhuri round dance with a soloist in the middle, a widespread form of Georgian folk choreography.

Our decision to study this topic has been inspired and underpinned by the views of different scholars concerning the religious thought of Khevsureti, notably Dimitri Janelidze, who insists that this ritual ended with a ritual perkhuri round dance performance.

ART MANAGEMENT AND CULTURAL TOURISM

Naira Galakhvaruidze,
Doctor of Economic Sciences,
Shota Rustaveli Theater of Film Georgia State University,
Art Faculty of Media and Management Associate Professor

MUSEUM COMMUNICATION AND INFORMATION TECHNOLOGIES

Keywords: *Communication policy, exhibition materials, dialogue, interactivity, guided tour, masterclasses, audiovisual, virtual*

Abstract

The relationship with the museum's potential audience is carried out through preliminary communication. This work is carried out by marketers and specialists in the field of cultural and educational activities, mainly museum teachers, whose specific role closely connects them with the school. The school has always been the best partner for museums. It is no coincidence that the excursion is of great importance in the work of the educational department. Belongs to the preparation of materials for teachers.

Working with individual visitors is a promising direction. Unfortunately, museums pay insufficient attention to this part of the audience, while it is individual visitors who form the museum's most loyal people; the community and „clubs of friends“ are formed from them.

Undoubtedly, a promising direction is related to the introduction of multimedia technologies in educational programs (presentation of collections on museum websites, on DVD and CD), online video conferences for those groups of the population who cannot come to museums.

The beginning of the 21st century brought to museums a real boom in digital technologies, which has not died down even now,

but is gaining ever larger scales. The mobility and small size of devices, simultaneously expanding the amount of memory and other possibilities, have become very attractive for many, especially for young people, which gives museums the opportunity to make such an amount of information available to the mass visitor, which cannot be covered by a normal excursion. Museums release special attachments for smartphones and tablet computers, which become new transmission channels for „museum contents“.

Digital technologies are successfully used to stage the exposition: step by step, the viewer is presented with an image that, according to the exposition designer's idea, helps to perceive the outline of the moments that lead to the understanding of the idea that is included in the exposition. Technical means help to create a peculiar dramaturgy of the museum exposition, open the documents, objects, with the help of artistic means (changing the lighting, separation of sounds and colors, creating the effect of surprise, contrast, etc.).

Currently, it is possible to say clearly about the existence of three models of projecting the museum exposition, using digital technologies: audio-visual, interactive, and virtual.

Information technologies have introduced such innovations, such as the digitization of museum funds and the creation of automated information systems, into the activities of museums. Digitization means converting the image of museum objects and architectural objects into a digital form that is useful for recording on electronic media. The question is, what task does the digitization of museum funds serve?

These are tasks, the solution of which is relevant, both for current and future generations:

- Information storage: creation of electronic databases – for an electronic catalog with full description and image of objects (where it is necessary to include a 3D image);
- Information transmission: service of inquiries and requests;
- Positioning of the museum as an exhibitor and custodian of relevant collections;
- Formation of the communication space of the museum.

- Information technologies create the conditions for the positioning of museums in the Internet space, which unconditionally indicates the multifaceted expansion of their communication sphere:
- in the scientific field;
- in the professional museum society;
- in the society of private collectors;
- with potential visitors;
- With potential benefactors and donors.

Niko Kvaratskhelia,
Professor of Saint Andrew University of Georgia
The Georgian film industry and tourism

GEORGIAN FILM INDUSTRY AND TOURISM

Keywords: *Film tourism, Set-Jetting, Screen Tourism, Movie Induced Tourism, Film industry, Tourism industry*

Abstract

The report deals with issues of the development of two industries important for Georgia: the Film industry and Tourism. The experience of developing this type of cooperation abroad, as well as the socio-economic effects of its implementation, is discussed. As we have already mentioned, film tourism develops at the intersection of two sectors of the economy – tourism and the film industry. Films and series appear as promoters of various forms of tourism; they promote them, and the works of the film industry, in turn, represent the promoters of specific shooting locations. In most cases, the infrastructure created for film production is used for tourism purposes.

Film tourism is a type of cultural tourism based on watching films, including feature films, TV series, or animated films, to visit the places shown in them. Tourists are interested in the places where filming took place (including movie studios), which may not match the ones filmed in a movie. Tourists are interested in theme parks that recreate the settings of movies.

Georgia attracts both Georgian moviegoers and foreign tourists, many of whom visit the capital of Georgia, as well as beautiful natural landscapes, creative routes, and attractions. These images stay in the viewer's mind and trigger them to travel.

“Film-induced tourism” is a concept that refers to the study of tourists' visits to destinations or tourist attractions that are depicted in motion pictures, television series, or promotional videos. This phenomenon belongs to the research field of “film-induced and destination brand image”, which has recently been introduced.¹

The study “Cinema and Tourism” on the example of the capital of Spain is extremely interesting: Diego A. Barrado-Timón, Antonia Sáez-Cala, *Tourism in large cities: Madrid Case (Spain)*, 2020.² Urban tourism revives film tourism, giving it a new impetus.

