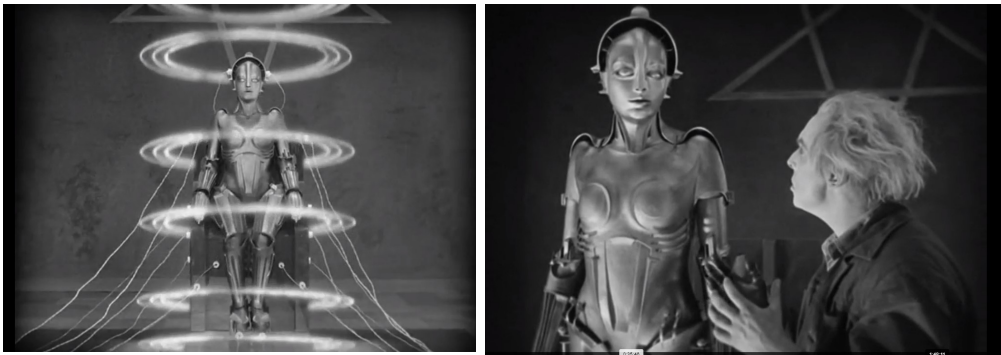


„ახლო მომავლის“ ეკრანული მსთმეტიკა

ფირი და ველები

„გამომგონებელ როტვანგს
სამუშაოს დასასრულებლად მხოლოდ 24 საათიდა ესაჭიროება.
მაშინ კი, მის მიერ შექმნილს ცოცხალი
ადამიანისგან ვეღარავინ გაარჩევს“...

ფრიც ლანგი.
კინოფილმიდან „მეტროპოლისი“



სურ. 1, 2. კადრი ფილმიდან „მეტროპოლისი“ რეჟ. ფრიც ლანგი.
ფილმის პრემიერა შედგა 1927 წლის 10 იანვარს, ბერლინში

ადამიანმა ცოცხალი მოძრავი რეალობის ფაქტობრივად აღბეჭდვა, მხოლოდ XIX–XX საუკუნეების მეცნიერული აღმოჩენებისა და ტექნოლოგიური პროგრესის ეპოქაში გამოგონილი მოწყობილობის, კინოაპარატის საშუალებით შეძლო. ძმები ლუმიერების საჩვენებელი სენსის „გაცოცხლებულმა ფაქტობრიობამ“ ერთბაშად მიიპყრო საზოგადოების ფართო მასების ყურადღება და ამ უჩვეულო სანახაობით დაინტერესებული მისი მომხმარებელი – კინომაყურებელი წარმოშვა, მასთან ერთად, ახალი ტექნიკური „მუზა“ – კინოხელოვნება. სწორედ რეალობის გადმოცემის ამ დროისთვის სრულიად უნიკალური შესაძლებლობის წყალობით დამკვიდრდა კინო, მიანიჭა რა ადამიანებს ნაცნობი სინამდვილის ეკრანული ბუნებრიობის, დეტალურობისა და შემთხვევითი წერილმანების შემჩნევის სიამოვნება. მაგრამ ძალიან ძალე, ეკრანზე დოკუმენტალიზმისა ფაქტობრიობის ხილვის სურვილი, სპეციალურად გადასადებად დადგმულმა „კინოსცენებმა“ გააფერმკრთალეს: ჟორჟ მელიესის ფანტასტიკურმა „კინოილუზიამ“, ბრაიტონელი ფოტოგრაფების პაწაწინა კომედიურმა სურათებმა, ამერიკულმა ვესტერნმა და ამ წლების სხვა გამოგონილმა ფილმებმა. ასე რომ, კინემატოგრაფის არსი თავისი ორმაგი საწყისით მისი წარმოქმნის პირველივე წლებში გამჟღავნდა: როგორც რეალობის ავტომატური ასლი, და როგორც „ეკრანული სახე“ ანუ გარკვეული მნიშვნელობით შექმნილი რეალობა.

ეკრანზე საჩვენებლად, ფირზე გადაღებული, დროში განფენილი დინამიკური გამოსახულება – გამონაგონი, რომელიც სინამდვილის შთაბეჭდილებას ახდენს და რომელსაც აქვს საკუთარი გამომსახველობა (სხვა ხელოვნებათა მსგავსად ექვემდებარება ესთეტიკის ნორმებს, იქმნება კომპოზიციის კანონების, რიტმის, მონტაჟის, პერსპექტივის სიღრმისა და სიმკვეთრის, გამოსახულების მასშტაბების, ფორმის, ფერისა და ხმის გააზრების შედეგად, ასევე დაკავშირებულია ჩანაფიქრისა და მასალის შემოქმედებით გადაწყვეტასთან, სტილთან და არსებულ ტექნიკურ შესაძლებლობებთან), თავიდან-ბოლომდე სხვადასხვა ტექნიკური მოწყობილობებით იწარმოება. აქედან, ბუნებრივია, რომ კინოს ხელოვნებად ჩამოყალიბებაში კინემატოგრაფისტებთან ერთად, დიდი წვლილი ტექნოლოგიების განვითარებასაც მიუძღვის. მისი მნიშვნელობა გადაჭარბებულად არ მოგვეჩვენება, თუ კინოსანახაობის პირველ გაუბედავ ნაბიჯებს გავისწავნებთ: უხარისხო აალებადი კინოფირიდან ჩაბნელებული კინოთეატრის ბიაზის ეკრანზე დაშუქებულ, მუნჯი კადრების დაკაწრულ, არასათანადოდ აჩქარებულ ჩრდილოვან გამოსახულებას, როგორც წარსული სინორჩის, გულუბრყვილობისა და უმწეობის ღიმილისმომგვრელ ფაქტს; თუმცა სწორედ მაშინ ითვლებოდა კინოფილმი საოცრებად, „მეტისმეტად“ შორს წასვლად და „ტაბუზე“ გადაბიჯებადაც კი...

არსებობდა შეხედულება კინემატოგრაფზე, როგორც სულიერების საწინააღმდეგოდ მიმართულ ცოდვის მანქანაზე, „კაცთმოძულე ზრახვების გამოცოცხლების მიზნით ბოროტად გამოყენებულ ტექნიკაზე“. სწორედ ამგვარად დაახასიათა იგი გენიალურმა თომას მანმა თავის „ჯადოსნურ მთაში“ – დამცინავი გროტესკულობით აღწერა რა კინოსეანსიცა და მასზე მთელი გულისყურით მიშტერებული კინომაყურებელიც „...სიამოვნებისგან (რომ) ეღრცებოდა აწითლებული გამოთაყვანებული სახე“. ლიტერატურის დამოკიდებულება კინოსადმი საკმაოდ მკაცრი და ირონიული იყო: „ეკრანზე თითქოს დანაკუწებულ ცხოვრებას უჩვენებდნენ მოკლედ მოჭრილს და აჩქარებულს, რომელიც წამით შეჩერდებოდა, მერე კუნტრუმობითა და ფაციფუცით მიჰქროდა (...), ცდილობდა თავისი შეზღუდული ხერხებით საზეიმო და პომპეზური განწყობილების, ბობოქარი ვნებებისა და ავზნებული გრძნობების მთელი გამა გადმოეცა (...), ფუფუნებითა და სიშიშვლით სავსე ეპიზოდებით, მეუფეთა ჟინიანობით და რელიგიურ გახელებამდე მისული მორჩილებით, სისასტიკით, ჟინით, სისხლის წყურვილითა და თვალსაჩინოებით აღსავსე...“¹

„აფორიაქებული“ და „აციმციმებული ეკრანი“, რომელიც XX საუკუნის ოციანი წლების „ჯადოსნური მთის“ გმირებს სულს უწამლავდა და თვალებს უღიზიანებდა, დროთა განმავლობაში, გადასაღები და საპროექციო აპარატურის გაუმჯობესების შედეგად „დამშვიდდა“. დამაჯერებლობა და რეალისტურობა შესძინა ეკრანულ გამოსახულებას ფირის მიღწეულმა ზარისხმაც – სხვადასხვა ფილტრებით (სუსტი მგრძნობიარობის თუ მაღალკონტრასტული) ნამდვილთან მიახლოებული თუ ხელოვნური ზეხასხასა ფერის გადმოცემის თანამედროვე შესაძლებლობებმა, ასევე ხმის სტერეოფონური ჩაწერის, ხმოვანი რიგის შექმნის ახალმა ტექნიკურმა საშუალებებმა, ბგერის სივრცული პერსპექტივის აკუსტიკურმა სისტემებმა მაყურებლისთვის ეკრანის ატმოსფერო უფრო შესაგრძნობი გახადა. კინომ შეუძლებელი შეძლო: შექმნა და წარმოადგინა მკაფიო, მასშტაბური, ჯერარნახული სინამდვილე. თუმცა, ამ საოცარმა ტექნოლოგიებმა

¹ თომას მანი, „ჯადოსნური მთა“, „საბჭოთა საქართველო“, მთარგმნ. დ. ფანჯიკიძე, 1978 წ., გვ.84.

გააცოცხლა და არსებობა მიანიჭა ადამიანის მიერ წარმოსახულ ილუზორულსაც: ხორცი შესახა დაუჯერებელ ფანტასტიკურ რეალობას, ვითომ არსებულ სიმულაკრულ სამყაროს, საკუთარი წარმოსახულისადმი აღფრთოვანებასა და შიშს!

კინოტექნოლოგია კიდევ უფრო დაიხვეწა სატელევიზიო მაუწყებლობის სისტემის ჩამოყალიბების შემდეგ, ორმოცდაათიანი წლებიდან... თუმცა, ამ უკანასკნელის ფორმირებაზე, როგორც წინმსწრებმა, ჯერ თავად კინომ იქონია გავლენა: „ორი ტექნიკური მიღწევა: „უდიდესი მუნჯი“, ასე უწოდებდნენ კინოს, და „უდიდესი უჩინარი“ – რადიო უნდა შეერთებულიყვნენ, ტელეხედვის დასაბადებლად“.¹ საგულისხმოა, რომ ტელევიზიის იდეა კინემატოგრაფზე ადრე გაჩნდა. „ტელეფონოსკოპის“ – მოძრავი ტელეგამოსახულების ელექტროსადენებით გადაცემის კონცეფცია, უკვე ტელეფონის გამოგონების შემდეგ, 1878 წელს არსებობდა: მოძრავი ნახვრეტებიანი დისკით, ტვ გამოსახულების სიგნალი ცალკეულ ელემენტებად ჯერ დაიშლებოდა და ამგვარი სახით გადაიგზავნებოდა გარკვეულ მანძილზე, შემდეგ კი უკვე – ადგილზე მოხდებოდა გამოსახულების ელემენტთა ისევ შეკრება-გამთლიანება. ამ თითქოსდა „მარტივი“ სქემის განხორციელება არც ისე იოლი აღმოჩნდა და დროში ძალიან გაიწელა. მეცხრამეტე საუკუნის მიწურულს, ტელეგრაფით პირველი ტელეკადრების გადაგზავნა უკვე შესაძლებელი იყო. მაგრამ შემდეგ სანამ ხაზებისა და ლაქების გარდა, გარკვეული გამოსახულების და მოძრაობის გარჩევაც მოხერხდებოდა, მეოთხედმა საუკუნემ ჩაიარა. ვიდრე დღეს არსებულ მდგომარეობამდე მოაღწევდა, ტვ-ს მოუწია უამრავი გამოძვინებლობისა და მეცნიერული მიგნებების გააზრება-გადააზრება, მრავალთა იდეის, შრომისა და მცდელობის შედეგების გათვალისწინება.

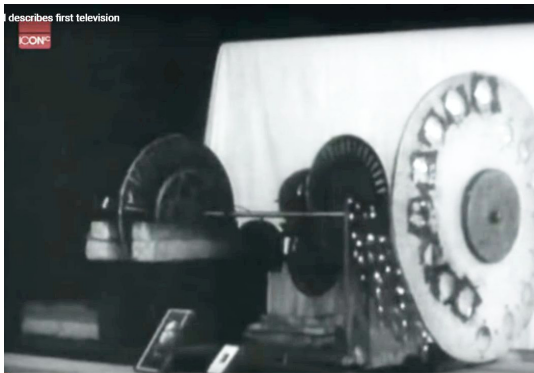
ამგვარად, არსებობდა შანსი, რომ ტელევიზიას კინემატოგრაფისთვის დაესწრო. ეს მცირე ჩამორჩენა რომ არა, ვინ იცის, კინოს იდეა საერთოდ იარსებებდა თუ არა. ბედად, ტელევიზიას დაავიანდა. მისი გამოჩენისას, საკუთარ ესთეტიკასა და გამომსახველობაზე გამყარებული კინემატოგრაფი უკვე უნიკალური და შეუცვლელი იყო; თავისი ადგილით, განვითარებული ინდუსტრიითა, თუ წარმოდგენელი პოპულარობით. კინოხელოვნების გამოძვინებლობა და წარმოსახვა გასაოცარი მასშტაბურობით შლიდა ფრთებს. მას უკვე ჰყავდა თავისი „ვარსკვლავები“, რომელთაც ხალხის მასები ეთაყვანებოდნენ. სწორედ 1926 წელს – მაშინ, როდესაც კინოეკრანის თვალშისაცემად პირობითი, ილუზიური სამყარო თავისი მნიშვნელობით ფაქტობრივ რეალობას იმდენად აღემატებოდა, რომ ათასობით კინომაყურებლის კერპის რუდოლფო ვალენტინოს გარდაცვალების გამო, რამდენიმე ფანატმა საკუთარი სიცოცხლეც თან მიაყოლა (ისე, რომ ეს ეკრანის მომხიბლავი აჩრდილი, სავარაუდოდ, ცოცხლად არც კი ენახა!) – ჯონ ლოგი ბერდმა სამეფო ინსტიტუტის ორმოცი წევრის წინაშე, თავისი საკვირველი მექანიკური სატელევიზიო მოწყობილობის დემონსტრირება მოახდინა; სწორედ ამავე წელს აღბეჭდავდა ფრიც ლანგიც ფირზე თავის „მეტროპოლისს“ და ფილმის მრავალ გასაოცარ სპეცეფექტთან ერთად, ეკრანზე „ვიდეოტელეფონიც“ წარმოადგინა. თუმცა, როგორც ვთქვით, ეს მოწყობილობა ჯერ კიდევ მხოლოდ ფანტასტიკური იდეა იყო და მხოლოდ ფილმის კინოეფექტი, შექმნილი, დეკორაციაში დამალული პროექტორის საშუალებით, რომელიც წინასწარ კინოკამერით გადაღებულ თანამოსაუბრეს პროეცირებდა.

¹ იუროვსკი ა., რუსეთის ტელეჟურნალისტიკის ისტორია. Юровский А. Я., История тележурналистики в России. Телевизионная журналистика, Высшая Школа, 2002 г.



სურ. 3. ფრიც ლანგის „ვიდეოტელეფონი“ ფილმიდან „მეტროპოლისი“

ფრიც ლანგის კინოინებები დღესაც ძლიერ შთაბეჭდილებას ახდენს, ხოლო ჯონ ლოგი ბერდის ნამდვილი, მაგრამ სუსტი და ეფემერული სატელევიზიო სიგნალის შთაბეჭდილება სულ ცოტა ხანში გაფერმკრთალდა და დავიწყებას მიეცა.



სურ. 4. ჯონ ლოგი ბერდის მექანიკური „ტელე-სიგნალის გადამცემი“



სურ. 5. სატელევიზიო სისტემა. კადრები სამეცნიერო-პოპულარული ფილმიდან

„მექანიკური ტელევიზია: ძალიან უბრალო, მაგრამ სრული სიგიჟე“¹



სურ. 6. 1926 წელს ჯონ ლოგი ბერდის (John Logie Baird) პირველი სატელევიზიო მოძრავი გამოსახულების ფოტოგრაფია: ადამიანის სახის ტელე-ახლო ხედი – ჯონ ლოგი ბერდის პარტნიორი ოლივერ ჰატჩინსონი. (Oliver Hutchinson)²

სურ. 6 ა. მარჯვნივ, კინორეჟისორი დევიდ ლინჩი

¹ „მექანიკური ტელევიზია: ძალიან უბრალო, მაგრამ სრული სიგიჟე“, Mechanical Television: Incredibly simple, yet entirely bonkers. <https://www.youtube.com/watch?v=v5OANXk-6-w>

² პირველი სატელევიზიო მოძრავი გამოსახულების ფოტოგრაფია: ლაფაიეტის ფოტოგრაფიებიდან ; <http://www.bairdtelevision.com/firstdemo.html> , The Times, (ლონდონი), ხუთშ. 28.I.1926, სვეტი გვ. 9.

ამის შემდგომ, ნახევარ საუკუნეზე მეტი დრო დასჭირდა გამოსაყენებლად ვარგისი ტექნოლოგიის კონსტრუირებას. ამ წლების განმავლობაში, დროდადრო ხდებოდა ცალკეული ექსპერიმენტული გადაცემების დემონსტრირება, თუმცა, რეგულარული სატელევიზიო მაუწყებლობა მხოლოდ ორმოცდაათიანი წლებიდან დაიწყო.

ტელევიზია მოეგვინა სამყაროს და დაიპყრო იგი, როგორც მეცნიერული პროგრესის სახემ, როგორც ფიზიკური რეალობის საკვირველებამ, სენსაციამ. იგი გახდა ინფორმაციის მთავარი მომწოდებელი და შინაარსის განმსაზღვრელი, რომელმაც თავისი მნიშვნელობით პრესას გაუსწრო... ტელევიზია წარმართავს საზოგადოებრივ აზრს, სარეკლამო ბიზნესს, ყოველგვარ გასართობ წარმოდგენას. იმ წლებში არსებული ტელევიზორის დიდ და მძიმე ყუთზე განთავსებული პაპიროსის კოლოფისხელა ეკრანი, რომლისთვისაც სპეციალური გამადიდებელი ლინზა არსებობდა გამოსახულების გასარჩევად, ჯერ



სურ. 7, 8. 50-იან წწ.-ში ტელევიზორს უყურებდნენ ჩაბნელებულ ოთახში, მეზობლებთან ერთად

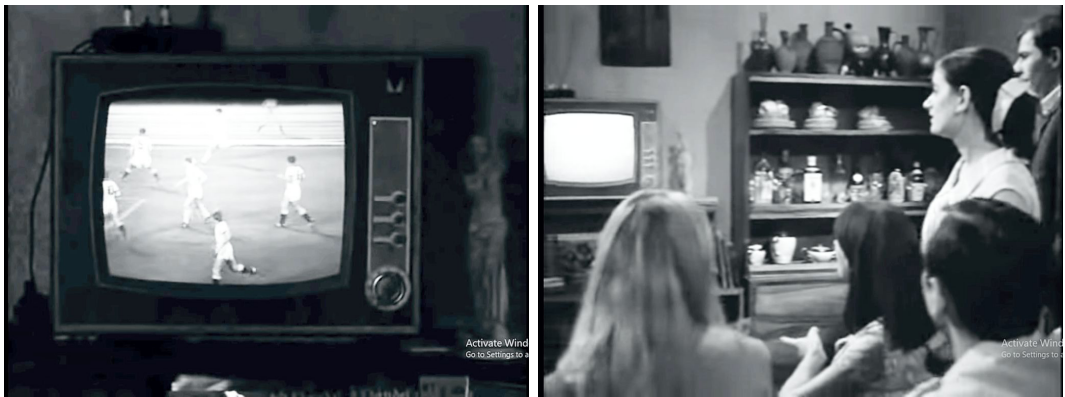


სურ. 8 ა. კადრი ფილმიდან – „ხუთი საღამო“ («Пять вечеров»), 1978, რეჟ. ბ. მიხალკოვი

კიდევ კინოს ინერციას ატარებდა: მართალია, მას უყურებდნენ სახლში, მაგრამ კოლექტიურად, ოჯახის წევრების, მეზობლებისა და მეგობრების გარემოცვაში. ტესიგნალი გადმოიცემოდა საღამოს და როგორც კინოსეანის შემთხვევაში, აბნელებდნენ ოთახს. ორმოცდაათიანი წლების ეს სიტუაცია, როგორც დროის ნიშანი, სახიერად აქვს წარმოდგენილი ნიკიტა მიხალკოვს თავის ფილმში „ხუთი საღამო“, სადაც მეზობლები ყოველ საღამოს დაბარებულებივით სტუმრობენ ტელევიზორიან მეზობელს, ტელეტრანსლაციის დაწყებიდან მის დასრულებამდე.¹

¹ „ხუთი საღამო“, «Пять вечеров», 1978, რეჟ. ბ. მიხალკოვი

თავიდან ეს ორი სფერო (კინო და ტვ) მჭიდროდ თანამშრომლობდა და თითქოს გაერთიანდა კიდევ, როგორც ტექნოლოგიურად, ისე ესთეტიკური ასპექტით. საწყის ეტაპზე ტელეგამოსახულების ფორმირებაზე გავლენას კინოტექნოლოგია ახდენდა, შემდგომ, ტელევიზიის განვითარებასთან ერთად, ტექნოლოგიურ ფორმატებს შორის შეუსატყვისობა გამოიკვეთა: მცირე ეკრანზე პროეცირებულმა კინოფილმმა დაკარგა „მაგიური“ შთამბეჭდაობა. გარდა იმისა, რომ კინოფირი ხარისხიან ვიდეოსიგნალს ვერ უზრუნველყოფდა, დამაბრკოლებელი იყო ფირის ლაბორატორიული დამუშავების ხანგრძლივი, რამდენიმე ეტაპიანი პროცესიც (ჯერ ნეგატივი, შემდეგ პოზიტივი, რედაქტირება, ტელესიგნალად გარდაქმნა). განსხვავებული აღმოჩნდა თავად სატელევიზიო „ქმნილების“ ძირითადი პრინციპიც: მისი „ორიგინალი“ აწმყოში არსებული უწყვეტი ანალოგური ტელესიგნალია, დროის კავშირი რეალურ სამყაროსთან, პირდაპირი ეთერი, რეპორტაჟი მოვლენის ადგილიდან, სინამდვილე, სიმართლე. კინოში კი „აწმყო“ და „მომავალიც“ კი, ყოველთვის წარსულში ინაცვლებს წინასწარ დაგეგმილი, გადაღებული, კარგად დამუშავებული, გადააზრებული და დამონტაჟებული, ხოლო მის „ორიგინალად“ ნეგატივის ფირი ითვლება, საიდანაც შემდეგ პოზიტივის ასლები და კონტრატიპები იწარმოება. ამგვარად, ინტერესები და სფეროები გაიყო. სატელევიზიო ტექნოლოგიამ საკუთარი განსხვავებული გზით დაიწყო განვითარება: არსებული საეთერო ტექნიკური ხარვეზების დაძლევით, წარმოქმნილი პრობლემებისა და წინააღმდეგობების გადალახვით...



სურ. 9, 10. კადრი ფილმიდან „იყო შაშვი მგალობელი“, 1970, რეჟ. იოსელიანი; I კადრში ჩვენ ვხედავთ 70-იანი წლების ტიპურ ტელეეკრანს, ფეხბურთის მატჩის, პირდაპირ ტრანსლაციას, ხოლო მაგიდაზე, ტელევიზორს გვერდს უმშვენებს ვენერა მილოსელის პატარა სკულპტურა, ერთ დროს სიყვარულის სათაყვანო კერპის ფუნქციის მქონე, ამჟამად – „ბეზდელუშკა“, მართლაც, რომ არც არაფრისთვის.

1957 წლიდან ტელევიზორს რეგულარულად უყურებენ თბილისშიც.¹ ადამიანის ყოველდღიურობაში შემოჭრილმა ტელევიზორის პატარა ეკრანმა სრულად გარდაქმნა ადამიანთა მიმართება სამყაროსთან, კიდევ უფრო დააახლოვა მოვლენები, დრო და სივრცე.

