



საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი

კინო-ტელე ფაკულტეტი
სადოქტორო პროგრამა
აუდიოვიზუალური ხელოვნება

თეა ჭანტურია

აუდიოვიზუალური კულტურის პარადიგმა:
ტექნოგენური ტრანსფორმაცია და მასში ეკოსოფიის ინტეგრაცია

სადისერტაციო ნაშრომი
წარმოდგენილია აუდიოვიზუალური ხელოვნების დოქტორის
აკადემიური ხარისხის მოსაპოვებლად

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: **ალექსანდრე ვახტანგოვი**

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი

თბილისი, 0108, საქართველო

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი

კინო-ტელე ფაკულტეტი

სადოქტორო პროგრამა – აუდიოვიზუალური ხელოვნება

საიდენტიფიკაციო ნომერი 0211.1.1

ავტორის ხელმოწერა _____

ჩვენ, ქვემოთ ხელისმომწერნი ვადასტურებთ, რომ გავეცანით **ჭანტურია თეას** მიერ შესრულებულ სადისერტაციო ნაშრომს დასახელებით: „**აუდიოვიზუალური კულტურის პარადიგმა: ტექნოგენური ტრანსფორმაცია და მასში ეკოსოფიის ინტეგრაცია**“ და ვამღებთ რეკომენდაციას საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის სადისერტაციო საბჭოში მის განხილვას დოქტორის აკადემიური ხარისხის მოსაპოვებლად.

სამეცნიერო ხელმძღვანელი:

ალექსანდრე ვახტანგოვი,

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი

რეცენზენტები:

ლელა ოჩიაური,

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი

ქეთევან ტრაპაიძე,

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, ასოცირებული პროფესორი

უცხოელი ექსპერტი:

ნატალია ბულგაკოვა,

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი

დაცვის თარიღი: _____

შ ე ს ა ვ ა ლ ი

თანამედროვე სამყაროს მუდმივად ცვალებად ლანდშაფტზე მომავლის განჭვრეტა წარმოდგენილია. თუმცა, ერთი რამ ცხადია – აუდიოვიზუალური კულტურა, რომელიც გადაჯაჭვულია ტექნოლოგიების სწრაფ განვითარებასთან, ცენტრალურ როლს თამაშობს ჩვენი წინსვლის გზაზე. ამ დინამიკურ გარემოში წარმატებისთვის ჩვენ უნდა ვიყოთ უფრო მოქნილები, უწყვეტი სწავლის პროცესში და მუდმივად ეჭვქვეშ დავაყენოთ ტრადიციული პარადიგმები. აუცილებელია, ცვალებადი გარემოებების საპასუხოდ, ჩვენი გონებრივი მოდელების გადაფასებისთვის მზადყოფნა. უფრო მეტიც, ციფრული ეპოქის ამოუცნობ წყლებში ნავიგაციისთვის მნიშვნელოვანია მიმდინარე ტენდენციების, ახალი ტექნოლოგიების, სოციალური ცვლილებების შესახებ მაღალი ინფორმირებულობა და მტკიცებულებებზე დაფუძნებული არჩევანის გაკეთება.

თანამედროვე მკვლევრები ჩვენს ეპოქას სხვადასხვაგვარად მოიხსენიებენ. ზოგისთვის ეს „პოსტინდუსტრიული საზოგადოების“ პერიოდია, ზოგისთვის – „ინფორმაციული ეპოქა“, ვიღაც მას „გლობალიზაციის ერაღ“ განსაზღვრავს. თუმცა, ერთი რამ ცხადია, ჩვენ ვცხოვრობთ აუდიოვიზუალურ სამყაროში – მასობრივი კომუნიკაციების გაფართოებული სისტემა, საინფორმაციო აფეთქება, სოციალური კავშირები და ა.შ. ეს ყველაფერი მიუთითებს, თუ რაოდენ დიდი როლი აქვს აუდიოვიზუალურ კულტურას თანამედროვე ეპოქაში.

ჩვენს სამყაროში ყველაფერი ისე სწრაფად იცვლება, რომ საზოგადოება თვალის მიდევნებასაც ვერ ასწრებს. ის, რაც გუშინ მიუღწევლად ითვლებოდა, დღეს რეალიზებულია. ბოლოდროინდელმა კოვიდ-პანდემიამ და რუსეთ-უკრაინის ომმა დააჩქარა პარადიგმის ცვლილება დისტანციურ მუშაობასა და კომუნიკაციაში. ამ მოვლენებმა აჩვენა, რომ სამყარო შეიძლება ერთ დღეში შეიცვალოს, ჩვენ გავხდეთ ვირტუალური რეალობის მუდმივი აქტორები და დედამიწა კი ერთ დიდ ეკრანად გადაიქცეს.

ისტორიამ დაგვანახა, რომ აუდიოვიზუალური შემოქმედება არის ფენომენი, რომელიც თანამედროვე სამყაროს დომინანტი და შეუცვლელი კომუნიკატორია. აუდიოვიზუალური შემოქმედების ევოლუცია მკაცრად არის დაკავშირებული ტექნიკურ პროგრესთან. შესაბამისად, ახალი ტექნოლოგიები იწვევს ახალი თვისებების განვითარებას, ცნობიერების ცვლილებებს და ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების დომინირებას. აუდიოვიზუალური კულტურა არის შიდა ხედვის რთული სისტემა, მასში გაერთიანებულია კინო, ტელევიზია და სხვა ციფრული, კომპიუტერულ ტექნოლოგიებზე დაფუძნებული, ხელოვნება. გარემოსთან მათი კომუნიკაცია ეკრანის საშუალებით ხდება, ეს არის ფაქტობრივი ტილო, რომელზეც იქმნება აუდიოვიზუალური სამყარო, ტექნოლოგიური გენეზისის შესაბამისად.

სამეცნიერო და ტექნოლოგიური რევოლუცია, რომელიც იწყება ფიზიკის ფუნდამენტური აღმოჩენებით, რადიკალურად გარდაქმნის საზოგადოების პროდუქტიულ ძალებს და იწვევს ინფორმაციის მოთხოვნის სწრაფ ზრდას ადამიანის საქმიანობის ყველა სფეროში. ვიზუალურ შემოქმედებაში ახალი ექსპრესიული საშუალებების განვითარება და ძიება უკავშირდება ეკრანულ ტექნოლოგიებს. ინფორმაციული ინდუსტრიის ზრდას და განვითარებას თან ახლავს აღმოჩენების და გამოგონებების ისეთი ძლიერი ნაკადი, რომელიც ეფუძნება ინფორმაციული და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების მასობრივ წარმოებას.

მოკლე დროში, სამეცნიერო და ტექნოლოგიური რევოლუცია შეუფერხებლად გადაიქცა ე.წ. „საინფორმაციო რევოლუციად“, რომლის ნაყოფი დღეს ყველგან გვხვდება. აუდიოვიზუალურ შემოქმედებაში კულტურული, ესთეტიკური, სულიერი, მორალური და ინტელექტუალური ღირებულებები ხელს უწყობს კომუნიკაციური და შემეცნებითი ფუნქციების ჩამოყალიბებას, რომლებიც მჭიდრო კავშირშია ერთმანეთთან და ასტიმულირებენ ერთმანეთს.

იმის განსაზღვრა, თუ რა არის აუდიოვიზუალური ხელოვნება, ისეთივე რთულია, როგორც ზოგადად ხელოვნების განსაზღვრა. თუმცა ერთი რამ შეიძლება ითქვას, რომ აუდიოვიზუალის შეღწევა თანამედროვე ხელოვნების არსსა და პრაქტიკაში ჯერ კიდევ მიმდინარე პროცესია. პრინციპში ისევე, როგორც ტექნოლოგიების შერწყმა თანამედროვე ხელოვნებასთან. ეს

ურთიერთობები, ტექნოლოგიების სწრაფი პროგრესის ფონზე, თეორიტიკოსების მხრიდან ჯერ კიდევ არასრულფასოვნადაა განხილული. სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, ტექნოლოგიური განვითარების პროცესი არ არის დასრულებული და შესაბამისად გარედან შეუძლებელია ამ ინტეგრაციის კრიტიკულად შეფასება.

ეკრანი შექმნისთანავე გახდა კულტურული პროცესის აქტიური საგანი, განვითარების შედეგად მან საზოგადოების ცხოვრებაში კულტურული მნიშვნელობა შეიძინა. ეკრანულმა ხელოვნებამ მოახერხა ადამიანის აღქმის შესაძლებლობების რადიკალურად გაფართოება, ჩამოაყალიბა ახალი ფორმები და ფორმატები, შექმნა ახალი ენა. მისმა განვითარებამ ფუნდამენტური ცვლილებები მოახდინა სხვადასხვა სფეროში, თანამედროვე ეპოქაში ის გადაიქცა სანახაობრივი კომუნიკაციის ტრიუმფად, შექმნა მძლავრი პოლიტიკური, ინდუსტრიული, კულტურული, ურბანული სივრცეები, ფოტოგრაფიის, კინოს, ტელევიზიის, ციფრული ხმის, კომპიუტერული ანიმაციისა და ქსელური გარემოს სინთეზით.

მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში, დიდი ხანია, გამოიკვეთა სისტემური კრიზისი, რომელსაც სპეციალისტები უკავშირებენ ფასეულობათა დეფიციტს. სახეზეა თანამედროვე ადამიანის მაქსიმალური დამოკიდებულება „სამომხმარებლო საზოგადოების“ ფუნქციონირებაზე. სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, მოხდა იმ ძირითადი ეროვნული და კულტურული ნიშნების დაკარგვა, რომლებიც ქმნიან ცივილიზაციის საფუძველს, ასევე განაპირობებენ მსოფლიოს განვითარებას, ცალკეული პიროვნებების ფორმირებას. მსოფლიო მოიცვა „მოხმარების ციებ-ცხელებამ“, გაერომ და იუნესკომ წამოაყენეს მდგრადი განვითარების კონცეფცია. იგი ეყრდნობა ეკოფილოსოფიას, რომლის მთავარი პრიორიტეტები არის ბუნების დაცვა, ბუნებრივი რესურსების რაციონალური გამოყენება; ასევე დგას საკითხი ადამიანის ეკოლოგიის მიმართ – მისი ტრადიციული ზნეობრივი პრინციპების დაცვა, კულტურისა და ხელოვნების გამდიდრება. ერთის მხრივ, კაცობრიობა კულტურული პარადიგმის ცვლილების ზღვარზეა, რომელიც ტრადიციულ ფორმებს ახალ ურთიერთობებში აყენებს; მეორეს მხრივ, საზოგადოებაში ყოველდღიურად იზრდება ინტერესი კულტურული ფასეულობების მიმართ. ყოველივე ეს ფართო ჰორიზონტს ხსნის მესამე ათასწლეულის კულტურის შემდგომი განვითარებისათვის. ეს არის კულტურათა სინთეზი, ეკოლოგიის კონტექსტში, და მასში მნიშვნელოვან როლს აუდიოვიზუალური შემოქმედება ასრულებს.

საკვლევი თემის მიზანია წარმოაჩინოს, თუ რა დიდი მნიშვნელობა აქვს, თანამედროვე ციფრულ ტექნოლოგიებს ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების განვითარებაზე, რომლის ტექნოლოგიური შედეგი, პირდაპირ გავლენას ახდენს ცოდნის, კულტურის, ეკოლოგიის გარდაქმნაზე, განვითარებასა და ამაღლებაზე. კვლევის ფარგლებში, ინტერვიუების და კითხვარების მეთოდებით, ჩატარდა სხვადასხვა პროფესიის და ასაკის რესპოდენტის გამოკითხვა. შედეგებმა აჩვენა, რომ საზოგადოება აბსოლუტურად იაზრებს, რომ აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმა არის სისტემური სიახლის შემომტანი განათლებაში, მეცნიერებაში, კულტურაში და იგი საინტერესო გამოცდილებების უნიკალურ შესაძლებლობაა. თუმცა, მეორეს მხრივ, აუცილებლად უნდა აღინიშნოს, რომ სწორედ ტექნოლოგიურმა პროგრესმა, მისმა ახალმა და საინტერესო შესაძლებლობებმა გამოიწვია საზოგადოების დამოკიდებულება ეკრანზე, რაც ტოტალური ეკრანის სინდრომზე მიგვანიშნებს. ასევე, კვლევის საფუძველზე შეგვიძლია ვთქვათ, რომ „ვირტუალურ სამყაროში სტუმრობისას“ საზოგადოება „დაღლილობის მატებას“ განიცდის.

თემის აქტუალობა – სახეზეა აუდიოვიზუალურ შემოქმედებაში მიმდინარე ტექნოლოგიურ პროგრესთან და მსოფლიოში არსებულ სოციალურ, ეკოლოგიურ პროცესებთან ასოცირებული ცვლილებები. ყოველივე ზემოთქმულს მოყვება გარკვეული შედეგები, მათ შორის: ადამიანის ფსიქოლოგიური კომფორტის და დისკომფორტის პრობლემების გამძაფრება როგორც პირად გარემოში, ისე სოციუმში. გასათვალისწინებელია, რომ მიმდინარე ცვლილებები უნდა შეფასდეს დროულად და ადეკვატურად, რათა მოიძებნოს „ახალი“ რეალობებით გამოწვეული ფსიქოლოგიური პრობლემების დაძლევის გზები. თანამედროვე საზოგადოების ტექნოგენური ბუნების გავლენით ძველი ფორმები და მიმართულებები ტრანსფორმირდება და შესაბამისად,

აუდიოვიზუალურ კულტურაში ჩნდება ახალი ტენდენციები, რაც ხელს უწყობს მის ხარის-
ხობრივ განვითარებას.

კვლევის მეთოდები – კვლევის განსახორციელებლად მოხდა თემის შესაბამისი სამეც-
ნიერო და აკადემიური ლიტერატურის მოძიება, მიმოხილვა და ისტორიული ანალიზი. განხორ-
ციელდა იმ სამეცნიერო მოსაზრებების თუ შეხედულებების სისტემატიზაცია, რომლებიც იკვლე-
ვენ აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი პარადიგმის ფორმირებას და მის ტექნოლოგიებს.

სამეცნიერო თემა მოიცავდა სინთეზურ მეთოდოლოგიურ სამუშაოს, რაც გამოიხატებოდა
ახალი შემოქმედებითი პროდუქტის (აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმა) შექმ-
ნასა და მისი მრავალფუნქციურობის წარმოჩენაში. გამოყენებული იყო რაოდენობრივი მეთოდი,
ინტერვიუება, სპეციალურად შედგენილი კითხვარები – შედეგად დაგროვდა საინტერესო
მასალა კვლევისთვის. საზოგადოებაზე ეკრანის ზეგავლენის ადეკვატური შეფასებისთვის რო-
გორც ფსიქოლოგიურად, ასევე ემოციურად, მოხდა აუდიოვიზუალური კულტურის გენეზისის
შესწავლა, განხილვა და გაანალიზება. ახალი ფუნქციების გამოვლენამ და შესწავლამ წინა
პლანზე წამოწია ტექნოლოგიური პროგრესის მნიშვნელობა ზოგადად ეკრანულ კულტურაში.

კვლევის შედეგები – აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ცვლილების
ვექტორის წარმოჩენა; ეკრანული კულტურის გენეზისის ანალიზის საფუძველზე მესამე ათას-
წლეულის გამოკვეთილი გამოწვევების და პრობლემების ჩამოყალიბება და სისტემატიზაცია; თა-
ნამედროვე აუდიოვიზუალურ კულტურაში მიმდინარე ტექნოლოგიური პროცესებით განპირო-
ბებული ცვლილებების ვიზუალიზაცია.

მეცნიერული სიახლე – აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების
პროცესის წარმოჩენა. გლობალური გამოწვევების შედეგად ციფრული ტექნოლოგიების მოხმა-
რების ინტენსიურმა ზრდამ განაპირობა ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების ტექნოგენურობა, რამაც
დააჩქარა ზემოთხსენებული პროცესი. განათლებაზე, კულტურაზე, მეცნიერებასა და ეკოლოგია-
ზე აუდიოვიზუალური შემოქმედების სისტემური გავლენის მნიშვნელობის შეფასება და
ანალიზი. ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების ტექნოლოგიური ინოვაციების როლის შეფასება
ადამიანის ცხოვრების ხარისხის გაუმჯობესებაში, განვითარებასა და აზროვნების ფორმირებაში.

თემის პრაქტიკული მნიშვნელობა – ეს ნაშრომი შეიძლება, გახდეს აქტუალური და
მნიშვნელოვანი არა მხოლოდ იმ სტუდენტებისთვის, ვინც სწავლობენ საშემსრულებლო-
შემოქმედებით ხელოვნებას, არამედ ამ მიმართულების მკვლევრებისთვის, კულტურის სპეცია-
ლისტებისთვის, მეცნიერებისთვის, პროფესორ-მასწავლებლებისთვის, ჯანდაცვის სპეცია-
ლისტებისთვის, ბიზნესის წარმომადგენლებისთვის და სხვ. ვისაც აინტერესებს აუდიო-ვიზუა-
ლური კულტურის გენეზისის ლანდშაფტის ახლებურად დანახვა, კულტურულ, სოციალურ,
ეკონომიკურ და პოლიტიკურ ისტორიასთან ერთგვარ სინთეზში; თანმიმდევრული, გლობა-
ლურად გააზრებული ტექნოლოგიური გარდაქმნის ეტაპები და ტექნიკური პროგრესი; ეკრა-
ნული კულტურის ფუნქციები ახალი შინაარსით, მათი სისტემატიური ზრდით და მიზნებით.
მათ შორის ეკრანული ტექნოლოგიური გარემო, ციფრული რევილუცია, აუდიოვიზუალური კუ-
ლტურა, როგორც ტექნოგენური ფენომენი; ვირტუალური რეალობა, ეკრანული შემოქმედების
ცივილიზაციური მნიშვნელობა და მისი როლი ეკოლოგიაში; ეკრანული ენის თეორიების და
ეფექტების ახლებური ხედვა, შესწავლა, ანალიზი; და, რაც მთავარია, აუდიოვიზუალური კულ-
ტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების პროცესი.

ლიტერატურის მიმოხილვა

„პარადიგმა არის შეხედულებების და იდეების სისტემა, რომლის ფარგლებშიც ჩვენ ადვი-
ქვამთ ჩვენს გარშემო არსებულ სამყაროს და ვპროგნოზირებთ მის ქცევას მომავალში. თუმცა
ჩვენი სამყარო უფრო სწრაფად იცვლება და წესები, რომლებიც წარსულში კარგად მუშაობდა,
ხშირად შემდგომი განვითარების მუხრუჭი ხდება. შეგვიძლია თუ არა, ნაწილობრივ მაინც
გავითვალისწინოთ მომავალი ისე, რომ მან არ გაგვაკვირვოს?“ ამ საკითხით დაინტერესდა მინე-
სოტას სამეცნიერო მუზეუმის ფუტურისტული კვლევების დირექტორი, კინორეჟისორი ჯოელ
არტურ ბარკერი. თავის ნაშრომში (*Paradigms: The Business of Discovering the Future. 2007.*) ის ამბო-

ბს, რომ „ეს შესაძლებელია, თუ პარადიგმის ცვლის მეცნიერულ კონცეფციას გამოვიყენებთ... ახალი პარადიგმის აღმოცენებისას მისი ამოცნობის და დროულად გამოყენების შესაძლებლობა არის ხელოვნება, რომელსაც ყველა თანამედროვე ადამიანი უნდა დაეუფლოს. მაშინ ჩვენ შევწყვეტთ დღევანდელ წარმატებაზე მიჯაჭვულობას და შევძლებთ, მოვემზადოთ ხვალინდელი ბიზნეს-გარღვევისთვის“. სწორედ ასეთი მიდგომით, ჯ. ბარკერი გვიჩვენებს, რომ პარადიგმების კონცეფცია გამოიყენება არა მხოლოდ მეცნიერებაში, არამედ ბიზნესში, პოლიტიკაში, კულტურაში, ხელოვნებაში ისევე, როგორც ყოველდღიურ ცხოვრებაში. ჩვენი სამეცნიერო ნაშრომი სწორედ აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირებას შეისწავლის.