One of the leading countries to undertake in-depth research and provide state-level recommendations on film-based tourism is the United Kingdom. The main finding of this research is that both film and television contribute to the wider branding of UK people, society and culture, which has a very strong influence on the desire to travel.³

Considering Georgia's contribution to the development of world cinema, as well as using the significant results achieved by Georgian tour operators and guides in the development of modern cultural tourism, we consider it possible to make innovative changes in some cultural tours – showing movies in the travel program and analyzing them with the participation of famous artisans and tourists. This is an opportunity, but to realize it, it is necessary to perform really time-consuming and quite qualified work. In the final part of the report, recommendations are given for taking the necessary measures to be implemented in practice.

¹ Cardoso, Estêvão, Fernandes, Alves, *Tourism*, 13(3), 2017.

² Barrado-Timón, Sáez-Cala, *Cinema*.

Natia Kopaleishvili,
Shota Rustaveli Theater and Film Georgia State University,
Doctor of Arts, Associate Professor

PARALLELS BETWEEN DIGITAL TECHNOLOGY AND THE PERCEPTION OF EDUCATIONAL-CREATIVE LEARNING PROJECTS

Keywords: *Digital Technology, Educational Projects, Creative Projects, Learning Projects, Visual Education, House Museums, Modern Technology*

Abstract

Today, the modern educational process around the world is exceptionally important. It cannot be imagined without new, effective technologies. Mostly, this process is associated with establishments that give higher education; In creative fields, usually, modern tech takes a new path of discoveries. The content, technological, and digital quality of today's projects must meet the demands of modern education in the field of art. Technology is an universal method for giving the process of learning more depth and it can be used to teach every single age group: Children (Because the project includes activities in the form of games), teenagers (As it is necessary to create their environment and test their abilities), students (Depending on their preferences). The digital development of educational projects depends on imagination, information about art, and the perception of it.

The house museums that are included in the Union of Tbilisi Museums have growing resources for working with modern technology, since these establishments give us the ability to identify visuals, bring historical events to life, or visualize examples of poetry in their creative projects. For a long time, until the end of the 90s, creative activities in museums and other places mostly only included the format of a lecture, but this also had a positive side – A naturally born interest towards the topic. As time passed, activities consisting of digital material started to require different kinds of

observation, analysis, experience in education, systematization, and generalization.

Today, they use audiovisual material constructed as a collage in museums – the voice of Galaktioni, the imitation of the poet's heartbeat on a cardiogram, sketches coming to life while having the sound of wind and leaves rustling in the background. The visualization of the entire space, including the ceiling, gave us an opportunity to combine the old and new methods and create an imaginative area in Galaktion Tabidze House-Museum that would bring emotions and tell stories to the auditorium with modern means of communication.

Nikoloz Baratashvili House-Museum is also based on the technological effect of the 21st century. It is one of the most interesting multimedia spaces in Georgia, equipped with modern tech. The hologram of Tato reading a poem, using audio-visual methods to bring old Tbilisi, an autograph, and a place in time to life, creates a complete picture of the poet's work and life.

Generally, digital technology is not perceived as a separate segment, but always as a context for informative material. Originality, availability, and the power of being visually perceived – These are the aesthetic benefits of using digital media in museums and creative projects.

The issue is that objects created with digital technology should be seen as items that teach and give constructive knowledge, develop the ability of thought, and emotional activity. They are connected to nature, ethics, aesthetics, and science, technology. But most importantly – Imagination. In this moment, a student or a teen feels like a creator.

Dodo Tchumburidze,
Ph.D. in Art Management,
Shota Rustaveli theatre and Film Georgian state university,
Associate Professor

THE SELF-EMPLOYMENT POTENTIAL OF YOUNG ARTISTS IN THE DIGITAL AGE

Keywords: *Culture, Creative Industries, Youth Policy, Unemployment, Labor Market, Digital Era, Self-Employment of Young Artists*

Abstract

In the topic “The Self-Employment Potential of Young Artists in the Digital Age”, the needs, interests, and challenges faced by young people, including young artists, are explored.

One of the challenges facing young people is overcoming unemployment. To reduce the unemployment rate, it is essential to consider the labor market’s requirements, both locally and internationally. To assist in career planning – development, in particular, the correct determination of the right profession ensures the employment of young people. The striving for self-realization of young people also includes the maximum use of self-employment potential.

The topic is discussed, creativity, how it crossed the boundaries of the cultural sphere and became a necessary prerequisite for the creation of an entrepreneurial idea, in particular, for the preparation of a valuable offer. The importance of encouraging entrepreneurial ideas and the interrelationship of creativity is based on the use and utilization of self-employment opportunities among young people interested in the field of art and culture.

Changes and innovativeness are associated with youth as the main force of democratic and socio-economic development of the country. Encouraging and supporting the implementation of entrepreneurial ideas among young people will ensure their economic empowerment in the long term. To present the relationship between

culture and the youth sphere, in the theme is discussed the State's Youth Strategy 2023-2026, the implementation of the United Nations' Sustainable Development Goals for 2030 (a special edition of the Open Government Partnership Guide) and the study „Generation in Transition“ supported by the Friedrich Ebert Foundation.

დაიბეჭდა სტამბაში „კენტავრი“

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს
სახელმწიფო უნივერსიტეტი
0102, თბილისი, აღმაშენებლის გამზ. 40