¹ ტელემაუწყებლობის მოკლე ისტორია და საქართველო. http://www.gncc.ge/index.php?lang_id=GEO&sec_id=5704&info_id=6060

სამოცდაათიან წლებში კი ტელევიზორი უკვე თითქმის ყველა ოჯახშია და მის საყურებლად, ახლობლებთან სტუმრობა აღარ არის საჭირო. ადამიანები ცალ-ცალკე უსმენენ ინფორმაციას, მარტო უყურებენ გასართობ გადაცემას და მარტო იცინიან. კინორეჟისორები იძულებულები ხდებიან აღიარონ ტელევიზიის ექსპანსია, მაგრამ ამავე დროს ცდილობენ განსაზღვრონ მისი საზღვრები, შემოფარგლონ მისი უფლებები, გავლენა და საკუთარი ადგილი მიუჩინონ. ოთარ იოსელიანი ამ „გამთიშავ“, „უსულო“ საგანში, რაღაც დადებით მხარეებს ეძებს, კინოსგან განსხვავებულს. „იყო შაშვი მგალობელში“ ასეთი გამართლება მან, ტელევიზიით ტრანსლირებულ ფეხბურთის მატჩს მიანიჭა – მეგობრების თავშეყრის საბაბს, ერთად გულშემატკივრობის ტრადიციას, თუმცა, ამასაც მისთვის დამახასიათებელი ირონიით: თბილისურ გარემოში, სამხარეულოში ტელევიზორისთვის გამოყოფილი ადგილი, „გაბეზდელუშკებულ-გაკტიჩებულ“ ვენერა მილოსელის უაზრო და უხარისხო პატარა ასლის გვერდით, რითაც ხაზგასმულია ამ ორი ნივთის სემანტიკური იგივეობა. გარდა ამისა, ფილმის გმირსაც, ასე ტელევიზორში ზერელედ ფეხბურთის ყურებას, ტელესკოპით ვარსკვლავების ცქერა და შორიასლო სახლის სარკმელებში ნაცნობების ცხოვრების გადათვალიერება ურჩევია. ესეც კიდევ მეორე ირონიული მინიშნება... იმ შემთხვევისთვის, თუ პირველი გამოგვეპარა.

ოთხმოციანი წლებიდან სურათი უფრო მკაფიო ხდება: მოხერხებული ვიდეომაგნიტური ტექნოლოგია, განსხვავებული საწყისებისა და კინოფირის გამოსახულებასთან ხარისხობრივად მნიშვნელოვანი ჩამორჩენის მიუხედავად, დაუბრკოლებლად მკვიდრდება კინოწარმოებაში: როგორც გადაღების პროცესში დამხმარე საშუალება ექსპერიმენტული სცენების და დუბლების დასამუშავებლად, ისე ამ ტექნოლოგიის ფორმატში პირდაპირი წარმოებისთვის – როგორც იაფფასიანი, ინდივიდუალური მონმარების მასობრივი პროდუქტი. მაყურებელს უკვე ნებისმიერ დროს შეუძლია იხილოს სასურველი ფილმი საკუთარ ტელევიზორში, მისთვის მოსახერხებელ სიტუაციაში, თავადაც გადაიღოს და უყუროს. კინემატოგრაფისტებიც უფრო ხშირად და ხშირად მიმართავენ ტვ-ხერხებს, ვიდეოფორმატებს, თუმცა, საზიარო ტექნოლოგიას მხოლოდ სარგებელი არ მოუტანია კინოსთვის: ტელე-ვიდეოტექნოლოგია, შეიძლება ითქვას, „ტროას ცნენი“ გამოდგა, რომელიც კინემატოგრაფმა წინდაუხედავად თავად შეიყვანა საკუთარ ტერიტორიაზე. ტელევიზიამ Betamax თუ VHS¹ ვიდეოკასეტების დახმარებით, კინემატოგრაფს კიდევ გამოსტაცა დამატებით, კინოთეატრების ისედაც გამეჩხერებული მაყურებელი, განმარტოებულ კედლებში მოქცეულ მოციმციმე ეკრანებს მიაჯაჭვა და სხვებთან ერთად ფილმის ყურებას საბუდამოდ გადაჩვეულ ვიდეოტელემაყურებლად აქცია... კინემატოგრაფისტები უფრო და უფრო განიცდიან შევიწროებას, ნაწილი იცვლის კვალიფიკაციას და ტელევიზიის სფეროში განაგრძობს მოღვაწეობას, ნაწილი კი ღიად უპირისპიდება ტვ-ს და არსებობისთვის იწყებს ბრძოლას. ამ პროცესის მაგალითია ვიმ ვენდერსის 1982 წლის სატელევიზიო დოკუმენტური ფილმი „ოთახი 666“, რომელიც იმ პერიოდში არსებულ რთულ სიტუაციას გვახსენებს – იმას რომ კინო გარკვეულად უკვე შეიცვალა, კიდევ იცვლება და შესაძლოა მალე არსებობაც შეწყვიტოს...

„აქვს თუ არა კინოს მომავალი?!“ – ამ შეკითვით მიმართავს 1982 წელს კანის კინოფესტივალზე ჩასული ვიმ ვენდერსი სახელგანთქმულ კინოსტატებს: სასტუმროს ნომერში, კინოკამერის წინაშე განმარტოებული რეჟისორები (მიქელანჯელო ანტონიონი,

¹ VHS – Video System; Betamax – 12,7 მმ-იანი ვიდეოკასეტა.

ჟან-ლუკ გოდარი, ვერნერ ფასბინდერი, ვერნერ ჰერცოგი, სტივენ სპილბერგი, ილმაზ გიუნეი და სხვ.) ჩართული ტელევიზორის მექანიკური ციმციმის ფონზე საუბრობენ კინოს ბელსა და გამომსახველობაზე, ტელევიზიასთან თუ კომპიუტერთან მათ მიმართებასა და შემოქმედებით პრობლემებზე... ვენდერსის მინიმალისტური უცვლელი კადრის კონტექსტი ერთდროულად კონფლიქტური და უკონფლიქტოა, ჩართული ტელევიზორის მოწმობით წარმოქმნილი თვალსაზრისი ოპტიმიზმს მოკლებული და ამავე დროს იმედიანი... კინო კარგავს არსებით თვისებებს, უსახური ხდება და ვიდეო ინდუსტრიის საკუთრებაში ინაცვლებს. კინოესთეტიკა იცვლება: „ქრონომეტრაჟი ან კადრი სულ უფრო და უფრო ჰგავს იმას, თითქოს ისინი ტელევიზიისთვის დაამზადეს“,¹ აღნიშნავს ჟან-ლუკ გოდარი. კარგია თუ ცუდი, კინემატოგრაფმა ტელე-მაუწყებლობისგან განვითარების ახალი სტიმული მიიღო, ახალი გამოწვევა. ამკარაა, რომ ტელეგადაცემებში რეალობა უფრო ახლოსაა რეალობასთან: რეპორტაჟი მოვლენების შუაგულიდან, პირდაპირი ეთერი... ფოკუსში შეულამაზებელი სინამდვილის თითქოს შემთხვევითი, ერთმანეთთან დაუკავშირებელი ფრაგმენტები ტელეეკრანზე უფრო დამაჯერებლად გამოიყურებიან, ვიდრე კინოფილმის სტილისტურად გამართული, მხატვრულად სრულყოფილად ფორმირებული კონცეპტუალური კადრები. კინომ საბოლოოდ დათმო პირველობა, როგორც „სინამდვილის ამსახველმა“ და „რეალობის ანაბეჭდმა“.

ოთხმოციან წლებში, კინემატოგრაფი მართლაც ძალიან შეიცვალა. კინომ ამოიციო „მტერი“ და თვალს არ აშორებს ტელევიზიის მანევრირებას, ცდილობს წარმოაჩინოს მისდამი მაყურებლის გადაჭარბებული ნდობის არასაიმედოობა: ტელევიზიის „ბნელი“ და დამანგრეველი სიმბოლიკა ჩნდება საშინელებათა ჟანრებში, დამცინავ კომედიებში, დრამატულ ფილმებში, რომლებშიც ტელევიზია წარმოგვიდგება, როგორც დამღუპველი გაუცნობიერებელი ზეგავლენა მასზე მინდობილი საზოგადოებისთვის – სიცრუის, ცდუნების, ბოროტების, უპასუხისმგებლობის განსახიერება. კინოფილმებში ამკარავდება ტელემაუწყებლობის საშიში ტენდენციები; ინფორმაცია, რეკლამა, გასართობი შოუ, სულ უფრო და უფრო მეტად ატარებს იდეოლოგიურ დატვირთვას და ტელევიზია, რომელიც თავისი არსით მოწოდებულია რეალობის უშუალოდ საჩვენებლად, თავად იწყებს მის შექმნას იმგვარად, როგორც სურს. მაყურებელს, შესაძლოა, უჩნდება კიდევ ეჭვი გაყალბებაზე, მაგრამ, მეორე მხრივ, ეს თითქოსდა უშუალო ტელეგამომსახველობა არც ისე მარტივი და უბრალოა. მათ შორის პრინციპულად „რეალისტური“ რეალითი-შოუც, რომელიც გარკვეული დროის მანძილზე, ტელეეკრანზე დაწერილი სცენარის გარეშე, „ნამდვილ ცხოვრებას“ წარმოადგენს. შოუში მონაწილე მსახიობების სხვადასხვა ვითარებაში წარმოქმნილი „რეალური“ ურთიერთობები, რომლის სანახაობის პრინციპიც ეფუძნება მაყურებლის ნდობას, განწყობას, რომ იგი ცხოვრების ნამდვილ სცენებს უყურებს. პიტერ უორის ფილმი „თრუმანის შოუ“ მოგვითხრობს ასეთი სახის წარმატებულ რეალით-შოუზე – უზარმაზარი ხუფის ქვეშ მოქცეული ტელესტუდიის დეკორაციულ კუნძულ-ქალაქზე, ხელოვნური ქუჩებითა და სახლებით, ხელოვნური ამინდით, შოუს ბედნიერი ვარსკვლავის – თრუმანისთვის მოღვაწე მსახიობ-მოქალაქეებით, სპეციალურად შექმნილი სიტუაციებითა და ყოველ კუთხე-კუნჭულში ჩამაგრებული კამერებით, რომლებიც გამუდმებით არიან მიმართული თრუმანზე: რეალით-შოუს მთავარ გმირზე, რომელსაც ამ დროს წარმოადგენა არა აქვს, რომ მის გარშემო მხოლოდ დეკორაციებია, არარსებული სიმულაციური სამყარო და აგერ უკვე ოცდაათი წელია, დადგმულ რეალობაში ტელე-წარმოდგენაში ცხოვრობს,

¹ ჟან-ლუკ გოდარი ფილმიდან „ოთახი 666“, Chambre 666, 1982 წ., რეჟ. ვიმ ვენდერსი.

წინასწარნავარაუდები აზრებით, განწყობებით, ქმედებებით და არ იცის, რომ უამრავი მაყურებელი ყოველდღიურად თვალს ადევნებს მის ყოველ მოძრაობას, გადაწყვეტილებას, გამუდმებით, დღე და ღამ უთვალთვალეს მის დეკორატიულ სინამდვილეს. გმირის გულწრფელობა გარემოს საოცნებო სიყალბესაც დამაჯერებლობას ანიჭებს და ყველანაირ სინამდვილეს აცდენილი „თრუმანის შოუ“ „ნამდვილი და თან მშვენიერი ცხოვრების“ უშუალო დოკუმენტი ხდება. ფილმი იწყება შოუს „შემოქმედ“-პროდიუსერის სიტყვებით, რომელიც თითქოსდა სიყალბის საწინააღმდეგოდაა მიმართული, მაგრამ სინამდვილეში, ცდილობს დაგვარწმუნოს, რომ მისი ყალბი შოუ, სხვა წარმოდგენებისაგან განსხვავებით, ჭეშმარიტი რეალობაა. იგი გვთავაზობს სიმულაციის უფრო მაღალ დონეს, ტელერეალით-სიმულაციას: „ჩვენ მოგვებურდა მსახიობების ყურება მათი ყალბი ემოციებით. ჩვენ დავიღალეთ სპეცეფექტებითა და აფეთქებებით. და მიუხედავად იმისა, რომ სამყარო რომელშიც იგი ცხოვრობს, გარკვეულად ყალბია, თავად თრუმანში ვერ აღმოაჩენთ მცირედენ სიყალბესაც კი“.¹

ამგვარად, ტელევიზია, რომელიც თავისი არსით ფაქტის უშუალოდ ჩვენებისთვის არის მოწოდებული, თავად იწყებს სასურველი რეალობის შექმნას. ტელევიზიას საკმარისი რესურსი გააჩნია ტელემაყურებელზე ზეგავლენის მოსახდენად. მის მიერ სპეციალურად შექმნილი სამყარო მაყურებლისავე ბინის კედლებშია მოქცეული, მის რეალობაში, სადაც იგი ამ „სინამდვილის“ უშუალო თანამონაწილე ხდება. ასეთ სანდო გარემოში კი ძნელდება სინამდვილისა და გამონაგონის გარკვევა.

მაგრამ ამაზე უარესია, როდესაც მაყურებელს ჰგონია, რომ დადგმულ შოუს უყურებს, თუმცა ნამდვილი რეალობის მოწმეა. დევიდ კრონენბერგის ფილმ „ვიდეორომის“ გმირი მაქს რენი შემთვევით იჭერს სატელევიზიო არხის სიგნალს, რომელზეც წამებასა და მკვლელობას აჩვენებენ. მაქსს თავის ტკივილები და ჰალუცინაციები ეწყება, მუცელში კი ცოცხალ ვიდეოკასეტას უდგამენ, რომელიც ბრძანებებსა და მითითებებს იძლევა. რეალობა და ფანტაზია ერთმანეთში ირევა: რა ხდება მაშინ, როდესაც ტელევიზიით წარმოდგენილი ძალადობა და სისასტიკე, რომლითაც თავს ვიქცევთ, თურმე რეალობაა? როდესაც მაყურებელს მიაჩნია, ეკრანზე წარმოდგენილი სასტიკი რეალობა მხოლოდ დამაჯერებელი თამაშია, უბრალო წარმოდგენა? „რასაც შენ ამ შოუში უყურებ, „ნამდვილია“. მე სინჯებზე ვაპირებ წასვლას. მე ამ შოუსთვის ვარ დაბადებული...“ ისეთივე სანახაობაა „როგორც ვიდეოარენა, ვიდეოცირკი, ვიდეორომი. მხოლოდ წამება და მკვლელობები. არც სიუჟეტი, არც მსახიობები. და ძალიან რეალისტურია. მე ვფიქრობ, რომ მომავალი მას ეკუთვნის“. „მაშინ ღმერთმა გვიშველოს“!²

ამგვარად, რეალობით თამაში გახურებულ ფაზაში გადადის. მაყურებელი ნამდვილი და არანამდვილი რეალობების აღრევის მსხვერპლი ხდება. დევიდ კრონენბერგის „ვიდეორომში“ ტელევიზორი ცოცხალ, კომმარულ არსებად გარდაიქმნება, რომელიც სუნთქავს და სისხლი სდის, რომელსაც კლავენ და რომელიც კლავს... ფანტაზია სინამდვილე ხდება, სინამდვილე – ფანტაზია. მაქს რენი ეხება ეკრანს როგორც ცოცხალს და მისი წარმოსახვა მართლაც ცოცხლდება, ხელი ეკრანის ცოცხალ სხეულში ეფლობა, მას პირდაპირ საკუთარ თავში ესმის მუცელში ჩადგმული ვიდეოკასეტისა და სატელევიზიო სიგნალით გადმოცემული მითითებები და მას უსიტყვოდ ემორჩილება

¹ ტექსტი ფილმიდან „თრუმანის შოუ“, The Truman Show, 1998 წ., რეჟ. პიტერ უირი.

² ტექსტი ფილმიდან „ვიდეორომი“, 1982 წ., რეჟ. დევიდ კრონენბერგი.

– როგორი შინაარსიც არ უნდა ჰქონდეს. მას აფრთხილებენ: „შენი რეალობა უკვე ნახევრად ვიდეოჰალუცინაციაა, თუ ფრთხილად არ იქნები, ის სრულ ჰალუცინაციაში გადავა და შენ ახალ ძალიან უცნაურ სამყაროში მოგიწევს ცხოვრება“.

მაგრამ რჩევა ამაოა, როდესაც შთაგონების გავლენა ასე ძლიერია და თავად არის სატელევიზიო არხის მეპატრონე და თავად ქმნის ამ სამყაროს. „თქვენ არაფერი არ უნდა აკეთოთ, მხოლოდ უნდა იოცნებოთ...“ ეს არის ვიდეოდრომი! მისი შემქმნელი პროფესორი ო'ბლივიანი „მასში ადამიანის ევოლუციის შემდგომ ეტაპს ხედავს“. სწორედ ამ პერსონაჟის სიტყვებით ხსნის კონენბერგი ტელევიზიის გავლენის მიზეზსაც: „ტელეკრანი წარმოსახვის ბადურაა. ტვინის ფიზიკური სტრუქტურის ნაწილი. და რაც ეკრანზე ხდება, ხდება იმის თავშიც, ვინც მას უყურებს. აქედან გამომდინარე კი ტელევიზია რეალობაა. ხოლო რეალობა ტელევიზიაზე ნაკლებია“.¹

რეალობისა და ფანტაზიის აღრევა დევიდ კრონენბერგის ფილმში საზარელ საზრისს იძენს: ტელევიზიის იდეა ამთლიანებს, როგორც საზოგადოებრივ აზრს და გართობას, ასევე, პოლიტიკას, ძალაუფლებას, ტექნოლოგიას. ასევე „მაქს, თქვენი ტელეკომპანია მყურებელს სთავაზობს ყველაფერს, მსუბუქი პორნოგრაფიიდან – დაუფარავ ძალადობამდე, კი მაგრამ რატომ?“

პასუხი ასეთია: კერძო ტელეკომპანიის მფლობელი მაქს რენი ამას ფულისთვის აკეთებს, რადგან ცოტა აქვს, მაგრამ მაშინ, „წარმოადგენს თუ არა, მაქს რენი საშიშროებას საზოგადოებისთვის?“ ამ კითხვას ფილმში არ პასუხობენ, თუმცა მაქსი ჰალუცინაციური ბრძანების თანახმად, საზარელ რეალობაში ინაცვლებს, გააფთრებით ხოცავს „მოწინააღმდეგეებს“, ამ „მოწინააღმდეგეების მოწინააღმდეგეებსაც“, მათ „მტრებსაც“ და თავადაც იკლავს თავს...



სურ. 11, 12. კადრი ფილმიდან „ვიდეოდრომი“. მაქს რენის ჰალუცინაცია. ჩვეულებრივი სატელევიზიო გამოსახულება „ცოცხლდება“. რაც უფრო ცოცხალი და ხელშესახებია ეს რეალობა, მით უფრო საზარელია კომპარი.

ტელევიზია გვიჩვენებს რეალობას, ამასთან, შემდგომ უკვე მნიშვნელობა ეკარგება, ნამდვილია ეს რეალობა, თუ გამოგონილი; ორივე საშიში ხდება, თუ იგი სასტიკი და დაუნდობელია. მიუძღვის თუ არა, ამაში ბრალი ტელევიზიას? სატელევიზიო სიგნალს, რომელიც ვიდეოდრომის ჰალუცინაციებს იწვევს? ახალ ტექნოლოგიებს? „ვიდეოდრომის“ წამების კადრები, ოცი წლის შემდეგ, ოლივიე ასაიასის „დემონლოვერს“² გაგვახსენებს,

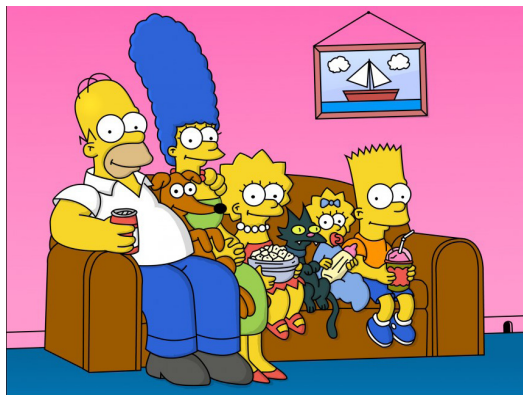
¹ ტექსტი ფილმიდან „ვიდეოდრომი“, 1982 წ., რეჟ. დევიდ კრონენბერგი.

² **Demonlover**, 2002, რეჟ. ოლივიე ასაიასი.

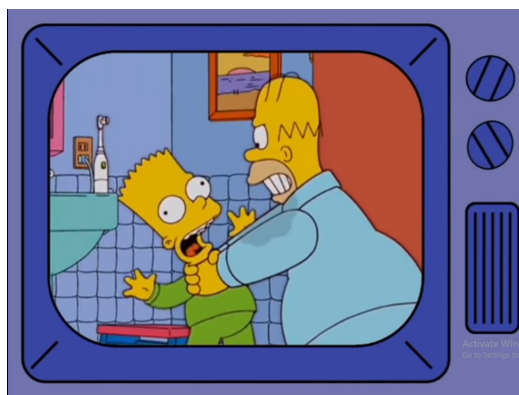
ახალ საშემ და დაუნდობელ ინტერნეტ თამაშებს ბავშვებისთვის, რომელიც არც ისე ვირტუალურია!

ვიდეორიმი ოთხმოციანი წლების სურეალისტური ვიზუალური ეფექტებით, შემზარავი სანახაობაა, მაგრამ, რასაკვირველია, მხატვრულ რეალობად აღიქმება და არა სინამდვილედ – სიტყვები დევიდ კრონენბერგის ფანტასტიკური ფილმიდან: „რასაც შენ ეკრანზე უყურე, ნამდვილად იყო!“, მენსიერებაში მხოლოდ სიმბოლურ გამოხატულებად რჩება, არარსებულ სიმულაციურ შოკად. მაგრამ ჩვენი წარმოდგენა რეალობაზე გაცილებით საშემ ეჭვებში გვაყოფებს. დღეს უფრო ფანტასტიკური აღარ ჰგავს ფანტასტიკას. სიმბოლო კომმარული სინამდვილის სახეს იღებს და საზარელი სიუჟეტი სადღაც ცხრა მთას იქით კი არა, ქართული მაუწყებლობის რეალობაშიც ცოცხლდება. „ეს თამაში არ არის“. მათ აწამებენ, მათ კლავენ. ქართული ვიდეორიმი რეალური ადამიანებით, წამების ამსახველი ვიდეოკასეტებით სავსე კასრებით, ტელერეალობა რეალურ შოკად იქცა. „მე ამისი არ მჯერა“. ამბობს კრონენბერგის ფილმის გმირი. იმავეს ვიმეორებთ ჩვენც... „მაშინ ღმერთმა გვიშველოს!“

არსებობს ტვ-პულტი, უამრავი არხი, ტელევიზორი შეიძლება იყოს ჩართული 24 საათი, დღე და ღამე, გადაცემა გადაცემას შეცვლის, პროგრამა პროგრამას... ოთხმოცდაათიანი წლებში იშვიათია ბინა, დაწესებულება, საზოგადოებრივი თავშეყრის ადგილი, სადაც ტელევიზორი არ არის და რომელსაც არ უყურებენ. 90-იანი წლების სახელგანთქმული სერიალის – „სიმპსონების“¹ საწყისი, ტიტრების კლიპი წარმოგვიდგენს სიმპსონების ოჯახის წევრებს ცალ-ცალკე, ჩვეული საქმიანობის აქტიურ პროცესში; როდესაც ისინი უეცრად სათითაოდ ტოვებენ ქარხნის საამქროს, ფორმულებით აჭრელებულ დაფას, სუპერმარკეტის დახლებს, ორკესტრის რეპეტიციას და სხვადასხვა მხრიდან, თავპირისმტვრევით მიისწრაფიან, რათა საყვარელი გადაცემის საყურებლად დროულად მოკალათდნენ დივანზე ტელევიზორის წინ.



სურ. 13 ა. კადრები „სიმპსონების“ ტიტრების ბმულიდან



სურ. 13 ბ. სიმპსონები

სერიალის ამგვარი ექსპოზიცია ხაზს უსვამს სიმპსონების საერთო საცნობი ნიშნების – **დაჭყეტილი თვალებისა** და **ფართო ღიმილის** იერსახის მნიშვნელობას, თანამედროვე ოჯახის როგორც ტელემედიაციების კომიქსურ მოდიფიკაციას, ტელევიზორზე

¹ სიმპსონები, The Simpsons, პირველი სეზონის პრემიერა შედგა 1989 წლის 19 დეკემბერს; 2017 წლის 1 ოქტომბერს წარმოებაში ჩაუშვეს 29-ე სეზონი. ავტორები: მეთ გრეინინგი, ჯეიმს ბრუკსი, სემ საიმონი.