ნიუ-იორკის საქალაქო უნივერსიტეტის პროფესორი ლევ მანოვიჩი წერს (*An Archeology of a Computer Screen. 1995.*) „ასი წლის წინ პოპულარული გახდა ახალი ტიპის ეკრანი, რომელსაც მე ვუწოდებ „დინამიკურ“ ეკრანს... ეკრანის გამოსახულება ცდილობს შექმნას სრული ილუზია და ვიზუალური სისრულე, ხოლო მაყურებელს ეპატიჟება, განზე გადადოს ურწმუნოება და მოახდინოს იდენტიფიცირება გამოსახულთან. ეკრანი არავითარ შემთხვევაში არ არის ინფორმაციის წარმოდგენის ნეიტრალური საშუალება. ის აგრესიულია, ფილტრავს, სრიალებს, აკონტროლებს, არარსებულად აქცევს ყველაფერს, რაც მის ფარგლებს სცილდება“.

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი კირილ რაზლოგოვი (*Новые аудиовизуальные технологии. 2005.*) თვლის, რომ „სწორედ აუდიოვიზუალური კომუნიკაციის ახალი საშუალებების ტექნიკურმა შესაძლებლობებმა წამოიწყო კულტურული გლობალიზაციის პროცესები“. თუ გავითვალისწინებთ დღევანდელ პანდემიას და ომს, სწორედ აუდიოვიზუალური კულტურა გახდა ფლაგმანი, რომ სამყარო გადაქცეულიყო ერთ დიდ „გლობალურ სოფელად“.

კანადელმა ფილოსოფოსმა და ელექტრონული კომუნიკაციების მკვლევარმა მარშალ მაკლუენმა იწინასწარმეტყველა „გლობალური სოფელი“ (*The Global Village. 2011.*), პოპულარიზაცია გაუწია ამ ტერმინის კონცეფციას და განიხილა მისი სოციალური ეფექტი. ის ფართოდ იყენებდა „გლობალურ სოფელს“ თავის ნაშრომებში, ახალშექმნილი საკომუნიკაციო და, შესაბამისად, კულტურული სიტუაციის აღსაწერად. „გლობალურ სოფელში“ ის მოიაზრებდა, რომ კაცობრიობა აღმოჩნდა ახალ საკომუნიკაციო, კულტურულ სიტუაციაში, რომელიც მსოფლიოში ელექტრონული საკომუნიკაციო საშუალებების გაფართოების შედეგი იყო. ანუ ელექტრონულმა კომუნიკაციამ დაამხო „დროის“ და „სივრცის“ ბატონობა.

XX საუკუნის ფილოსოფოსი, ეგზისტენციალიზმის ფუძემდებელი, გერმანელი მარტინ ჰაიდეგერი (*Die Frage Nach Der Technik. 2000.*) წერს, „ერთნი ამბობენ: ტექნოლოგია მიზნის მიღწევის საშუალებაა. სხვანი: ტექნოლოგია ადამიანის საქმიანობაა. ტექნოლოგიის ორივე განმარტება ერთმანეთს ეკუთვნის, რადგან მიზნების დასახვა, საშუალებების შეძენა და გამოყენება ადამიანური საქმიანობაა“. მართლაც, ძნელია არ დაეთანხმო ამ მოსაზრებას.

კარლსრუეს ტექნოლოგიური ინსტიტუტის პროფესორები გერჰარდ ბანსე და არმინ გრუნვალდი გამოთქვამენ მოსაზრებებს (*Technik und Kultur. 2010.*), „სოციალურ პრაქტიკაში ახალი ტექნოლოგიის დანერგვა მატერიალურად შეიძლება წარმოვიდგინოთ, როგორც ქსოვის პროცესი. ახალი ტექნიკის დანერგვა, მეტაფორულად რომ ვთქვათ, არის ახალი ძაფის ჩასმა ტექნოლოგიური ტექსტურის უკვე არსებულ ქსოვილში. ამ ქსოვილის კომპონენტები ერთის მხრივ უკვე არსებული ტექნოლოგიებია და მეორეს მხრივ სოციალური პრაქტიკა. ტექნოლოგიურ ქსოვილში ახალი ტექნოლოგიის შერწყმა კავშირების შექმნით თანდათანობით ხდება, როგორც არსებულ ტექნოლოგიებთან და ტექნიკასთან, ასევე მათი მომხმარებლების სოციალურ წესებთან“. გერმანელი მეცნიერების ნაშრომი ყურადღებას და ღრმა ანალიზს საჭიროებს, რამეთუ ჩვენი კვლევის დიდი ნაწილი კულტურაში ტექნოლოგიების განვითარების პროცესებს ეხება.

პიატიგორსკის სახელმწიფო ლინგვისტური უნივერსიტეტის პროფესორი იური შაევი (*Виртуальная реальность: Пролегомены к онтологии. 2019.*) აკეთებს დასკვნას, რომ „ვირტუალური რეალობის პრობლემები დღესდღეობით განსაკუთრებულ აქტუალობას იძენს კულტურასა და ფილოსოფიურ მიდგომებში. ვირტუალურ რეალობას მეცნიერები და ფილოსოფოსები ანალიზებენ, როგორც სპეციალურ სივრცესა და დროს, რომელშიც ონტოლოგიური და გნოსეოლოგიური

პრობლემები განსაკუთრებულ აღქმას იძენს... ვირტუალური რეალობა არის კომპლექსური სიმბოლური სამყარო, რომელიც შექმნილია თანამედროვე საინფორმაციო ტექნოლოგიების დახმარებით... ვირტუალური რეალობა არის, ფაქტობრივი რეალობის შემცვლელი, სხვადასხვა გზით“.

თანამედროვე სამყაროში ეკრანის ფენომენი მნიშვნელოვან როლს თამაშობს. მინსკის სახელმწიფო უნივერსიტეტის, პროფესორი ნატალია აგაფონოვა თავის ნაშრომში (*Экранное искусство художественная и коммуникативная специфика. 2009.*) გამოთქვამს აზრს, რომ „ეკრანმა შეცვალა ადამიანის ხედვის სივრცე, შემეცნების სივრცე“. ეკრანული ხელოვნების ეტაპობრივი განვითარებით, კომუნიკაციური მარაგის დაგროვებით, აუდიოვიზუალურმა თავისთავზე აიღო უამრავი ფუქცია, რომელთა გარეშეც დღეს არსებობა წარმოუდგენელია.

ომსკის სახელმწიფო უნივერსიტეტის პროფესორის, ნიკოლაი ხილკოს (*Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности. 2001.*) აზრით, „აუდიოვიზუალური კულტურის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი გამოვლინება თანამედროვე ინფორმაციულ საზოგადოებაში არის მისი კომუნიკაციური ფუნქციების მთლიანობა. აქ ინფორმაციის ურთიერთქმედება ვლინდება პირდაპირი და არაპირდაპირი კომუნიკაციის აქტებში. ამ უკანასკნელ შემთხვევაში, შეიძლება ვისაუბროთ მედია ინტერაქციაზე, რომელსაც აქვს მაქსიმალური მრავალფუნქციონალურობა და, შესაბამისად, უდიდესი შემოქმედებითი პოტენციალი აუდიოვიზუალური კულტურის სხვა ასპექტებთან მიმართებაში“.

მისურის უნივერსიტეტის პროფესორი ბაირონ სკოტი დარწმუნებულია, რომ „ვიდეოკონტენტის მნიშვნელობა ახალ მედიებში შესამჩნევად იზრდება. ამას რამდენიმე მიზეზი აქვს. მაყურებელი ეჩვევა ეკრანს – მისთვის გაცილებით მარტივია ახალი ამბების „ყურება“, ვიდრე „კითხვა“ – ანუ ვიზუალური ინფორმაციის გადამუშავება უფრო ადვილია. მაგალითად, ახალი ტექნოლოგიები ვიდეოსიუჟეტური „პოდკასტების“ ნახვის საშუალებას იძლევა. სხვადასხვა კვლევაში გამოიკვეთა, რომ „ვიდეოს“ შემცველი რესურსები გაცილებით პოპულარულია, ვიდრე მხოლოდ ტექსტის შემცველი. აუდიოვიზუალური გარემო სპეციფიკურია, იგი ემყარება სამ ძირითად პრინციპს: ადამიანები თავად ირჩევენ რას უყურონ? სად უყურონ და როდის?“ მართლაც, ვიდეო კონტენტი, როგორც წესი, საუკეთესოდ მუშაობს ალგორითმების უმეტესობაში, იმის გათვალისწინებით, რომ ის უფრო დიდხანს იპყრობს მაყურებლის ყურადღებას.

ამერიკელი მედია ექსპერტი დუგლას რუმკოფის (*Program or Be Programmed. 2013.*) წერს: „საბოლოოდ სწორედ ციფრული ტექნოლოგიები ჩამოაყალიბებენ ჩვენს სამყაროს, როგორც ჩვენი თანამშრომლობით, ასევე მის გარეშე“. ეს კონცეფცია ბადებს მნიშვნელოვან კითხვებს ციფრული ტექნოლოგიების ეთიკური, სოციალური შედეგების შესახებ, ასევე ხაზს უსვამს ამ ინსტრუმენტების პასუხისმგებელიანი, მიზანმიმართული გამოყენების, განვითარების მნიშვნელობას.

ინგლისელი სამეცნიერო-ფანტასტი მწერალი, ფუტურისტი და გამომგონებელი არტურ კლარკი, თავის ნაშრომში (*Profiles of the future. 2000.*) განიხილავს სხვადასხვა სამეცნიერო და ტექნოლოგიურ მიღწევებს, გვთავაზობს თავის შეხედულებებს და პროგნოზებს იმის შესახებ, თუ რა შეიძლება იყოს მომავალში. ის იკვლევს ისეთ თემებს, როგორებიცაა კოსმოსი, ტელეკომუნიკაცია, ხელოვნური ინტელექტი და კაცობრიობის პოტენციალი დედამიწის მიღმა. ა. კლარკის ნაშრომში ასახულია მომავლის ოპტიმიზმი ადამიანის მიღწევების შესაძლებლობების მიმართ.

აუდიოვიზუალურ კულტურაში მიმდინარე პროცესები საკმაოდ მასშტაბური და შორსმომავალია. ამ სფეროში საბაზისო კვლევებმა შეიძლება უზრუნველყოს ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების მიმდინარე ცვლილებები და განვითარება, რაც დაეხმარება შემქმნელებს, ინდუსტრიის პროფესიონალებს, მეცნიერებს, უკეთ გაიგონ დარგის ევოლუცია და პოტენციური სამომავლო მიმართულებები. ასეთი კვლევები ხელს უწყობს საბადოს ევოლუციის გაგებას და პოტენციური სამომავლო ტრანექტორიების გამოკვეთას.

ნაშრომის სტრუქტურა

ნაშრომი შედგება: შესავალი, ექვსი ძირითადი თავი, ოცდაორი ქვეთავი, განსჯა, დასკვნა, ბოლოთქმა, გლოსარიუმი, ბიბლიოგრაფია, დანართი № 1.

- შესავალი.
- თავი I. აუდიო-ვიზუალური კულტურის გენეზისი.
ბნელი ოთახიდან ტრიოდამდე; ქსელების ქსელი და შეუქცევადი რეალობა; ეკრანი მმართველი ამ სამყაროში.
- თავი II. აუდიო-ვიზუალური კულტურის ფუნქციები.
საინფორმაციო ფუნქცია; რელაქსაციის ფუნქცია; კრეატიული ფუნქცია; ინტეგრაციის ფუნქცია; საკომუნიკაციო ფუნქცია; მარეგულირებელი (ნორმატიული) ფუნქცია; მართვის (მენეჯ-მენტის) ფუნქცია; სოციალურ-პედაგოგიური ფუნქცია.
- თავი III. ტექნოგენური ცივილიზაცია და აუდიო-ვიზუალური შემოქმედების ახალი შესაძლებლობები.
ტექნოლოგია და ტექნიკური გარემო; ციფრული რევოლუცია; ვირტუალური რეალობა; აუდიო-ვიზუალური კულტურის ბუნება; ფორმები და ექსპრესია; აუდიო-ვიზუალური კულტურა და ეკოლოგია.
- თავი IV. ეკრანული ენის თეორიები და ეფექტები.
ჰიპოდერმული ნემსის თეორია; დეზინფორმაციის ეფექტი და სანდოობის შეფასება; ეკრანული ენის ფორმირება.
- თავი V. საზოგადოებაზე აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი ტექნოლოგიური შესაძლებლობების გავლენის კვლევა.
კითხვარი, მიღებული შედეგები და მათი ინტერპრეტაცია; დასკვნითი დებულებები.
- განსჯა.
- დასკვნა.
- ბოლოთქმა.
- გლოსარიუმი.
- ბიბლიოგრაფია.
- დანართი № 1.

თავი I. აუდიოვიზუალური კულტურის გენეზისი

ეკრანული ხელოვნება XIX საუკუნის ბოლოს წარმოიშვა და XX საუკუნის განმავლობაში იქცა ნორმების, ჩვეულებების, ტრადიციების, ღირებულებების ფორმირების და ტრანსლირების ძირითად მექანიზმად, რომელიც საფუძვლად უდევს ინდივიდუალურ კულტურულ თემებს და მასობრივ კულტურას.¹ დროთა განმავლობაში მან უდიდესი პროგრესი განიცადა და თანამედროვე ცხოვრებაში უმნიშვნელოვანესი ადგილი დაიკავა, შესაბამისად, დიდი გავლენა მოახდინა როგორც ადამიანზე, ასევე მთლიანად კულტურაზე.²

XX საუკუნის კინემატოგრაფიამ, ტელევიზიამ, ვიდეომ აჩვენა აუდიოვიზუალური ინფორმაციის მხატვრული ფორმით გავრცელების წარმოდგენელი მასშტაბის და სიჩქარის ძალიან ნათელი მაგალითი. ეკრანული კულტურა, არსებითად, წარმოადგენს ხელოვნების ყველა მიმართულების სინთეზს, რომელმაც განსაზღვრა ახალი ტიპის აღქმა, შექმნა ფართო მაყურებელთა წრე, გაიარა ტექნოლოგიური გარდაქმნების რამდენიმე რევოლუციური ეტაპი; მისმა კავშირებმა ხელოვნების სხვა მრავალსაუკუნოვან ტრადიციებთან (მხატვრობა, ლიტერატურა, მუსიკა) წარმოდგენელი გავლენა და სრულიად ორიგინალური ეფექტი მოგვცა.³

აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმა არის მომხმარებელთა მიერ ინფორმაციის მიღების და სოციალური ურთიერთობების ინტერფეისი. მედია-ლანდშაფტის კუთხით იგი მატერიალური და ინტელექტუალური აქტივების ერთობლიობაა. მათი მნიშვნელობა განუყოფლად არის დაკავშირებული მონაწილეობის, ქმედების, ვირტუალურობის, ინფორმაციის, ცოდნის, ადამიანური ემოციების და გრძნობების ორკესტრირებასთან. აუდიტორიის კონტექსტში

¹ Разлогов, К., Иоскевич, Я., Грановская, Дуков Е., и др. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. Едиториал УРСС.

² ჭანტურია, თ. (2022). *აუდიოვიზუალური კულტურის ფორმირება და მისი ტექნოლოგიური მიღწევები*. სამეცნიერო ჟურნალი სპექტრი. № 6.

³ Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества*. Уральский Университет.

კი „აუდიოვიზუალური კულტურა“ საკუთარ თავზე იღებს იერარქიული სისტემის როლს, რომელიც აღქმის, შესწავლის, შეფასების, ჩართვის, კრეატიულობის და ახლადშექმნილი ცოდნის ათვისების უნარების ფარგლებში ინდივიდის განვითარების სხვადასხვა ეტაპის მონახაზს ქმნის.⁴

აუდიოვიზუალური კულტურის განვითარების ქრონოლოგია მოიცავს ტექნიკური პროგრესის რამდენიმე ეტაპს. წარმოგიდგინთ ამ ქრონოლოგიის საკვანძო ასპექტებს.

ზნელი ოთახიდან ტრიოდამდე

აღორძინების ხანის იტალიელი მხატვარის ლეონარდო და ვინჩის მიერ მე-16 საუკუნის დასაწყისში “Camera Obscura” -ს აღწერამ მნიშვნელოვანი წვლილი შეიტანა ოპტიკის და იმ პრინციპების გაგებაში, რომლებმაც საფუძველი ჩაუყარეს თანამედროვე ფოტოგრაფიის განვითარებას.

საყოველთაოდ ცნობილი ფოტო „ხედი ფანჯრიდან ლე გრაში“, არის საკულტო სურათი ფოტოგრაფიის სფეროში. იგი შეიქმნა ფრანგი გამომგონებელის ნისეფორ ნიეპსის მიერ 1827 წელს და აღიარებულია, როგორც ერთ-ერთი უძველესი გადარჩენილი ფოტოსურათი, რომელმაც აღბეჭდა რეალური სამყაროს ხედეა. 1839 წელს ფრანგმა მხატვარმა, ქიმიკოსმა და გამომგონებელმა ლუი დაგერმა წარმოგიდგინა დაგეროტიპია – პროცესი, რომელიც ფართოდ გახდა ცნობილი, როგორც ფოტოგრაფიის პირველი პრაქტიკული და კომერციულად წარმატებული ფორმა. 1841-წელს ინგლისელი მეცნიერის, ფიზიკოსის, გამომგონებელის ვილიამ ტალბოტის მნიშვნელოვანი მიღწევა ფოტოგრაფიული სურათის მიღების განსხვავებული მეთოდი იყო, რომელსაც მან „კალოტიპია“ უწოდა.

ამერიკელი გამომგონებელი სემიუელ მორზე ცნობილია ელექტრომაგნიტური ტელეგრაფის სისტემის გამოგონებით, რომელმაც რევოლუცია მოახდინა შორ მანძილზე კომუნიკაციაში. მორზემ, თავის თანამემწე ალფრედ ვეილთან ერთად 1830-იან და 1840-იან წლებში, შეიმუშავა ელექტრომაგნიტური ტელეგრაფი. გამოგონებამ გარდაქმნა კომუნიკაცია ინფორმაციის სწრაფი გადაცემის გზით. 1849 წელს იტალიელმა ინოვატორმა ანტონიო მეუჩჩიმ გამოიგონა ტელეფონი⁵ და 1854 წელს ინჟინერმა-მექანიკოსმა ფრანგმა ჩარლზ ბურსელმა შექმნა ტელეფონის მოდელი; 1876 წელს შოტლანდიური წარმოშობის ამერიკელმა მეცნიერმა და გამომგონებელმა ალექსანდერ გრეიამ ბელმა, პირველმა მოახერხა მოწყობილობის პატენტის მოპოვება.