დამოკიდებული ადამიანების მხიარულ კონცეპტ-არტს. მსგავსი ბედნიერი გამომეტყველება ეფინება ტელეეკრანის წინ განმარტოებულ სარა გოლდფარბსაც, კინოფილმიდან „ოცნების რეკვიემი“¹, თუმცა სიმპსონებისგან განსხვავებით, მისი „სინარულის“ მიმიკა, სინამდვილისგან მოწყვეტილი ადამიანის არანორმალურ, დათრგუნვილ მდგომარეობას, ილუზიას გამოხატავს.

ფილმის დასაწყისში, დრამის კვანძის შეკვრის ეპიზოდში, დარენ არონოვსკი დრამატურგიულად განსაზღვრავს ტელევიზორის ფუნქციას, როგორც კონფლიქტის ობიექტის ტელემაყურებელსა (რომლისთვისაც ტელევიზორი მისი ცხოვრების ერთადერთი ნუგეში და სულიერი ღირებულებაა) და ნარკომანს შორის (ვისთვისაც ამ ტელევიზორის ღირებულება განისაზღვრება მხოლოდ მატერიალურად, მისი გირაოს ფასით, ნარკოტიკის შესაძენად რომ სჭირდება).

გამოსახულების ფორმის შრეზე, ეს ეპიზოდი კომპოზიციურად წარმოდგენილია ცალკეულად დაყოფილი კადრებით და ერთ ეკრანზე მათი ერთდროული შეპირისპირებული წარმოდგენით, რითაც კონფლიქტის ობიექტის ღირებულებები საერთო ახალ საზრისში ერთიანდება: ერთი სიამოვნების ჩანაცვლება მეორეთი, ანალოგიური ღირებულება ტელევიზორს ნარკოტიკთან აიგივებს. კეთდება მინიშნება ამ საგნის სიმბოლურ მნიშვნელობაზე – ტელევიზორის როგორც ნარკოტიკული დამოკიდებულების ობიექტზე. ეს მინიშნება შემდგომ ფილმის განვითარებაში სხვადასხვა შინაარსით ივსება და საბოლოოდ აღიქმება ზოგადად თანამედროვე ადამიანის ტრაგედიის, მარტოობისა და ილუზიების სიმბოლოდ.



სურ. 14, 15. სარა გოლდფარბის მიმიკა და შესტი, გამოხატავს ტელე-შოუს მიმართ ღრმა ემოციურ ჩართულობას, რეალურ სინარულს, თუმცა, ამავე დროს, გმირის თვალეში იკითხება სასოწარკვეთა, ქვეცნობიერი განცდა იმისა, რომ ეს ნამდვილად არ ხდება, რომ იგი უყურებს მხოლოდ საკუთარ, გამაფრებულ, აუხდენელ ოცნებას. – ფილმიდან „ოცნების რეკვიემი“, Requiem for a Dream, 2000, მსახ. ელენ ბერსტინი, რეჟ. დარენ არონოვსკი.

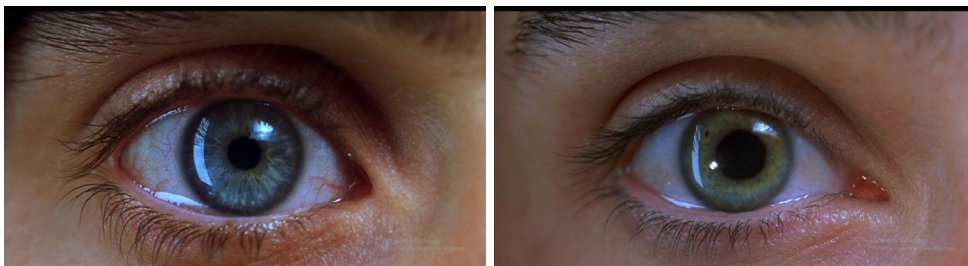
დედა-შვილის კონფლიქტის სცენა ჩაკეტილი კარის ორივე მხარეს, ერთდროულად ეკრანზე ორად გაყოფილი კადრით, სიმეტრიულად გვიჩვენებს ორ პოზიციას, მათ შორის განსხვავებას, გახლეჩილობას, დაპირისპირებას და ასევე აერთიანებს მათ, როგორც ერთი მთლიანი მოვლენის ორ მხარეს. კადრის ამგვარი დანაწევრება ანუ „დაყოფილი ეკრანი“, კინოხელოვნებაში პოლიეკრანულ (რამდენიმე ეკრანზე ერთდროულად მიმდინარე გამოსახულება) და პოლიკადრულ (ერთ ეკრანზე ერთდროულად ერთზე მეტი კადრი) პროექციის ან კომბინირების რთულ ტექნიკურ პროცესს გულისხმობდა. ამიტომ ამ

¹ „ოცნების რეკვიემი“ (Requiem for a Dream), 2000 წ., რეჟ. დარენ არონოვსკი.

გამომსახველობას იშვიათად მიმართავენ: მასშტაბური სანახაობის წარმოსადგენად, როგორც განსაკუთრებულ შტრისს, სპეციალური აქცენტებისთვის, კადრების კომბინირებისთვის, სინქრონიზირებისთვის ან პირიქით, მოვლენის დასაშლელად, ან გასამთლიანებლად.

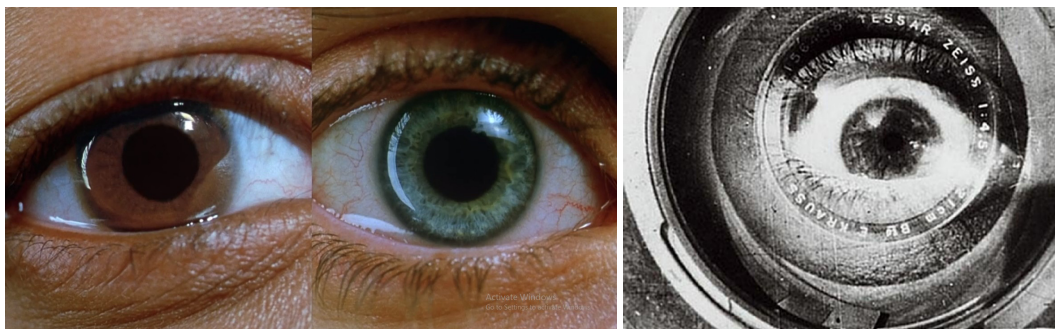
კინოფილმისგან განსხვავებით, სადაც პოლიკადრულობა იშვიათად მხოლოდ განსაკუთრებულ შემთხვევებში გამოიყენებოდა, ტელევიზიისთვის „დაყოფილი ეკრანი“ ჩვეულებრივი ფუნქციონალური გამომსახველობაა. ის სამუშაო პროცესში უშუალოდაა ჩართული როგორც ტელე-მონტაჟის (რამდენიმე გამოსახულებიდან ერთი ყველაზე საჭიროს ამორჩევის ან სულაც, ეკრანზე მათი ერთდროულად ჩვენების) ტექნიკური შესაძლებლობა: ინფორმაციის დროში დასაბუთება, სინქრონის ფაქტი, სხვადასხვა ადგილას მდებარე კამერებიდან მიღებული სიგნალების ერთ კადრში წარმოდგენა; მაგალითად, რეპორტაჟებში სტუდიის სივრცისა და მოვლენის ადგილის დაკავშირება, სპორტულ გადაცემებში საერთო თამაშისა და ცალკეული დეტალის ერთად ჩვენება. ანალოგურ ტელევიზიაში ამ ფუნქციას ტექნიკურად აწარმოებდა „კვადრატორი“ – ერთგვარი ელექტრომომწყობილობა, რომლის დახმარებით ამოსავალი ვიდეოსიგნალები ერთად იკრიბებოდა: რამდენიმე ვიდეოკამერის გამოსახულება ერთდროულად, ერთ მონიტორზე, მაგრამ ცალ-ცალკე დაპატარავებულ კვადრატებში ნაწილდებოდა. დღეს ამ ფუნქციას თანამედროვე ციფრული პროგრამები ასრულებენ, რომელთა დახმარებით კადრების განაწილების და დალაგების შესაძლებლობა განუზომელია, მთავარია, არსებობდეს შესაბამისი იდეა.

„ოცნების რეჟიემში“ კონცეპტად ყალიბდება „დაყოფილი ეკრანის“ დაშლილი, აცენტრული პოსტმოდერნისტული კომპოზიცია, როგორც მხატვრული ფორმის ელემენტი, ტელევიზიის ესთეტიკაზე მინიშნება და სტილის ნიშანი. აქცენტირებული ფრაგმენტით, თხრობაში წარმოქმნილი კოლაჟური ჩართვებით. „დაყოფილი ეკრანი“ ფილმის რიტმული თამაშის წამყვანი ელემენტი ხდება: „რეჟიემშიც“, ისევე როგორც ტელევიზიის ფანატი „სიმპსონების“ შემთხვევაში, აქცენტირებულია თვალები, გაფართოებული გუგა, თუმცა აქ უკვე, როგორც ნარკოდამოკიდებულების ნიშანი. ჰერონის ზემოქმედებით გაყინულ-გაფართოებული თვალი – მოკლე წერტილოვანი კადრებით შედგენილი კოლაჟური თანმიმდევრობა, ფილმის რიტმულად გამეორებად მოტივს წარმოქმნის – ერთგვარ მონტაჟურ ფრაზა-რეფრენს, აჩენს ფორმის მოლოდინის შეგრძნებას: კადრი გამოიყურება როგორც რითმა, რომელიც სრულდება „თეთრი ნისლით“ და გამოსახულების სრული გაქრობით – ეპიზოდის დასასრულის გამომსახველი სტილიზებული პუნქტუაციით, მრავალწერტილით.



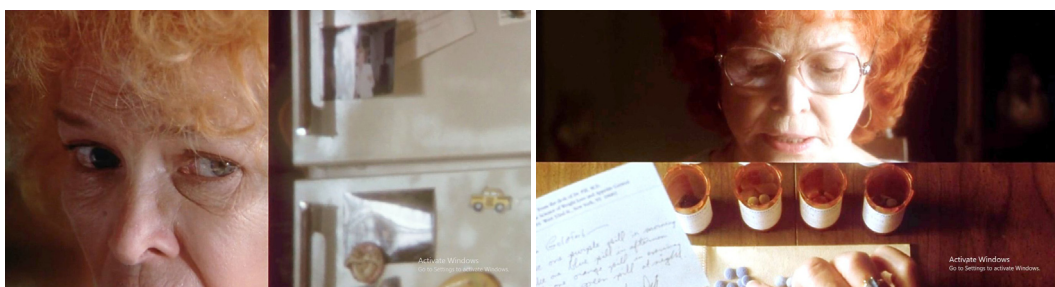
სურ. 16, 17. მარცხნივ ჰაროლდის თვალი, მსახიობი ჯარედ ლეტო;
მარჯვნივ – მერიონის, მსახ. ჯენიფერ კონელი

ფილმის გამოშსახველ, ცვალებადი დინამიკის პოლირიტმულ თხრობაში ჩასმულ, ძალიან აჩქარებულ მონტაჟურ ფრაზებს არონოვსკი სხვადასხვა სიგრძის კინო და ფოტო კადრების თანმიმდევრობით ალაგებს, სწრაფი მონაცვლეობით, წაფენებით, ობიექტივის ფოკუსური მანძილის, რაკურსის თუ კადრების გვერდების ფორმატების შეცვლით. მაგალითად, თანამედროვე ციფრული ფორმატის გვერდების შეფარდებით¹ მთელ ეკრანზე გამოტანილ თვალის ახლო ხედს თანმიმდევრულად ამონტაჟებს გაყოფილი ფორმატის ორ კადრთან, თითქმის ლუმიერის შეფარდების სტანდარტთან². ორად გაყოფილ ეკრანზე, ორი პერსონაჟის თვალის გუგა ერთდროულად ფართოვდება.



სურ. 18. მარცხივ – კადრი ფილმიდან „ოცნების რეკვიემი“; ტაირონის და ჰაროლდის თვალები
 სურ. 19. მარჯვნივ – შედარებულია კადრი ძიგა ვერტოვის ფილმიდან „ადამიანი კინოაპარატით“
 «Человек с киноаппаратом», 1929.

ამ ხერხით ფრაზის დინამიკა, თითქოს ორმაგად ძლიერდება; კადრი დიფერანსულია: ერთი მხრივ, ასოციაციას წარმოქმნის ვერტოვის კადრთან, მოდერნისტულ ექსპრესიასთან და მაშინვე წინააღმდეგობაში მოდის, საპირისპირო არსით: უნიციატივობითა და გათიშულობით.



სურ. 20. მარჯვნივ – ორად გაყოფილი ეკრანის ორი კადრი აქ ემსახურება, „ერთი დროის“ მოვლენის წარმოდგენას, სხარტად, იმავე დროის მონაკვეთში. მშვიერი სარა უყურებს მაცვივარს. საჭირო აღარ ხდება ამ შემთხვევაში ზედმეტი კამერის მოძრაობა და მონტაჟი.
 სურ. 21. მარცხნივ – ეკრანი აქ ჰორიზონტალურად იყოფა ორი კამერით გადაღებულ ორ კადრად – კამერის ერთდროულად სუბიექტურ და ობიექტურ თვალსაზრისად.

¹ დაახლოებითი შეფარდება – 1,85 : 1 - HDTV, HD High-Definition Television.

² დაახლოებით 4:3.

ასევე დროდადრო ეკრანზე საერთო ხედიდან ახლო ხედზე აუჩქარებლად გაივლის და მეოთხე პერსონაჟის, სარა გოლდფარბის განსხვავებული, სასოწარკვეთილი მწერაც, რომელიც მიმართულია საჭმლისაკენ, მაცივრისაკენ, ტელევიზორისაკენ...

ეკრანისაკენ გაპარებული თვალის ახლო-დეტალურ ხედში, რასაკვირველია, განსაკუთრებული არაფერია, არონოვსკი მხოლოდ ახალი დამოკიდებულებით და შინაარსით ავსებს ჯორჯ ა. სმიტის, დიგა ვერტოვის, ლუის ბუნუელის, ალფრედ ხიჩკოკის, რიდლი სკოტის, თუ სხვათა „თვალის“ კადრების გრძელ და გამომსახველ რიგს... აქ, ეკრანის დიდოსტატების თუ საერთოდ კინოს პოსტმოდერნისტული „კვალა“ აღნიშნული – რომელიც ამჯერად ირონიას კი არა, უფრო სარკაზმს გამოხატავს. ნარკომანის **თვალის** საზრისი, რომელმაც თავისი დოზა მიიღო, ეფინება თვალის საზრისს, რომელიც გაფართოებული შეჭყურებს ტელეეკრანს და არონოვსკის „რეჟიემში“ მასმედიაზე დამოკიდებულების, რეკლამაზე დამოკიდებულების, იდეოლოგიაზე დამოკიდებულების, ილუზიებზე დამოკიდებულების სიმბოლო ხდება... ხოლო ტელევიზორი – თავად ნარკოტიკი, რომელიც ადამიანებს ჰალუცინაციაში ამყოფებს. კუთხეში მუდმივად ჩართული უწყინარი საგანი – საკუთარი ბინის კედლებში შემოჭრილ მოძალადე, უცხო სამყაროდ წარმოდგება, ძლიერი ფსიქოლოგიური ზემოქმედების მქონე ჰალუცინოგენად, ჰეროინზე არანაკლებ საშიშ ნარკოტიკად, ილუზიურ რეალობად. უცხო, ჩანერგილი, საკუთარი სურვილების საპირისპირო, მიუღწევადი და აუხდენელი ოცნებებით, რომელიც ნამდვილ ცხოვრებას ენაცლება.

„საოცარი ტეპი ტიბონსის“ სატელევიზო შოუს დამაჰიპნოზებელი მოწოდება: „საკვირველი გარდაქმნა 30 დღეში! შემოგვიერთდით, თავადაც შექმენით საოცრება! გამარჯვებული ჩვენ გვყავს?! გამარჯვებული! მიესალმეთ საოცრებას!“, რომელიც კრონენბერგის მაქსის ვიდეოდრომის შოუში მოხვედრის გადაწყვეტილებას გვასხენებს: „მე ამ შოუსთვის ვარ დაბადებული!“ და ტელევიზიის გავლენის ქვეშ მყოფი, მოჩვენებითი რეალობის აჟიოტაჟში, მრავალათასიან, სრულიად უპერსპექტივო ადამიანის ტრაგედიას უსვამს ხაზს; წარმოაჩენს ეკრანიდან ნაკარნახევ, უცხო და განუხორციელებელ ოცნებებებში, საკუთარ მარტოობაში გამოკეტილი ტელემაყურებლის გამოსავალს – ხელიდან არ გაუშვას, თითქოსდა „სასწაულით“ მიღებული, შოუში მონაწილეობის „შანსი“. აქტიურ ტელემაყურებლად გარდაქმნის მოვლენა მართლაც ცვლის ფილმის გმირის ცხოვრებას. ეს მისი შანსია საზოგადოებაში ადგილის დასამკვიდრებლად; შანსი, მისით შეიღმა იამაყოს, მის უიღბლობაზე თვალი დახუჭონ მეგობრებმა და მეზობლებმა, მრავალათასიანმა ტელემაყურებელმა კი ხმაურით აღიაროს იგი შოუს გამარჯვებულ „საოცრებად“, გაიზიაროს მისი სინარული, ალფრთოვანდეს, მაგრამ ეს არარეალურია, ეს ილუზიაა!

მაცდუნებელი რეკლამები, „შერჩევითი კონკურსები“, „შერჩეულების“ ტელეფონით მიწვევის პროცედურები – სინამდვილეში მხოლოდ ტელევიზიის დამატებითი პოლიტიკაა ბედნიერების მოლოდინის რეჟიმში, რაც შეიძლება მეტი მაყურებელი დააბას ეკრანთან და არავის აინტერესებს, ამ ცრუმოლოდინში რა იმედია; თუ სარას „პასიური ტელემაყურებლობის“ ეტაპზე მოვლენათა საღი ხედვა ტანჯავდა, ახლა იგი საკუთარ ბედნიერებისგან გაბრწყინებულ იერსახეს ირჩევს!



სურ. 22 ა, ბ, გ, დ. წაფენებით გადაღებული სარას „ნეტარების“ სცენა ფილმიდან „ოცნების რეკვიემი“

„რეკვიემში“ სარას პიროვნული მთლიანობა იხლიჩება – მისთვის მიუღებელ უიღბლო რეალურ სარასა და წარმოსახულ ტელეგამოსახულება „საოცნებო სარას“ შორის. არონოვსკი გმირის „ბედნიერი“ სახის ნაკვალევს შენელებულ ტემპში, სხვადასხვა სიმკვეთრის მრავალფერადი ექსპოზიციებით წარმოადგენს და გამომეტყველების მთელ გამას ქმნის. მისი ზრუნვა გარეგნობაზე: წითელი კაბა, რომელიც წონის მომატების გამო ზურგზე აღარ ეკვრება ან დიეტის შემდეგ, როდესაც უკვე გამხდარი - „მასში დაცურავს“, ლაჟღაჟა ფერებით შეღებილი თმა და წითელი გადაბნეული პომადა, მკვეთრი მაკიაჟი... ზედმეტად საზგასმული, გადაჭარბებული – ეს კემპის ესთეტიკაა, შეუსაბამობა, რომელიც აქ რეალობასთან კონფლიქტს აღნიშნავს.



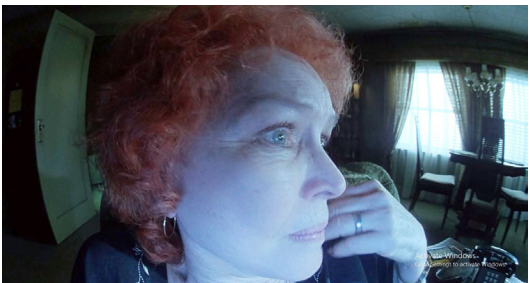
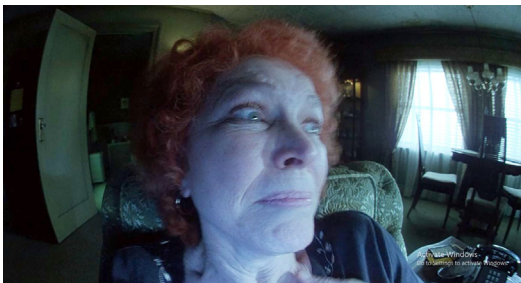
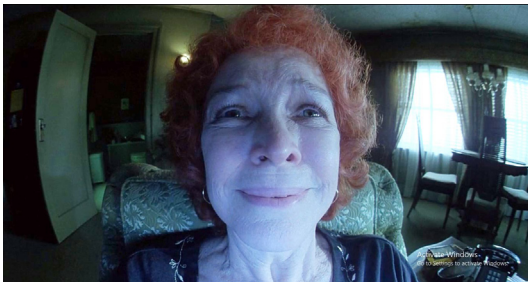
სურ. 23 ა, ბ. კადრი ფილმიდან „ოცნების რეკვიემი“



სურ. 23 გ.დ. კადრი ფილმიდან „ოცნების რეკვიემი“

კრიზისი უფრო მძაფრდება სარას „ტელე-ჰალუცინაციის“ სცენაში. მისთვის უკვე მისი ოცნებაც მიუღებელია, გაუცხოებული „მე“, რომელიც საზარელ იერსახეს იღებს: ვულგარული, მახინჯი, ყალბი, უზნეო, რომელიც მას დასცინის...

ილუზიისა და სინამდვილის შეჯახება ანგრევს და ანაწევრებს რეალობას. ეკრანზე გაცისკროვნებული საკუთარი თავის შემეყრე გმირი კი ნამდვილ რეალობაში სრულიად იკარგება, უფრო და უფრო გროტესკულ გამომეტყველებას იღებს. მან ბევრ რამეზე უნდა თქვას უარი, გაუსაძლისი სურვილებსა და მოთხოვნებილებზე.



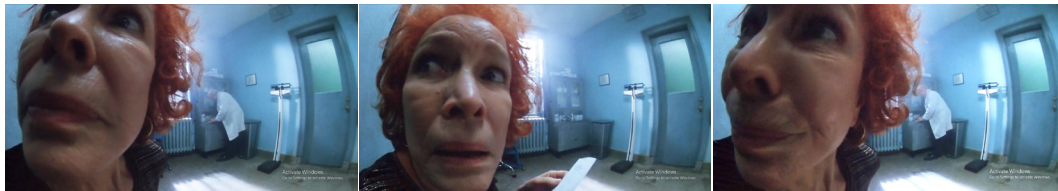
სურ. 24 ა, ბ, გ, დ. კადრი ფილმიდან „ოცნების რეკვიემი“.

სარას ოცნების და რეალობის ერთდროული განცდა:

მარცხნივ – ოცნება, მარჯვნივ – განცდა იმისა, რომ ეს რეალობა არ არის.

მაგრამ ყველაფერზე აღმატებულია გაუსაძლისი სურვილი: გამუდმებით ილუზიური რეალობის მდგომარეობა. მაგრამ არც ნამდვილი რეალობა ეშვება, უცნაური გაორების განცდა, რომელიც დროდადრო მწვავედება და ჰიპერბოლურ, მახინჯ გამოხატულებას იძენს.

გმირის სულიერ მდგომარეობას არონოვსკი ზეფართოკუთხიანი ობიექტივის „თევზის თვალით“ ხატავს, უფრო და უფრო ხაზგასმული და გროტესკული დეფორმაციებით...



სურ. 25 ა, ბ, გ. სარას გროტესკული პორტრეტი. ფსიქიკური მდგომარეობა ოცნების განხორციელების გზაზე. გადაღებულია ზეფართო კუთხიანი ობიექტივით – „თევზის თვალით“.

ასევე, „თევზის თვალის“ ობიექტივით წარმოადგენს არონოვსკი ახალგაზრდების დეფორმირებულ სამყაროსაც, „სუფთა“ ჰერონინის გაზავების და გასაღების მთელ ეპიზოდს, თავიდან ბოლომდე. ერთმანეთზე წაფენილი ძალიან მოკლე კადრებისგან შედგენილი სურეალისტური კლიპი სწრაფი ტემპო-რიტმით ქაოსის, გათიშულობის სიტუაციის შეგრძნებას აღძრავს.



სურ. 26 ა, ბ, გ, დ, ე, ვ, ზ, თ, ი. სუბიექტური კამერით გადაღებული, „თევზის თვალით“ დეფორმირებული რეალობა.

მართალია, მონტაჟის გამომსახველობა კინოხელოვნების კუთვნილებაა, მაგრამ აღნიშნული ეპიზოდის სწრაფი „ჰიპ-ჰოპ“ მონტაჟი (ასევე, ფილმის სხვა ნაწილებში ჩართულ „დაყოფილი ეკრანის მონტაჟთან“ ერთად) დამახასიათებელი ფრაგმენტულობით, მკაფიო რიტმულობით, კოლაჟური მოულოდნელობითა და შეუთავსებლობით, ერთდროულად გულგრილობითა და სიმძაფრით გაჯერებული ეფექტით, ობიექტივის

ლინზებით გამოხატული დეფორმაციებით, უფრო ტელევიზიის პროდუქტს, მუსიკალური კლიპის ესთეტიკას ემსგავსება.

დრამატიზმის ატმოსფეროს არონოვსკი შესაგრძობად წარმოადგენს შედარებით ნაკლებად მკვეთრი, თუმცა ისევ ფართოკუთხიანი ობიექტივის გამოყენებით. გამომსახველი სტილიზებით გარდაქმნის მერიონის იერსახეს, დათრგუნვილ სულიერ სამყაროს, რომელმაც ნარკოტიკის დოზაში სხეული და ოცნება გაცვალა. ასევე სუბიექტური განწყობით „დეფორმირებს“ – იერსახეს უცვლის პატარა სადარბაზოს სივრცეს ოთახის კარიდან ლიფტამდე, რომელსაც სასოწარკვეთილი მერიონი კლინტ მენსენის „რეჟიემის“ ცნობილი საუნდტრეკის თანხლებით გაივლის. ეს შთაბეჭდავი თრეველინგი უცნაურ გაორებულ გრძნობას იწვევს: მერიონის სახის ახლო ხედი ზომაში არ იცვლება, ხოლო უკან საშინელი ოთახის კარი ორ სამ ნაბიჯში ძალიან პაწაწინა ხდება, სულ უფრო შორს იხევს და გავლილ გზას გაწეული, გრძელ დერეფნად აქცევს.



სურ. 27 ა, ბ, გ, დ, ე, ვ. ფართოკუთხიანი ობიექტივით გადაღებული დერეფანი და ლიფტი

არონოვსკის „ოცნების რეჟიემში“ გამომსახველობას და საზრისს იძენს არა მხოლოდ გადაღების ტრადიციული ტექნოლოგიური საშუალებები: თანამედროვე ობიექტივები, უჩვეულო ხედვის კუთხე, მონტაჟი და სხვა., არამედ, როგორც ზემოთ უკვე აღვნიშნეთ, ყველაფერი ერთად, მათი ხაზგასმული მრავალფეროვნება, კოლაჟური სიჭრელე, მათ შორის, კადრის ფორმატიც (გვერდების შეფარდება), რომელიც დროდადრო იცვლება, ხან იყოფა, ხან ერთდება. განსაკუთრებულ შთაბეჭდილებას ახდენს, ერთგვარი „გახლეჩილი კადრი“ – კადრის შიდა რიტმული აცდენა, დროში დანაწევრებული წინა და უკანა პლანები, დაპირისპირებებით, სიმბოლური და რეალური შრეებით, რომლებიც ერთ დროში და სხვადასხვა ტემპში მიმდინარეობს: როდესაც, მაგალითად, წინა პლანზე გისოსებს მიღმა, ტაირონი თითქოს ერთი რეალური დროის მცირე მონაკვეთშია, ჩვეულებრივ ტემპში მოძრაობს, ატრიალებს თავს, ხოლო მის უკან, ჩრდილების სწრაფად ცვალებადი ფონი აცდენილ ტემპში, ჩაწერილი ხმის ძალიან აჩქარებული თანხლებით „ჟივივით“ მიჰქრის და სხვა დროის სვლას აღნიშნავს, გაუცხოებულ რელობას ტაირონის შეჩერებული სამყაროს მიმართ. მაშინ როდესაც, რეალისტურად მოცემული ტაირონი, პირიქით, სიმბოლურ შრეზე ინაცვლებს... ხოლო თავად კადრი მეტაფორული საზრისით იტვირთება.



სურ. 28 ა, ბ, გ. წინა პლანზე გმირი ჩვეულებრივ, შენელებულ ტემპში მოძრაობს, ხოლო უკან „ჟიჟიჟია“ ჩრდილების ფონი ძალიან სწრაფად იცვლება. ჩრდილის მსგავსად გაუცხოებული რეალური დროის სვლა და გმირის უცვლელი მდგომარეობა.

ორი პლანის ტემპო-რიტმული განხეთქილება თუ კონცეპტუალური ურთიერთმიმართება სარას ქუჩის სცენაში კიდევ უფრო აშკარაა. მით უმეტეს, რომ ამ კულმინაციურ ეპიზოდში ექსპრესიულად ხაზგასმულია კადრის ყველა გამომსახველობითი ელემენტი: დომინანტური ფერი – სარას წითელი კაბა კომპოზიციის ცენტრში, გზის ორივე მხარეს აქეთ-იქით მიხვეტილი თოვლის ზოლი კადრის ჩარჩოს ვიზუალურად, ირიბად, რომბისებურად ჭრის, თითქოს ზამთრის იმ შემხვედრი სუსხიანი ქარისგან გადაიღრიცნენ და რომლის წინააღმდეგობის დაძლევა უწყვეტ გამალებით წინ მიმავალ ფსიქიკურად აშლილ სარას... მოძრაობის მიმართულება – დიაგონალზე ირიბი გადაკვეთით მარჯვნიდან მარცხნივ და ამ ხაზის საპირისპიროდ მიმართული ამწეთი გადაღებული რაკურსი – ზემოდან და წინიდან დახრილი კუთხით... ხმოვანი რიგი – კლინტ მენსელის ძლიერად აჟღერებული „რექვიემი“, რომელიც აქ სარას მოძრაობის რიტმს უსვამს ხაზს და ამიტომ კონფლიქტურია ორმაგი ექსპოზიციით წაფენილი აჩრდილების ნორმალური ტემპის მიმართ.



სურ. 29 ა, ბ, გ. ზამთარი. ქუჩის სცენა

ტელემაუწყებლობა, ტელევიზორი და სატელევიზო გამოსახულება უშუალოდ არიან ჩართული ფილმის თხრობაში, სიტუაციის შეფასებაში. სხვადასხვა გამომხატველობად და საზრისად ყალიბდებიან. ფილმი 2000 წელსაა გადაღებული, სავარაუდოდ, 80-იან წლებზე, თუმცა სარას ტელევიზორი სამოცდაათიანი წლებისას ჰგავს, ანალოგური სიგნალითა და ანტენით.



სურ. 30. კადრი ფილმიდან „ოცნების რექვიემი“, (Requiem for a Dream) 2000, რეჟ. დარენ არონოვსკი.



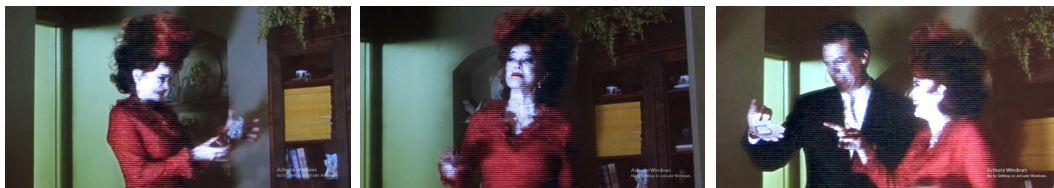
სურ. 31. მარცხნივ „საოცარი ტეპი“, მარჯვნივ – სარა ტელევიზორის ანტენას ასწორებს, ანალოგური სიგნალის მისაღებად.

ასეთი ტელევიზორები სიგნალის მისაღებად წამდაუწუმ საჭიროებდნენ ანტენის გასწორებას, რადგან ანალოგური სიგნალის მიღების ხარისხი სხვადასხვა წვრილმან ფაქტორებზეა დამოკიდებული, ანტენის სიძლიერეზე, სწორად მიმართვაზე, ამინდის ცვალებადობაზე. გარდა ამისა, არსებობდა ანალოგური ტელევიზიის რამდენიმე სტანდარტული სისტემა: NTSC, SECAM, PAL, PAL-SECAM... მეტ-ნაკლებად ერთმანეთზე უკეთესი და მეტ-ნაკლები ხარვეზებით. გამოსახულება ეკრანზე ე.წ. ველებად (Field) ანუ ნახევარკადრებად იყოფა. ეს არის სწორედ გამოსახულების ერთის მონაცვლეობით განლაგებული ხაზების შემადგენლობა, რომელიც მეორე, მასთან მონაცვლე ნახევარკადრთან ერთად წყვილში, ერთ სატელევიზიო კადრს შეადგენს. NTSC სტანდარტი წამში 60 ნახევარკადრის სკანირებას იძლევა, PAL – 48 ნახევარკადრის. ნახევარკადრები და კადრები სკანირებული ხაზებით ეწყობა, რომელთა რაოდენობა ტელე-მაუწყებლობის სტანდარტებს შორის, 405-819 ხაზებს შორის მერყეობს. რაც მეტია ხაზების რაოდენობა, მით მეტია გამოსახულების სიმკვეთრეც, მაგრამ აღნიშნული სტანდარტი ყველასთვის ერთნაირად ხელმისაწვდომი არ იყო. პროგრამების გაცვლის შესაძლებლობის გასაზრდელად, მოხდა შეთანხმება, რომ ხაზები საშუალო რაოდენობაზე დაეყვანათ. შედეგად დარჩა სტანდარტი 525 ან 625 ხაზი. დღევანდელ ციფრულ ტექნოლოგიასთან შედარებით, ეს ძალიან მწირია. რაც მუდმივად შეიმჩნევა ე.წ. „თოვლით“ – ციმციმით, არეული მოძრავი ხაზებით.

თუ დღეს არსებულ ანალოგურ და ციფრულ ტექნოლოგიების შესაძლებლობებს შევადარებთ, დავინახავთ მნიშვნელოვან განსხვავებას:

SDTV ანალოგურის სტანდარტი – 480-486-ია; ხმა-სტერეო, ხოლო მაქსიმალური დაშვება 720 X 486; SDTV ციფრული სტანდარტი 1080-ია; ხმა-მოცულობითი, მაქსიმალური დაშვება კი 1920 X 1080.

ციფრული ბევრად აღემატება ანალოგურ სტანდარტის დაშვებას. ამგვარად, ჩვენთვის კარგად ნაცნობი ანალოგური ტელეგამოსახულების არასრულყოფილება, ციმციმი, მოძრავი და ერთის გამოტოვებით ერთმანეთისგან დაშორებული ხაზების სიგნალის ხარვეზი – არანოვსკის „ოცნების რექვიემში“ მხატვრულ გამომსახველობად ყალიბდება, როგორც გულგრილობის, სიყალბის, ილუზიისა და „დამოკიდებულების“ სახე-ხატები. ეს ჰალუცინაცია ტელევიზორიდან პირდაპირ თავის ზოლებიანად, ციმციმით და არასწორად დაწყობილი ფერებით გადმოდის ფსიქიკურად აშლილი სარას ოთახში და რეალობას არარეალურით ანაცვლებს.



სურ. 32 ა, ბ, გ. სარას ტელე-ჰალუცინაცია

ამგვარად, დარენ არონოვსკის „ოცნების რეჟივში“ ტელეტექნოლოგია კინოხელოვნების გამომსახველობა და სამეტყველო ენაა. კინო ტელევიზიას გადაურჩა. დღეს უკვე ციფრული ტექნოლოგიის ეპოქაა, სენსაციური და არასრულყოფილი ანალოგური სიგნალი ჩვენთვის აღარ არსებობს. მაგრამ ჯერ ისევ გვახსოვს კითხვა – აქვს თუ არა კინოს მომავალი? და ტელევიზიას? ხარისხიან ციფრულ ტექნოლოგიაზე უარს ვერც ერთი მათგანი ვერ ამბობს. რასაკვირველია, დადებითი და უარყოფითი ყველაფერში მოიძებნება... ტელევიზიამაც და კინემატოგრაფმაც „გზა უნდა განაგრძონ“, როგორც ეს ჟან-ლუკ გოდარმა აღნიშნა ვიმ ვენდერსის დოკუმენტურ ფილმში (ოთახი 666); მაგრამ მათ არ უნდა დაკარგონ მთავარი, საკუთარი არსობრიობა, რათა აფეთქებული პროგრესის ბრწყინვალეობაში გადარჩნენ: კინომ (და, ასევე, ტვ-მ) „უნდა იაროს წინ, თორემ მოკვდება. სწორედაც! აუცილებლად უნდა იარო წინ, ეს ნორმალურია“.

პიქსელები და ვირუსები

სატელევიზიო სტანდარტის ტექნიკური ხარვეზი, მოძრავი „ველები“, მაგრამ უკვე ციფრულ პიქსელებთან ერთად, გაბრიელე სალვატორესის „რეჟივში“ სამი წლით ადრე გადაღებულ „ნირვანაში“¹ თამაშდება და გამომსახველობად ყალიბდება. ფილმში, რომელიც ეკრანებზე 1997 წელს გამოვიდა, წარმოდგენილია „ახლო მომავალი“ – ჩვენთვის უკვე წარსულში დარჩენილი 2005 წელი, ახალი ტექნოლოგიების გარემოში არსებული ადამიანი და მის მიერ შექმნილი ვირტუალური სამყარო, რომელიც, ერთი შეხედვით, ადამიანური სამყაროს ანალოგიურია.

გაბრიელე სალვატორესის რეალობის შესახებ თხრობა, შეიძლება ითქვას, არისტოტელესეულ „სამი ერთიანობის“ კლასიკურ მოდელში თავსდება: ადგილის, დროისა და მოქმედების ერთიანობის კანონიკურ პრინციპში, თუმცა ამავე დროს, „დაჭრის“, „დანაკუწების“, ე. წ. „ქათ-აფის“ (Cut-up method) მეთოდის მსგავსიც, რომელიც 1920-იან წლებში ავანგარდისტმა ტრისტან ცარამ მოიფიქრა და რომელმაც მოგვიანებით პოსტმოდერნიზმის ეპოქაში განსაკუთრებული ყურადღება დაიმსახურა, როგორც ტექსტის დეკონსტრუირების ნაცადმა, ეფექტურმა საშუალებამ. უილიამ ბეროუზი ამ პოპულარული ტექნიკის პრინციპს, შემდეგი თანმიმდევრობით ალაგებდა: ახალი ტექსტის შესაქმნელად საჭირო იყო ბეჭდური გვერდი და აუცილებლად მისი შეყვარება, შემდეგ კი სიგრძე-სიგანეზე დაჭრა, შემდეგ, დაჭრილი ნაკუწების ერთმანეთში არევა²...

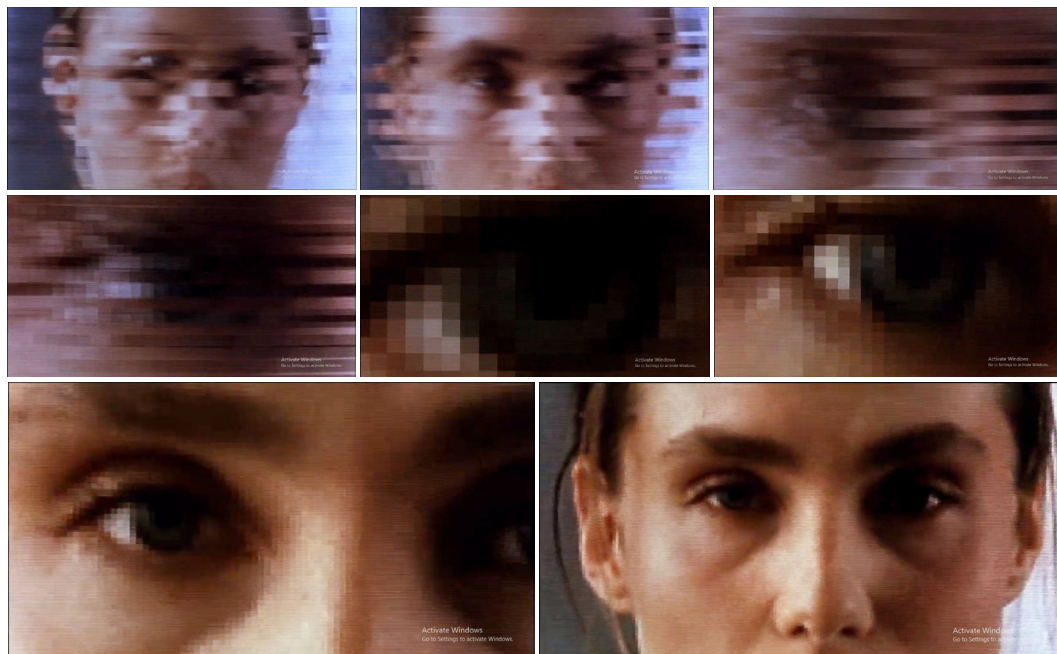
ამ ფორმალური ტექნიკით და უფრო კი შინაარსობრივად, რეალობაში არეული ვირტუალური რეალობით გაბრიელე სალვატორესი „დეკონსტრუირებს“ და ირონიზირებს კლასიკის კანონებს და ახალი ხელოვნების განსხვავებულ, უჩვეულო, მოთამაშე სტრუქტურად გარდაქმნის.

¹ „ნირვანა“ 1997 წ., რეჟ. გაბრიელე სალვატორესი.

² უილიამ ბეროუზი, „ბრიენ გაისინის დანაკუწების მეთოდი“, William S. Burroughs. The Cut-up Method of Brion Gysin; <http://poivs.tsput.ru/ru/Math/ProbabilityAndStatistics/Randomness/CuttingMethod>

„ხვალ შობაა. მე მიჭირს დაჯერება, რომ ყველაფერი ორი დღის წინ დაიწყო...“ – ეს მთავარი გმირის, პროგრამისტი ჯიმის პირველი ფრაზაა ფილმში. კონცეპტი „შობა“, ასე ნაცნობი, ახლობელი, პირდაპირ ჩვენი ცხოვრებიდან აღებული, ნამდვილი კლასიკური მოტივი... თუმცა, რომელიც ჯერ არ დამდგარა, ჯერ არ არსებობს. მეორე მხრივ, წარსული დრო, სულ ახლახან მომხდარი ამბავი, მაგრამ უკვე „მოგონება“, ჩავლილი, გამქრალი რეალობაა. ესეც კლასიკურ თხრობაში დაშვებული ხერხია, მაგრამ უკან დარჩენილ მომავალსა და წინ მიმავალ ვირტუალურ წარსულს, ერთმანეთში არეულ და არარსებულ დროში შევყავართ...

ფაბულაც ასევე კლასიკური სქემით იწყება: ე. წ. თავდაპირველი სიტუაციის წონასწორობის დარღვევის მოტივით, როდესაც „ოჯახის წევრი სახლიდან მიდის...“¹ აქ, კომპიუტერის ეკრანიდან მიდის და იკარგება პროგრამისტის ვირტუალური ცოლი. იგი, შეიძლება ითქვას, იდეალურია და აკმაყოფილებს კლასიკური ესთეტიკის მოთხოვნას მშვენიერებაზე, მაგრამ ვიდრე მისი სახე ეკრანზე გამოიკვეთება, ჩვენ მხოლოდ მის დაუწყობელ ტელე-ველებსა და ციფრული პიქსელების Cut-up ტექნიკით დანაწევრებულ ფრაგმენტებსა და დამახინჯებულ-გაფართოებულ წვრილ დეტალებს ვხედავთ:



სურ. 33 ა, ბ, გ, დ, ე, ვ, ზ, თ, ი. კადრი გაბრიელე სალვატორესის ფილმიდან „ნირვანა“ 1997 წ. პროგრამისტი ჯიმის მიერ სხვადასხვა ანალოგური სიგნალის სტანდარტებითა და ციფრული პიქსელებით შექმნილი ვირტუალური ლიზი. მსახიობი ემანუელ სენე.

საწყის კადრში: კამერის სწრაფი მიახლოება სახის ახლო ხედიდან თვალის ზეახლო პიქსელური უჯრედების გადიდებად; ფირის წინ და უკან სწრაფად გადახვევის პროცესში

¹ პროპი ვ. ი., „ჯადოსნური ზღაპრის მორფოლოგია“, Пропп В.Я., Морфология волшебной сказки, М., Лабиринт, 2001 г.

წარმოქმნილი გაურკვეველი გამოსახულებით, ჰორიზონალურ ზოლებად „აცანცარებული“ სატელევიზიო „ნახევარკადრები“, ხარვეზებითა და დამახინჯებებით, გამოსახულების გაქრობამდე და, პირიქით, ყურისთვის ძალიან უსიამოვნო წრიბინა, ტექნიკური ხმით თანმიმდევრულადაა წამოდგენილი ვიდეოსიგნალების, სეკამების, პალ-სეკამებისა თუ სხვა სისტემების ტექნიკური ნაკლი, ტელე-ვიდეო გამოსახულების არასრულფასოვნება. კადრები დაშლილია მონაცვლეობით ჩაწყობილ ჰორიზონტალურ ზოლებად, დიდ ჭადრაკულად განლაგებულ „დაყოფილი ეკრანის“ კვადრატულ პიქსელებად, უფრო ფართო და უფრო წვრილ პიქსელებად. იმდენად **გა-შლილ** პიქსელებად, რომ გამოსახულება **წა-შლილად** გამოიყურება და აზრს კარგავს (გაფართოებულ – წაშლილი პიქსელი, რასაკვირველია, ალუზიაა ანტონიონის „ბლოუპაზე“). ბაცი და მუქი კვადრატების უაზრო ფრაგმენტი თანდათან სახედ ყალიბდება და ფრაგმენტი თანდათან სახედ ყალიბდება და პროგრამისტი ჯიმის მიერ სხვადასხვა ანალოგური სიგნალის ხაზების სკანირებითა და პიქსელებით შექმნილი ვირტუალური ლიზი, ბოლოს და ბოლოს, იღებს სიმკვეთრეს.¹

ლიზას გარკვეული გამოსახულების მიღების შემდეგ, ხმოვანი სიგნალიც მკაფიო და გასაგები ხდება, ხოლო პირველი სიტყვები – ეს არის საკუთარი არსობრიობის, რეალობაში საკუთარი ადგილის, საკუთარი ფუნქციის მისამართით დასმული კითხვა, მთავარი კითხვა: „რას ვაკეთებ მე აქ? საკითხავი აი, ეს არის ჯიმი. რატომ არის ლიზა აქ, და არა სადმე კიდევ სხვაგან? იმიტომ რომ ლიზას სჭირდება ჯიმი. ხოლო ჯიმის – ლიზა. სიყვარული ყველა საჭიროებასა და დამოკიდებულებაზე მაღლაა. სიყვარული – ეს სიყვარულია და მორჩა. მეტი არაფერი ექებო... ჩვენ ხომ ჯერ კიდევ გვიყვარს ერთმანეთი, ჯიმი? რას აკეთებს ლიზა აქ?“

სულ ეს არის. აქედან, სავარაუდოდ, იგივე ტექსტი იწყება, მაგრამ ამ მოკლე შეტყობინებაში დატეული „ყოფიერების“ მიზეზებზე ფილოსოფიური „ჩაფიქრება“ – რას ვაკეთებ? რატომ?.. – დიდი ხნის წინ დავიწყებული ადამიანის მიერ, სალვატორესის „ნირვანაში“ – ყოვლისშემძუსვრელი ვირუსის სახეობად წარმოდგება. სწორედ ამ მელანქოლიურმა ვირუსმა დარია ხელი პერსონაჟებს ახალი დაანონსებული თამაშიდან, სახელწოდებით – „ნირვანა“, რომელიც ჯიმიმ „ოკასამა სტარის“² კორპორაციას სასწრაფოდ, დათქმულ ვადაში, საშობაოდ უნდა ჩააბაროს. მაგრამ თავადაც დანაღვლიანებული პროგრამისტი, სრულიად ველარ მართავს თავისივე შექმნილ სიტუაციას, მის კომპიუტერში ვირუსია...