ამერიკელმა გამომგონებელმა თომას ედისონმა, 1877 წელს, შექმნა აპარატი, რომელსაც შეეძლო პარაფინის ქაღალდით დაფარულ გორგოლაჭზე ბგერების ჩაწერა და დაფიქსირება. აკუსტიკური ვიბრაციები ზეწოლას ახდენდნენ მემბრანაზე და ჩამწერი ნემსი ქმნიდა ცვლადი სიღრმის ღარს. აღმწარმოებელი ნემსი კი არსებული ღარის გასწვრივ მოძრაობდა, იმეორებდა ჩამწერის ყველა ვიბრაციას, რაც განაპირობებდა მემბრანის დაძაბვას.

იტალიელი რადიოინჟინერი, ნობელის პრემიის ლაურეატი ფიზიკის დარგში, გულიელმო მარკონი, ითვლება თანამედროვე უკაბელო კომუნიკაციის ერთ-ერთ მამად. მან შექმნა პირველი პრაქტიკული უკაბელო ტელეგრაფის სისტემა და ჩაატარა ექსპერიმენტები რადიოტალღებით, ანტენებით და მორზეს კოდის სიგნალებით.⁶

ოფიციალურად კინემატოგრაფიის დაბადების დღედ 1895 წლის 28 დეკემბერი ითვლება, ამ დღეს, სალონში “Gran Café” კაპუცინების ბულვარში (პარიზი), გაიმართა „მძევი ლუმიერების კინემატოგრაფიის“ საჯარო ჩვენება. სანახაობამ გამოაგნებელი შთაბეჭდილება მოახდინა მაყურებელზე. შავ-თეთრი 50 წამიანი ფილმის სიცხადე და რეალიზმი სენსაციას ქმნიდა.

ლუმიერების პირველი ფილმების ჩვენებისას, მაყურებელთა შორის იყო, ფრანგი პროფესიონალი ილუზიონისტი, რობერ-უდენის თეატრის დამდგმელი რეჟისორი ჟორჟ მელიესი, რომელიც ადრეული კინოს ისტორიაში ერთ-ერთ ყველაზე მნიშვნელოვან ფიგურად ითვლება. მან პირველმა გამოიყენა კამერის ძირითადი ხერხები: მოძრაობის გაჩერება, შენელება, განზავება, თანდა-

⁴ Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества*. Уральский Университет.

⁵ Meucci, S. (2014). *Antonio and the Electric Scream: The Man Who Invented the Telephone*. Branden Pub Co.

⁶ ჭანტურია, თ. (2022). *აუდიოვიზუალური კულტურის ფორმირება და მისი ტექნოლოგიური მიღწევები*. სამეცნიერო ჟურნალი სპექტრი. № 6.

თანობით გაქრობა, ზედდება, ორმაგი ექსპოზიცია. მან გადაიღო ასობით ფილმი, რომლებშიც გამოსჭვივის საოცარი სასცენო ხელოვნება, ოპტიკური ილუზიები და ველური სიუჟეტები.

მოძრაობის ილუზიის შექმნას საკმაოდ დიდი და საინტერესო ისტორია აქვს. მოძრაობის ილუზიის ერთ-ერთი ადრეული მოწყობილობა ფენაკისტოსკოპი (“Phenakistoscope”) იყო. ოპტიკური სათამაშო, რომელიც თარიღდება მე-19 საუკუნით; მოწყობილობა, რომელიც თანამედროვე ანიმაციის პირდაპირ წინამორბედად ითვლება. ეს გამომგონება ეკუთვნით ბელგიელ ფიზიკოსს ჟოზეფ პლატოს და ავსტრიელ მათემატიკოსს, გეოდეზისტს სიმონ რიტერ ფონ სტამპფერს.

ბრიტანელმა კინორეჟისორმა, ჯეიმს სტიუარტ ბლექტონმა 1906 წელს შექმნა ერთ-ერთი პირველი ანიმაციური ფილმი „მხიარული სახეების იუმორისტული ეტაპები“. ეს იყო სამწუთიანი მოკლემეტრაჟიანი ფილმი, შესრულებული “Stop Motion and Cutout” ანიმაციის ტექნიკების გამოყენებით, ჩვენება მიმდინარეობდა 20 კადრი/წმ სიჩქარით.

ფრანგი ანიმატორი ემილ კოლი, კინემატოგრაფიის და ანიმაციის ისტორიაში შევიდა როგორც გრაფიკული ანიმაციის შემქმნელი. 1908 წელს მან შექმნა პირველი გრაფიკული ანიმაცია „ვანტასმაგორია“, მოკლემეტრაჟიანი ფილმი, რომელიც ერთ წუთს გრძელდებოდა.

ტელევიზიის გამომგონებლად ბევრი ადამიანი მოისაზრებოდა. მაგალითად, ფრანგები ამბობდნენ, რომ ფოტოგრაფი და გამომგონებელი ე. ბელინი და ინჟინერი რ. ბართელემი იყვნენ; იაპონელები თვლიდნენ, რომ ეს იყო ინჟინერი კ. ტაკაიანაგი; რუსები ასახელებდნენ ფიზიკოსს, მეცნიერს და გამომგონებელს ბ. როზინგს; გერმანელები – ტექნიკოსს, გამომგონებელს კ. ნიჰკოვს და ფიზიკოსს ა. კაროლუსს; უნგრელები – ინჟინერ-მექანიკოს ფ. მიჰალის; აშშ-ში უმეტესობა თვლიდა, რომ ესენი იყვნენ ინჟინერ-გამომგონებლები ჩ. ჯენკინსი და ფ. ფარნსვორტი; დიდ ბრიტანეთში კი – ელექტრო-ინჟინრები ა. კემპბელ-სვინტონი და ჯ. ბიერდი.⁷

1884 წელს გერმანელმა გამომგონებელმა პოლ ნიჰკოვმა შექმნა გამოსახულების გაგზავნის სისტემა სადენებით, მბრუნავი დისკების საშუალებით, რომელსაც ელექტროტელესკოპი უწოდა.⁸ 1897 წელს, გერმანელმა გამომგონებელმა და ნობელის პრემიის ლაურეატმა ფიზიკოსს დარგში კარლ ფერდინანდ ბრაუნმა, გამოიგონა კათოდური სხივის მილი. სწორედ „ბრაუნის მილი“ გახდა მომდევნო საუკუნეში ყველაზე მნიშვნელოვანი „სატელევიზიო ჩვენების მოწყობილობა“.⁹

1902 წელს ფრანგი ინჟინერ-ქიმიკოსის ჟორჟ კლოდის მიერ შეიქმნა ნეონის ნათურა – დალუქულ მინის მილაკში ელექტრული დენის გატარებით, რომელიც სავსე იყო ნეონით, მან მიიღო განათების ახალი ფორმა. 1906 წელს, ამერიკელმა ინჟინერმა ლი დე ფორესტმა, გამოიგონა ტრიოდი, პირველი ფართოდ გამოყენებული ელექტრონული მოწყობილობა გამამდიერებელი შესაძლებლობით. ამერიკელი კინოს პიონერის ფრედერიკ უოლერის ყველაზე ცნობილი გამომგონება იყო “Cinerama”, ფართოეკრანიანი ფორმატი, რომელიც იყენებდა სამ სინქრონიზებულ პროექტორს პანორამული და ჩადირული ნახვის გამოცდილების შესაქმნელად. 1939 წელს კი მან შექმნა სისტემა თერთმეტი ურთიერთდაკავშირებული პროექტორისგან და “Vitarama” უწოდა.¹⁰

1990-იანი წლებიდან მომხმარებლებისთვის ხელმისაწვდომი გახდა ციფრული პროდუქტები. HDTV-ზე გადასვლამ დააწესა მაუწყებლობის ახალი სტანდარტი.

ქსელების ქსელი და შეუქცევადი რეალობა

საყოველთაო ინტერნეტი გაჩნდა ტელევიზიის ორმოცწლიანი დომინირების და კერძო (ლოკალური) ქსელების ათწლიანი გამოყენების და განვითარების შემდეგ. ინტერნეტი მრავალი პროგრამის საშუალებით უზრუნველყოფს ციფრული ინფორმაციის ხელმისაწვდომობას. იგი გახდა „ელექტრონული ბიზნესის“ დიდი და მზარდი პლატფორმა, განსაკუთრებით გლობალურ-

⁷ History of the BBC. *How it all began*.

<https://www.bbc.com/historyofthebbc/research/story-of-bbc-television/how-it-all-began/>

⁸ Pruitt, S. (2021, Jun 29). *Who invented television?* History.

<https://www.history.com/news/who-invented-television> Updated: May 23, 2023.

⁹ Nobel Prizes. *Ferdinand Braun Biographical*. <https://www.nobelprize.org/prizes/physics/1909/braun/biographical/>

¹⁰ Lane, J. *History of Cinerama: “Cinerama-Rama”!* Jimlanescinedrome.

<https://jimlanescinedrome.com/series/history-of-cinerama-cinerama-rama> Updated: 2013, August 4.

რი პანდემიის პირობებში. აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების შეფასებისას მნიშვნელოვანია ამ პროცესების გათვალისწინებაც.

ერთი შეხედვით, „ვირტუალური რეალობა“ მოვლენაა კომპიუტერული ტექნოლოგიების სფეროში, მაგრამ ეს ცნება ჯერ კიდევ ციფრონის, პლატონის და არისტოტელეს ნაშრომებშია აღწერილი. „ვირტუალური რეალობა“ მართლაც მომხიბლავი ფენომენია კომპიუტერული ტექნოლოგიების სფეროში. ეს არის კომპიუტერის მიერ შექმნილი გარემო, რომელიც ახდენს სამგანზომილებიანი იმერსიული გამოცდილების სიმულაციას და სპეციალური მოწყობილობების გამოყენებით მომხმარებელს აძლევს განსხვავებულ ადგილას ყოფნის შეგრძნებას. 1987 წელს ამერიკელმა ფილოსოფოსმა ჯარონ ლანიემ, დაამკვიდრა ტერმინი „ვირტუალური რეალობა“.

ვირტუალური რეალობის მსგავსად, ხელოვნური ინტელექტი წარმოადგენს ტექნოლოგიური ინოვაციების საზღვარს, შორსმიმავალი შედეგებით ჩვენი საზოგადოებისთვის, ეკონომიკისთვის და თუნდაც იმ არსით, თუ რას ნიშნავს იყო ადამიანი. ხელოვნური ინტელექტი (AI) არის კომპიუტერული მეცნიერების დარგი, ფოკუსირებული სისტემების შექმნაზე, რომლებსაც შეუძლიათ შეასრულონ ამოცანები და როგორც წესი, მოითხოვს ადამიანის ინტელექტს. ეს ამოცანები მოიცავს ბუნებრივი ენის გაგებას, ნიმუშების ამოცნობას, გამოცდილებიდან სწავლას და გადაწყვეტილების მიღებას.¹¹ რაც შეეხება თავად ტერმინს „ხელოვნური ინტელექტი“, ეკუთვნის ამერიკელ კომპიუტერის მეცნიერს ჯონ მაკკარტს (1956).

თანამედროვე სამყაროში ხელოვნური ინტელექტი არ არის მხოლოდ ტექნოლოგია – ეს არის ძალა, რომელიც აყალიბებს ჩვენს აწმყოს და განსაზღვრავს ჩვენს მომავალს.

ჩვენს მიერ წარმოდგენილმა ერთგვარმა დისკუსიამ აუდიოვიზუალური შემოქმედების გენეზისის შესახებ უფრო ცხადი გახადა, რომ სინერგია ტექნოლოგიურ ინოვაციებს და კრეატიულ გამოხატვას შორის ყოველთვის იყო მამოძრავებელი ძალა ხმოვან-ხედვით სფეროში.

თავი II. აუდიოვიზუალური კულტურის ფუნქციები

აუდიოვიზუალური კულტურა პოლიფუნქციური მოვლენაა ისევე, როგორც მთლიანობაში კულტურა. ეს კი იმას ნიშნავს, რომ მას სოციალურ სისტემაში უნიკალური როლი აქვს.¹² აუდიოვიზუალური კულტურის საფუძველს წარმოადგენს ხედვითი და ხმოვანი გამოსახულების ვიზუალიზაციის პერცეპტული პროცესები, სენსორული ეტალონების ფორმირება, რომლებიც იძენენ პიროვნულ აზრს და წარმოშობენ ახალ სახეებს, რომელთა ერთობლიობა ქმნის სამყაროს ხატოვან ხედვას მის სხვადასხვა ვარიაციაში.¹³

აუდიოვიზუალური კულტურა მასობრივი გავლენის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი ძალაა და ერთგვარი სატრანსპორტო საშუალება, რომელსაც გადააქვს ინფორმაცია წყაროდან სამიზნე საზოგადოებამდე. მისმა ინტენსიურმა გამოყენებამ სამყარო უფრო დაპატარავა და დაახლოვა. ხმოვან-ხედვითი შემოქმედებისთვის არ არსებობს ერთი მიზანი, მისი ევოლუციით მივიღეთ უფრო მეტი შესაძლებლობები, შესაბამისად ეკრანის როლი ჩვენს ცხოვრებაში მნიშვნელოვნად გაიზარდა. ეკრანულ კულტურას გააჩნია ოთხი ძირითადი მიზანი: ინფორმაცია, განათლება, გართობა, დარწმუნება, რომელიც საზოგადოებისთვის აუცილებლობას წარმოადგენს.

აუდიოვიზუალური კულტურის მისია: სამყაროს შესახებ ჩვენი შეხედულებების ჩამოყალიბება; დემოკრატიის და ერების გამართული ფუნქციონირების მხარდაჭერა; საზოგადოების ერთგვარი დაცვა; მემკვიდრეობის და კულტურული ფასეულობების გადაცემა და გავრცელება; ახალი მასობრივი ინფორმაციის საშუალებების გაჩენის ხელშეწყობა; ხალხის გასაერთიანებლად გლობალური პლატფორმების შექმნა; ინფორმაციის, განათლების, გართობის, სოციალიზაციის, პოლიტიკური ცნობიერების, კულტურული და ეკოლოგიური ტრანსმისიის და განვითარების კატალიზაცია.

¹¹ Bostrom, N. (2016). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press.

¹² Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества*. Уральский Университет.

¹³ Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. СФРИК.

მისიის და მიზნების მიღმა, უმნიშვნელოვანესი როლი აქვს აუდიოვიზუალურ კულტურის ფუნქციებს, რომელთა რიცხვი უკიდურესად დიდია და მათი სისტემატიური ზრდა თანამედროვე ტექნოლოგიურ ეპოქაში ლოგიკურია. ნაშრომში წარმოვადგენთ და განვიხილავთ მხოლოდ იმ ფუნქციებს, რომელთა როლი ჩვენს რეალობაში უმნიშვნელოვანესი გახდა.

საინფორმაციო ფუნქცია

ჩვენს რეალობაში მთავარი და მნიშვნელოვანი არის ინფორმაციის მიწოდების ფუნქცია, რადგან აუდიოვიზუალური კულტურა წარმოადგენს საინფორმაციო პროცესის განსაკუთრებულ ტიპს. ინფორმაციის რაოდენობა დღესდღეობით უსასრულოა, ხელმისაწვდომობა კი ძალიან მარტივი. რადიოს ან ბეჭდური მედიისგან განსხვავებით აუდიოვიზუალურ შემოქმედებას შეუძლია ინფორმაციის უფრო სრულად, სწრაფად, სარწმუნოდ და ემოციურად გავრცელება.

რელაქსაციის ფუნქცია

რელაქსაციის ფუნქცია უკავშირდება ინდივიდის ფიზიკურ და გონებრივ დასვენებას, განტვირთვას. სწორედ აუდიოვიზუალური შემოქმედება უზრუნველყოფს ამ ყოველივეს თანამედროვე ადამიანისთვის, როდესაც გართობის ან მოდუნების განწყობაზე ვართ. ჰოლანდიელი მკვლევრის ი. ჰოიზინგას აზრით თვით კულტურა შეიცავს თამაშის ელემენტს. მისი კონცეფციის თანახმად, რომელიც გაანალიზებულია წიგნში „Homo Ludens“ თამაში – არა მხოლოდ კულტურული წარმოშობის ფორმაა, არამედ ნებისმიერი კულტურული საქმიანობის შეუცვლელი ელემენტი, მამოძრავებელი ძალა განვითარებისათვის. თანამედროვე გასართობი ინდუსტრია, რომელიც აუდიოვიზუალური კულტურის განუყოფელი ნაწილია, წარმოგვიდგენს რელაქსაციის საშუალებების სპეციფიკურ ფართო სპექტრს – გარკვეული ჟანრის ფილმებით და ტელე-ეთერით დაწყებული, ინტერაქტიული თამაშებით და ვირტუალურ სამყაროში მოგზაურობით დამთავრებული.

კრეატიული ფუნქცია

აუდიოვიზუალური კულტურის კიდევ ერთი ფუნდამენტური ფუნქცია, სამყაროს განვითარება და ტრანსფორმაციაა. მას ასევე, შემოქმედებით ფუნქციას უწოდებენ. მცენარეთა, ცხოველთა სახეობების გამოკვლევით და კატალოგიზაციით, ელემენტარული ნაწილაკების ტიპების სისტემატიზაციით, ფიზიკურ მოვლენებზე ექსპერიმენტებით და ა.შ. მიღებული ინფორმაციის დახმარებით, ინდივიდი აფართოებს თავის ცოდნას სამყაროს შესახებ. ამრიგად, ეს ფუნქცია უზრუნველყოფს ინოვაციების კულტურული ტრანსფორმაციის შემოქმედებით პროცესს, ასევე კულტურის და შემოქმედებითობის ინტეგრირებას. კრეატიულობა წარმოიქმნება კულტურულ იმპერატივებთან, ნორმებთან, არტეფაქტებთან დიალოგური ურთიერთქმედებით, უახლესი ემპირიული აღმოჩენების პერსპექტივით.¹⁴

ინტეგრაციის ფუნქცია

გლობალურმა საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების განვითარებამ, მნიშვნელოვანი გავლენა მოახდინა აუდიოვიზუალური კულტურის ფუნქციონირებაზე. სატელე-ტურმა ტელევიზიამ, ინფორმაციის გადაცემის ციფრულ მეთოდზე დაფუძნებულმა ქსელურმა ტექნოლოგიებმა განაპირობეს ინფორმაციული ნაკადების გავრცელების ახალი გარემოს ფორმირება. ინტერნეტი, იქცა ინფორმაციის თავისუფალი გაცვლის წყაროდ და გახდა ძლიერი ფაქტორი სხვადასხვა კულტურის ერთ მთლიანობაში ინტეგრაციისთვის. ეს ფუნქცია ითვალისწინებს კონსოლიდაციის, თანამშრომლობის, ბალანსის, ურთიერთდამოკიდებულების და კომპლემენტარობის აუცილებელ დონეს.

საკომუნიკაციო ფუნქცია

აუდიოვიზუალური კულტურა ქმნის ადამიანთა კომუნიკაციის პირობებს და საშუალებებს. მხოლოდ მისი ასიმილაციური უნარის წყალობით იქმნება ადამიანებს შორის კომუნიკაციის ჭეშმარიტად ადამიანური ფორმები, სწორედ ის აძლევს მათ საკომუნიკაციო ნიშნებს, სისტემებს, შეფასებებს. საკომუნიკაციო ფუნქცია მყარად არის დაკავშირებული საინფორმაციოსთან. ამ ფუნქციის არსი მდგომარეობს შემდეგში – ის არის ურთიერთობის აქტი: მთავრობასა და საზოგად-

¹⁴ University Of Minnesota. (2013). *Communication In The Real World*. University Of Minnesota Libraries Publishing Edition.