ტექნოლოგია ვითარდება, მაგრამ ვითარდება ტექნიკური ხარვეზიც. ეს ახალი გაუგებარი ვირუსი ახალი უბედურებაა, რომელთანაც ვერაფერს გააწყობ, რომელთანაც ყოველთვის მარცხდება. ისეთივე „შავი ჭირი“, როგორც ლარს ფონ ტრიერის ათი წლის წინანდელ „ეპიდემიაში“³, სადაც კომპიუტერის დავირუსება არა მხოლოდ იმით ამოიწურება, რომ ფილმის გმირებს წინა დღეს დაწერილი სცენარი უკვალოდ უქრებათ (ისე რომ საკუთარ ცნობიერებაშიც არ რჩებათ ხსოვნის რაიმე ნამცეცი. საერთოდ რა ხდებოდა, რაზე იყო) და სასწრაფოდ ახალი სცენარის თავიდან დაწერა უწყვეტ პირდაპირ

¹ 90-იანი წლების შემდეგ, ციფრული ტექნიკა დაიხვეწა, გამოსახულება დღეს იმდენად მკაფიო და გადატკეცილია, რომ რეჟისორები მხატვრული სახის შესაქმნელად მარცვლიანობას და სხვადასხვა სპეც-ეფექტებს ამატებენ, რათა გამოსახულებამ გამორჩეული „ბუნებრივად არასრულყოფილი“ გამომსახველობა დაიბრუნოს.

² 太子様 – იაპ. ოკასამა – ბავშვი, stary – ინგლ. ვარსკვლავური, მთლიანობაში „ვარსკვლავებიჭუნა“.

³ ეპიდემია, Epidemic 1987 წ., რეჟ. ლარს ფონ ტრიერი.

პროდუსერისაკენ გზაზე მიმავალ მანქანაში, ამ დროისთვის ჯერ კიდევ შემორჩენილ, არ გადაგდებულ საბეჭდ მანქანაზე; შემშუსვრელი ვირუსი „შავი ჭირი“ ნამდვილ ცოცხალ რეალობაშიც ფართოვდება და შეუქცევადი, გლობალური უბედურების დასაწყისი ხდება. თუმცა ოთხმოციანი წლების „კომპიუტერულ შოკთან“ შედარებით, ოთხმოცდაათიანი წლების პროგრამისტსა და მის მიერ შექმნილი კომპიუტერული თამაშის დავირუსებულ პერსონაჟებს შორის არსებული სიტუაცია, რეალობის პრობლემები და ნირვანას ფილოსოფია¹ – ყველაფერი მსუბუქი, სასაცილო და არარეალურია.

გაბრიელ სალვატორესს კინომაყურებელი, ირონიული ექსპოზიციით, პირველივე კადრიდან შეჰყავს ვირტუალური კანონზომიერებებისა და ეფექტების ახალ სამეცნიერო-ტექნიკურ რეალობაში, ჯერ კიდევ თვალშისაცემად არასრულყოფილში, არაცოცხალში, მარტივი, მკაცრად განსაზღვრული ფუნქციონალობის, შესაძლებლობებისა და მოქმედებების არეალით, რომელთა გამართული მუშაობა დამოკიდებულია მოუხერხებელ, სასაცილო თვითნაკეთ ხელსაწყოებზე.



სურ. 34 ა, ბ. კადრი გაბრიელ სალვატორესის ფილმიდან „ნირვანა“. მარცხნივ – ჯოისტიკს ფერად ინპლანტანტებს უნერვავენ (მსახიობი სერჯიო რუბინი); მარჯვნივ – პროგრამისტი ჯიმი (კრისტოფერ ლამბერტი) და ნაიმა (კლაუდია როკა).

სალვატორესის კიბერ-პანკური გარემო განსხვავდება ამ ჟანრისთვის დამახასიათებელი პოსტაპოკალიპტური დანგრეული სივრცეებისგან. განუკითხაობის ატმოსფეროს დატვირთვას ფილმში თავისთავზე იღებს ღამის მარაქში (ოდესღაც მაროკოს ისტორიული დედაქალაქი, განთქმული თავისი უდიდესი ჭრელი ხმაურიანი ბაზრითა და „აკრობატებით, მკითხავებით, წყლის გამყიდველებით, მოცეკვავეებითა და მუსიკოსებით. [სადაც] ღამით იხსნება კვების ობიექტები, და მოედანი ღია ცის ქვეშ მდებარე უდიდეს რესტორნად იქცევა...“²). მარაქში იმ ადგილის სახე-ხატია, სადაც ყველაფერი ერთად არის, მჭიდროდ, როგორც ხარახურით გამოვსებულ ძველ სკივრში, რომელშიც ამავე დროს ყველაფერი მოძრაობს, ადგილს ინაცვლებს. ან უფრო ზუსტად, როგორც სხვადასხვა ინფორმაციით გამოვსებული ასევე ძველი, გაფუჭებული კომპიუტერების მეხსიერებებითა და ნაწილებით შეკეთებულ-გადაკეთებულ-გადმოკეთებულ არეულ-დარეულ ძველ კომპიუტერში. ეს ის ადგილია, სადაც არავინ არავის იცნობს და ყველა ყველას იცნობს, სადაც ყველამ ყველაფერი იცის, მაგრამ არავინ არაფერს ამბობს, სადაც ყველაფერი დაშვებულია, მხოლოდ არაკანონიერად! თავისუფალი ხარ, მაგრამ თუ ამგვარი თავისუფლების

¹ ნირვანა, Nirvāna – მდგომარეობა, აბსოლუტური სულიერი მიღწევა, რომელიც არღვევს კარმულ დამოკიდებულებებს.

² მარაქში (ბერბერ. Murakush), <https://ka.wikipedia.org/wiki>

გამოყენება მოახერხე! აქ შეიძლება დაკარგო თუნდაც გვერდით მყოფი ყველაზე მაღალი ადამიანი და მას ვერასდროს ვეღარ მიაგნო. სწორედ მარაქეშში – უფრო ზუსტად კი ლავირუსებული კომპიუტერის ვირტუალურ მარაქეშში მიემგზავრება პროგრამისტი ჯიმი თავისი ვირტუალური სიყვარულის – ლიზის მოსაძინებლად და კიდევ უარესი – დაბრმავებული ჯოისტიკის დახმარების, მეგზურობის იმედად.

ფილმში ვირტუალური არსებობის საზრისი, როგორც თამაშის პროგრამის თემა და პრინციპი, შესაბამისი პირობითობით ერგება და „კარგად“ ხსნის ბუდისტურ თვალსაზრისს ილუზორულ არსებობაზე. ირონიულად განსაზღვრავს „ნირვანაში“ წარმოდგენილ „სამსარას“¹ მოდელის მსგავს რეალობას – კარმულად განპირობებულს ხელახლა დაბადებითა და სიკვდილის წრებრუნვით, რომლისგანაც გაბრიელ სალვატორესის ფილმის გმირები მუდმივად თავის დაღწევას ცდილობენ, უაზრო არსობრიობის დაძლევის (განსაკუთრებით, ეს ეხება ვირტუალური თამაშის მთავარ პერსონაჟს – სოლოს, რომელიც იმისთვისაა შექმნილი, რომ მოკლან; რომელსაც ყოველ წამს „კლავენ“ და რომელსაც, მუდამ თამაშის იმავე დონიდან უწევს თავიდან ხანმოკლე „სიცოცხლის“ გამეორება), რაც ნირვანას მსოფლალქმის ატმოსფეროში საბოლოოდ, არსებული რეალობის საზრისის სიღრმეს იძენს.



სურ. 35 ა, ბ. კადრი ფილმიდან „ნირვანა“

როგორც უკვე ვახსენეთ, თამაშის სახელია „ნირვანა“ და ამ რეალობის გმირებიც, ბუნებრივია, ნირვანას ფილოსოფიით ვირუსდებიან. ისინი იწყებენ საკუთარი ვიწრო სამყაროს გაცნობიერებას და შედეგად უჩნდებათ არსებობის ამაოებისა და ილუზორულობის შეგრძნება, აბსურდული სიკვდილის, რომელიც მათი ხვედრია და რომ სიცოცხლისთვის მოცემული დრო არაფრისთვის არ არის საკმარისი. მტკივნეული განცდებითაა სავსე, მით უმეტეს, რომ რეინკარნაციის კანონზომიერების შედეგად, ისევ მაინც არსებობენ და ტანჯვას დასასრული არ უჩანს... განსაკუთრებით იტანჯება სოლო. იგი იმდენჯერ მოკლეს, რომ უკვე აცნობიერებს გამეორებად რეალობებს, იცის, თუ როდის მოკლავენ და ამჩნევს ახალ წრებრუნვაში გადასვლის მომენტს *deja-vu*-ს... ხვდება, რომ საკუთარ სამყაროს თავად ვერ განაგებს, რომ სადღაც კიდევ ვიღაცაა, რომელიც მართავს, მისით თამაშობს. იგი ცდილობს არსებობის წესების დარღვევას და აცხადებს: „**მე აღარ ვთამაშობ.**“ მისმინე, მე ვიცი, შენ რაც გინდა. შენ გინდა მაგ რაღაცადან გაისროლო, რომ ისევ დაინახო, როგორ მოკვდები.

- ზუსტად! საიდან იცი?
- ეს ყველაფერი უკვე იყო“.

¹ სამსარა, Samsara – ბუდისტური ცნება აღნიშნავს – დაბადების, ცხოვრების და სიკვდილის უწყვეტ და განმეორებად ნაკადს, რეინკარნაციას.



სურ. 36 ა, ბ. მსახიობი დიეგო აბატანტუნო. „სოლომ შესანიშნავად იცოდა, რომ იქიდან ვერსად გაიქცეოდა... რომ იგი არ არსებობს. იგი მიყურებდა თავისი სამყაროდან. რეალობას არ შეუძლია ასეთი მზერის ატანა. მხოლოდ გონება ამას ვერ ჩაწვდება“. ტექსტი ფილმიდან „ნირვანა“.

თავის ყოფიერებაში დაეჭვებული სოლო მისი შემქმნელი პროგრამისტის ყოფიერებასაც ეჭვით უყურებს: „შენ ფიქრობ, რომ ნამდვილი ცხოვრება გაქვს? მიმოიხედე გარშემო. რასაკვირველია, შენ ბევრი ლამაზი ნივთი გაქვს, კარგი სახლი, მაგრამ თუ ეს ყველაფერი, რასაც შენ უყურებ, არ არსებობს? თუ ყველაფერი ისეა, როგორც აქ? თუ შენ ისეთივე ხარ, როგორც მე?! ერთადერთი, რაც მე არ შემიძლია გვაკეთო, ეს არის, აღარ ვითამაშო. შენ ეს შეგიძლია. აღარ ითამაშო ჯიმი და თავისუფალი გახდები“. სასოწარკვეთილი სოლო თამაშის ეპიზოდის სივრციდან – კომპიუტერის მონიტორის ეკრანიდან მიმართავს თავის შემქმნელ პროგრამისტს, „ადამიანს, ფილმის პერსონაჟს“ სხვა პირობით სამყაროში მყოფს, რომლის სავარაუდო ეკრანული ადგილი სიმბოლოურად „დარბაზში მჯომი კინომაყურებლის“ ადგილს ემთხვევა. ეს – ამგვარი სუბიექტური კამერით შექმნილი რიტმი: ეკრანიდან ეკრანის გავლით მაყურებელამდე – სულ უფრო ნაკლები და ნაკლები პირობითობით, უშუალო და დამაჯერებელ ზემოქმედებას ახდენს, ადამიანურებს ანიმაციურ გამოსახულებას და ამ ხერხით, მაყურებელი კომპიუტერული ანდროიდებისა და რობოტების სიმბოლიკას საკუთარ თავთან აიგივებს, ჩაკეტილ თამაშის მსგავს რეალობას ახსენებს, არსებობის არჩევანის უქონლობას. იგი იწყებს თავის აღქმას არა თავისუფალ და გონიერ პიროვნებად, არამედ თამაშის უაზრო პერსონაჟად, რომელიც მუდმივად ერთსა და იმავეს იმეორებს და თავისი საშიში გარემოდან ვერ გადის. მხოლოდ თამაშის სხვა დონეზე თუ მოახერხებს გადასვლას, სადაც ახალი პრობლემები ატყდება სოლოს მსგავსად, რომელსაც მაფიისგან თავდაღწეულს, შემდეგ დონეზე, სხეულის ორგანოებზე მონადირეების მოგერიება უწევს.

როგორც ვთქვით, აქ ვირტუალური სამყარო, ერთი შეხედვით, ადამიანური სამყაროს ანალოგიურია. ადამიანები „იჩიპებიან“, ვირტუალური სამყაროს ქმნილებები კი ადამიანურ თვისებებს იძენენ. სწორედ ამ ორი რეალობის მსგავსება-განსხვავებას ეფუძნება გაბრიელ სალვატორესის „ნირვანას“ ირონია. „ოკასამა სტარის“ პროგრამისტის სივრცე ისევე შეზღუდულია, როგორც მის მიერ შექმნილი თამაშის პერსონაჟებისა: მან დათქმულ დროს უნდა მოახდინოს რეაგირება რამდენიმე მარტივ მოქმედებაზე: მიირთვას უკვე გამზადებული ვახშამი, მიიღოს აბაზანა, უყუროს ტელევიზორს და იმუშაოს თავის ვირტუალურ თამაშზე, ითამაშოს, მისი საზრუნავი სხვა არაფერია. მათზე მის მაგივრად რობოტი ფიქრობს, რომელიც გამუდმებით უთვალთვალებს და ახსენებს, თუ სწორედ ამ მომენტისთვის რა უნდა აკეთოს. რობოტი ასევე რედაქტირებას უკეთებს მის ფაქტობრივ

მოქმედებას და იმასაც კარნახობს, მის ქცევაში სად რა შეცდომა იქნა დაშვებული. (ეს მოტივი „შეცდომა“, პროგრამაზე დამოკიდებულება, მახვილგონივრულად გაიაზრა შემდეგ „ეკზისტენციაში“¹ დ. კრონენბერგმა, როგორც ახალი რეალობის მოტივი – კომპიუტერული ტექნოლოგიის ხარვეზზე დამოკიდებული ადამიანის ცხოვრების დაბრკოლება, შეჩერება – „გაშეშების“, „გაყინული“ მდგომარეობის სიმპტომი; სადაც არასწორი ანუ იმპროვიზებული დიალოგი ან უბრალოდ ტექსტის გაფართოება – გადატვირთვა იწვევს თამაშის, ერთი შეხედვით, „ცოცხალი“ პერსონაჟის „დაკიდებას“², როგორც ვთქვით, სიტუაციის შეჩერებას მომენტალურ პოზაში).

ამგვარად, ტექნოლოგიები ვითარდება, ტექნიკური პროგრესი ელვის სისწრაფით წინ მიდის, თუმცა პროგრესი და ტექნიკის მიღწევა საქმეს ვერ შევლის. პირიქით, პრობლემების დამატებით დონეებს აჩენს, კიდევ უფრო რთულად დასაძლევს. ადამიანი იხლართება ამ მიღწევებში, სულ უფრო მეტად უცხოვდება და ცარიელი ხდება მისი სამყარო; მისი ქმედება მოკლებულია მიზანს, სრულიად მარტოა რეალურ არარეალობაში, გარემოცული ვირტუალური სიყვარულითა და ვირტუალური მეგობრებით...

სად გადის ზღვარი რეალურსა და ვირტუალურს შორის?!

პირდაპირ საკუთარ ყოველდღიურობაში... იმ კარადის მიღმა, რომელშიც ყოველდღე ტანსაცმელს ვკიდებთ. არა, უფრო მეტიც იმ კარადას უკანა კედელი არც კი ჰქონია, „იმის იქით არაფერია“, ილუზორული სამყარო ამ წერტილზე სრულდება. მაშინ რა აზრი აქვს არსებობას, სიცოცხლეს, სიკვდილს?! „არავითარი იარაღი! ბოდიში, მე აღარ ვთამაშობ“! ეს ალუზიაა, ჩეხოვის სახელგანთქმულ პრინციპზე: „თუ პიესის პირველ აქტში კედელზე თოფი ჰკიდია, უკანასკნელ აქტში იგი აუცილებლად გაისვრის“. სალვატორესის დეკონსტრუქცია უარყოფს „თოფის კლასიკას“... კომპიუტერულ თამაშებში ეს პრინციპი ასე გამოიყურება: თამაშში იარაღი, რომელსაც ეკრანზე ამჩნევ, პირდაპირი მინიშნებაა, რომ იგი ახლავე აუცილებლად დაგჭირდება. თუ სწრაფად არ აიღე და არ ისროლე – „შენ მოგკლავენ“! (თამაშის პერსონაჟს მოგიკლავენ) და წააგებ. ამგვარად, პრინციპულად „არავითარი იარაღი! ბოდიში, მე აღარ ვთამაშობ“!



სურ. 38. კადრი ფილმიდან „ნირვანა“, სოლო პოულობს იარაღს და ხვდება, რომ გამოადგება.

¹ ეკზისტენცია, eXistenZ 1999, რეჟ. დევიდ კრონენბერგი.

² „დაკიდება“ - კომპიუტერული ჟარგონი, ტერმინი – პროგრამული შეცდომა.

„არავითარი იარაღი!“ – ამ აკრძალვას, შემდეგ ჯიმ ჯარმუშის გმირი¹ „კონტროლის საზღვრებში“ საკუთარ პრინციპად აქცევს, **სოლო რეალურ სივრცეს, პირიქით, ვირტუალურ რეალობად, დეკორაციად, ისეთად, როგორც „ნირვანაშია“:** „ახლა ისეთ ვიზუალურ ეფექტებს აკეთებენ, საგნები რეალური გვეჩვენება. საგნები, რომლებიც სინამდვილეში არ არსებობენ!“

ნირვანას მდგომარეობის მიღწევა, არსებობის წრებრუნვიდან გამოღწევაა, ილუზიური რეალობის დაძლევა, კომპიუტერული ტექნიკის სინამდვილეში ეს უბრალოდ, დისკიდან წაშლაა.

„წაშმალე, ჯიმი, გთხოვ, წაშმალე!“ – ამგვარად, სოლო ჯიმისგან წაშლას მოითხოვს. ეს აბსურდული პირობითობაა, ტრაგიზმი, რომელიც ძალიან სასაცილოდ ჟღერს, მაგრამ ირონიულია არა უბრალოდ ახლად წარმოქმნილი ვირტუალური რეალობის მიმართ, რომელსაც კინოხელოვნება ფრთხილად აკვირდება, არამედ პაროდირებს თავად სინამდვილესაც. ვირტუალური რეალობიდან, ნირვანით დავირუსებული პროგრამისტის ნამდვილ ციებ-ცხელებას ვაწყდებით, რომლის ვირტუალური რეალობის სათამაშო ჩაფხუტი სამედიცინო რეზინის სათბურას თუ ოენას გვაგონებს, მონიტორის ხარვეზი – ციმციმი ანუ „თოვლი“ რეალურ სამყაროში ნამდვილ თოვას, რომელსაც ფილმში ტექნიკურ სამყაროსთან ერთად, დროის აღნიშვნა და საშობაო განწყობილება შემოაქვს...



სურ. 39. კადრი ფილმიდან „ნირვანა“. მსგავსი ეფექტი, ოღონდ მწვანე ფონზე წვიმის მსგავსი, გვხვდება მატრიცაშიც, იქ როგორც ტექნიკური, სტარტის საწყისი სივრცე, რომელსაც ვირტუალურ რეალობაში, თამაშის სივრცესა და ფილმის სტილში შევყავართ.

ვირტუალური თამაში აქტიურ ფაზაში შედის XXI საუკუნის „ახლო მომავალში“ და ნამდვილ ცხოვრებაში იზრდება, როგორც ერთგვარი არსებობის წესი. **ოლივიე ასაიასის „დემონლოვერში“ (Demonlover)²** კიდევ უფრო ძნელად გასარჩევი ხდება რეალურსა

¹ „კონტროლის საზღვრები“ The Limits of Control 2009, რეჟ.ჯიმ ჯარმუში
² Demonlover, 2002 წ., რეჟ. ოლივიე ასაიასი

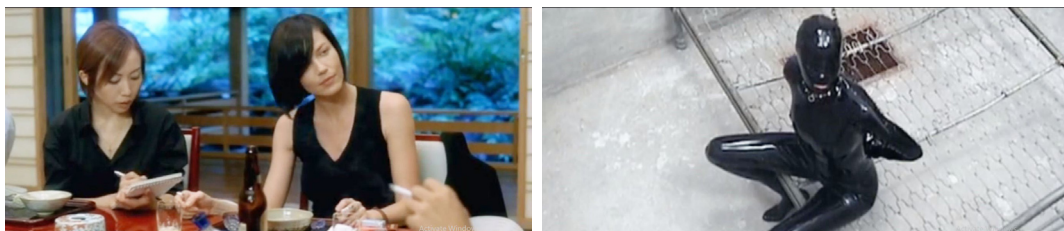
და ვირტუალურს შორის არსებული ზღვარი. ასაიასის მიერ ფილმის სახელწოდებაში გამოტანილი – მითოლოგიური დემონის ორგვარი მნიშვნელობა, კეთილი და ბოროტი ძალა ერწყმის ციფრული ტერმინოლოგიის მნიშვნელობას, რომლის მიხედვით, დემონი (Daemon) უბრალოდ, ინსტრუქციის თანახმად, ფონურ რეჟიმში მომუშავე კომპიუტერული პროგრამაა – პროგრამის ტიპის სახელწოდება. ანუ ჩვენს ცნობიერებაში ეს ორი რაობა ასოციაციური კავშირით ერთიანდება და იბადება წარმოდგენა ახალ, ჩვენი „ახლო მომავლის“ მითოლოგიის „ზებუნებრივ ძალებზე“, ციფრული ერის დემონებზე, დემონლოვერის, „საყვარელი დემონის“ სიმბოლურ არსზე.

ფილმის რეალობა, ამჯერად უკვე გლობალურ ქსელს წარმოადგენს, რომელშიც გაბმულია მსოფლიოს ყველა ქვეყანა და მხარე, ყველა ასაკი და საზოგადოების ყველა შრე, დაწყებული – უზარმაზარი მაღალტექნოლოგიებზე დაფუძნებული სერიოზული კორპორაციებით, რომლებიც მუდმივად აახლებენ ტექნოლოგიებს, რათა ყველას გაუსწრონ და მილიონების მოსაგებად სათამაშო ბიზნესის ახალი ტერიტორიები დაიპყრონ, დასრულებული, რიგითი ოჯახის პერსონალურ კომპიუტერთან გასართობად მჯდომი მცირეწლოვანი ბავშვით...

ფილმის სიუჟეტის საწყისი კვანძი სიმბოლურია: ორგანზომილებიანი ანიმაციური ეროტიკული თამაშების მწარმოებელი კორპორაცია მანგატრონიკსი (Mangatronics), ბიზნესის გასაახლებლად, სამგანზომილებიან ტექნოლოგიაზე გადადის. ვირტუალური რეალობა მოცულობას იძენს და უფრო მეტად ემსგავსება სინამდვილეს, განურჩეველი ხდება მისგან. ეს ახალი ეპოქის დასაწყისზე მეტყველებს, ჰიპერრეალობის ახალ საფეხურზე გადასვლის ხანას – ძალიან მკაფიო, ნამდვილზე კიდევ უფრო ნამდვილის მსგავსი სიმულაციების ეპოქას, ზუსტი და მოჩვენებითი მინარევების გარეშე, და რაც მთავარია, ეს ჩვენი რეალობაა, ყველასთვის ცნობილი ნამდვილად არსებული ქალაქებით: პარიზი, ტოკიო... აქ ვერ შევხვდებით „ნირვანას“ მსგავს უცნაურად „დაჩიპული“ არსებებით დასახლებულ „ახლო მომავალს“, ეს ჯერ კიდევ დღევანდელ ყოფიერებას ჰგავს. თუმცა იგრძნობა ერთგვარი ჰიპერრეალური სიმკვეთრე: გააფთრებული წყალქვეშა დინებები, პორნოინდუსტრიის სასტიკი ლაბირინთები, კორპორაციის სვლები ბაზრის გასაფართოებლად, ძალაუფლების მოსაპოვებლად, კონკურენტების ჩამოსაშორებლად, გიგანტების Demonlover-ის და wolf-ის იდუმალი, დემონური, დაუნდობელი ბრძოლა სამგანზომილებიანი მანვას ექსკლუზივის მოსაპოვებლად.

მაყურებლის თვალწინ სიტუაცია აღმოცენდება, იძაბება, საპნის ბუმტივით სკდება და ჩნდება სხვა, კიდევ უფრო საშიში და დამაბული, შემდეგ სხვა, პატარ-პატარა დაუსრულებელი ისტორიები დასრულებული სიცოცხლეებით. ამის მიუხედავად, ოლივიე ასაიასის ხედვა ფართოდ გაშლილ პანორამას კი არ ჰგავს, რომლის ვარიანტულობასაც გონის სავარჯიშოდ ვაკვირდებით, ფრაგმენტებს შორის სხვაობას, ეს უფრო მორევის მსგავსია, რომლის ძლიერი ერთიანი ნაკადი სიღრმეებისკენ მიგვაქანებს, უფრო ბნელ და ღრმა ფსკერში დაღექილი სინამდვილისკენ, სადაც ყველაფერი ერთად იყრის თავს, ერთმანეთში არეული და ერთმანეთთან კავშირში მყოფი. აქ შეუძლებელია წინასწარ განჭვრიტო რა მოხდება შემდეგ, როგორ განვითარდება მოვლენები, ვისგან რას შეიძლება ელოდო. მიუხედავად იმისა, რომ ფილმის პერსონაჟები ახირებულები და უცნაურები არ არიან და მათ ქმედებას სიტუაცია ლოგიკურად განაპირობებს. აღარ არსებობს პერსონაჟების განსაზღვრული წრე; ისინი სხვადასხვა ვითარებაში ჩნდებიან და გზადაგზა ქრებიან.

ერთადერთი, ვინც ფილმის დახლართულ სიუჟეტს მთლიანად, თავიდან ბოლომდე მიჰყვება – მშვენიერი დიანაა, მთავარი გმირი¹. მაყურებელი გამუდმებით აკვირდება მას და ცდილობს ამოიცნოს მისი საზრისი, მისი მიზნები, მისი პიროვნება. თავიდან იგი გვხიბლავს სილამაზით, ღირსებითა და თავდაჯერებულობით; შემდეგ ყველაფერზე წამსვლელ ცივისსხლიან კარიერისტს ემსგავსება; შემდეგ ჯაშუშს, რომელიც თავის დამოუკიდებელ საიდუმლო თამაშს თამაშობს; შემდეგ ვნებიან ქალს, რომელსაც უყვარს და ამბიციებს თმობს, შემდეგ მკვლელს; მას აწამებენ, უშვებენ, აწამებენ, გადაარჩენენ, რეალობა საშინელი კომმარის სახეს იღებს. მაყურებელს აკვირვებს გმირის უცნაური თვინიერება, რომელიც შეუსაბამოა მის უმოწყალო სიტუაციასთან, თითქოს ქუჩის ძაღლს სცემენ. იგი არაფერს არ ეწინააღმდეგება, ყველაფერს ასრულებს რასაც ავალებენ. ჩვენ ვხედავთ მის ტკივილს, სასოწარკვეთას, მაგრამ არა საკუთარი თავის სიბრაულს ან სიბრაზეს.



სურ. 40 ა,ბ. კადრები ფილმიდან „Demonlover“, რეჟ. ოლივიე ასაიასი

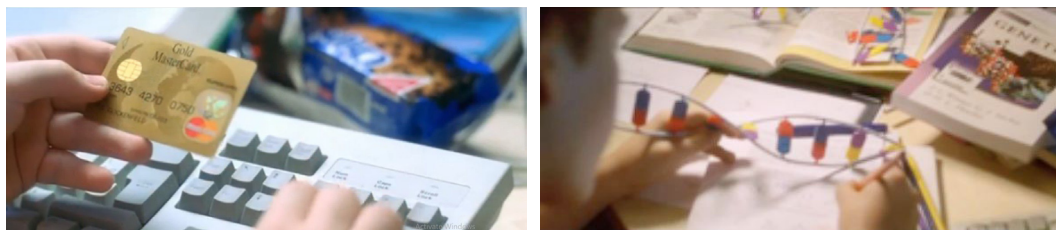
რატომ? ვინ არის, იგი? მას არ აქვს სახლი, არ ჰყავს ახლობლები. წარმოდგენა არ გვაქვს მის წარსულზე. ვიცით მხოლოდ, სხვადასხვა ტემპით ჩვენ თვალწინ მიმდინარე ცვალებადი აწმყოს შესახებ, პატარ-პატარა კადრებად დაწყვეტილი მონტაჟით, ისე თითქოს, რაღაც მნიშვნელოვანი ინფორმაცია გაწყვეტისას მოხუელ ნაწილებს გადააჰყვას. ან თითქოს ყველაფერი ნათელია და ვაკვირდებით პერსონაჟების ურთიერთობის დეტალურად, ნელა, აუღელვებელ გადმოცემას... შემდეგ აჩქარებულსა და მღელვარეს. გმირის სიტუაცია მუდმივად იცვლება: თავმოძვონე ბიზნეს-ლელიდან პორნო-სადისტური ორგანიზაციის მიერ სასტიკად ექსპლუატირებულ მსხვერპლამდე; იცვლება მისი ადგილსამყოფელი, ვარცხნილობა, ჩაცმულობის სტილი. რას ნიშნავს ეს ცვალებადობა?

იგავის გასაღები მხოლოდ ფინალშია – სხვა ქვეყანაში, დედამიწის სხვა კუთხეში: სწორედ ჭკვიანი საყვარელი ბიჭუნა, რომელიც სახლში დაბრუნებულ მამას დაუკითხავად აცლის საფულედან საკრედიტო ბარათს, რათა ინტერნეტით გადარიცხოს ვირტუალური თანხა სასტიკი, სიცოცხლისათვის საშიში უხნეო თამაშებისთვის, წარმოდგენს ამ ერთმანეთზე გადაბმული, რთული, დამბული და დაუნდობელი დამოკიდებულებების უკანასკნელ რგოლს – მომხმარებელს, გადამხდელს, იმავე მოთამაშეს, სიტუაციის შემოქმედსა და უხილავ დამსწრეს, ვის გასართობადაც არის მიმართული მთელი ეს ყოვლისმომცველი დემონური² ძალისხმევა, ეს ახალი რეალობა.

¹ მსახიობი კონი ნილსენი

² დემონი daemon „unix“ – დემონების კომპიუტერული პროგრამული უზრუნველყოფის სისტემა, მომუშავე მომხმარებლისთვის უხილავ რეჟიმში. აქ ერთგვარი კალაბურია.

ბავშვის ხელით აკრეფილი საკრედიტო ბარათის კოდი მთელ ეკრანზე ძალიან ახლო ხელით მოტანილი, ისე რომ ციფრებიც კი გასარჩევი ხდება, არის, სწორედ, ფილმისა და, ზოგადად, თანამედროვე ეპოქის სიმბოლო... ჰიპერრეალური სინამდვილის სიმულაციის სიმბოლო, რომელშიც ჟან ბოდრიარის განმარტებით – დაკარგულია რეალობა.



სურ. 41 ა, ბ. საკრედიტო ბარათი – ეს „სუპერსიმულაკრია“ ახალი ვირტუალურ-დემონური სამყაროს გასაღები, ვირტუალური ფულის სიმულაცია. ბოდრიარი ფულს მესამე კატეგორიის სიმულაკრების სახეობას მიაკუთვნებდა – მოდასთან, მოდელთან, საზოგადოებრივ აზრთან და ღნმ-თან ერთად.

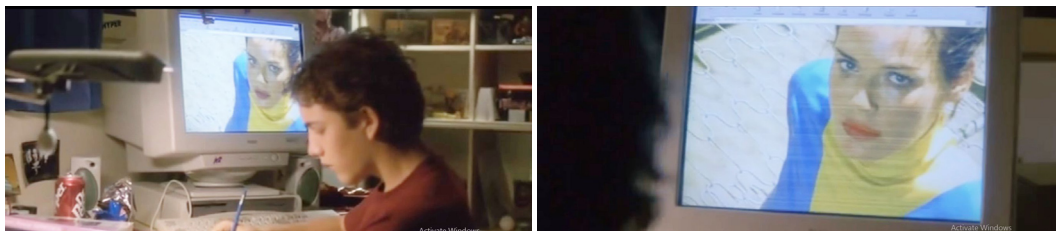
საკრედიტო ბარათი – ეს „სუპერსიმულაკრია“, ახალი ვირტუალურ-დემონური სამყაროს გასაღები, ვირტუალური ფულის სიმულაცია. ბოდრიარი ფულს მესამე კატეგორიის სიმულაკრების სახეობას აკუთვნებდა¹ – მოდასთან, მოდელთან, საზოგადოებრივ აზრთან და ღნმ-თან ერთად. სწორედ ღნმ-ის ორმაგი სპირალის მოდელს ათამაშებს ბიჭუნა ხელში ფილმის უკანასკნელ კადრში – ადამიანის ერთმანეთზე დახვეული კოდეების მოდელს. ძალიან მწარე, დამცინავი, სარკასტული ფინალია. ოლივიე ასაიასი ადამიანის არსობრიობის დასასრულზე გვაფრთხილებს.

მოლოდინის რეჟიმში, მონიტორის ეკრანზე გამოტანილი, ხელებშეკრული, დემონურად ნაწამები დიანა, ერთ ადგილზე გაშეშებული, მოთამაშისგან ხსნას ელის. ბიჭუნა კი ჯერ ვერ იცლის, ჯერ ვაკეეთილები აქვს სამეცადინო. მისი სახით ასოციაცია ჩნდება სალვატორესის „ნირვანასთან“, სადაც იაპონური კორპორაციის სახელწოდება, სწორედ „ოკასამა სტარია“ ანუ „ვარსკვლავიჭუნა“... უცვლელი მთავარი მოთამაშე თხზავდა თურმე ფილმში წარმოდგენილ დიანას რეალობას ჩვენთვის უკვე ცნობილ დონეებზე და რომელზეც არის დამოკიდებული, რას მოიფიქრებს თამაშის ახალ დონეზე. თამაშის ამ ეტაპის წინაპირობა კი თითქოს რაინდულადაც გამოიყურება: „როგორ გინდათ დაეხმაროთ ზორას? აღწერეთ თქვენი ფანტაზიები და ჩვენ მას რეალობად ვაქცევთ“.

რეალობებით თამაში გრძელდება. თუ „ვიდეოდრომის“ გმირს, მაქსს სინამდვილე სატელევიზიო დადგმა ეგონა, ხოლო მასში სინამდვილის ამოცნობა აგიჟებს და ანადგურებს, ასაიასის ახალი ჰიპერრეალობის დონეზე ნამდვილი რეალობა უკვე თამაშის აუცილებელი ელემენტი, მისი პრინციპი ხდება. ეს ცინიკური პასუხია კრონენბერგის გარდასულ ოთხმოციანი წლების გულუბრყვილობაზე: მერე რა, რომ პერსონაჟები საკუთარი სიცოცხლით თამაშობენ. ეს თამაშია, სადაც არ არსებობს ზნეობრივი

¹ ჟან ბოდრიარი, „სიმულაკრები და სიმულაციები“, ილიაუნი, Baudrillard, Jean, Simulacres et simulation, Paris, Galilée, 1981; – ჟან ბოდრიარი განსაზღვრავს სამი სახის სიმულაკრებს: I – იმიტაცია, ასლი, გაყალბება; II – ფუნქციონალური ანალოგები, სერიები; III – ჰიპერრეალობა (ფული, მოდა, მოდელი, ღნმ, საზოგადოებრივი აზრი).

ნორმები, სულიერება. არსებობს მხოლოდ დროებითი მიზნები და მის მისაღწევად განხორციელებული აქტივობა: თავდასხმა და თავდაცვა. თუმცა ესეც მხოლოდ თუ ბიჭუნა ინებებს. ეს „ვარსკვლავბიჭუნა“... ახლო მომავლის სამყაროს მოქალაქე...



სურ. 42 ა, ბ. „ვარსკვლავბიჭუნა“... ახლო მომავლის სამყაროს მოქალაქე. დიანა მოლოდინის რეჟიმში.

ახალი ცნობიერების „დაბადების“ პროცესი ეკრანზე ფილოსოფიური პრობლემის სახეს იძენს. გაბრიელ სალვატორესის „ნირვანაში“ კინომაყურებელმა უკვე შეაბიჯა ახალი ტექნოლოგიებისა და ვირტუალური კანონზომიერებების რეალობაში; ჯერ კიდევ თვალმისაცემად არასრულყოფილში, თითქოს ჯერ არაცოცხალში, მარტივი, მკაცრად განსაზღვრული ფუნქციურობით, შესაძლებლობებისა და მოქმედებების არეალით, დამოკიდებული მოუხერხებელ, სასაცილო ხელსაწყოებზე, ვირტუალურ არსებებზე, რომლებიც მაყურებლის თვალწინ იწყებენ რეალობად გარდაქმნას, საკუთარი ვიწრო სამყაროს გაცნობიერებას და რომლებსაც უნდებათ ამ ჩაკეტილი ვირტუალური სამყაროდან თავის დაღწევის სურვილი, სინამდვილედ ქცევისა და თავისუფალი არჩევანის მოპოვების უნარიც კი.

მოგვიანებით გადაღებული ასაიასის „დემონლოვერი“ კიდევ უფრო ნაკლებად ენდობა „ახლო მომავლის“ ღირებულებებს და სარკაზმით წარმოაჩენს წარმატებული პროგრესის მიერ დაპყრობილ სამყაროს – ღალატით, ძალადობით, სისასტიკითა და მონური მორჩილებით შექმნილ კეთილდღეობას, საშინ და საზარელ სიამოვნებას, ლამის უკვე გენეტიკურად შეცვლილ ადამიანს, საზოგადოებას და მის „ღირებულებებს“. მშენიერება წარსულში დარჩა. ჰიპერრეალობის ეპოქა – როგორც ჟან ბოდრიარი პოსტმოდერნიზმის ხანას უწოდებს – რეალობის გრძნობის დაკარგვით ხასიათდება. ჰიპერრეალობას, თავის მხრივ, არა მხოლოდ ხელოვნურად შექმნილი, არამედ მასთან შერწყმული დიანას მსგავსი „გადანივთებული“, „გადახელოვნურებული“ „ადამიან-სიმულაკრები“ წარმოადგენენ, არარსებული ობიექტური რეალობის რეპრეზენტაციები.

ახლა მთელ ყურადღებას პარადოქსული ხელოვნური სამყარო იპყრობს – ხელოვნური პერსპექტივა, ჯერ კიდევ არდამდგარი მომავლის „აწმყო“, მაღალტექნოლოგიური პროგრესით სახეშეცვლილი ცხოვრება: ვირტუალურ რეალობად გარდაქმნილი რეალობა, დაუჯერებელი არქიტექტურით წარმოდგენილი ბრწყინვალე თანამედროვე ქალაქებით, უმაღლესი ძალაუფლებისთვის მებრძლი კორპორაციებით, რომელთა ინტერესებს სწირავენ თავს ფილმების გმირები: არაადამიანური ძალებითა და შესაძლებლობებით აღჭურვილი და მარტოსული, ვირტუალურ-რეალური მონები, მათთან ერთად კი მეხსიერებაწაშლილი, მიკროსქემებით „დაჩიპული“ პოსტჰუმანიდები – კიბერპანკური სამყაროს პოსტაპოკალიპტური სიტუაციით, ნანგრევებად ქცეული, მბჟუტავი მეგაპოლისებიდან.

კიბორგის რეალობაში შემოსვლასთან, მისი რაობის გარკვევასთან ერთად, ხელახლა ხდება ადამიანის არსის გააზრებაც. ახალ რობოტებს ადამიანი საკუთარ თავს ამსგავსებს, საკუთარ შესაძლებლობებსა და უნარებს უნერგავს, აუძღვობესებს, იდეალური რომ გახადოს – უფრო ჭკვიანი, უფრო უნარიანი, უფრო მგრძობიარე. თავად შექმლოს არა მხოლოდ საკუთარი პრობლემების მოგვარება, არამედ გადაიქცეს დამხმარედ; თუმცა შიშობს, რომ ბოლოს რობოტი არათუ მხოლოდ გაუტოლდება მას, არამედ გადაასწრებს კიდევ, მსახურიდან, პირიქით, მბრძანებლად იქცევა. იგივე შეიძლება ითქვას სხვა ხელოვნურ არსებებზეც – ბიორობოტებზე, რეპლიკანტებზე, კლონებზე, გაუძღვობესებულ გენმოდიფიკაციებზე, ჩიპებზე. მაშინ სადღა იქნება ადამიანის ადგილი? რა უფლებებით ისარგებლებს თვითონ და მის მიერ შექმნილი? თითოეული მათგანი? ეს დილემა ყოველთვის ელობოდა ადამიანს ტექნიკური პროგრესის გზაზე.

სტენლი კუბრიკის ჯერ კიდევ 1968 წელს გადაღებულ ფილმში „2001: კოსმოსური ოდისეა“ საჭირო ხდება ხომალდის აუცილებელი ზეჭკვიანი კომპიუტერის – ჰელის (HAL) გამორთვა, რადგან იგი თავად იწყებს გადაწყვეტილებების მიღებას, ადგენს გეგმას, თუ როგორ მოიშოროს მისი ლოგიკით არასანდო ადამიანი; ახერხებს კიდევ მოტყუებით, ღია კოსმოსში მის გაშვებას და დაკარგვას; ანაბიოზის მდგომარეობაში მყოფ ექსპედიციის წევრებს აპარატიდან რთავს... სტენლი კუბრიკის სამოციან წლებში ნავარაუდები 2001 წლის „ახლო მომავალი“ დღეისთვის ლამის უკვე ორი ათეული წლის წინანდელი წარსულია. საოცარი ფილმი დღესაც უდიდეს შთაბეჭდილებას ახდენს გადაღების ესთეტიკით, აზრის სიღრმით, ფანტასტიკური გარემოს დახვეწილი, დეტალური და რეალისტური წარმოდგენით და ასევე პასუხაუცემელი კითხვებით, რომლებიც სამუდამოდ ფილმის „ტყვეებად“ გვაქცევს. საქმე იმაშია, რომ კუბრიკისა და კლარკის¹ ეს ჰიპერრეალისტურად მოყოლილი უიბლო კოსმოსური ოდისეას ამბავი, რომელშიც ვერ იხსნება ვერც საწყისი კვანძი, სრულ ბუნდოვანებაში ტოვებს მაყურებელს მოულოდნელი და უცნაური ფინალით. თუმცა ამით ბევრად უფრო ამდიდრებს და აღრმავებს შინაარსს, ვიდრე მართლაც რომ გახსნილიყო ფილმის ექსპოზიციის მითოლოგიურ-ფანტასტიკური საიდუმლო, მთვარეზე აღმოჩენილი იდუმალი „მონოლითის“ წარმომავლობა, რომელიც, „სავარაუდოდ“, კაცობრიობისა და სამყაროს საიდუმლოს ატარებს. რისი გამორკვევაც თითქოს ფილმის სიუჟეტმა წამოიწყო. ფილმის რეალობა სამუდამოდ მაყურებლის სულიერ გამოცდილებაში გადადის ამოუცნობი სამყაროს შეგრძნებით.

ვინ არის თავად ადამიანი, რა იცის საკუთარი თავის შესახებ? სამყაროს შესახებ? რომელშიც არსებობს, რომელსაც შეიგრძნობს როგორც მისი ორგანული ნაწილი? რას ნიშნავს – იყო შემოქმედის მიერ შექმნილი და რა განასხვავებს მას პოსტჰუმანოიდისგან? შეძლებს თუ არა იგი დედამიწაზე ღმერთისგან ბოძებული პირველობის შენარჩუნებას მაღალი ზნეობრიობისა და დაკარგული ღირებულებების გარეშე? ასეთი კითხვები ახლო მომავლის მიმართ, „კოსმოსური ოდისეას“ შემდეგ ბევრს გაუჩნდება, მათ შორის, უდიდეს კინორეჟისორებსაც, როგორიცაა ანდრეი ტარკოვსკი, რომლის „სოლარისი“² ერთგვარად ესიტყვება კუბრიკის „კოსმოსურ ოდისეას“. რიდლი სკოტი „სამართებელზე

¹ „2001: კოსმოსური ოდისეა“, 2001: A Space Odyssey 1968, რეჟ. სტენლი კუბრიკი, არტურ კლარკის მოთხრობა „დარაჯის“ მიხედვით.

² სოლარისი, «Солярис» 1972 წ., რეჟ. ანდრეი ტარკოვსკი, სტ. ლემის მოთხრობის მიხედვით.

მორბენალის¹ ყურებისას მაყურებელი იზიარებს „ანდროიდების შოკს“ და „განცდას“, რომ თურმე ადამიანებად არ დაბადებულან. რეპლიკანტების ეთიკური პრობლემები ადამიანების ზნეობაზე, მის სისასტიკესა და პასუხისმგებლობაზე აფიქრებს... არსებობის ოთხწლიანი ვადა – საკუთარ მოკლე წუთისოფელს სიცოცხლის განსაზღვრულ ფრაგმენტ-რეალობას ახსენებს... მათი დაპროგრამებული სიზმრები, ოცნებები და სურვილები – ადამიანის სიზმრებისა თუ მეხსიერების გაურკვეველ, ბუნდოვან წარმომავლობას ეფინება და ეღარება... ჩვენ შეიძლება თვალი მივადევნოთ ამ კითხვებს კიბერპანკურ და ფანტასტიკურ ფილმებში; ფილიპ ლიკის, უილიამ გიბსონის, ედგარ ბეროუზის, რეი ბრედბერის, სტრუგაცკების თუ სხვა ფანტასტთა ეკრანიზაციებში, რომელთაც წარმოაჩინეს ჩვეული ყოფიერებისგან განსხვავებული ხედვის არეები, ნაცნობი სამყაროს უცნობი რაკურსები, ცნობიერებისა თუ ეთიკის ახალი წინააღმდეგობები. მათ განსხვავებულ, უცხო რეალობაში მოწმდება ჩვენი ადგილი დედამიწაზე, თუ მიმართება დიდ სამყაროსთან, იხვეწება და ღვინდება ჩვენი ნამდვილი ღირებულებები.

კიბერ-ფანტასტიკურმა სამყარომ გამოამჟღავნა გაცილებით უფრო მასშტაბური ჰუმანიზმის სურვილი, ვიდრე ამას ოდესმე ითხოვდა ადამიანური ზნეობა და თუნდაც რელიგიური ეთიკა. თუმცა, ამის საპასუხოდ თუ საპირისპიროდ, ეკრანზე გაჩნდა ასეთივე მასშტაბის შიში და აგრესია: ფილმების ახალ მომხიბლავ გმირებად სამართლიანობისთვის მებრძოლი – სრულიად უგრძნობი მკვლელები იქცნენ, ეფექტური იარაღითა და საკვირველი გაწვრთნილობით, რომლებიც იოლად აცამტკვერებენ ყველაფერს, რაც კი გზაზე ეღობებათ. გავიხსენოთ ხალისიანი კომედია „კაცები შავებში“², როგორ სიამოვნებას ღებულობს მაყურებელი სპეცეფექტებისგან, რომლებიც ელეგანტური მამაკაცების მიერ უცხოგალაქტიკელების ხოცვა-ჟლეტას ძალიან სასაცილოდ წარმოგვიდგენენ. სამეცნიერო-ფანტასტიკის თუ კიბერ-პანკ ფილმებში წარმოსახული რეალობა თუ კულტურის უჩვეულო ატმოსფეროც ჟანრული სახეობრიობის დასაშვებ საზღვრებშია მოქცეული, თუმცა ტენდენციები, რომლებიც განსაკუთრებით სახიერად და თვალსაჩინოდ აისახა ფანტასტიკის ჟანრებში, ჩვეულებრივ რეალისტურ დრამაშიც გვხვდება, გავიხსენოთ ვიეტნამის ომის ვეტერანი მარტინ სკორსეზეს ფილმიდან – „ტაქსისტი“, რომელიც თავდაყირა აყენებს საზოგადოდ მიღებულ მორალს და შეხედულებას სიკეთესა და ბოროტებაზე, რადგან ეს წარმოდგენები ფსიქოპათის თავშიც არსებობს და მისი ქცევა სამართლიანობის სახელით ინტერპრეტირდება, როდესაც მან ზუსტად იცის, რა არ არის კარგი. რა შეგვიძლია ვთქვათ, მას ხომ მხოლოდ კარგი უნდა.