დოებას შორის, სხვადასხვა ქვეყნას შორის, სოციალურ ჯგუფებს შორის, ინდივიდებს შორის და ა.შ. კომუნიკაციის ფორმების და მეთოდების შემუშავება – კაცობრიობის კულტურული საქმიანობის უმთავრესი ასპექტია. მისი განვითარებით, კაცობრიობამ მოიპოვა სხვადასხვა ინფორმაციის გადაცემის და გაცვლის ფართო შესაძლებლობები – დოლის პრიმიტიული სიგნალით დაწყებული, თანამედროვე სატელიტური ტელევიზიით და კომპიუტერით დამთავრებული.¹⁵

მარეგულირებელი (ნორმატიული) ფუნქცია

ეს ფუნქცია შეიძლება წარმოდგენილი იყოს სამი კომპლემენტარული ფუნქციით: აქსიოლოგიური, ნორმატიული, სემიოტიკური. კულტურა, უპირველეს ყოვლისა, ნორმატიული სისტემაა, რომელიც აყალიბებს ადამიანში გარკვეულ ღირებულებით ორიენტაციას და აფასებს პიროვნების მორალურ შინაარსს. აქედან გამომდინარე, სწორედ აუდიოვიზუალური კულტურაა პასუხისმგებელი ნორმების, სტანდარტების, წესების, რეცეპტების შექმნაზე. ეს ფუნქცია გამოიხატება იმით, რომ ევალება ინდივიდის სოციალიზაციის პროცესი, სოციალური გამოცდილების მიღება, ცოდნა, ნორმა, რომლებიც შეესაბამება მოცემულ საზოგადოებას, სოციალურ ჯგუფს.

მართვის (მენეჯმენტის) ფუნქცია

მართვის ფუნქცია გულისხმობს მოსახლეობის გავლენას ამა თუ იმ სისტემაში უშუალო მონაწილეობით, ცხოვრების გარკვეული წესის პოპულარიზაციას, შესაბამისად პოლიტიკური, ზნეობრივი და სულიერი ფასეულობებით. ჩართულობის ხარისხი და ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების გავლენის გაზომვა აუდიტორიაზე, ამ ფუნქციის შესრულების თვალსაზრისით, დამოკიდებულია სისტემაზე, რომელშიც მოცემული სატელევიზიო მედია მუშაობს.

სოციალურ-პედაგოგიური ფუნქცია

ეს ფუნქცია გულისხმობს დაწესებული პროფესიული ცოდნის, უნარ-ჩვევების გამოყენებას. მისი ძირითადი მიმართულებებია სწავლება, განათლება, აღზრდა, მოსწავლეთა განვითარება, ჩამოყალიბება, მისი ფორმირების პროცესების მართვა. უნდა აღინიშნოს, რომ სოციალურ-პედაგოგიური ფუნქცია არა ასწავლოს, არამედ წარმართოს სწავლება, არა აღზარდოს, არამედ განათლების პროცესს ორგანიზირება გაუწიოს და, რაც უფრო ნათლად შეასრულებს ამ ფუნქციას, მით მეტ დამოუკიდებლობას, ინიციატივას, თავისუფლებას მისცემს ინდივიდს. აუდიოვიზუალური კულტურის სოციალურ-პედაგოგიური ფუნქცია ხელს უწყობს, აზროვნების, ცოდნის, გრძნობების, პროფესიული შემოქმედებითი საქმიანობის ჰარმონიას, რაც გამოიხატება პროცესის ეფექტურ ორგანიზებაში, ასევე მდიდრდება და ვითარდება აზროვნების კულტურა.

საბოლოოდ შეიძლება ითქვას, რომ კოვიდ-პანდემიის და ომის პერიოდში, ეკრანმა უფრო მეტი ფუნქცია აიღო საკუთარ თავზე, რომელთა რიცხვი სწრაფად იზრდება. ამ პროცესში ეკრანის შემოქმედებითი ნარატივის „სირთულე“ იმატებს, რაც ხელს უწყობს აუდიოვიზუალური კულტურის მანიფესტაციების მრავალფუნქციურობას, აქტივობების ფორმებს კი უფრო მეტად კრეატიულს ხდის.¹⁶

თავი III. ტექნოგენური ცივილიზაცია და აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი შესაძლებლობები

ტექნოლოგია და ტექნიკური გარემო

ტექნოლოგიების გავლენა ვრცელდება ადამიანის ცხოვრების ყველა ასპექტზე, სამსახურიდან და სახლიდან კულტურულ ღონისძიებებამდე, განათლებაზე, სპორტზე, ტურიზმიზე, ჯანდაცვაზე, სამეცნიერო კვლევებზე. ჩვენ ვცხოვრობთ სპეციალურად სტრუქტურირებულ ტექნიკურ გარემოში, რომელიც თანაარსებობს, როგორც შედარებით დამოუკიდებელი „მესამე სამყარო“, ინტერპერსონალურ და ბუნებრივ სფეროებთან ერთად. ტექნოლოგიური პროგრესი საზოგადოების წარმატების გარანტიაა.¹⁷

¹⁵ Media Studies. *The Bardic Function*. <https://media-studies.com/bardic-function/>

¹⁶ Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. СФРИК.

¹⁷ Wolffgramm, H. (2012). *Allgemeine techniklehre elemente, strukturen, gesetzmässigkeiten*. Horst Wolffgramm.

ინდოეთის ტამილნადუს უნივერსიტეტის მეცნიერი რ. რაჯა თვლის, რომ „ტექნოლოგია ღმერთის საჩუქარია. სიცოცხლის შემდეგ, ეს არის, ალბათ, ყველაზე დიდი ღვთიური ძღვენი. იგი არის ცივილიზაციების, ხელოვნების და მეცნიერების დედა“.¹⁸ რაჯას პოზიტიური და პატივმოყვარე შეხედულება ტექნოლოგიაზე, რომელიც ხაზს უსვამს მის მნიშვნელობას, როგორც ერთ-ერთ უდიდეს საჩუქარს, გვაფიქრებინებს, რომ ისტორიის მანძილზე ტექნოლოგიამ ინსტრუმენტული როლი ითამაშა კაცობრიობის პროგრესის და წინსვლის ფორმირებაში.

სამეცნიერო-ტექნიკურმა პროგრესმა შექმნა თანამედროვე ტექნოგენური ცივილიზაცია, რამაც უპრეცედენტო გავლენა იქონია ზოგადად კულტურაზე, ყველა ტიპის ტრადიციულ ხელოვნებაზე. მან წარმოშვა კულტურის ახალი სივრცე და ხელოვნების უახლესი სახეობები, რომლებიც ჩამოყალიბებულია მხოლოდ ტექნოლოგიურ საფუძველზე.¹⁹ გერმანელი ფილოსოფოსი ფ. დესაუერი თავის კვლევებში წერს: „ხელოვნება და ტექნოლოგია არ გამორიცხავს ერთმანეთს; ამის დასაკმაყოფილებლად ძალისხმევა, დიდი სიმტკიცე და სულიერი სიღრმეა საჭირო დახვეწილ ესთეტიკურ კანონებში“...²⁰ ამერიკელი მწერალი დ. დელილო კი ამბობს, რომ „ტექნოლოგიის მთელი აზრი არის ის, რომ, ერთის მხრივ, იგი აღძრავს უკვდავების მადას, მეორეს მხრივ, უნივერსალური განადგურებით იმუქრება“...ამ საინტერესო მოსაზრების შემდეგ ის აგრძელებს აზრს – „ტექნოლოგია ბუნებისგან განყენებული ვნებაა“.²¹

აღსანიშნავია, რომ ტექნოლოგიური გარემოს ერთ-ერთი მთავარი მახასიათებელი მისი სწრაფი და დინამიკური ცვლილებაა. „ჩვენ გვჭირდება მეტი ტექნოლოგია და არა ნაკლები!“ – ეს იყო 1970-იან წლებში სხვადასხვა ავტორების კრედო, რომლებიც ეკოლოგიურ პრობლემებზე წერდნენ. ამ ჭეშმარიტ წინადადებას შეიძლება დაემატოს, რომ ჩვენ პირველ რიგში გვჭირდება ცოდნის გენერირების და გავრცელების ახალი რეჟიმები, მოქნილი რეგულაციები, ტექნოლოგიური მრავალფეროვნება, ასევე ტექნოლოგიების გარემოზე ზემოქმედებით ჩვენი დაკვირვების და სწავლის შესაძლებლობების გაზრდა.²²

ტექნოგენური ცივილიზაცია მუდმივი ცვლის პროცესშია, ის აქტიურად ახდენს ახალი იდეების, კონცეფციების გენერირებას. თუმცა, ამის მიუხედავად, თანამედროვე ტექნოლოგიურმა მიღწევებმა რადიკალურად განსხვავებული მოსაზრებები გააჩინა. მაგალითად, ფრანგი ფილოსოფოსი ჟ.ბოდრიარი “Le Crime Parfait” ამბობს – „ტექნოლოგიური მიღწევების მწვერვალზე, არსებობს აბსოლუტური განცდა, რომ რაღაც გვისხლტება ხელიდან – არა იმიტომ, რომ რაღაც დაგვარგეთ (რეალური?), არამედ იმიტომ, რომ ჩვენ აღარ ვართ იმ მდგომარეობაში, რაიმე დავინახოთ: კერძოდ ის, რომ ჩვენ კი არ ვფლობთ სამყაროს, არამედ სამყარო გვეუფლება ჩვენ“.²³ ამ მოსაზრებას თუ განვიხილავთ და გავითვალისწინებთ იმას, რომ პოსტმოდერნულ გარემოში ვცხოვრობთ, შესაძლოა გაგვიჩნდეს განცდა, რომ სამყარო მართლაც დაგვეუფლა.

დიახ, ჩვენი დღევანდელი ეპოქა ტექნოლოგიურია და სწორედ ტექნოლოგიამ მოახდინა გარდატეხა კულტურაში, ჩვენს ტრადიციასა თუ სოციალურ ღირებულებებზე. მან დიდი გავლენა მოახდინა საზოგადოებაზე, ეკონომიკასა და გარემოზე. დღევანდელ რეალობაში სიღრმისეულად შეცვალა ჩვენი ცხოვრება, მუშაობის ხარისხი, რეჟიმი, ურთიერთობა ერთმანეთთან და ზოგადად გარე სამყაროსთან. მიმდინარე მიღწევების სიჩქარე ისტორიული პრეცედენტის გარეშე მთელს მსოფლიოში. სწორედ ახალი ტექნოლოგიების გამოჩენას აქვს გარემოს დაცვის გარდაქმნის რეალური შესაძლებლობები.

¹⁸ Raja, R., Nagasubramani, P. C. (2018, April 21). *Impact Of Modern Technology In Education*. ResearchGate.

https://www.researchgate.net/publication/325086709_Impact_of_modern_technology_in_education

¹⁹ Vanslov, V. (2012). *Scientific and Technological Progress and Culture*. Nota Bene.

https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=-22113

²⁰ Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. (ст. 18). СФРИК

²¹ Delillosociety. (2017). *In the Ruins of the Present: Don delillo and the Age of Social Media*.

https://delillosociety.com/arch_ive/newsletter-10-1-2017/

²² Noble, H.B., Martin, D. (2006, April 30). *John kenneth galbraith, 97, Dies; Economist held a mirror to society*. New York Times.

<https://www.nytimes.com/2006/04/30/obituaries/john-kenneth-galbraith-97-dies-economist-held-a-mirror-to.html>

²³ Baudrillard, J. (2005). *The conspiracy of art*. (pp. 116-117). Semiotext(e).

ციფრული რევოლუცია

ციფრული რევოლუცია, უდავოდ, ყველაზე მნიშვნელოვანი მოვლენაა ინფორმაციის გავრცელებაში გუტენბერგის სტამბის შემდეგ.²⁴ ეჭვგარეშეა, რომ მან გამოიწვია მასშტაბური სოციალური ზემოქმედება და ცხოვრების სტილის რადიკალური ცვლილებები, გააფართოვა, გააუმჯობესა კომუნიკაციის და მნიშვნელოვანი ინფორმაციის მოპოვების უნარი. გარდა ამისა, შესაძლებელი გახადა გლობალიზაცია, რამაც, თავის მხრივ, გამოიწვია როგორც სოციალურ-კულტურული ტრანსფორმაცია, ასევე ყველა სფეროში უფრო მეტი ეფექტურობა და პროდუქტიულობა. ბევრს მიაჩნია, რომ ციფრულმა რევოლუციამ შეამცირა კონფიდენციალურობა, გააფუჭა პროფესიული ჟურნალისტიკა და გაართულა პირადი, თუ პროფესიული ცხოვრების გამიჯვნა.²⁵ თუმცა, განსხვავებული აზრების მიუხედავად, უნდა აღინიშნოს, რომ სწორედ დიჯიტალიზაციამ მიგვიყვანა საინფორმაციო ეპოქამდე და ამ პროცესს ვერაფერი შეაჩერებს. ციფრულმა რევოლუციამ გამოიწვია არა მხოლოდ თავად ეკრანული კულტურის ტოტალური ტრანსფორმაცია, არამედ გლობალური მედია-გარემოს შექმნა, რომლის გაჩენა დაკავშირებულია მედიის კოლოსალურ და ახალ გავლენასთან.

რას ნიშნავს ციფრული რევოლუცია?

ციფრული რევოლუცია გულისხმობს ტექნოლოგიის წინსვლას ანალოგური ელექტრონული და მექანიკური მოწყობილობებიდან დღეს არსებულ ციფრულ ტექნოლოგიამდე.²⁶

რაც უფრო მეტადაა ტექნოლოგია საზოგადოებზე ორიენტირებული და მოსახერხებელი, მით მეტად ხდება ინდივიდი ციფრულად განათლებული. გლობალიზაციის ეპოქაში, ციფრულ რევოლუციასთან ერთად, სრულიად ახალი კულტურული რევოლუციის პროცესი ვიხილეთ. ნათლად გამოჩნდა, თუ როგორ შეცვალა ტექნოლოგიურმა დიჯიტალიზაციამ ზოგადად კულტურის ფილოსოფია, გააფართოვა ხელოვნების თეორია და მეთოდოლოგია. თანამედროვე ტექნოლოგიამ შემოგვთავაზა ახალი ფუნქციების და შესაძლებლობების ფართო სპექტრი.

აღსანიშნავია ის ფაქტი, რომ დიჯიტალიზაცია ეკოლოგიასაც შეეხო. სტოკჰოლმში, 2022 წლის 2 ივნისს, გაერომ მხარი დაუჭირა სამოქმედო გეგმას – 2030 წლისთვის კოალიცია ციფრული გარემოს მდგრადობისთვის (CODES) მიზნად ისახავს, დაეხმაროს ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებას მდგრადი განვითარების დღის წესრიგის შესასრულებლად და სამმაგი პლანეტარული კრიზისის (კლიმატის ცვლილებები, ბიომრავალფეროვნების დაკარგვა, დაბინძურება და ნარჩენები) დასაძლევად.²⁷

ციფრული რევოლუციის განხილვისას შეგვიძლია გავაკეთოთ დასკვნა – ჭკვიანი ციფრული ტექნოლოგიები ნიშნავს აჩქარებულ აზროვნებას, სწავლის, მუშაობის ახალ გზებს და შესაძლებლობებს. ციფრულ ტექნოლოგიებს გააჩნია უწყვეტი პროგრესის უნარი, მათი მუდმივი ტრანსფორმაცია არის ადამიანების და სამყაროს მთავარი მამომრავებელი ძალა, რომელიც გვიბიძგებს, რომ მივაღწიოთ უფრო დიდ შედეგებს.

ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი კულტურული დეტერმინიზმის პირისპირ?!

ტექნოლოგიურ ეპოქაში ერთ-ერთ აქტუალურ საკითხად, ვფიქრობთ, ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი კულტურული დეტერმინიზმის პირისპირ რჩება, განსაკუთრებით, საზოგადოებაზე ტექნოლოგიების გავლენის შესწავლის კონტექსტში. ეს არის ორი კონტრასტული პოზიცია, თეორიული პერსპექტივებით, რომლებიც იკვლევენ ურთიერთობას ტექნოლოგიასა და კულტურას შორის, გვთავაზობენ საპირისპირო შეხედულებებს საზოგადოების ცვლილების მამომრავებელ ძალებზე. ეს ორი საპირისპირო თეორია წარმოგვიდგენს განსხვავებულ ხედვას იმის შესა-

²⁴ Campbell, R., Pentz, E., Borthwick, I. (2012). *Academic and professional publishing*. Chandos Publishing.

²⁵ Pariona, A. (2017, April 25). *What was the digital revolution?* Worldatlas.

<https://www.worldatlas.com/articles/what-was-the-digital-revolution.html>

²⁶ Rouse, M. (2017, 12 December). *Digital Revolution*. Techopedia.

<https://www.techopedia.com/definition/23371/digital-revolution>

²⁷ UNEP. (2022, Jun 02). *Global digital coalition presents plan for a green digital revolution*. <https://www.unep.org/news-and-stories/press-release/global-digital-coalition-presents-plan-green-digital-revolution>

ხებ, თუ როგორ გავლენას ახდენენ ტექნოლოგია და კულტურა ერთმანეთზე და როგორ ზემოქმედებენ სოციალურ განვითარებაზე. დეტერმინიზმის საკვანძო საკითხად შესაძლოა მოვისაზროთ, თუ რამდენად აყალიბებს ტექნოლოგია კულტურას ან პირიქით.

ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი ამტკიცებს, რომ ტექნოლოგიური მიღწევები დიდწილად განსაზღვრავს კულტურული ცვლილების კურსს. ამ თვალსაზრისით, ტექნოლოგიას აქვს თანდაყოლილი უნარი გავლენა მოახდინოს საზოგადოებაზე, კულტურული ფაქტორების მიუხედავად. მეორეს მხრივ, კულტურული დეტერმინიზმი ამტკიცებს, რომ კულტურული ღირებულებები და რწმენა განაპირობებს ტექნოლოგიურ განვითარებას და დანერგვას, სადაც ტექნოლოგია განიხილება როგორც კულტურის გაფართოება და არა ავტონომიური ძალა.²⁸

სინამდვილეში ტექნოლოგიასა და კულტურას შორის ურთიერთობა რთული და მრავალმხრივია, კამათი მათ შორის არასდროს წყდება. სწორედ ეს მიზეზი იწვევს ახალ ტექნოლოგიურ მიღწევებს და საზოგადოების ცვლილებებს.

სოციალური მედიის ტრანსფორმაციული ეფექტი

სულ რამდენიმე ათწლეულის მანძილზე სოციალური მედია იქცა ტექნოლოგიურ ფენომენად, რომელმაც არა მხოლოდ შეცვალა ჩვენი კომუნიკაციის გზა, არამედ შეცვალა საზოგადოების სტრუქტურა. სოციალური მედიის ტრანსფორმაციული ეფექტი უდაოა, რადგან მან დაარღვია ტრადიციული ნორმები, გახსნა ურთიერთქმედების ახალი ფორმები და შექმნა შესაძლებლობების და გამოწვევების ტალღა.

რას არის სოციალური მედია?