„შოკის“ მოლოდინში. „...მე გამიკვირდება, თუ ეს 2005 წლამდე მოხდება ან 2030 წელს გადააცილებს“.³

1969 წლის 20 ივლისს, Apollo 11 ეკიპაჟმა პირდაპირი ტელეტრანსლირებით აუწყა მთელ დედამიწას ნილ არმსტრონგის გადასვლა მთვარეზე,⁴ მთვარიდან გადმოსცა, ბას ოლდრინთან ერთად, მთვარის ქვიშიან ზედაპირზე მოძრაობაც და მათი ნაბიჯების კვალიც. დედამიწაზე ყველამ გარკვევით გაიგონა არმსტრონგის მხნე ხმა და მილოცვა-

¹ სამართლებლზე მორბენალი 1982 წ., რეჟ. რიდი სკოტი, ფილიპ ლიკის რომანის მიხედვით „თუ ოცნებობენ ანდროიდები ელექტრონულ ცხვრებზე?“
² „კაცები შავებში“, Men in Black, 1997, წ. რეჟ. ბარი სონენფელდი.
³ ვერნორ ვინგი, Vernor Steffen Vinge – ამერიკელი მწერალი-ფანტასტი და მათემატიკის პროფესორი, პუბლიკაცია „ტექნოლოგიური სინგულარობის“ The Technological Singularity ავტორი.
⁴ Apollo 11 ეკიპაჟი – ნილ არმსტრონგი, მაიკლ კოლინზი და ბას ოლდრინი.

აფორიზმი „თბილი“ კონოტაციით: „ადამიანის ეს პატარა ნაბიჯი, კაცობრიობისთვის – გიგანტური ნახტომია“.¹

ეს მართლაც საკვირველი მოვლენა იყო. „მდუმარებით შემოსილი შეღამების ქნარი“, იდეალებით მოცული მთვარე, ერთბაშად, ყოველგვარი მაგიურობისგან დაცლილი, კოსმოსში მრავალთა შორის ერთ-ერთ ფიზიკურ სხეულად გადაიქცა. კაცობრიობის ამ „გიგანტურმა ნახტომმა“ წარმოაჩინა ჩვენი არსებობა სხვა ახალი ცივილიზაციის ეპოქაში, ტექნოგენური ჩვეულებრივი „სასწაულების“ რეალობაში, კოსმოსის, ღმ-ის და ინტერნეტის ყოფიერებაში...

სამეცნიერო აღმოჩენებმა და წინააღმდეგობრივმა თეორიებმა, კოსმოსიდან დანახულმა დედამიწის სურათმა თუ ერთდროულად არსებულ-არარსებულმა კვანტურმა რეალობამ, შეუცნობელმა მაკრო თუ მიკრო სამყაროების სიღრმემ და მასშტაბებმა, ახალმა და ახალმა ჰიპოთეტურმა თეორიებმა შეცვალეს ადამიანთა თვალთახედვა, წარმოდგენა არსებულზე. მაგრამ ამავე დროს, ჩნდება შეგრძნება, რომ ყველაფერი ძალიან სწრაფად ვითარდება, ხოლო ადამიანი, სინამდვილის ახლებურად გაცნობიერების, ფუნდამენტური, წმინდათაწმინდა ფასეულობების დესაკრალიზაციის ხანაში, გლობალურად კარგავს კონტროლს მოვლენების განვითარებაზე, სამყაროს წესრიგსა და რეალობაზე.

XXI საუკუნის დასაწყისში მომავლის აღქმა აღარ ატარებს საყოველთაო გამარჯვებისა და ბედნიერების შარავანდედს, იგი აღარ იქმნება „საზეიმოდ“, არარსებულიდან, არ მოდელირდება ბრძოლით, არამედ, „არსებობს“ როგორც რაღაც მზა და მოსალოდნელი ახალი რეალობა – ტექნიკური სინგულარობა, რომელიც გვსურს თუ აღარ გვსურს, უკვე მოემართება ჩვენკენ და უეცრად თავს დაგვატყდება. „ჩვენ უდიდესი გარდაქმნების ზღურბლზე ვართ. – აცხადებს მათემატიკოსი და მწერალი-ფანტასტი ვერნორ ვინჯი, – ცვლილებები, რომლებიც, ითვლებოდა რა, რომ საჭიროებენ „ათასობით საუკუნეს“ (თუ ისინი საერთოდ იქნებიან), სავარაუდოდ, უახლოეს ას წელიწადში მოხდება. სრულიად გამართლებულად შეიძლება დავარქვათ ამ მოვლენას სინგულარობა – წერტილი, რომელშიც ჩვენი ძველი მოდელების გადაყრა მოგვიწევს, სადაც ახალი რეალობა გაიფუდება. ეს სამყარო, რომლის კონტურები თანდათან უფრო მკაფიოდ გამოიკვეთება, მოემართება თანამედროვე ადამიანისკენ, ვიდრე ეს ახალი რეალობა, როგორც ყოველდღიურობა, არ გადაფარავს გარემომცველ სინამდვილეს. და მაინც, ბოლოს როდესაც ჩვენ ასეთ წერტილს მივალწევთ, ეს მოვლენა უდიდესი მოულოდნელობა და უფრო მეტიც, ამოუცნობი საიდუმლოება განდება. და მიუხედავად მთელი ჩემი ოპტიმიზმისა, ჩემთვის უფრო კომფორტული იქნებოდა, თუ ჩვენ ამ ზებუნებრივი მოვლენებიდან ათასი წელი დაგვაშორებდა და არა მხოლოდ ოცი“.²

XX საუკუნის დასაწყისის მიღწევებმა ადამიანში ტექნოლოგიური პროგრესისადმი რწმენა ჩასახა, ხელოვნების ავანგარდში უსწრაფესი განვითარებით შეცვლილი სამყაროს

¹ „That’s one small step for [a] man, one giant leap for mankind“ გათამაშებულია სიტყვები საბავშვო თამაშიდან – „დედა, შემიძლია გადავდგა (დიდი ან პატარა) ნაბიჯი?“ კოსმონავტის მიერ წარმოთქმულ, ერთი შეხედვით, მშრალ ფრაზას, ჰქონდა ნოსტალგიური ასოციაციური ბმა მისი თანამემამულეების ბავშვობისდროინდელ მოცინებებთან, თამაშის ანალოგიურ სიტყვიერ მინიშნებებთან: „პატარა ნაბიჯთან და გიგანტურ ნახტომთან“.

² ტექნოლოგიური სინგულარობა. ვერნორ ვინჯი. ესეის საწყისი ვარიანტი მათემატიკოსმა და მწერალმა ვერნორ ვინჯმა წარმოადგინა ლუისის სახელობის NASA -ს კოსმოსური კვლევების ცენტრისა და ოპიოს აეროკოსმოსური ინსტიტუტის მიერ ჩატარებულ სიმპოზიუმზე: VISION-21/1993 წელს. 2003 წელს ავტორმა სტატია კომენტარებით შეავსო. <http://old.computerra.ru/think/35636/>

ესთეტიკური აღქმა აღბეჭდა და ფუტურიზმის ცნობიერების ხანა დაამკვიდრა: მომავლის ჰეგემონია, ეპოქის საყოველთაო გაცემა, ღელვა, მოლოდინი... მომავლის სახელი ამართლებდა სოციალურ ძვრებს, გადატრიალებებს, რევოლუციებს, ომებს, ცხოვრების სტილს, ოპტიმიზმი ტექნიკური პროგრესისადმი მეტყველებდა მისი შემქმნელი ადამიანის განსაკუთრებულ როლსა და ადგილზე ახალ სამყაროში; შესაბამისად, ფუტურიზმი გამოხატავდა ძალიან გაზრდილი მნიშვნელობის პიროვნულ „მეს“, უდიდეს ენერგიას, რწმენას, პროცესში აქტიური ჩარევის ნებას მომავალი რეალობის შესაცვლელად, რკინის ტექნოლოგიებით არასრულყოფილების დამარცხებას; ქმნიდა არა უბრალოდ ძლიერი და თავისუფალი ადამიანის ახალ იდეალს, არამედ უშუალოდ ზემოქმედებდა, ცხოვრებაში ნერგავდა ახალი ცივილიზაციის მიერ ფორმირებულ აგრესიული ზეადამიანის ტიპს – მეტალის გრძობებითა და ინსტიქტებით, ტექნიკასთან შერწყმულ „ახალ კენტავრს – ადამიან-მოტოციკლს“¹ დღეს, „ფუტურიზმი“ უკვე წარსულია და ვიცით, როგორი გამანადგურებელი შეიძლება იყოს თავისთავად დადებითი მოვლენა – პროგრესი, რა საშინელებები შეიძლება დაბადოს გაბრწყინებული მომავლის ნათელმა იდეამ. ვიცით, თუ რას წარმოადგენს ლითონის ზეადამიანი ბელადი და საერთოდ, რომ არა ფუტურიზმი, XX საუკუნის ყველზე სასტიკ რეჟიმებს შესაძლოა არც კი ეარსებათ.

იწყება თუ არა ახალ კალენდართან ერთად თვისობრივად ახალი ეპოქა, ახალი იდეებითა და იდეალებით, პრინციპულად ახალი ღირებულებებით, განსხვავებული ესთეტიკური ხედვით? როგორ გამოიყურება დღევანდელი გადასახედიდან ახლო მომავალი, **დრო, რომლის მოწმეებიც თავად ვიქნებით?** ჩვენი ეპოქის პარადიგმას, გასული საუკუნის მსგავსად, ისევ აჩქარებული ტექნიკური პროგრესი და ახალი ტექნოლოგიების დომინანტური მნიშვნელობა განსაზღვრავს; თუმცა, ამჯერად სრულიად შეცვლილია თავად მომავლისადმი დამოკიდებულება. მოვლენები თავბრუდამხვევი ტემპით, წინანდელზე კიდევ უფრო სწრაფად მიიწევენ წინ, სულ ახალი და ახალი მიღწევებისკენ, რადიკალური ცვლილებებისკენ, მაგრამ დღეს მომავლის აღიარება აღარ ნიშნავს წარსულის უარყოფას, აღარავინ ებრძვის და ანადგურებს წარსულს. ახლა იგი თავისთავად რჩება თამაშგარეშე, იკარგება მისი მნიშვნელობა, ცარიელდება მისი საზრისი. ახალ რეალობაში მისგან მხოლოდ კვალი რჩება, გავლილის ნიშანი.

უკვე არა მხოლოდ ფანტასტები, არამედ თავშეკავებული სეკუტიკოსი მეცნიერებიც კი ხელავენ გზებს, რომლითაც შესაძლებელი გახდება მექანიზმისა და ადამიანის საერთო დამაკავშირებელი ფართო მოხმარების კიბერ-ინტერფეისის შექმნა. ვარაუდობენ, რომ კომპიუტერი ცნობიერებას შეიძენს, წარმოიქმნება ზეადამიანური ინტელექტი, გაუმჯობესდება ბიოლოგიური ადამიანის შესაძლებლობებიც, მითუმეტეს, რომ აკრძალვებისა და წინააღმდეგობების მიუხედავად, გენეტიკა საკმაოდ ინტენსიურად და ნაყოფიერად მუშაობს კლონირების მიმართულებით, ასევე ახალი სინთეზური ორგანოების შესაქმნელად. უკვე არსებობენ „კიბერ-ადამიანები“ ხელოვნური ელექტრონული ყურით, თვალით, გულით, თირკმელით. არსებობს სამხრეთ აფრიკელი სპორტსმენი მორბენალი ოსკარ პისტორიუსი, მუხლებს ქვემოთ ამპუტირებული კიდურებით, რომელიც არა მხოლოდ პარალიმპიურ თამაშებში, არამედ ჩვეულებრივ სპორტსმენებთან შეჯიბრებებში

¹ ფილიპო ტომაზო მარინეტი <https://ru.wikipedia.org/wiki/Манифест>

მონაწილეობს და ზოგჯერ იგებს კიდევ;¹ არსებობს პირდაპირ ტვინზე მისაერთებელი ელექტრონული გამაყუჩებლები, რომლებზეც ადამიანი უფრო სწრაფად და უიმედოდ ხდება დამოკიდებული, ვიდრე რომელიმე ნარკოტიკზე. ასე, რომ იქნება გაუმჯობესებული სიკეთეებიც და იქნება გაუმჯობესებული საშინელებებიც, თუმცა ადამიანს ყველაზე მეტად იმ სიკეთის ეშინია, რომელზეც „სამყროს შექმნიდან“ ოცნებობს; იმისა, რომ ტექნიკის განვითარება აუცილებლად მივა ადამიანზე სრულყოფილ და ინტელექტით აღმატებულ არსებათა შექმნამდე... უკვე ძალიან ახლოსაა პროგნოზირებული „ფუტურომოკი“² – ახალი დროის ფენომენი, რომელთან შეგუებაც, როგორც საერთოდ სიახლესთან, გვაფრთხილებენ, რომ იოლი არ იქნება:

„თქვენ გაიღვიძებთ დილით და აღმოაჩნთ, რომ სამყარო, რომელსაც მრავალი წლის მანძილზე თქვენი ცხოვრების ფონად აღიქვამდით, შეცვლილია. ყველაფერი, რასაც თქვენ შეჩვეული ხართ – სხვაგვარი ხდება, ამასთან რეკორდულ დროში, ყოველწამიერად“.³ ამ სიტყვებით იწყებს მომავლის მოვლენების ანალიზს, სამოცდაათიანი წლების განმავლობაში ბესტსელერში, ამერიკელი ფუტუროლოგი, ნობელის პრემიის ლაურეატი ელვინ თოფლერი; გაღვიძება ახალ უცნაურ რეალობაში, მის მიერ აღწერილი ეს განსაკუთრებული მომენტია, მრავალი კინონარატივის საწყის კადრად, ამოსავალ სიტუაციად, მომავლის წარმოსახვისა თუ საკუთარი სინამდვილის გაანალიზების შემოქმედებით ბიძგად იქცა.

როგორი იქნება ტექნიკური სინგულარობის ეპოქის ახალი გათენებული დღე? სად გავიღვიძებთ?

„მაქს, დადგა ადგომის დრო! დროა, ნელ-ნელა ტანჯვით დაუბრუნდე ცნობიერებას“⁴ – პირდაპირ ტელეეკრანიდან აღვიძებს „ქალაქის საკაბელო ტელევიზიის 83-ე არხის“ წამყვანი თავის პატრონს – დევიდ კრონენბერგის „ვიდეოდრომში“, რომლისთვისაც ახალი დღე – ახალი ტექნიკური ჰალუცინაციების, რეალობისა და ვირტუალური რეალობის კომპარული შერწყმის დასაწყისი აღმოჩნდება.

„დაკ, ძვირფასო, რა მოხდა, ისევ რაღაც დაგვისზმრა?“⁵ – ეს უკვე გულის ხეთქვით გამოღვიძებაა ხელოვნურად შექმნილ ილუზიურ სამყაროში... პოლ ვერპოვენის ფილმიდან „ყველაფრის გახსენება“; ხოლო საშინელი სიზმარი ანუ დავიწყებული წარსულის გაუგებარი, წყვეტილი ფრაგმენტი, არაცნობიერში საწყისისა და სასრულის გარეშე მხსიერების გადარჩენილი ნამცეცი, გაუცხოებული რეალობიდან გმირს კიდევ უფრო ფანტასტიკურ და დახლართულ, მაგრამ საკუთარ რეალობაში აბრუნებს, თავის უცნაურ იდენტობაში აღადგენს.

„გაახილე თვალი, გაახილე თვალი, გაახილე თვალი...“⁶ – დაჟინებით იმეორებს მალვიძარა, ალესანდრო ამენაბარის ფილმში და გმირს აღვიძებს, მხოლოდ ისევ სიზმარში „აღვიძებს“, მოჩვენებით რეალობაში, არაცნობიერის კომპარულ ლაბირინთში.

¹ ოსკარ პისტორიუსი – Oscar Pistorius, მოკლე დისტანციაზე მორბენალი, სამხრეთ აფრიკის რესპუბლიკის პარალიმპიური თამაშების ექვსგზის ჩემპიონი, ტეგუში მსოფლიო ჩემპიონატის ვერცხლის პრიზიორი, ლონდონის ოლიმპიური თამაშების მონაწილე, 2012 წ. აფრიკის ჩემპიონატის ორგზის ვერცხლის პრიზიორი. <http://ru.wikipedia.org/wik>

² ელვინ თოფლერი, ფუტურომოკი, Alvin Toffler, Future shock 1970 წ.

³ მომავლის შოკი, Шок будущего, Пер. с англ. Э. Тоффлер. - М., „Изд. АСТ“, 2002 წ., გვ. 3.

⁴ „ვიდეოდრომი“ Videodrome 1983 წ., რეჟ. დევიდ კრონენბერგი.

⁵ „ყველაფრის გახსენება“ Total recall 1990 წ., რეჟ. პოლ ვერპოვენი.

⁶ „გაახილე თვალი“, Abre los ojos, 1997 წ., რეჟ. ალესანდრო ამენაბარი.

საკუთარი მოგონებების გარეშე დარჩენილ და უცხო ინფორმაციით გადატვირთულ თავში „ჩიპიან“ ჯონი-მნემონიკსაც თავაზიანად აღვიძებს სასტუმრო „ნიუ-დარვინის“ მღვიმარა, თავის კიბერ-ვირტუალურ სამყაროში: „დილა მშვიდობისა. ადგომის დროა“.¹

ქრისტოფერ ნოლანის „საწყისში“ კი, კობს მაურიც ეშერის² „კიბეების“ პარადოქსულ ლაბირინთში ეღვიძება: სანაპირო სველ ზოლსა და მშრალი ხმელეთის ზღვარზე, ხელის გაწვდენაზე ქვიშაში მოთამაშე შვილებამდე... მაგრამ ზღვის ქაფის ბუშტების მსგავს ახალ-ახალი სამყაროებით „გაფართოებულ“ რეალობაში, უახლოესი სულ უფრო შორი და მიუწვდომელი ხდება. ამ სიზმრების ლაბირინთიდან გამოღწევა შეუძლებელია... დაკარგულია საწყისი... იგი აღარ არსებობს.

„გაიღვიძე, ნეო, შენ მატრიცაში ხარ“ – აღვიძებს კომპიუტერით მიღებული შეტყობინება პროგრამისტ თომას ანდერსონს ენდი და ლარი ვაჩოვსკების „მატრიცაში“³ – დისტოპიურ სამყაროში, სიმულაციურ – სიმბოლურ რეალობაში, სადაც ნანგრევებად ქცეულ ბურუსში გახვეულ დედამიწას მანქანები განაგებენ; ადამიან – სიმულაკრებს კი (რომლებიც ჩვეულებრივ აღარ იბადებიან და მხოლოდ პლანტაციებში იწარმოებიან მანქანებისთვის მაღალი ხარისხის ბიოენერჯის მისაღებად), წარმოდგენაც არ აქვთ, რომ სინამდვილეში, კომპიუტერული სადენებით უძრავად დაბორკილები, მხოლოდ ვირტუალურად ადვენებენ თვალს მათთვის წარსულიდან სპეციალურად შერჩეულ სიმულაციურ პროგრამას – მეოცე საუკუნის 90-იანი წლების რეალობით.

ფილმში აღწერილი „დაფარული სინამდვილის“ ვითარება და მისი ილუზიური აღქმა ანუ „კონების საპყრობილეში“ ყოფნა (როგორც ამას ფილმის ერთ-ერთი გმირი, მორფეუსი განმარტავს), მატრიცას „ახლო მომავლის“ ხელოვნურ სამყაროსთან პლატონის „გამოქვაბულის ალეგორიის“⁴ მსგავსებაზე მიგვანიშნებს – სიტუაციაზე, უღლითა და ხუნდების სიმძიმით თავდახრილი მონებისა, რომელთაც, ასეთი შეზღუდული მდგომარეობის გამო, ნამდვილ სამყაროსა და რეალურ საგნებზე თვალი არ მიუწვდებათ და სინამდვილეზე წარმოდგენა, მხოლოდ იმ ჩრდილებით ექმნებათ, რომელთა ხილვაც თავების აუწვევლად შეუძლიათ. ვაჩოვსკების მატრიცა პლატონის ასეთი გამოქვაბულია: ცნობიერების მონობის უძველესი ალეგორიის ახალი კონცეპტი, რომელიც ძველებურად ზღუდავს და ჩარჩოებში აქცევს ადამიანის შესაძლებლობებს. მითის ლოგიკას ფანტასტიკის ჟანრის პირობითობა ერწყმის; რეალობისა და ილუზიის დაპირისპირების არსი კი, აქ, – საყოველთაო, დაშტამპულ, მატრიცით განსაზღვრულ⁵ ცნობიერებასა და თავისუფალ აზროვნებას შორის მითოლოგიზებული არჩევანის სახით წარმოდგება: ძველი სამყაროს უარყოფითა და ახალის არჩევანი; ანუ არჩევანი, როგორც არსებობა, იგივეება თავისუფალ ცნობიერ არჩევანთან და განსაზღვრავს „მატრიცას“ რეალობას. გმირმა, ორი პატარა აბიდან, აუცილებლად უნდა აირჩიოს ერთ-ერთი: წითელი, რომელიც მას ახალი რეალობის „ნამდვილ“ სახეს, არსებობის არსს გაუხსნის და „რჩეულად“ ანუ ნამდვილ, თავისუფალ და ყოვლისშემძლე არსებად – ნეოდ აქცევს; მეორე, ლურჯი, რომელიც

¹ „ჯონი-მნემონიკი“, Johnny Mnemonic, 1995, რეჟ. რობერტ ლონგო.

² მაურიც კორნელის ეშერი, Maurits Cornelis Escher, (1898-1972), ნიდერლანდელი მხატვარი გრაფიკოსი.

³ „მატრიცა“, The Matrix, ძმები ვაჩოვსკების 1999-2003 წლებში გადაღებული კიბერ-პანკური ტრილოგია.

⁴ პლატონი სახელმწიფო VII, „გამოქვაბულის მითი“.

⁵ მატრიცა – დედანი, შტამპი ასლებისთვის.

მას უცვლელად დატოვებს რიგით მისტერ ანდერსონად – პლანტაციის მცენარის მსგავს ინერციულ ყოფიერებაში, ილუზიურ სამყაროში და იმ ფაქტსაც საშუალოდ დაავიწყებს, რომ არჩევანის შესაძლებლობა ჰქონდა.

რას ირჩევს მითიური ფილმის გმირი? ვაჩოვსკების „მატრიცაში“ ჯერ კიდევ, საყოველთაოდ იდეალურად მიჩნეულს: ადამიანის მარადიულ სწრაფვას ჭეშმარიტების შესაცნობად... მაგრამ... იბადება კითხვებიც... ბიბლიური „ხე ცნობადის“ ნაყოფი, ადამის დროიდან აკრძალვისა და ტაბუს ერთგვარი სიმბოლოა, უდიდესი საფრთხისა და კატასტროფის მომცველი – პროგნოზში დარწმუნებული ვერასდროს იქნები. გარდა ამისა, აქ, რეალობის ამორჩევის პირობას ილუზიის „ღმერთი“ იძლევა, რომლიც „ნამდვილ რეალობას“ სისტემისგან თავისუფალ, მაგრამ ისევ ვირტუალურ რეალობას უწოდებს. **მორფეუსის** სარკის სათვალეში გაორებული სამყარო არჩევანისა და შესაძლებლობათა ვარიანტებად იყოფა, რეალობათა სიმრავლის, ვარიანტულობის იდეას ბადებს, მაგრამ აბის მიღების შემდეგ, ეს ზღაპრული რიტუალი არჩევანის შესაძლებლობასთან ერთად სრულდება. გმირმა „ახლა მხოლოდ მოვლენების მსვლელობას უნდა მისდიოს“. თუმცა, ნებისმიერი არჩევანი ფატალურია, ფინალი – განსაზღვრული, პროგრამირებული და სავარაუდო შედეგიც წინასწარ უკვე ცნობილი. მაგრამ არსებობს დაშვებები: „ნამდვილი“ საკუთარ არჩევანს „რჩეულზე“ აკეთებს, „ცრუ“ კი, „მოლაღატეზე“, „გამცემზე“. არჩევანამდე „რეალურ“ სამყაროში სრულდება ადამიანისთვის დამახასიათებელი გრძნობადი ბუნება, არსებობის შიშისა და ძრწოლის განცდა. თუმცა ახალი ნიშნობრივი ბუნების მქონე მითოლოგიური რეალობისთვის, იგი ახალი სამყაროს გამოსახვის ერთგვარ გრუნტად, პარალელურ სივრცედ რჩება, როგორც პასიური, გამრუდებული სარკისებური განზომილება.