სოციალური მედია არის ციფრული ლანდშაფტი, რომელიც მოიცავს ქსელებს, ვებსაიტებს, პროგრამებს და აპლიკაციებს. ეს უკანასკნელნი ადამიანებს საშუალებას აძლევენ შექმნან, გააზიარონ და დაუკავშირდნენ სხვა მომხმარებელს ან მომხმარებელთა ჯგუფებს. ასეთ კომუნიკაციას აქვს რამდენიმე ძირითადი თვისება: ის ასტიმულირებს ონლაინ საზოგადოებების გაჩენას, ონლაინ დისკუსიებს, შინაარსი კი თავად მომხმარებლების მიერ არის გენერირებული.²⁹

სოციალურმა მედიამ მოახდინა რევოლუცია ჩვენს კომუნიკაციაში. „სურათი ათას სიტყვად ღირს“ – ეს გამონათქვამი, ალბათ, ყველაზე მეტად სოციალური მედიის სფეროშია რეზონანსული.³⁰ თანამედროვე ეპოქაში, სადაც ვიზუალი ხშირად ცენტრალურ როლს თამაშობს, სწორედ რთული იდეის გადმოცემა უფრო ეფექტურად შეიძლება ვიზუალურად, ვიდრე გრძელი აღწერით. „სოციალური მედია“ მოიცავს ციფრული პლატფორმების ფართო სპექტრს, თითოეულ მათგანს გააჩნია თავისი უნიკალური მახასიათებელი, მიზანი და დიზაინი.

სოციალური მედიის მომავალი

სოციალური მედიის მომავალი ბევრისთვის დიდი ინტერესის, შეშფოთების თემად რჩება. თუნდაც იმიტომ, რომ ის თანამედროვე ცხოვრების განუყოფელი ნაწილია, მისი გავლენა საზოგადოებაზე სიღრმისეული და მრავალმხრივია. სოციალური მედიის მომავლის პროგნოზირებისას შეგვიძლია ვთქვათ, რომ სოციალური მედიის ლანდშაფტი ტექნოლოგიასთან ერთად განვითარდება. თანამედროვე ტექნოლოგიები, როგორცაა გაძლიერებული რეალობა, ვირტუალური რეალობა, ბლოკჩეინი, გავლენას მოახდენენ როგორც სოციალურ მედიაზე, ასევე ჩვენს ინტერაქციაზე. ამ ინოვაციებს გააჩნიათ პოტენციალი გააუმჯობესონ მომხმარებლის გამოცდილება, შექმნან ჩართულობის ახალი ფორმები, გარდაქმნან კონტენტის გაზიარების და მოხმარების გზა.

²⁸ Singh, K. G., Drew, C. (2023, September 22). Helpful Professor.

<https://helpfulprofessor.com/technological-determinism-theory/>

²⁹ Lutkevich, B. *Social Media*. TechTarget.

<https://www.techtarget.com/whatis/definition/social-media> Updated: September 2021.

³⁰ Ballan, D. (2023, March 23). *Redefining Communication: The Transformational Impact of Social Media on Human Interaction*. English Plus Podcast. <https://englishpluspodcast.com/redefining-communication>

ვირტუალური რეალობა

„კოსტუმოდერნულ“ გარემოში ეკრანის კულტურა გახდა ისეთი კონსტრუქციის ფენომენი, როგორცაა „ვირტუალური რეალობა“.³¹ მიუხედავად იმისა, რომ ვირტუალური რეალობა მეცნიერებაში ახალი არ არის, დღეს ის სრულიად ახლებურად არის წამოჭრილი და განხილული. ამის ერთ-ერთი მიზეზი კომპიუტერული ტექნოლოგიების განვითარებაა, რამაც ვირტუალური რეალობის იდეა რადიკალურად შეცვალა.

„ვირტუალური რეალობის კონცეფცია – გვთავაზობს აზროვნების ახალ პარადიგმას, რომელიც საშუალებას იძლევა ერთ სიბრტყეში გავანალიზოთ რეალობები, რომლებიც დაკავშირებულია სხვადასხვა სახის ცოდნასთან: საბუნებისმეტყველო, ჰუმანიტარული, ტექნიკური და ფილოსოფიური“.³² ის როგორც მხატვრული ფენომენი, არის რთული თვითორგანიზებული სისტემა, ერთგვარად სპეციფიკური, სენსუალურად (ვიზუალურ-აუდიო-ჰაპტიკურად) აღქმული გარემოთი, რომელიც შექმნილია ელექტრონული კომპიუტერული ტექნოლოგიების საშუალებით, რეალიზებულია და აქტიურია აღქმის ფსიქოლოგიაში.

დღევანდელი სამყარო არის ვიზუალურად ორიენტირებული, ვირტუალური შესაძლებლობების და ინფორმაციული ტექნოლოგიების სამყარო. ეკრანული და ტრადიციული ხელოვნების მუდმივი ურთიერთქმედების შედეგად ჩნდება ახალი შესაძლებლობები. მაგალითად, თანამედროვე ეკრანული ტექნოლოგიების წყალობით, ჩამოყალიბდა ახალი ტიპის ვირტუალური მუზეუმი, ელექტრონული ბიბლიოთეკა და ა.შ. ელექტრონულ სამყაროში არამარტო კინო და ტელე-ფილმებმა დაიმკვიდრეს ადგილი, არამედ თეატრალურმა სპექტაკლებმა, შემოქმედებითმა სადამოებმა, მუსიკალურმა შოუებმა, ფილარმონიულმა და საოპერო კონცერტებმა, რომლებიც სულ უფრო მეტად ვირტუალური და მოთხოვნადი ხდება.³³

ვირტუალურმა რეალობამ დაიწყო ჯანდაცვაზე ზრუნვა, რაც დიდ სარგებელს აძლევს როგორც პაციენტებს, ისე ექიმებს. სწორედ სამედიცინო ვირტუალური რეალობა გახდა მომხიბლავი შესაძლებლობების სფერო. ის შეეხო არა მხოლოდ სამეცნიერო ფანტასტიკის მოყვარულთა ფანტაზიას, არამედ კლინიკურ მკვლევარებს/პრაქტიკოსებს. მიუხედავად იმისა, რომ ვირტუალური რეალობა არ არის პანაცეა, ის არის ძლიერი საგანმანათლებლო ინსტრუმენტი სასწავლო მიზნების მისაღწევად, რომელიც იმკვიდრებს ადგილს მსოფლიოს წამყვან სასწავლო ცენტრებში.

ეკრანული შემოქმედების სხვადასხვა ფორმით განვითარებამ გადაწყვეტი როლი ითამაშა კულტურის სფეროს დემოკრატიზაციაში და მედია-გარემოს ტრანსფორმაციაში. ვიზუალური შესაძლებლობების შევსებით და გარდაქმნით, მოხდა არა მხოლოდ ახალი ტიპის პარადიგმის ჩამოყალიბება რომელიც დაფუძნებულია ტექნოლოგიების, შემოქმედების სინთეზზე, არამედ ჩამოყალიბდა პარალელური სამყაროს კონსტრუქცია – „ვირტუალური რეალობა“.³⁴

აუდიოვიზუალური კულტურის ტექნოლოგიური ბუნება, ფორმები და ექსპრესია

აუდიოვიზუალური კულტურა, როგორც ტექნოგენური ფენომენი, მოიცავს საინფორმაციო, საკომუნიკაციო, დიზაინის, ტექნოლოგიების, წარმოების, მასობრივი გამრავლების, მოდიფიკაციის, მოდერნიზაციის ტექნიკურ გამოყენებას. დღევანდელი სამყარო არის ვიზუალურად ორიენტირებული, ვირტუალური შესაძლებლობების, ინფორმაციული ტექნოლოგიების სამყარო. თანამედროვე ეკრანულმა შემოქმედებამ დაიწყო აუდიტორიის მოზიდვა არა მხოლოდ გასართობად, არამედ მან მოიცვა ადამიანის საქმიანობის ყველა სფერო. ახალ რეალობაში ციფრულმა ტექნოლოგიამ აუდიოვიზუალური კულტურა სანახაობრივი კომუნიკაციის დღესასწაულად გადააქცია. მან შექმნა მძლავრი, პოლიტიკურ-ინდუსტრიული, კულტურული, ურბანული სი-

³¹ Kirillova, N. (2018, November 29). *The transformation of screen culture as a phenomenon of information age*. Knowledge E. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Engineering/article/view/3622/7552#toc>

³² Bondarenko, R. (2007). *Virtual reality in a modern social situation*. Digital Science & Education LP. <https://www.disserscat.com/content/virtualnaya-realnost-v-sovremennoi-sotsialnoi-situatsii>

³³ Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества*. Уральский Университет.

³⁴ Kirillova, N. (2018, November 29). *The transformation of screen culture as a phenomenon of information age*. Knowledge E. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Engineering/article/view/3622/7552#toc>

ვრცეები, ფოტოგრაფიის, კინემატოგრაფიის, ტელევიზიის, სარეკლამო ურთიერთქმედების, ციფრული ხმის, კომპიუტერული ანიმაციის, ქსელური გარემოს, მობილური კომუნიკაციის, გაძლიერებული და ვირტუალური რეალობის სინთეზი.³⁵

აუდიოვიზუალური შემოქმედების დიჯიტალიზაცია და ტექნოლოგიური გარდაქმნები საინტერესო და რთული პროცესებია, შესაბამისად, ამ სიახლესთან ერთად ბევრი კითხვა ჩნდება. მაგალითად, საინტერესოა რა ფორმით ქმნის ციფრული ეკრანი მომავალს? ეკრანული კულტურის ტექნოლოგიური ტენდენციები როგორ აყალიბებს მომავლის ჰიბრიდულ რეალობას? რამდენად მოქმედებს აუდიოვიზუალური კულტურა ციფრული ტექნოლოგიის მართვაზე და როგორ აპირებს მის ფორმირებას?

დავიწყოთ იმით, რომ თანამედროვე სამყაროში აუდიოვიზუალური ტექნოლოგია გახდა კომუნიკაციის, განათლების, გართობის ერთ-ერთი შეუცვლელი დომინანტი სოციალურ – კულტურული საქმიანობის სისტემაში. ტექნოლოგიების განვითარებასთან ერთად, ეკრანი უფრო მრავალმხრივი, იმერსიული და ინტეგრირებული ხდება ჩვენს გარემოში. ეკრანი ვითარდება და შესაბამისად უფრო პერსონალიზებულ, ინტერაქტიულ და დაუნაწევრებელ გამოცდილებას გვთავაზობს. ეკრანის კულტურის ტექნოლოგიური ტენდენციები იწვევს ჰიბრიდული რეალობის გაჩენას, სადაც ფიზიკური და ციფრული სამყარო ერთმანეთს ერწყმის. გაძლიერებული და შერეული რეალობების ტექნოლოგიები ახორციელებენ ციფრულ ინფორმაციის ზედდებას ფიზიკურ გარემოზე, იმერსიული და ინტერაქტიული გამოცდილების შესაქმნელად. ფიზიკურ და ციფრულ სფეროებს შორის საზღვრების ნიველირება ღრმა გავლენას ახდენს სხვადასხვა ინდუსტრიებზე, მათ შორის განათლებაზე, ჯანდაცვაზე, წარმოებაზე, გართობაზე და ა.შ.

აუდიოვიზუალური კულტურა მნიშვნელოვან როლს ასრულებს ციფრული ტექნოლოგიების მართვის ჩამოყალიბებაში. სტრიმინგ პლატფორმების, სოციალური მედიის და მომხმარებლის მიერ გენერირებული კონტენტის ზრდამ შეცვალა ის, თუ როგორ მოვიხმართ და ვაწარმოებთ აუდიოვიზუალურ მედიას. კონტენტის შემქმნელები და ტექნოლოგები იყენებენ ხელოვნური ინტელექტის და კომპიუტერული ხედვის მიღწევებს კონტენტის შექმნის, გავრცელების, პერსონალიზაციის გასაუმჯობესებლად.

ეკრანი ჩვენი ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელ ატრიბუტად იქცა და ამის ნათელი მაგალითი მისი ტოტალური გამოყენებაა. მაგალითად ჟ. ბოდრიარის აზრით „...გამოსახულებას აღარ შეუძლია წარმოიდგინოს სინამდვილე, რადგან იგი თვითონ გახდა რეალური, არ შეუძლია აჯობოს მას, გარდაქმნას, იოცნებოს მასზე, რადგან ის თავად გახდა ვირტუალური რეალობა... რეალობა განიდევენა რეალობიდან. ალბათ მხოლოდ ტექნოლოგია რჩება ერთადერთ ძალად, რომელიც კვლავ აკავშირებს რეალობის გაფანტულ ფრაგმენტებს“...³⁶

XXI საუკუნე ტექნოგენური ცივილიზაციის ერაა. ამ ცივილიზაციის მუდმივი დომინანტი კი აუდიოვიზუალური შემოქმედებაა, რომელიც გამოიხატება ვიზუალურ გამოსახულებებში, მუდმივად ექსპერიმენტირებს, ფოკუსირდება ახალი სივრცის შექმნაზე, რომლის პულსი, დინამიკა ორიენტირებულია მაქსიმალურად იდეალურისკენ. სამეცნიერო კონტექსტში აუდიოვიზუალური კულტურის ტექნოგენურობა, შეიძლება ჩათვალოს ცივილიზაციის ერთ-ერთ ყველაზე მნიშვნელოვან ღირებულებად. თვალსაჩინოა მისი როლი კულტურათაშორისი ურთიერთქმედების, ახალი ცოდნის გენერირების და თანამედროვე საზოგადოების სტიმულაციის პროცესებში; ასევე, მსოფლმხედველობრივი პრინციპების და ცივილიზაციური განვითარების სტრატეგიების ძიებაში, როგორც თანამედროვე გლობალური კრიზისების დაძლევის პირობა. ეკრანის შეფასებისას ნიუ-იორკის საქალაქო უნივერსიტეტის პროფესორი ლ. მანოვიჩი აღნიშნავს „სწორედ ეკრანის ყურებისას – მომხმარებელი განიცდის ვირტუალურ სივრცეში მოგზაურობის, სადაც სხვაგან ფიზიკური ყოფნის ილუზიას ან უბრალოდ ეკრანის მისალმების შეგრძნებას“.³⁷

³⁵ Шуб, М., Бенин, В., и др. (2019). *Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования*. Уральский Университет.

³⁶ Baudrillard, J. (2005). *The conspiracy of art*. (p. 120). Semiotext(e).

³⁷ Manovich, L. *Selected Press*. Manovich. <http://manovich.net/>

აუდიოვიზუალური შემოქმედების მნიშვნელობაზე შესაძლოა ბევრი ვისაუბროთ, კითხვებიც უამრავი იქნება, თუმცა საზოგადოებისთვის ყველაზე მნიშვნელოვან კითხვად მაინც რჩება, თუ რა მოიტანა ზოგადად ხმოვან-ხედვითმა კულტურამ? უპირველეს ყოვლისა, უნდა აღინიშნოს, რომ მან შექმნა ახალი ტიპის კომუნიკაცია, რომელიც გამოიხატა ინდივიდის თავისუფალი წვდომის შესაძლებლობაში „საინფორმაციო სივრცესთან“. სწორედ ინფორმაციის თავისუფალმა გავრცელებამ ჩაუყარა საფუძველი ახალ და განსხვავებულ აზროვნებას.

თავი IV. აუდიოვიზუალური კულტურა,

როგორც გარემოსდაცვითი პრობლემების გადაჭრის ინსტრუმენტი

ფილოსოფიის, როგორც კვლევის სტრუქტურირებულ დისციპლინად, ჩამოყალიბებამდე დიდი ხნით ადრე კაცობრიობა ფლობდა ფილოსოფიურ პრიზმაში გარემოს აღქმის გენეტიკურ უნარს, რომელიც ასახავდა ღრმა და შემეცნებით კავშირს არსებობასა და სამყაროს შორის. არსებითად, ფილოსოფიური აზროვნება ბუნების, ცოდნის, ეთიკის, ცხოვრების აზრის შესახებ ფუნდამენტური კითხვების განხილვის კუთხით ადამიანის ინტელექტუალური ცნობისმოყვარეობის უნივერსალური და თანდაყოლილი ასპექტია.³⁸

თანამედროვე სამყაროში გაჩნდა ახალი დისციპლინა ეკოსოფია (ეკოფილოსოფია), რომელიც არის ეკოლოგიური ჰარმონიის ან წონასწორობის ფილოსოფია. ტერმინი შემოიღეს ფრანგმა პოსტსტრუქტურალისტმა ფილოსოფოსმა, ფსიქონალიტიკოსმა ფელიქს გუატარიმ და XX საუკუნის გამორჩეულმა ნორვეგიელმა ფილოსოფოსმა, ეკოლოგმა არნე ნესმა.³⁹ ეკოფილოსოფია, როგორც გარემოს ფილოსოფია, არის ფილოსოფიის მიმართულება, რომელიც ფოკუსირებულია ადამიანებს და ბუნებრივ გარემოს შორის ურთიერთობაზე.

ბოლო ათწლეულის გამანადგურებელმა მოვლენებმა, მათ შორის ბუნებრივმა (მიწისძვრები, წყალდიდობები, ტყის ხანძარები და სხვ.) და ხელოვნურმა (ომები, გარემოს დაბინძურება, კიბერუსაფრთხოების დარღვევა და სხვ.) კატასტროფებმა, პანდემიებმა (Swine Influenza, Covid-19), ლოკალურმა კატასტროფულმა ეპიდემიებმა (Ebola), არა მხოლოდ სოციალური ქაოსი შემოიტანეს ცხოვრების რიტმში, არამედ დათესეს სოციალური შიში, რამაც დაარღვია სქემა – გეო-, ბიო- და სოციოსფერო, დაანგრია ადამიანის განვითარების კოევოლუციური პროცესები. ამ სფეროების ურთიერთკავშირების გაანალიზებისას, ჩვენ შეგვიძლია უფრო ჩავუღრმავდეთ ბუნებრივი და ადამიანის მიერ გამოწვეული კატაკლიზმების, პანდემიების, ადგილობრივი მომაკვდინებელი ეპიდემიების შემოქმედებას ადამიანის განვითარებასა და საზოგადოების ფუნქციონირებაზე.

აუდიოვიზუალური კულტურის პოტენციალი – ხელოვნების და გარემოსდაცვითი ცნობიერების სფეროების გაერთიანებით, აუდიოვიზუალური კულტურის კონცეფცია ხდება საიმედო ინსტრუმენტი გარემოსდაცვითი პრობლემების გადასაჭრელად. ეს შერწყმა ელევანტურად უსვამს ხაზს პრინციპს, რომ შემოქმედებითობა და ცნობიერება შეიძლება გაერთიანდეს რთული ეკოლოგიური პრობლემების გადასაჭრელად.⁴⁰

გარემოსდაცვითი ცნობიერების ამაღლება – აუდიოვიზუალური კულტურის სფეროს აქვს არსებითი პოტენციალი გარემოსდაცვითი ცნობიერების ამაღლების და პოზიტიური მოქმედებების გასაძლიერებლად. ლოგიკურია, ჩნდება კითხვა, კონკრეტულად რას ვგულისხმობთ ამ ყოველივეში? – საინტერესო ეკრანულ ნარატივებს, რომლებიც ხაზს უსვამენ გარემოსდაცვით საკითხებს და გავლენას ახდენენ ადამიანების ცხოვრებაზე, შეუძლიათ შექმნან ემოციური კავშირი, რომელიც მაყურებელს აღუძრავს სურვილს, იზრუნოს გარემოზე.

როდესაც კაცობრიობა ებრძვის ეკოლოგიურ სირთულეებს, ვიზუალური სიუჟეტების თხრობის ძალა და იმერსიული გამოცდილება ემსახურება ცვლილებების კატალიზატორს. სთავაზობს პლატფორმას გარემოსდაცვითი საკითხების გადაუდებლობის შესახებ კომუნიკაციისთვის და ხელს უწყობს ჩვენი პლანეტის მომავლის დაცვის საერთო ვალდებულებას.

³⁸Philosophy at Florida State University. *What is Philosophy?*

<https://philosophy.fsu.edu/undergraduate-study/why-philosophy/What-is-Philosophy>

³⁹ Open Air Philosophy. *Biography of Arne Naess*. <https://openairphilosophy.org/arne-naess/>

⁴⁰ Bakhtiary, M. J., Behzadi, M. (2023). *Digital Storytelling*. <https://www.researchgate.net/publication/372133782>

საერთო ჯამში, აუდიოვიზუალური კულტურა და ეკოლოგია თანამედროვე საზოგადოების ორი მნიშვნელოვანი ასპექტია, რომლებიც მჭიდროდ არიან ერთმანეთთან დაკავშირებულნი. ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების და ეკოლოგიის ურთიერთობა რთული, საინტერესო, აქტიური და მრავალმხრივია. ამ თანამშრომლობის წარმოება და მოხმარება პირდაპირ გავლენას ახდენს გარშემო არსებულ ბუნებრივ სამყაროზე.

თავი V. ეკრანული ენის თეორიები და ეფექტები

ეკრანული ენის სწრაფი განვითარება განპირობებულია კაცობრიობის მატერიალური და სულიერი კულტურის ევოლუციით. აუდიტორიაზე ზემოქმედების პროცესში უზარმაზარ როლს თამაშობს ეკრანის აუდიოვიზუალური ენა, რომელიც საშუალებას გვაძლევს გადავცეთ ნებისმიერი გზავნილი: საინფორმაციო, ჟურნალისტური, დოკუმენტური, მხატვრული, სამეცნიერო, საგანმანათლებლო და ა.შ. ამავდროულად, ის ქმნის ხელსაყრელ პირობებს ადამიანის აზრების, გრძნობებისა და შთაბეჭდილებების სამყაროს ჰოლისტიკური გამყდარებისთვის. აუდიოვიზუალური ენის მეშვეობით ეკრანი ყოველდღიურად ჭრის ფართო აუდიტორიის მრავალფეროვანი საჭიროებების, მოთხოვნების და ინტერესების დაკმაყოფილების მნიშვნელოვან ამოცანებს. ეკრანულ ენას შეუძლია, ხელი შეუწყოს ადამიანის როგორც პიროვნების განვითარებას და ზრდას, ასევე აქტიური გავლენა მოახდინოს გემოვნებაზე, შეხედულებებზე, მსოფლმხედველობაზე, ჩამოაყალიბოს დამოკიდებულებები, შექმნას სახელმძღვანელო პრინციპები, სულიერი, მორალური და კულტურული ფასეულობები, ასევე საზოგადოებრივი აზრი.

აუდიოვიზუალური ენის თეორიები

აუდიოვიზუალური ენის თეორიები, რომლებსაც ხშირად ვიზუალური კომუნიკაციის თეორიებს უწოდებენ, არის ცნებების და პრინციპების ერთობლიობა, რომლებიც იკვლევენ, თუ როგორ არის კომბინირებული აუდიო და ვიზუალური ელემენტები სხვადასხვა მედია ფორმატში, აზრების, ემოციების, შეტყობინებების და ნარატივების გადმოსაცემად. ეს თეორიები მიზნად ისახავს იმის გაგებას, თუ როგორ მუშაობს აუდიო და ვიდეო ენა ერთად, რათა შექმნან ჰოლისტიკური და ეფექტური კომუნიკაციის გამოცდილება.

მოდით ჩამოვთვლოთ აუდიოვიზუალური ენის თეორიების რამდენიმე ძირითადი ასპექტი და კონცეფცია: სემიოტიკა; ინტერსემიოტიკური თარგმანი; მულტიმოდალობა; ნარატივი და ისტორიის თხრობა; მედია ეფექტები; კულტურული და კონტექსტუალური მოსაზრებები; რიტორიკა და დარწმუნება; კინესიკა; ვიზუალური გრამატიკა;

ხმოვან-ხედვითი ელემენტების გავლენა სცილდება კინოს და რეკლამის საზღვრებს. სხვადასხვა ტიპის მედიაში აუდიო და ვიზუალური კომპონენტების ინტეგრაციას შეუძლია ემოციების გამოწვევა, აღქმის ფორმირება, დამოკიდებულებებზე გავლენის მოხდენა. მთლიანობაში, აუდიოვიზუალური ენის თეორიები ინტერდისციპლინარული სფეროა, ემყარება ლინგვისტიკას, მედია-კვლევებს, ფსიქოლოგიას და ა.შ. ამ თეორიების გაგება ხსნის ფანჯარას აუდიოვიზუალური თხრობის სამყაროში. მათი შესწავლა მნიშვნელოვანია რეჟისორებისთვის, რეკლამის შემქმნელებისთვის და ა.შ., რაც მათ საშუალებას მისცემს, გამოიყენონ ეკრანის ენის ძალა, შექმნან ეფექტური აუდიოვიზუალური შინაარსი, რომელიც მიაღწევს რეზონანსს სამიზნე აუდიტორიასთან.

ეკრანი, როგორც მმართველი ამ სამყაროში

დღეს მსოფლიო განიცდის ტოტალური ეკრანის სინდრომს. ეს ფენომენი მოიცავს ჩვენი ცხოვრების სხვადასხვა ასპექტს, ომში ეკრანების გამოყენებიდან დაწყებული, სამედიცინო პროცედურებში ლაპაროსკოპიის განხორციელებამდე. ამან არამარტო მნიშვნელოვნად გააფართოვა გეოგრაფიული, სოციალურ-კულტურული სივრცის კოორდინატები, არამედ გარდაქმნა, შეცვალა თანამედროვე ადამიანის „ხედვის სივრცე, შემეცნების სივრცე“⁴¹ მისი ემოციური დიაპაზონი.

ეკრანის მიერ მხატვრული, კომუნიკაციური პოტენციალის დაგროვებამ და ეტაპობრივად განვითარებამ, ცხადყო თუ რა დიდი მნიშვნელობა ქონდა აუდიოვიზუალური ხელოვნების

⁴¹ Агафонова, Н. (2009). *Экранное искусство художественная и коммуникативная специфика*. (ст. 40). БГУ культуры и искусств.

ინტეგრირებას სამყაროში. წიგნების, გაზეთების, ჟურნალების სამყარო, კინო, რადიო, სატელევიზიო მაუწყებლობა, ინტერნეტ რესურსები – ეს ყოველივე გაერთიანებულია ერთ დიდ აუდიოვიზუალურ ცივილიზაციად, რომელიც ართობს, პროპაგანდირებს, მანიპულირებს, იძლევა განათლებას, აქვს შემეცნებითი მიზნები, ახდენს გავლენას შეფასებაზე, მოსაზრებაზე, ქცევაზე, ინტელექტის განვითარებაზე, „პლანეტარული“ და „გლობალური“ აზროვნების ფორმირებაზე.

აუდიოვიზუალური კულტურა, კონცეპტუალურად მეტწილად ეკრანული კულტურის სინონიმია. მასზე საუბრისას ყველაზე ხშირად ეკრანულ ფორმებს გულისხმობენ, რადგან მათთვის საერთო საწყისი ხმოვან-ხედვითი გამოსახულებაა. თუმცა, არის ეკრანის ფუნქციონირების სფეროები, სადაც აუდიო კომპონენტი არ არის ან ნიველირებულია. მაგალითად, კომპიუტერის მონიტორის ან მობილური ტელეფონის ეკრანის ზოგიერთი შეტყობინება. ამ თვალსაზრისით, ეკრანის კულტურა, როგორც კონცეფცია, მოიცავს უფრო ფართო შინაარსს. მეორე მხრივ, თუ აუდიოვიზუალურობას ადამიანის გარემომცველი სამყაროს შესწავლის უნივერსალურ მახასიათებლად ჩავთვლით, მაშინ „აუდიოვიზუალური კულტურის“ ცნება უფრო ფართოა, ვიდრე „ეკრანის კულტურის“. იგი მოიცავს ადამიანის მიერ წარმოებული ხმოვან-ხედვითი ფენომენების უზარმაზარ არეალს, ყოველივე „ხილვადს და სმენადს“.⁴²

თანამედროვე გარემოში ადამიანის არსებობა დამოკიდებული ხდება ეკრანზე, რომელმაც განსაზღვრა ახალი სოციალური რეალობის ფორმირების ვექტორი, ცხოვრების ვირტუალიზაცია და ადამიანთა გლობალური საკითხების წინაპირობების შექმნა.

ჰიპოდერმული ნემსის თეორია

მასობრივი კომუნიკაციის „ჰიპოდერმული ნემსის“ თეორია, ან როგორც მას ასევე უწოდებენ „ჯადოსნური ტყვიის“ თეორია, არის ერთ-ერთი ყველაზე ადრეული პოსტულატი იმის შესახებ, თუ რა გავლენას ახდენს მასმედია აუდიტორიაზე. ეს არის „პირდაპირი ეფექტის“ თეორია, რაც იმას ნიშნავს, რომ იგი ქმნის სტიმულ-პასუხის ურთიერთობას მედია ტექსტებს და ამ ინფორმაციის მომხმარებელ მასობრივ აუდიტორიას შორის. „ჰიპოდერმული ნემსის“ თეორია, უზარმაზარ ძალას მიაწერს მედია შეტყობინებებს, ხოლო მსმენელს, მაცურებელს ან მომხმარებელს განიხილავს როგორც უკიდურესად მოწყვლადს იმ მესიჯების მიმართ, რომელთა მეშვეობით „ინიექციის“ მსგავსად შეჰყავთ იდეები, პოზიციები ან მოსაზრებები აუდიტორიის წევრების გონებაში, რის შედეგად მათი მდგომარეობა იცვლება „წამლის დოზის“ შესაბამისად.⁴³

რა არის ჰიპოდერმული ნემსის თეორია? – ეს არის კომუნიკაციის მოდელი, რომელიც ვარაუდობს, რომ მედია მესიჯები ჩასმულია პასიური აუდიტორიის ტვინში. „ჰიპოდერმული ნემსის“ თეორია პირველად შემოგვთავაზა კომუნიკაციის თეორეტიკოსმა ჰ. ლასველმა 1927 წელს თავის წიგნში: „პროპაგანდის ტექნიკა მსოფლიო ომში“. მან ეს თეორია შეიმუშავა პირველი მსოფლიო ომის დროს პროპაგანდის ეფექტზე დაკვირვების შემდეგ. თეორია აცხადებს, რომ აუდიტორიით მანიპულირება შესაძლებელია კონტროლირებადი და განპირობებული წესით. სწორედ ორსონ უელსის 1938 წლის რადიო გადაცემა „სამყაროთა ომები“ ამ თეორიის კლასიკური მაგალითია, როდესაც დრამატული რადიოსერიალის ერთ ეპიზოდში გადაცემა შეწყდა მარსელების შემოსევის ყალბი ანონსით, რამაც ფართო პანიკა გამოიწვია საზოგადოებაში.⁴⁴

ჩვენს სამყაროში გლობალიზაციის პროცესების ფონზე, როდესაც კაცობრიობა მრავალი გამოწვევის წინაშე დგას, ჩნდება კითხვა, არის თუ არა „ჰიპოდერმული ნემსის“ თეორია ისევ აქტუალური ტოტალურ ეკრანულ გარემოში? – შეიძლება ითქვას, რომ ციფრულ და სოციალური მედიის ეპოქაში განვითარებული ტენდენციების გამო, ეს თეორია – კვლავ აქტუალურია. „ჰიპოდერმული ნემსის თეორიის“ აქტუალურობას და მნიშვნელობას ბოლო პერიოდის კვლე-

⁴² Иоскевич, Я., Грановская О., Дуков Е., и др. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. Едиториал УРСС.

⁴³ Robinson, M. (2021, May 03). *Hypodermic needle theory*. Search Works Stanford University. https://searchworks.stanford.edu/articles/ers_129814592

⁴⁴ Cuofano, G. *What is the hypodermic needle theory?* FourWeekMBA.

<https://fourweekmba.com/hypodermic-needle-theory/> Updated: October 27, 2023.

ვებიც ადასტურებენ. ის ძალიან მნიშვნელოვანი აღმოჩნდა მოქალაქეების ქცევის შესაფასებლად კრიზისების დროს, როგორც იყო, მაგალითად COVID-19-ის პანდემია.⁴⁵

დეზინფორმაციის ეფექტი და სანდობის შეფასება

იუტას უნივერსიტეტის პროფესორი ე. ჰოლტონი, ინფორმირებულობის შესახებ შემდეგ მოსაზრებას გამოთქვამს – „ზოგჯერ წარმოუდგენლად გვეჩვენება, რომ არ ვიყოთ ინფორმირებული. ჩვენს ყოველდღიურ ცხოვრებას აკრავს ახალი ამბები და ინფორმაცია. საქმე კი იმაშია, რომ თანამედროვე მოსახლეობის დიდი ნაწილი სიახლეებით გადატვირთულად გრძნობს თავს“.⁴⁶ თუ პროფესორ ე. ჰოლტონის აზრს გავაგრძელებთ, შეიძლება ითქვას, მართლაც, ჩვენი ცხოვრება ტოტალურ ეკრანთან ერთად ნიუსების და ინფორმაციის მიმღებად გადაიქცა, რომელიც იმდენად სწრაფად და დასვენების გარეშე მუშაობს, რომ, სამწუხაროდ, გადატვირთვის დროც კი არ რჩება.

ათწლეულების განმავლობაში, სამეცნიერო კომუნიკაცია ეყრდნობოდა ინფორმაციის დეფიციტის მოდელს დეზინფორმაციაზე რეაგირებისას, ის ფოკუსირებული იყო ხალხის მხრიდან არასწორ გაგებაზე ან ფაქტებზე წვდომის ნაკლებობაზე. თუმცა, ინფორმაციის დეფიციტის მოდელი უგულბებლყოფს დამოკიდებულების ფორმირების და ჭეშმარიტების განსჯის კოგნიტურ, სოციალურ და აფექტურ მამოძრავებელს.⁴⁷

COVID-19-ის პანდემიის შესახებ სოციალური მედიის დეზინფორმაციის წინააღმდეგ გამოსავლის ძიებისას, ჯანდაცვის მსოფლიო ორგანიზაციის საგანგებო სიტუაციების პროგრამის აღმასრულებელი დირექტორი მ. რაიანი ამბობდა – „ჩვენ გვჭირდება ვაქცინა დეზინფორმაციის წინააღმდეგ“ და მოუწოდებდა მკვლევრებს და სოციალურ მეცნიერებს ემუშავათ ამ კუთხით. შესაბამისად, კვლევებისას შემუშავდა კონცეპტუალური ჩარჩო, რათა ემპირიულად იყოს გამოკვლეული დეზინფორმაციის ეფექტი COVID-19-ის ინდივიდუალურ პასუხებზე და მომავალში როგორ განხორციელდეს „ჰიპოდერმული ნემსის“ და „გამძლეობის“ თეორიების შეხვევა.⁴⁸

ყალბი ინფორმაციის იდენტიფიკაციის ერთ-ერთი დიდი სირთულე მისი რეალისტური ფორმაა. ბოლო კვლევებმა აჩვენა, რომ არსებობს სოციალური მედიის გარკვეული პოლარიზაცია, რადგან მომხმარებლებს აქვთ წინასწარგანწყობა კონფირმაციის მიმართ, რაც გამოიხატება მხოლოდ იმ ინფორმაციის წაკითხვით და გაზიარებით, რომელიც შეესაბამება მათ რწმენას, ღირებულებებს. პერსონალიზაციის რამდენიმე ალგორითმზე დაყრდნობით, მომხმარებლები თავიანთ საინფორმაციო არხებში იღებენ მხოლოდ იმ ინფორმაციას, რომელიც შეესაბამება მათ წარსულ ქცევას, რითაც ქმნიან ეგრეთ წოდებულ „ექოკამბინეტებს“. ამ ტიპის პოსტები და საპირისპირო ინფორმაციის ნაკლებობა აძლიერებს მომხმარებელთა რწმენას გარკვეულ ჯგუფში, მათი რეფლექსური აზროვნების და საპირისპირო ინფორმაციის მიღების უნარის შემცირებით.⁴⁹

„ექოკამბინეტი“ /Echo chamber (media)/ – არის კონცეფცია მედიის თეორიაში, როდესაც გარკვეული იდეები, რწმენა განმტკიცებულია შეტყობინების გადაცემით ან მისი განმეორებით დახურულ სისტემაში.

აუდიოვიზუალური ინფორმაციისადმი საზოგადოების რეაქციაზე გავლენას ახდენს ინფორმაციის სანდობა. აქედან გამომდინარე, სანდობის შეფასება საზოგადოების ქცევის მნიშვნელოვანი განმსაზღვრელი ფაქტორია. თანამედროვე სამყაროში ეკრანული ინფორმაციის მიმართ სანდობის შენარჩუნება ერთ-ერთ მნიშვნელოვან პრობლემად ითვლება. შესაბამისად,

⁴⁵ Ahmad, A. (2022, July 13). *Covid-19 And The Resurgence Of The Hypodermic Needle Theory Applicability In Times Of Crises*. Springer Link. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-08954-1_124

⁴⁶ Holton, A., Chyi, H. (2012). *News and the overloaded consumer*. Academia. https://www.academia.edu/2147905/News_and_the_Overloaded_Consumer_Factors_Influencing_Information_Ov

⁴⁷ Ecker, U., Lewandowsky, S. (2022, January 12). *The psychological drivers of misinformation belief and its resistance to correction*. Nature. <https://www.nature.com/articles/s44159-021-00006-y>

⁴⁸ Barua, Z. (2020, December). *Effects Of Misinformation On Covid-19 Individual Responses And Recommendations For Resilience Of Disastrous Consequences Of Misinformation*. ScienceDirect. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590061720300569#bbb0040>

⁴⁹ Pelau, C., Pop, M. (2020, Jul 21). *The Breaking News Effect And Its Impact On The Credibility And Trust In Information Posted On Social Media*. National Library of Medicine. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34173443/>

ბევრი მეცნიერი და მკვლევარი სვამს კითხვას და გამოთქვამს სხვადასხვა მოსაზრებას სწორედ ეკრანული ინფორმაციის სანდოობის პრობლემების შესახებ. ჰარვარდის უნივერსიტეტის მკვლევარმა დ. ვაინბერგერმა გამოთქვა მოსაზრება: „საუკეთესო შემთხვევაში ჩვენ გვესმის, რომ მიუხედავად იმისა, რომ ინტერნეტ ქსელები საგამომცემლო საშუალებას ჰგავს, ეს ასე არ არის. ეს არის ინტერაქტიული გარემო, რომელშიც იდეები იხსნება წინასწარი ვალიდაციის გარეშე. ჩვენ უფრო მეტად „მეტა“ გავხდებით ჩვენს მიდგომებში და ვალიარებთ, რომ ჩვენი პასუხისმგებლობა ექვემდებარება დავაყენოთ იმის ჭეშმარიტება და მართებულობა, რასაც ვხედავთ“.⁵⁰

როგორც ვხედავთ, დეზინფორმაციის მუდმივად ტრანსფორმირებადი პარადიგმა იწვევს აბსოლუტურად განსხვავებულ აღქმას, ემოციებს, შეგრძნებებსა, თუ ქმედებებს მოსახლეობაში. შეიძლება ითქვას, რომ ეკრანულ ინფორმაციაზე დაყრდნობით საზოგადოების ფსიქოლოგიურმა კვლევამ შექმნა მყარი ფუნდამენტური ცოდნა იმის შესახებ, თუ როგორ აფასებენ ადამიანები რა არის ჭეშმარიტი – რა არის მცდარი, ახდენენ რწმენის ფორმირებას, შეაქვთ შესწორებები და შეიძლება გააგრძელონ დეზინფორმაციის გავლენის ქვეშ ყოფნა, მისი გამოსწორების შემდეგაც კი.⁵¹

ჩვენს რეალობაში ინფორმაციის სანდოობა თანამედროვე საზოგადოებისთვის ერთ-ერთი პრიორიტეტად რჩება. სწორედ ეკრანული შემოქმედების აქტიური მუშაობის შედეგია, რომ ადამიანების უმრავლესობა მაქსიმალურად ინფორმირებულია.

ეკრანული ენის ფორმირება

არაფერი არ ძველდება ისე სწრაფად, როგორც ტექნიკური ინოვაციები, რომლებიც ერთმანეთს მზარდი სიჩქარით ცვლიან. ტექნიკური ენა, რომელზეც გუშინ ლაპარაკობდნენ, დღეს უკვე შენელებული ჩანს, ცხოვრებისგან დაცილებული, მოძველებული. ეკრანული შემოქმედება ყოველთვის ცვლიდა ენის ფორმებს და მათი შექმნის საშუალებებს, შესაბამისად მისი აღქმა მუდმივად იცვლებოდა. ეკრანის ენას აქვს გამოხატვის საშუალებების საკუთარი სისტემა. ის როგორც სინთეზური სიმბოლოების კომპლექსი, სხვადასხვა გენეზის ნიშნების ჩათვლით, გავლენას ახდენს აღქმაზე, პირველ რიგში, ვიზუალური კოდებით გამოხატული მნიშვნელობებით.

დღევანდელ გლობალურ ეპოქაში, სადაც გაჯეტების სიუხვეა, აუდიოვიზუალური კულტურის მნიშვნელოვან ნაწილად მაინც ტელევიზია რჩება, რომლის ფუნქციების როლი გაიზარდა კომპიუტერული ტექნოლოგიების წყალობით; კულტუროლოგი დ. დონდურეი ამბობს: „ფუნქციების რაოდენობით ეს ინსტიტუცია უპრეცედენტოა, რადგან დღეს სწორედ ის აწარმოებს და ანაწილებს მსოფლიოში სემანტიკური სფეროს ძირითად ნაწილს“.⁵² უნდა აღინიშნოს, რომ ფუნქციებთან ერთად იზრდება მაუწყებლის გავლენა მაყურებელზე.

მედია მენეჯერი ჰ. იუშკავიჩიუსის აზრით, „ტელევიზია არის ყველაზე იაფი და ეფექტური გზა ერის განვითარებისთვის, კულტურის, ენისა და ტრადიციების შესანარჩუნებლად“. ის ასევე აღნიშნავს, რომ „მნიშვნელოვანია ტექნოლოგიის გამოყენების სისტემური თანხვედრა. მაგრამ საზოგადოებისთვის გაცილებით მნიშვნელოვანია, შეიქმნას მთლიანობაში სატელევიზიო მაუწყებლობის პროგრამული კონცეფცია, გარკვეული იდეებითა და ახალი აზრებით“.⁵³

თანამედროვე ეკრანის ერთ-ერთი მთავარი კომპონენტი „ნიუსი“ გახდა. უნდა აღინიშნოს, რომ ტექნოლოგიური ინოვაციები მნიშვნელოვან და ზოგჯერ გადამწყვეტ როლს თამაშობს ახალი ამბების „განყოფილების“ განვითარებაში თუ გაუმჯობესებაში. „News – არის მესიჯი, რომელიც წარმოადგენს რეალობის თანამედროვე შეხედულებას კონკრეტულ საკითხთან, მოვლენა-

⁵⁰ Anderson, J., Rainie, L. (2017, October 19). *The future of truth and misinformation online*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2017/10/19/the-future-of-truth-and-misinformation-online/>

⁵¹ Ecker, U. (2022, January 12). *the psychological drivers of misinformation belief and its resistance to correction*. Nature. <https://www.nature.com/articles/s44159-021-00006-y>

⁵² Мясникова, М. (2017). *Телевидение как феномен культуры*. (ст. 3). ВГИК.

⁵³ Анисонян, Г. (2018 Январь). *Генрих Юшкявичюс: важно, чтобы чернила журналистов не превращались в кровь людей*. Ноев Ковчег. <https://noev-kovcheg.ru/mag/2018-01/6037.html>

სთან ან პროცესთან მიმართებაში. ის ასახავს ინდივიდისა თუ საზოგადოებისთვის მნიშვნელოვან ცვლილებებს, რომლებიც წარმოდგენილია ზოგადად მიღებულ ან ტიპურ კონტექსტში“.⁵⁴

დღევანდელ სამყაროში, სადაც ახალი ინფორმაციის მოძიება ისეთი სისწრაფით ხდება, რომ საზოგადოება ვერც კი ასწრებს მის გადამუმავლებას, მედია-კონტროლერები მიჰყვებიან ბრიტანელი ფინანსისტის ნათან როტშილდის „ჭეშმარიტებას“ – „ვინც ფლობს ინფორმაციას, ის ფლობს სამყაროს“. ისინი არა მარტო ინფორმატორები, არამედ ახალი ამბების ინტერპრეტატორები არიან, რომლებიც იყენებენ ტელე-მედია მანიპულირების ტექნოლოგიების მთელ სპექტრს. მათ შორის, ტექნოლოგიურად განვითარებულ მულტიმედია პლატფორმებს. ეკრანის ძალა, ზეგავლენა მოახდინოს მაყურებელზე, ჩვენს ყოველდღიურობაში ჩანს. თუმცა, რაც შეეხება „მორალური პანიკის წარმატებას“ დამოკიდებულია მედიის კონტროლერების ქმედებებზე, მათ უნარზე, გააყალბონ – მოათავსონ სოციალური პრეცედენტი ვირტუალური რეალობის საერთო სურათში, რითაც გამოიწვიონ საზოგადოების აფექტური და აგრესიული რეაქციები.

ჩვენს ჰიპერრეალურ და პოსტმოდერნულ გარემოში, სადაც ყველაფერი ვირტუალურია, დედამიწა გახდა „გლობალური სოფელი“,⁵⁵ ყველანი კი ეკრანზე დამოკიდებულნი ვაგვხდით, მნიშვნელოვანია, რომ ეკრანმა გააცნობიეროს თავისი კავშირი კულტურასთან, რომელიც ითვლება მისი საკომუნიკაციო ქვესისტემის ინსტიტუტად. ამ ყოველივეს გათვალისწინებით ჩნდება კითხვა: რას გვთავაზობს თანამედროვე ეკრანი? პანდემიის დროს აუდიოვიზუალურმა კულტურამ ბევრი ფუნქცია შეითავსა. ის გახდა მედიუმი, კომუნიკატორი, მოტივატორი, სასწავლო და სამუშაო პლატფორმა.⁵⁶ ტელე-ეკრანის ახალი მოდელის შექმნას, მის ტექნოლოგიურ განვითარებას, აუცილებლად თან სდევს ტელესივრცის ცვლილება. ეს კი იმას ნიშნავს, რომ ეკრანი საზოგადოებას სთავაზობს ახალ შესაძლებლობებს. მიმდინარეობს „ახალი ეკრანული ენის“ ფორმირების პროცესი.

ტელე-სივრცის პროფესიულ ვექტორზე მიმდინარეობს ეკრანული პროდუქტის შემოქმედებითი კრედოს გადახედვის პროცესი, სადაც ახალი სტანდარტების, კრიტერიუმების და ფორმულირებების დაუფლება ხდება. ეკრანული შემოქმედების ეკოსისტემის ციფრული სამყარო, გვთავაზობს ჰიბრიდულ, ინოვაციურ ტექნოლოგიურ ინფრასტრუქტურას და მოქნილ გარემოს. მისი ხელმისაწვდომობა, სერვისების ხშირი ცვლა და მრავალფეროვნება, შეცვლის ჩვენი ცხოვრების სწავლის და მუშაობის გზებს, ჩვენს აღქმას და რწმენას.

აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმით იწყება ეკრანული ხედვის ახალი ერა. „ახალი ეკრანული ენა“ – არის სამყაროს სახე, რომელიც აყალიბებს საკუთარ კულტურას, ქმნის ახალ იდეებს, თავისი ინტერპრეტაციით, კორექტირებით, ადგილის და დროის მიხედვით, როგორც ერთგვარი პროდუქტიული ფენომენი. ის არის რეალობას და ვირტუალურ რეალობას შორის ერთგვარი მედიუმი, რომელსაც შეუძლია რეალური სამყაროდან გამოგზავროს ვირტუალურში და ამავდროულად ყოველთვის აკონტროლოს მიმდინარე სოციალური პროცესების პულსი.⁵⁷

საბოლოოდ შეიძლება ითქვას, რომ გლობალიზაციის ეპოქაში მიმდინარეობს „ახალი ეკრანული ენის“ ფორმირება, რომელიც განსხვავებულ, თანამედროვე კონტენტს გვთავაზობს. მიუხედავად იმისა, რომ აუდიოვიზუალური შემოქმედების ინდუსტრია მუდმივად იცვლება და ტექნოლოგიები სწრაფად ვითარდება, მისი ძირითადი ღირებულება და პასუხისმგებლობა საზოგადოების განათლება და ინფორმირებაა.

⁵⁴ Dennis, E., Merrill, C. (1996). *Media debates: issues in mass communications*. Longman Pub Group.

⁵⁵ McLuhan, M. (1992). *The Global Village*. Oxford University Press.

⁵⁶ ჭანტურია, თ. (2023). *ეკრანული კულტურა – თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი*. სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი. თბილისი, „კენტავრი“, № 2 (92).

⁵⁷ იქვე.

თავი VI. საზოგადოებაზე აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი ტექნოლოგიური შესაძლებლობების გავლენის კვლევა

გლობალიზაციის და ელექტრონული რევოლუციის ეპოქაში პროგრესული ტექნოლოგია სულ უფრო ხშირად გამოიყენება შემოქმედებითობისთვის. თანამედროვე გარდაქმნების და მოდერნიზაციის ფონზე, საზოგადოების და ინდივიდის შემოქმედებითი ძალების რეალიზებასთან ერთად, განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია აუდიოვიზუალური კულტურა, რომელიც უზრუნველყოფს კინოს, ტელევიზიის, ვიდეო, კომპიუტერული თუ ქსელური ხელოვნების განვითარებას. ეს კი გამოხატვის ახალი საშუალებების მოძიების შესაძლებლობას იძლევა.

ჩვენი ნაშრომის საფუძველზე შეგვიძლია დავასკვნათ, რომ მიმდინარეობს აუდიოვიზუალური კულტურის პარადიგმის ცვლილება, რომელიც გავლენას ახდენს მთლიანად სამყაროზე. პარადიგმის ცვლის პროცესი შეეხო აბსოლუტურად ყველა სფეროს, რაც იმის მიმანიშნებელია, რომ ეს ყოველივე იძენს ცივილიზაციურ ხასიათს.

აღნიშნული მოვლენები თვალსაჩინო გახდა ტოტალური ეკრანის სინდრომის ფონზე განვითარებული გლობალური გამოწვევებისას – კოვიდ პანდემია, ჰიბრიდული ომი, სხვადასხვა ეკოლოგიური კატაკლიზმი. აქედან გამომდინარე, ჩვენთვის ასევე საინტერესო გახდა აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის მიმდინარე პროცესის გავლენის და გავრცელების შესწავლა. აღნიშნული მიზნის მისაღწევად, ჩვენს მიერ დაიგეგმა საზოგადოებრივი აზრის კვლევა, გამოკითხვის მეთოდით.

შედგა კითხვარი, რომელიც მოიცავდა 15 კითხვას (იხ. დანართი № 1). სამიზნე ჯგუფს წარმოადგენდნენ თვრამეტ წელს ზემოთ ასაკის სტუდენტები, პროფესორ-მასწავლებლები, კულტურის სხვადასხვა მიმართულების მოღვაწეები, მედიის წარმომადგენლები, ექიმები. ამას გარდა, აღნიშნული გამოკითხვის პარალელურად გამოკითხულთა შორის რანდომულად შეირჩა რესპოდენტები (15 ადამიანი) და ჩატარდა მათი ინტერვიუება (სატელეფონო), რამაც ხელი შეუწყო კითხვარით მიღებული შედეგების შემდგომ ინტერპრეტირებას და ცალკეული საკითხების უფრო ღრმა განხილვას. კვლევაში მონაწილეობა მიიღო 100 ადამიანმა. კვლევის ჩატარების დრო – 20.12.2022-20.03.2023.

დასკვნითი დებულებები

გამოკითხვის შედეგად ნათლად გამოჩნდა, თუ რა გავლენას ახდენს საზოგადოებაზე აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი ტექნოლოგიური შესაძლებლობები. მოხდა გარემოებების შესწავლა და სიღრმისეული ანალიზი, რომლის საფუძველზეც ჩამოვყალიბეთ შემდეგი დასკვნითი დებულებები:

1. თანამედროვე ეკრანული შემოქმედების ციფრული სამყაროს ეკოსისტემა გვთავაზობს ჰიბრიდულ, ინოვაციურ ტექნოლოგიურ ინფრასტრუქტურას და მოქნილ გარემოს. მისი ხელმისაწვდომობა, სერვისების მრავალფეროვნება ცვლის ჩვენი ცხოვრების, სწავლის და მუშაობის გზებს. საინტერესოა, რომ გამოკითხულთა თითქმის 100% ეთანხმება იმ მოსაზრებას, რომ სწორედ ეკრანული შემოქმედების თანამედროვე ტექნოლოგიები არის მნიშვნელოვანი და სისტემური სიახლის მომტანი განათლებაში.
2. 2021 წელს იუნესკოს მიერ წამოყენებული მდგრადი განვითარების კონცეფცია, ეფუძნება თუ როგორ არის ინტეგრირებული გარემოსდაცვითი საკითხები განათლებაში, რომლის მთავარი პრიორიტეტები არის გლობალური განათლება, ბუნების დაცვა, ბუნებრივი რესურსების რაციონალური გამოყენება, ეკოლოგიური პრობლემების სხვადასხვა, მათ შორის თანამედროვე ტექნოლოგიური გზებით გადაჭრა. გამოკითხულთა პროცენტული განაწილება ნათლად წარმოაჩენს, რომ ჩვენი საზოგადოებისთვის ეკოლოგიური პრობლემების გადაჭრა მეტად მნიშვნელოვანი საკითხია და მოწინავე ტექნოლოგიების გარეშე კი ეს ყოველივე შეუძლებელი იქნება.
3. დღევანდელ რეალობაში გაჯეტების მრავალფეროვნებამ და მასობრივმა ეკრანიზაციამ, მნიშვნელოვნად გააფართოვა გეოგრაფიული და სოციალურ-კულტურული სივრცის კოორდინატები, გარდაქმნა და შეცვალა თანამედროვე ადამიანის ხედვის და შემეცნების

- არეალი. გამოკითხულთა 95,9% იაზრებს იმ ფაქტს, რომ თანამედროვე სამყაროში ეკრანი გახდა ჩვენი ცხოვრების განუყოფელი ნაწილი, რომელიც მუდმივად აკონტროლებს საზოგადოების „ქცევის წესს“.
4. იზოლაციის პერიოდში აუდიოვიზუალურმა კულტურამ ბევრი ნოვატორული გამოგონება წარმოგვიდგინა და მრავალი ფუნქცია შეითავსა, ასევე ის იქცა სასწავლო და სამუშაო პლატფორმად. ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ „ვირტუალურმა სამყარომ“ თავის საზღვრებს მიღმა არ დატოვა არც ერთი სფერო და ყველა ადამიანს საშუალება მისცა, მაქსიმალურად გამოეყენებინა საკუთარი რესურსი. გამოკითხულთა 98,6% თანხმდება იმაზე, რომ პლატფორმები, რომლებიც გამოეყენებული იყო იზოლაციის პერიოდში, ადეკვატურად, დროულად და მართებულად იყო შემოთავაზებული.
 5. ცხოვრების ჩვეული, რუტინული ყოფიდან, დისტანციურ რეჟიმზე სწრაფად და დაუგეგმავად გადასვლა, საზოგადოებისთვის, ალბათ, ერთ-ერთი ყველაზე დიდი გამოწვევა გახდა. თუმცა მისი დიდი ნაწილი ძალიან სწრაფად ინტეგრირდა ვირტუალურ სამყაროში. ეს, რა თქმა უნდა, ნაწილობრივ კავშირში იყო იმ პროფესიებთან, რომლებიც ყველაზე უკეთ მოერგო ვირტუალურ და ჰიბრიდულ გარემოს. გამოკითხულთა მონაცემების საფუძველზე შეგვიძლია თქვათ, რომ შემოთავაზებული სამუშაო თუ სასწავლო გარემო არ იყო იდეალური. თუმცა პასუხი „კარგი“ – 41,7% გვაფიქრებინებს, რომ ეს მაჩვენებელი არის იმის მოტივატორი, რომ მომავალში ყველა ნაკლოვანება გათვალისწინებული იყოს.
 6. ინტერნეტ-ტექნოლოგიების გამოჩენამ დიდი გავლენა მოახდინა ადამიანებს შორის კომუნიკაციის ბუნებაზე და გააფართოვა დროის/სივრცის საზღვრები. რაც შეეხება ჩვენს ცნობიერებას, რამდენად სწრაფად შეუძლია ადაპტირება ახალ რეალობასთან განხილვის საგანია. თუმცა ერთი რამ ფაქტია, ეს ყოველივე შესაძლოა საზოგადოებისთვის სერიოზული პრობლემის მიზეზი გახდეს, რაც გამოიხატება „დადლილობის სინდრომით“. მონაცემების შედეგად შეგვიძლია ვთქვათ, რომ გამოკითხულთა 85% – „ვირტუალურ სამყაროში სტუმრობისას“ განიცდის „დადლილობის მატებას“.
 7. აუდიოვიზუალური შემოქმედების სოციალურ-კულტურული ფუნქციების რიცხვი უკიდურესად დიდია და მათი რაოდენობის სისტემატიური ზრდა თანამედროვე ტექნოლოგიურ ეპოქაში ლოგიკურია. კოვიდ-პანდემიის და ომის პერიოდში კი ეკრანმა უფრო მეტი ფუნქცია აიღო საკუთარ თავზე. გამოკითხულთა აზრით მნიშვნელოვანია ეკრანის ფუნქციების გაზრდა, მოხმარების წესის დახვეწა, გადახალისება, მისი შინაარსის უფრო გლობალურად შეცვლა. ეს ყოველივე კი მიანიშნებს, რომ ეკრანის შინაარსის უფრო მეტად დახვეწამ და მისმა ახალმა შესაძლებლობებმა გაუუმჯობესა სასწავლო და სამუშაო პირობები.
 8. ჩვენს ჰიპერრეალურ და პოსტმოდერნულ გარემოში, სადაც ყველაფერი ვირტუალურია, გლობალური გამოწვევებისას ეკრანი გახდა კომუნიკაციის და ადამიანური ურთიერთობების „კეთილი ელჩი“. იზოლაციის პერიოდში „ეკრანული სამყაროს გარემომ“ უამრავი წარმატებული პროექტი შემოგვთავაზა. გამოკითხულთა 80% თვლის, რომ ახალი პარადიგმა რომელიც შემოგვთავაზა აუდიოვიზუალურმა კულტურამ აუცილებლად საჭირო და მნიშვნელოვანია საზოგადოებისთვის. ისინი ცალსახად განიხილავენ ახალ მოდელს მომავალში, როგორც კომფორტულ საგანმანათლებლო და სამუშაო გარემოს.
 9. დღეს ტექნოლოგია რომ მნიშვნელოვან როლს ასრულებს ყველა ჩვენგანის ცხოვრებაში ახალი არ არის. არც ის, რომ ტელევიზია, კომპიუტერები, სმარტფონები და ა.შ. ჩვენს ყოველდღიურობას მრავალი თვალსაზრისით აადვილებს და უკეთესს ხდის. შესაბამისად, ამ მოწყობილობების ეკრანებთან შეგუება უფრო ადვილი აღმოჩნდა, ვიდრე ოდესმე წარმოგვედგინა. გამოკითხულთა 76,7% „ხშირად“ ატარებს დროს ეკრანთან. 17,8% – „ხანდახან“. თუმცა ორივე შემთხვევაში შეიძლება ითქვას, რომ ეკრანი საზოგადოებისთვის შეუცვლელი „სამყაროს ესთეტიკური სურათის არეკვლაა“.
 10. თანამედროვე საგანმანათლებლო პროცესში მნიშვნელოვანია დიდი რაოდენობით ინფორმაციის დამუშავება, შეფასება და პრაქტიკაში გამოყენება. ამის მიღწევა მხოლოდ

საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ხარისხიანი გარემოს შექმნით არის შესაძლებელი. გამოკითხულთა 80,8% თვლის, რომ სწორედ „ვიდეო+აუდიო“-ს შემცველი რესურსები, როგორც საინფორმაციო და საკომუნიკაციო გარემო გაცილებით ინფორმატიულია, ვიდრე მხოლოდ ტექსტური რესურსები. ამ მაჩვენებლით შეგვიძლია ვთქვათ, რომ „აუდიო+ვიზუალური“ გარემო სპეციფიკურია და როგორც წესი, საუკეთესოდ მუშაობს ალგორითმების უმეტესობაში, იმის გათვალისწინებით, რომ ის უფრო დიდხანს იპყრობს მაყურებლის ყურადღებას და ინტერესს.

11. COVID-19 პანდემიამ მსოფლიოს მოსახლეობის ცხოვრებაში საკუთარი კორექტივები შეიტანა. ბევრს მოუწია საკუთარი გეგმების გადახედვა და ალბათ არავინ არ აიღებდა პროგნოზის გაკეთების ვალდებულებას 2022 წლის თაობაზე. თუმცა უნდა ითქვას, რომ ამ პერიოდში გადაიდგა მაქსიმალურად მართებული ნაბიჯები პროცესების ოპტიმიზაციის და რისკების მინიმიზაციისთვის, საბოლოოდ კი – დისტანციურ/ჰიბრიდულ მუშაობის სტილზე გადავედით. გამოკითხულ 55,5%-ის საქმიანობაზე „ვირტუალურმა რეალობამ“ დადებითი ზეგავლენა იქონია, 44,4%-თვის კი ეს რთული გამოწვევა აღმოჩნდა, რაც იმას ნიშნავს, რომ სამომავლოდ უნდა აღმოიფხვრას ყველა ტექნიკური და ტექნოლოგიური პრობლემა, რათა ეს მოდელი მორგებული აღმოჩნდეს ნებისმიერი ინდივიდისთვის.
12. დღეისათვის საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები მთლიანად არის ჩაფლული საგანმანათლებლო და სამუშაო გარემოს გაუმჯობესების პროცესებში. ამ პირობებში იცვლება მიდგომები, იზრდება აქტივობები, უფრო ხშირად ხდება სხვადასხვა შემეცნებითი და პრაქტიკული ამოცანების დამოუკიდებლად გადაჭრა. გარემოს შესაძლებლობებიდან გამომდინარე იცვლება ტრადიციული მეთოდები, შესაბამისად ჩნდება ახალი. გამოკითხულთა აზრით სწორედ საინფორმაციო-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენებით შექმნილი ახალი გარემოა პრაგმატული. საერთო ჯამში შეგვიძლია ვთქვათ, რომ 91,8% – მეტნაკლებად, მაგრამ მაინც ეთანხმება, პრაქტიკულ, კომფორტულ, კომპაქტურ ახალ აუდიო-ვიზუალურ სამუშაო და სასწავლო გარემოს.
13. ჟ. ბოდრიარმა ეკრანი განსაზღვრა, როგორც რაღაც მმართველი ამ სამყაროში, მაკონტროლებელი, დაჯილდოვებული ტელემატიკური ძალაუფლებით. მისი აზრით რეალობა განიდევნა რეალობიდან და მხოლოდ ტექნოლოგია რჩება ერთადერთ ძალად, რომელიც კვლავ აკავშირებს რეალობის გაფანტულ ფრაგმენტებს. გამოკითხულთა 88,9% აზრით სწორედ ტექნოლოგიურმა პროგრესმა, მისმა ახალმა და საინტერესო შესაძლებლობებმა გამოიწვია საზოგადოების დამოკიდებულება ეკრანზე. ამ მონაცემებით შეგვიძლია ვთქვათ, რომ აუდიოვიზუალური კულტურის მუდმივი ტექნოლოგიური წინსვლა, განვითარება, მოდერნიზება, ახალი იდეების გენერირება და ა.შ. არის იმ საიდუმლოს გასაღები რომლითაც საზოგადოებას იზიდავს ეკრანი. ეს კი იმას ნიშნავს, რომ ეკრანის მნიშვნელობა და მასზე დამოკიდებულება თანამედროვე საზოგადოების ერთ-ერთი მთავარი გამოწვევაა.
14. ცოტა ხნის წინ ვერც კი წარმოგვედგინა, რომ ვიცხოვრებდით ვიზუალურად ორიენტირებულ, ვირტუალური შესაძლებლობების და ინფორმაციული ტექნოლოგიების სამყაროში, სადაც ეკრანული და ტრადიციული ხელოვნების მუდმივი ურთიერთქმედების შედეგად ჩამოყალიბდა ახალი ტიპის ვირტუალური მუზეუმი, ელექტრონული ბიბლიოთეკა, ვირტუალური თეატრალური სპექტაკლები, შემოქმედებითი სადამოები, მუსიკალური შოუები, ფილარმონიული და საოპერო კონცერტები. გამოკითხვით მიღებული მონაცემებით შეგვიძლია ვთქვათ, რომ აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიები ჩვენს ყოფიერებაში მნიშვნელოვან ადგილს იკავებს. ის გახდა ახალის ძიების და საინტერესო გამოცდილებების უნიკალური შესაძლებლობა.
15. მოზარდების დაცვა, მათზე ზრუნვა, მათი განათლება და პრობლემების მოგვარება შესაძლებელია უდიოვიზუალური მედიის ხელშეწყობით. გამოკითხულთა 95,9% თვლის, რომ მოზარდების ცნობიერების ამაღლება, განათლება, მათი შეხედულებების ჩამოყალიბება, სოციალიზაცია, კულტურული განვითარება, სწორედ აუდიოვიზუალურ მედია-აქტი-

ვობასთან არის დაკავშირებული. აქედან გამომდინარე, აუდიო-ვიზუალურმა მედიამ მაქსიმალურად უნდა გაიაზროს ის მნიშვნელოვანი მისია, რაც მას ეკისრება მოზარდების წინაშე და მოახდინოს ყველა რესურსის გამოყენება მათ სასიკეთოდ.

საბოლოოდ შეიძლება დავასკვნათ, რომ აუდიოვიზუალურ შემოქმედებაში მიმდინარეობს ტექნოლოგიურ პროგრესთან არსებული სოციალურ, ეკოლოგიურ, კულტურულ პროცესებთან ასოცირებული გლობალური ცვლილებები. აუდიოვიზუალური კულტურის თანამედროვე ტექნოლოგიების გავლენა მნიშვნელოვნად აისახა განათლებაზე, რომლის სისტემა გადის გლობალურ საინფორმაციო სივრცესთან შერწყმის ეტაპს. შესაბამისად, განათლების მიღება უფრო ხელმისაწვდომი გახდა, რაც იმას ნიშნავს, რომ ეს ყოველივე საშუალებას იძლევა ნაკლებ დროში, ახალი გზებით და მეთოდებით მოხდეს ფუნდამენტური ცოდნის მიღება. თანამედროვე ტექნოლოგიების დახმარებით შესაძლებელია განხორციელდეს: ვებინარები, ონლაინ შეხვედრები სხვადასხვა პლატფორმებზე, პრაქტიკა თანამედროვე კომპიუტერულ ოთახებში, წვდომა სხვადასხვა ანგარიშზე, სპეციალურ საიტებზე და ა.შ. ტექნოლოგიების უზარმაზარი პოტენციალის საშუალებით შესაძლებელია უფრო მეტად ეფექტურად ვიმუშაოთ, გავუმჯობესოთ კომუნიკაცია, გავამარტივოთ ინფორმაციაზე წვდომა და შევქმნათ განვითარების ახალი შესაძლებლობები.

COVID-19 პანდემიის დროს მოხდა დისტანციური განათლების და მუშაობის სხვადასხვა ფორმების დანერგვა სკოლებში, უნივერსიტეტებსა თუ სხვა ორგანიზაციებში. სწორედ დისტანციურმა ტექნოლოგიებმა უამრავ სფეროს გადარჩენის და საკუთარი პოზიციების განმტკიცების საშუალება მისცა. მნიშვნელოვანია, რომ მოხდეს აუდიოვიზუალური კულტურის **ახალი** პარადიგმის **ახალი** შესაძლებლობების აღიარება, მათი სრულყოფილად გამოყენება მაქსიმალური სარგებლის, კეთილდღეობის, მდგრადობის და სრულყოფილების მისაღწევად.

დასკვნა

ხმოვან-ხედვითი შემოქმედება არის სამუშაო სფერო, რომლის კვლევის მნიშვნელობა უფრო მეტად იზრდება გლობალიზაციასთან ერთად, შესაბამისად, აუცილებელია არსებული დისციპლინური მიდგომების, შედეგების ინტეგრირება და სტრუქტურირება. აუდიოვიზუალური კულტურის ისტორიაში ახალი შემოზრუნება ხდება, რაც გულისხმობს ტექნოლოგიური რევოლუციების გახშირებას, ტექნოგენური ცივილიზაციის მუდმივ პროგრესს და ახალი იდეების, კონცეფციების სწრაფ გენერირებას. თანამედროვე საზოგადოების ინფორმაციის პროცესის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი სოციალურ-კულტურული ფენომენი არის აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი პარადიგმა და მისი ტექნოგენურობა. იგი გვთავაზობს ცოდნის დინამიკური ფორმირების კომპლექსურ სცენარს, კრეატიული აზროვნების დიდ დიაპაზონს, ჩვენი შესაძლებლობების რეალიზებას სხვადასხვა საქმიანობაში. აუდიოვიზუალურმა კომუნიკაციამ წარმოშვა ტექნიკური შუამავლები, რომლებმაც დაიწყეს ინდივიდების მიზიდვა უნივერსალური კოდის მეშვეობით და დაიწყეს მათი პოტენციალის წარმოჩენა.

ბოლო ოცი წლის განმავლობაში, მხატვრული ცხოვრების პრაქტიკული ლანდშაფტი ტექნოლოგიური განვითარების წყალობით რადიკალურად შეიცვალა, რამაც გამოიწვია ის, რასაც შეიძლება, „აუდიოვიზუალური გარღვევა“ ვუწოდოთ.

აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალ შესაძლებლობებს და კომუნიკაციური გარემოს მუდმივ „გართულებას“ დიდი კულტუროლოგიური მნიშვნელობა ენიჭება. შესაძლებელია, თვალყური ვადევნოთ პარადიგმის გარეგნულ ცვლილებებს და, ამასთან ერთად, აუდიოვიზუალური კულტურის სახეობების თანაფარდობათა ცვლილებასაც.

ეკრანულმა კულტურამ გაიარა ტექნოლოგიური გარდაქმნების რამდენიმე რევოლუციური ეტაპი, რამაც შექმნა მყარებელთა ფართო წრე და განსაზღვრა ხმოვან-ხედვითი აზროვნების განსაკუთრებული ბუნება. ეკრანული შემოქმედების გენეზისის პროცესში ტექნოლოგიას და კრეატიულობას შორის ურთიერთქმედების რთული დიალექტიკა დღეს კიდევ უფრო გაართულა ინტერაქტიული მულტიმედიის, ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობების სისტემების

გაჩენამ. თუ კინოკამერას, როგორც ოდესღაც ახალ ტექნიკური ხელსაწყოს, უკვე გამოგონების მომენტში პოტენციურად ჰქონდა შესაძლებლობა შეექმნა კინემატოგრაფიის შედეგები, ახალი აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიები ისე სწრაფად ვითარდება, რომ არც კი გვაძლევენ დაფიქრების და პროგნოზირების საშუალებას.

აუდიოვიზუალური კულტურის გენეზისის განხილვამ და მისი ლანდშაფტის ახლებურად დანახვამ წარმოგვიდგინა კულტურული, სოციალური, ეკონომიკური და პოლიტიკური ისტორიის ერთგვარი სინთეზი. ეკრანული კულტურის ყოვლისმომცველმა და თანმიმდევრულმა გლობალურმა გააზრებამ დაგვანახა ტექნოლოგიური გარდაქმნის ეტაპები და ტექნიკური პროგრესის მნიშვნელობა.

ვფიქრობთ ჩვენი მთავარი კითხვა მაინც არის, თუ რა მოიტანა ზოგადად აუდიოვიზუალურმა შემოქმედებამ თანამედროვე ეპოქაში? უპირველეს ყოვლისა, უნდა აღინიშნოს, რომ მან შექმნა ახალი ტიპის კომუნიკაცია, რომელიც გამოიხატა ინდივიდის თავისუფალი წვდომის შესაძლებლობაში „საინფორმაციო სივრცესთან“. სწორედ ინფორმაციის თავისუფალმა გავრცელებამ ჩაუყარა საფუძველი ახალ და განსხვავებულ აზროვნებას.

თანამედროვე სამყაროში, გლობალური გამოწვევებისას, კაცობრიობის წინაშე აუდიოვიზუალურმა კულტურამ მნიშვნელოვანი მისია ითავა. მან ძალიან სწრაფად განიცადა ტრანსფორმაცია და თითქმის ყველა პროფესიის ადამიანის ერთგული მსახური გახდა. იზოლაციის პერიოდში წარმოგვიდგინა ბევრი ნოვატორული გამოგონება. აღსანიშნავია, რომ მასშტაბურმა დიჯიტალიზაციამ, ახალ ტექნოლოგიებთან ერთად, როგორებიცაა ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობები, დაჩქარებულად დაიწყო კულტურული გამოცდილების ახალი ფორმების შექმნა. ასე რომ, გლობალური გამოწვევებისას ეკრანული კულტურა გახდა კომუნიკაციის, ადამიანური ურთიერთობების, თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი. აუდიოვიზუალური შემოქმედების მისიაა ცოდნის, კულტურის და ეკოლოგიის გარდაქმნა, განვითარება, ამღვლეა და შეცნობა. მას შეუძლია შექმნას შემოქმედებითი შესაძლებლობების ფართო არეალი, ახალი პროდუქტების და სერვისების შემუშავებიდან დაწყებული არსებული ცოდნის და კულტურის გაძლიერებამდე. შეიძლება ითქვას, რომ, სულ ცოტა ხნის წინ, ეკრანული კულტურის სიახლე იყო კომუნიკაციური პარადიგმა, რომელიც ავსებდა ადამიანებს შორის კომუნიკაციის ტრადიციულ ფორმებს – პირდაპირი კომუნიკაციის კულტურას და წერილობით კულტურას. თუმცა ომმა და კოვიდ-პანდემიამ, მძიმე ეკოლოგიურმა გარემომ დააჩქარა ციფრული ტექნოლოგიების როლის ზრდა კულტურულ სფეროში და გახდა აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი პარადიგმის ფორმირების საფუძველი, რომელიც სცილდება ტრადიციულს. ახალმა მოდელმა შექმნა უამრავი პლატფორმა და მათი, როგორც დამხმარე საშუალებების, გამოყენება შესაძლებელი გახდა სწავლების და პრაქტიკის სხვადასხვა სფეროში – კულტურა, ჯანდაცვა, განათლება, ხელოვნება, ბიზნესი და ა.შ.

და ბოლოს, ჩვენმა კვლევამ დინამიკურად გაგვიყვანა თანამედროვე აუდიოვიზუალური კულტურის ორბიტაზე, რომელიც ახალ ცივილიზაციას და ახალ პარადიგმას გვთავაზობს, მისი ტექნოგენური განვითარება კი მუდმივი და უწყვეტი პროცესია.

დისერტაციის თემაზე გამოქვეყნებული ნაშრომების ნუსხა

1. ჭანტურია, თ. (2020). *ევრანული ხელოვნების ევოლუცია და თანამედროვე ტენდენციები*. სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი. თბილისი, „კენტავრი“, №4 (85), გვ. 60-67.
2. ჭანტურია, თ. (2022). *ვირტუალური რეალობა პოსტმოდერნულ ეპოქაში*. სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი. თბილისი, „კენტავრი“, №1 (88), გვ. 97-106.
3. ჭანტურია, თ. (2023). *ევრანული კულტურა - თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი*. სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი. თბილისი, „კენტავრი“, №2 (92), გვ. 57-64.
4. ჭანტურია, თ. (2022). *აუდიოვიზუალური კულტურის ფორმირება და მისი ტექნოლოგიური მიღწევები*. სამეცნიერო ჟურნალი სპექტრი. თბილისი „მერიდიანი“, ტომ. 1, №6, გვ. 240-254.
5. ჭანტურია, თ. (2024). *აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიის ინტეგრაციის ტრანსფორმაციული გავლენა ჯანდაცვაზე*. გურამ ტატიშვილის საქართველოს ქირურგიის მაცნე. თბილისი, „გრ. მუხაძის საქართველოს ქირურგთა ასოციაცია“, N12, გვ. 51-58.
6. ჭანტურია, თ. (2024). *ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი კულტურული დეტერმინიზმის პირისპირ?!* სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი. თბილისი, „კენტავრი“, №1 (94), გვ. 52-63.

სამეცნიერო სემინარები, კონფერენციები, ფორუმები.

1. საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი. ხელოვნების მკვლევართა XV საერთაშორისო კონფერენცია 2022 – სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი N2(92), 2023 – *„ევრანული კულტურა - თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი“*.
2. ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი. XII სტუდენტური საერთაშორისო სამეცნიერო კონფერენცია 2023 – *„ჰიპოდერმული ნემსის თეორია და დეზინფორმაციის ეფექტი ციფრულ ეპოქაში“*.
3. აღმოსავლეთ ევროპის უნივერსიტეტი. დოქტორანტთა ეროვნული სამეცნიერო კონფერენცია 2023 – *„აუდიოვიზუალური კულტურა, როგორც გარემოსდაცვითი პრობლემების გადაჭრის ინსტრუმენტი“*.
4. საქართველოს ეროვნული არქივი. VIII საერთაშორისო სამეცნიერო კონფერენცია 2023 – *„აუდიო-ვიზუალური კულტურის მნიშვნელობა თანამედროვე საზოგადოებისთვის და მასზე დამოკიდებულება, როგორც ერთ-ერთი მთავარი გამოწვევა“*.
5. საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი. ხელოვნების მკვლევართა XVI საერთაშორისო კონფერენცია 2023 – *„ციფრული ტექნოლოგია როგორც კულტურის ფორმა“*.