სურ. 43 ა, ბ. მარცხნივ – სარკის სათვალეში გაორებული სამყარო არჩევანისა და შესაძლებლობების ვარიანტებად იყოფა, მარჯვნივ – კოვზი არ არსებობს.

„მატრიცას“ ალუზიები ახალ ხელოვნურ სამყაროსთან და ხელოვნურ გმირებთან ერთად, ხელახლა აღძრავენ ნაცნობ ეჭვებს, ბადებენ უკვე მრავალჯერ დასმულ კითხვებს მოუხერხებელ რეალობასა და მის იდეალურ სახესხვაობაზე, ეძებენ პასუხებს... სახიფათო გადაწყვეტილებებისას, მათ, სწორედ, ყველასთვის კარგად ნაცნობი „კითხვები მიუძღვიან“, კითხვები, რომლებიც მაყურებლის მეხსიერებაში მოკალათებული სამყაროების ახალ, ალუზიურ სარკეებში არეკლილ ექსპოზიციას სთავაზობს: „შენ მატრიცაში ხარ!“ – ვირტუალურ რეალობაში და თავადაც ვირტუალური რეალობა ხარ. ფილმი ხაზგასმულად ინტერტექსტობრივია: დატვირთული მინიშნებებითა და ციტატებით ლიტერატურიდან, სახვითი ხელოვნებიდან, ფილოსოფიიდან, რელიგიიდან და ზოგადად, კაცობრიობის კულტურის ფართოდ ცნობილი სახეობრიობიდან, რომლებიც დიალოგურ

კავშირს წარმოქმნიან „მატრიცას“ ტექსტსა თუ გამოსახულებასთან და მას სიღრმესა და განახლებულ მნიშვნელობას ანიჭებენ. ფილმის დასაწყისშივე, მატრიცას რეალობაში, ლუის კეროლის „თეთრი კურდღლის“ დევნისას აღმოჩნდებით, ალისას ზღაპრისა და სიზმრების სამყაროდან, სადაც გმირს „კითხვები მიუძღვიან“ – ახლო მომავლისა თუ ასეთი ალეგორიული აწმყოს აქტუალური კითხვები.



სურ. 44 ა, ბ. „ადამის შექმნა“ **La creazione di Adam** _ მიქლანჯელოს ფრესკა. დაახლოებით 1511 წ. სიქსტეს კაპელა. მარჯვნივ კადრი ფილმიდან „მატრიცა“, ნეო და მისი ვირტუალური ორეული.

ნეოს – „ახალი ადამის“ ვირტუალურ სივრცეში დაბადებაც ლუის კეროლის ალისას პარადოქსების და ვირტუალობის, სარკის სამყაროში გადასვლას გვაგონებს და ვირტუალური რეალობის ამ უჩვეულო ნიშნობრივ სამყაროში, კაცობრიობის უძველესი კითხვები სისტემების დიქტატისგან თავისუფალი ცნობიერების არსობრივ კითხვებად აღიქმება; პოსტმოდერნისტული ხელოვნების მოურიდელო თავისუფლებაში გაცოცხლებული ადამის არქეტიპული ანალოგია შესაგრძნებს ხდის ფანტასტიკური რეალობის სიღრმესთან შეხებას: მისტერ ანდერსონი ისე აცოცხლებს ნეოს სარკის ანარეკლში, როგორც მიქლანჯელოს ფრესკაზეა და ანალოგიურად, ეს შეხება ბადებს ნეოს მითოლოგიურ-გმირულ, თუმცა სარკისეულ, ვირტუალურ-სიმულაციურ რეალობასაც; სილიკონურ სამყაროში, სადაც ძნელად შეხვდებით გმირების ემოციურ მზერას; თვალებს ხშირად შავი ან სარკის სათვალე უფარავთ, მის ანარეკლებში კი, გაორებული და „დეფორმირებული“ გარესამყარო მოჩანს, ან ის სხვა, ვინც მათ უყურებს და სათვალის მზერაში მხოლოდ ისევ საკუთარ თავს ხედავს, თუმცა ერთგვარად სახეშეცვლილს.

ძმები ვაჩოვსკების „მატრიცა“ ვირტუალური სამყაროს ნამდვილი მითია: პათოსით, სტრუქტურით, მასში მკაფიოდ გამიჯნული დაპირისპირებული სამყაროებით, კანონზომიერებითა და წესრიგით, არსებულის მიზეზებთან შეჯახებითა და დაფარული რეალობის გახსნით, პრინციპების, ღირებულებების ახლებურად გააზრებითა და ახალი განწყობებით, იდეალებითა და გმირთა არაჩვეულებრივი, ზებუნებრივი შესაძლებლობებით¹, მათი ზნეობრივი სიწმინდით, თავგანწირულობითა და აუცილებელი



სურ. 45. პოსტერი „მატრიცა“

¹ ფრაი ნ., კრიტიკის ანატომია, Фрай Н., Анатомия критики, Зарубежная эстетика и теория литературы XIX-XX вв. — М.: Изд-во Моск. ун-та, 1987 г.

არჩევანის პირობით... პერსონაჟთა სიმბოლური სახელებიც მითური პანთეონიდანაა: ნეო, მორფეუსი და ტრინიტი¹, მაყურებელს სწორედ, მათ „ზეზუნებრივ“ დანიშნულებას ახსენებს და წინასწარგანწყობას ორიენტირებს; ფილმში დაცულია მითის წევრების შემადგენლობაცა და მათი ფუნქციებიც: გმირთან ერთად ცრუ გმირი, მოღალატე და მერყევი სეიფერი (Cypher),² რომელიც ლუციფერის სახელთან წარმოქმნის ასოციაციას; „მაღალ რეალობასთან“ მოსაუბრე ორაკული პითია კი, აქ, უნივერსალური პროგრამული ფუნქციის სახეა, რომლისთვისაც ცნობილია მატრიცას „რეალობის პროგრამა“, ოპერატიული შესაძლებლობები და შეუძლია სისტემასთან მიმართებით შეაფასოს „რჩეულის“ ნამდვილობა და განსაკუთრებული უნარები, იწინასწარმეტყველოს „მომავალი“.

მითის სტრუქტურის აუცილებელი ელემენტი, რასაკვირველია, ძლიერი, გამჭრიახი და ყოვლისშემძლე ანტაგონისტია, აქ, აგენტი სმიტი, არსებული ყოფიერებისა და მატრიცას სისტემის მცველი. გმირებისგან იგი, სწორედ, არსობრივად განსხვავდება: აგენტი სმიტი არ არის ადამიანი, იგი რობოტია, მექანიზმი; მას სძულს ადამიანი, რადგან მისთვის იგი ვირუსია, ავადმყოფობა, რომელიც უნდა გაანადგუროს; აქვს ზოგადი, სხვათა მსგავსი, სერიული იერსახე; შეუძლია გარდაიქმნას და საჭიროების შემთხვევაში დაიმატოს ხელები, თავები... თავადაც იქცეს ორად... გაიყოს და გახდეს ასი... საკუთარი სიმულაკრული ასლის განუზომელი რაოდენობა, რომლითაც შეუძლია ერთეულს სძლიოს... ბევრს, თუმცა, საერთო ჯამში, ეს მოჩვენებითი ძალაა და რა რაოდენობაც არ უნდა გახდეს, სინამდვილეში, მაინც, მხოლოდ ერთი იქნება – მასში ჩატვირთული ერთადერთი, აგენტი სმიტის ფუნქციით.



სურ. 46. აგენტი სმიტი

¹ მორფეუსი – ღვთაების სახელი რომელიც სიზმრისა და ილუზიის რეალობას განაგებს და ტრინიტი – სამება.

² სეიფერი – (Cypher) სახელი „შიფრი“ თუ „ციფრი“, ლუციფერის (Lucifer) სახელის ნაწილის მსგავსად უღერს.

იოლად საცნობია გმირების საბრძოლო ზომად „ნაბუქოდონოსორისა“ და მითუმეტეს, ფილმში გადარჩენილ ადამიანთა უკანასკნელი სამყოფელის – სიონის სახელწოდებაც, რომლის გათავისუფლება მანქანების ძალაუფლებისგან მატრიცაში გამომწვევადული კაცობრიობის გადარჩენის მნიშვნელობას ატარებს; თუმცა სიმბოლური აღნიშვნები მთავარი არ არის: „მატრიცაში“ სამყაროს მითოლოგიური ახსნის ყველა კომპონენტი ერთგვარად გადაკვეთს თანამედროვე რეალობასა და ღირებულებებს, ფილოსოფიის კითხვებსა და ეჭვებს, მეტამორფოზებს, საკულტო თუ სხვა სიმბოლურ აქტებს, რომელთაც ფილმში ყოველგვარი მისტიციზმისგან დაწმენდილი ახსნა გააჩნიათ, როგორც, მაგალითად, „დეჟავუ“... იგი აქ სხვა არაფერია, თუ არა, მატრიცას პროგრამული შეცდომა ცვლილებების შეტანის დროს, რომელიც ასე რაციონალურად შეიძლება აიხსნას.

ძმები ვაჩოვსკების „მატრიცა“ 1999 წელს გამოვიდა. ათასწლეულის პირველი წელი კი თაობებს 11 სექტემბრის ტელევიზიით ნანახი გლობალური მაუწყებლობის კადრებით დაამახსოვრებს თავს – აფეთქებებით და ნამსხვრევებით, ადამიანების პატარა თავდაყირა მუქი ფიგურებით ცეცხლწაკიდებული ტყუპი ცათამბჯენების სარკის ფონზე, რომელთა სრულყოფილება ადამიანის მიერ მიღწეულ სიმაღლეებზე მეტყველებდა. ამ აბსურდს ახსნა არ მოეძებნება.

საზარელი ფაქტის არსის ძიებაში დაბადებული ეჭვები, კაცობრიობის განვითარების კიდევ ერთ გულუბრყვილო ეტაპს გამოდევნის სამოთხიდან: „არ უნდა დაგვაიწყდეს, რომ რაც უფრო ახლოსაა სისტემა სრულყოფილებასთან, მით უფრო ახლოსაა იგი ტოტალურ ნგრევასთან. თავისებურება, რომელიც, შეიძლება ითქვას, მართავს სამყაროს და მას გაქვავების საშუალებას არ აძლევს. რასაკვირველია, 11 სექტემბერი იყო ამ კანონის ერთ-ერთი გამოვლენა“.¹

ადამიანს კიდევ ერთხელ მოუწევს სინანული, დაფიქრება საკუთარ ძლიერებასა და უსუსურობაზე, საწყისებთან დაბრუნება და იმის გაცნობიერება, თუ რას ნიშნავს, რომ „ღვთის ხატადა“ შექმნილი და რა პასუხისმგებლობაზე მეტყველებს ეს ღვთაებრივი „მსგავსება“. ცხოვრების საზრისის ძიების დაწყების ხანიდან მოყოლებული, ერთსა და იმავე შეცდომებს იმეორებს და ყოველი შემდგომი ცივილიზაცია განახლებული ჯოჯოხეთითა და განსაწმენდელით უბრუნდება, რეგულარული აპოკალიფსური ძრწოლის რეფრენით. ძმები ვაჩოვსკების „მატრიცაში“ აღწერილი მანქანების ვირტუალური ომი აპოკალიფსურ წარმოსახვასაც კი ჩრდილავს. გადავრჩებით თუ არა? ეს პათოსი „მატრიცაში“ საოცარი მასშტაბებით ისხამს ზორცს. მაგრამ ეს მაინც ვირტუალური აპოკალიფსია, თანაც, როგორც ჯონ ჰადლსის ფილმშია ნათქვამი – „ბერძნულად აპოკალიფსი, უბრალოდ, იმის გახსნაა, რასაც აქამდე ვერავინ ამჩნევდა. ის, რასაც წყვილი ფარავდა“.² ჩვენ ის, უბრალოდ, ბოლოს და ბოლოს დავინახეთ.

2000 წლის კანის კინოფესტივალი ჟან-ლუკ გოდარის „XXI საუკუნის დაბადებით“³ გაიხსნა – XX საუკუნის მოვლენების ერთიმეორეს მიყოლებით გაელვებული კადრების

¹ ჟან ბოდრიარი, „მატრიცა“ – რატომ აღფრთოვანებს ეს ფილმი ფილოსოფოსებს“, Жан Бодрийар. „Матрица“ – Почему этот фильм восхищает философов. Le Nouvel Observateur, 19/06- 2003; <http://jungland.ru/node/953>

² „წყვილის შემდეგ“, After the Dark 2013 წ., რეჟ. ჯონ ჰადლსი, John Huddles

³ XXI საუკუნის დაბადება L'Origine du XXI ème Siècle, 2000, რეჟ. ჟან ლუკ გოდარი <http://vimeo.com/19332340>

რივით სხვადასხვა დროის რეჟისორთა ფილმებიდან, მეოცე საუკუნის ადამიანის მეხსიერებაში **ფრაგმენტულ სურათებად** დარჩენილი ყველაზე დიდი შთაბეჭდილებებით. მშვენიერებისა და სიმახინჯის, სიხარულისა და ტკივილის განუწყვეტელ სვლაში და გარდაქმნებში დაბადებული ახალი ეპოქა, დიდებითა და შეურაცხყოფით სავსე დედამიწა, უმანკო ბუნება და დახვეწილი ხელოვნება. ეს XX საუკუნეა! ღვთაებრივი არია... მაგრამ უეცარი გასროლისა და დაცემის ხმა, ქალის კივილი და სრულ სიჩუმეში ღამის წყვილადში მიმავალი, ლტოლვილი ქალებითა და ბავშვებით დამძიმებული ავტობუსი...



სურ. 47 ა,ბ,გ,დ. კადრები ჟან-ლუკ გოდარის ფილმიდან „XXI საუკუნის დაბადება“, 2000 წ.

ერთ ამოსუნთქვაზე, ერთიანი ემოციით დამონტაჟებული კონტრასტული კადრების რივი: სახრჩობელები კისერზე და ჩამოკიდებული ადამიანები, მშვიერი და მკვდარი ბავშვები, შეურაცხყოფილი ქალები... ლამაზ, მოცეკვავე ფეხებს – დასახიჩრებული ბორკილებიანი ფეხები ენაცვლება, კადრები – ფანტასტიკური ფილმ-საშინელებიდან და უფრო საზარელი ნამდვილი რეალობიდან – მხიარულ, მბრწყინავ მიუზიკლებს. ბედნიერი შეყვარებულები – გზაზე დაყრილ გვამებს. რა გრძნობას იწვევს, რას ნიშნავს, როდესაც ბავშვი მატარებლის სარკმლიდან ითვლის ტანკებს? ან თვითმფრინავები, რომლებიც ზეციდან ხალხით გავსებულ დედამიწას წვიმასავით აყრიან ბომბებს?!

ბრძოლა, ომი, საშინელება, ტოტალიტარიზმი, სიმდაბლე, ჩაგვრა, უუფლებობა... უბედურება უნივერსალურია ევროპაშიც, ამერიკაშიც, აფრიკაშიც, იაპონიაშიც. ადამიანთა ერთსულოვანი ნებით გაძლიერებული დაუნდობელი სისტემა ანადგურებს არა მხოლოდ

მოწინააღმდეგეებს, არამედ სათაყვანებელ კერპებსა და ლეგენდად ქცეულ მათ ცხოვრებას: გასაწირად მარტოობაში მიტოვებულ მერლინ მონროს და ხალხის მასებითა და დაცვით გარშემორტყმულ პრეზიდენტ კენედის, ან ვილაცას სადღაც, აფრიკის ჯუნგლების ყველასთვის უცნობ მკვიდრს.

გოდარის თხუთმეტწუთიანი ფილმი-ჰიპერტექსტი – ერთიან სათქმელად ამეტყველებული კინემატოგრაფისტების განსხვავებული სამყაროებით, მათი თვალთ დედამიწის სხვადასხვა კუთხეში და სხვადასხვა დროს დანახული ნათელი, ამაღლვებელი სურათებით – შეგვანსენებს ღირსებით შემკული თანამედროვეების მშვენიერ შთაგონებულ სახეებს, მაგრამ მიგვანიშნებს XX საუკუნის ცივილიზებულ, გონიერ და დახვეწილ ადამიანში ჩაბუდებულ მხეცის სისასტიკეზეც, მის გაუგებარ, გაორებულ ბუნებაზე; წარმოგვიდგენს, ობიექტივის მიერ დაფიქსირებულ შემადრწუნებელ დოკუმენტებს, მომხდარს დიდი ხნის წინ და სულ ახლახან, ამ ფილმის შექმნამდე ცოტა ხნით ადრე: ოთხმოცდაათიანი წლების მიწურულს, სამოციან წლებში, ორმოციან წლებში, ოცდაათიან წლებში... საუკუნის დასაწყისში. შესაძლოა ადამიანები ბედნიერებიც ყოფილიყვნენ, რომ არა შეუწყნარებლობა, სიძულვილი და ბარბაროსობა. ყველაფერი ჩვენ თავად გადავიტანეთ პროგრესულ, მაღალინტელექტუალურ და ტექნიკურად სწრაფად განვითარებად XX საუკუნეში.

პირველ წლებში გულუბრყვილო კამერა იმ გაკვირვებასაც აღნიშნავდა, მექანიკური პიანინო თავისთავად, თითის დაუკარებლად რომ უკრავდა. როგორი განსხვავებაა დღევანდელობასთან. დოკუმენტური რეალობა ენაცვლება ნაცნობ, ემოციებით დატვირთულ სიმბოლურ კლიპებს მხატვრული ფილმებიდან, მამხილებლებსა და სარკასტულებს. გამოსახულება ბუნებრივად გადაედინება და მომდევნოში ერთ ამოსუნთქვაზე, ერთიან რიტმში გრძელდება, როგორც უწყვეტი ორნამენტი, პულსაციის მსგავსი მუსიკის თანხლებით, რომელიც, უფრო და უფრო ხმამაღლა გვესმის, სმენის დახშობამდე ძლიერი ხდება მაყურებლის გულის ძგერის მსგავსად, რომლის ფონზე გოდარი წარმაველ – ჩვენ მიერ განვლილ დროს ემშვიდობება: ნახვამდის 1960, 1945, 1930, 1915, 1900-ო...

აი, ასე იბადება XXI საუკუნე და მისი კინო! თუმცა ჩვენი ნაცხოვრები დროის მრავალფეროვანი სულიერი განცდებით მდიდარი კინოკადრების რიგში ჩასმული მაზაჩოს სამოთხის ბაღიდან გამოძევებული ადამისა და ევას სასოწარკვეთილი შიშველი ფიგურები დაკარგულის ძიების გზაზე საშინელებისა და გაურკვევლობის წინაშე ისევ



სურ. 48 კადრი ფილმიდან „XXI საუკუნის დაბადება“, 2000 წ.

ორგანულად გამოიყურება. ვიზუალური ჯაჭვი დატანჯული და უსამართლო დროის ხატებისა. ისინი თვალს ვერ უსწორებენ რეალობას: ადამი თვალებზე იფარებს ხელებს – სინანულსა და სირცხვილს განციდის. ევა კი სასოწარკვეთილი შეჰყურებს მომავალს, მაგრამ ვერაფერს ხედავს. არაფერი შეცვლილა. მაყურებელს სურვილი უჩნდება, რომ მშობიარობის ტკივილები, ბოლოს და ბოლოს, იმედისმომცემ XXI საუკუნის დაბადების სიხარულში გადაიზარდოს...

მეოცე საუკუნე უდიდესი პროგრესის ეპოქად იშვა, მშენებარე, მომავლისაკენ მისწრაფებელი, ერთუნიანობით, იმედებითა და თავდაჯერებით სავსე, მოდერნიზებული სუბიექტურობითა და ინდივიდუალობით; როდის დაიწყო პროგრესის შიში? იქნებ ჯერ კიდევ მაშინ, როდესაც ადამიანმა ბორბალი გამოიგონა და თავიანთი სცა. ან როდესაც გოდოლი დაინგრა. ან როდესაც ადამიანმა შექმნა და შეიყვარა თავისი შექმნილი, როგორც პიემალიონმა, ან როგორც ფრანკენშტეინმა, შექმნა და შეაშინა. საოცრებას ჰგავს ფიზიკის აღმოჩენები: კვანტური სამყარო, გრავიტაცია, შავი ხვრელები... მაგრამ ადამიანმა ატომის გახლეჩა ისურვა, რაც იმას ნიშნავს, რომ ამდენი აღმოჩენისა და ცოდნის შეძენის შემდეგ, მან ისევ არაფერი არ იცის სამყაროს შესახებ და აღარც რწმენა აძლევს სიმშვიდესა და სიმყარეს. ახალი პარადოქსული, აუხსნელი მოვლენები მხოლოდ ეფემერული დასკვნების შესაძლებლობას იძლევა, ვარაუდებისა და ეჭვების, რომ ის არ არის, რაც ექსპერიმენტულად ფიქსირდება.

მეოცე საუკუნის სამოციანი წლებიდან ჩნდება ეჭვი სამეცნიერო პროგრესის მიმართ, გრძობა იმისა, რომ სამყარო სულაც არ ვითარდება ადამიანის სასიკეთოდ; რომ ადამიანი ვერ ფლობს საკუთარ ძალას, ვერ მართავს ვერც მის მიერ შექმნილ ხელსაწყოებსა და ვერც მაღალ ზნეობას, რათა პროგრესის გრანდიოზული შედეგი ზიდოს. სტენლი კუბრიკის 1964 წელს გადაღებული დამცინავი ფილმი „დოქტორი სტრენჯლავი: ანუ როგორ გადავეჩვიე შიშს და შევიყვარე ბომბი“¹ კატასტროფის შესახებ აფრთხილებდა ცივი ომის სიტუაციაში მყოფ, ორად გაყოფილი დედამიწის მოსახლეობას და სულელური პოლიტიკური „პრინციპების“ გამო უუნარო სახელმწიფოთა მმართველებს. მწარე და ამავე დროს ძალიან სასაცილო ფილმმა ფარდა ახადა აბსურდულ რეალობას თავისი აბსურდული „უმადლესი“ ღირებულებებით, რომლებიც თავის ნებაზე ატრიალებენ დედამიწის მილიონობით აბსურდულ თავდადებულ თავს, საკუთარი თავის საწინააღმდეგოდ და ყველაფრის საწინააღმდეგოდ, რისთვისაც ეს პრინციპები შეიმუშავეს. გაბრაზებული და ისტერიული ოფიცრის მიერ პრეზიდენტის ღილაკზე უბრალოდ თითის დაჭერამ სახელმწიფოთა „უსაფრთხოების“ სისტემა აამუშავა და მოვლენები შეუქცევადი გახადა. საოცრად შთამბეჭდავია ფილმის ფინალი, იმავე კაცობრიობის დასასრული, როდესაც შენელებულ ტემპში თვალის გასახარად, როგორც ფეიერვერკები საზეიმოდ, ფეთქდება და ფეთქდება ატომური ბომბები.

„დროთა კავშირი დაირღვა...“ მოდერნიზმის მგზნებარე სამყაროს სურათი ერთბაშად შეცვალა პოსტმოდერნიზმის ერთგვარად დაღლილმა მხერამ: ახალი ძველად „წარსულის კვალად“ გადაიქცა, შენება – ნგრევად და ნანგრევად, პროგრესის რწმენა და იმედი – მომავლის შიშად და პოსტაპოკალიფსად, ადამიანის სამყარო – სიმულაციად და ვირტუალურ რეალობად.

ახალგაზრდობის საყვარელი კინოფანტასტიკის ჟანრული განშტოება „ახლო

¹ „დოქტორი სტრენჯლავი: ანუ როგორ გადავეჩვიე შიშს და შევიყვარე ბომბი“, «Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb», რეჟ. სტენლი კუბრიკი, 1964 წ.

მოძველი“ ეკრანი დროის პერსპექტივაში წარმოაჩენს ადამიანის ცხოვრების არსს, ზნეობრივ ვალდებულებებსა და ღირებულებათა ჭეშმარიტ ფასს, რომ არ ვიაროთ ბრმად და ვარაუდით, არ ვარსებობდეთ შიშითა და მოლოდინით, რადგან ჯერ კიდევ ვარსებობთ.

გამოყენებული ლიტერატურა:

1. თომას მანი, „ჯადოსნური მთა“, „საბჭოთა საქართველო“, მთარგმნ. დ. ფანჯიკიძე, 1978 წ.;
2. Юровский А. Я., История тележурналистики в России. Телевизионная журналистика, Высшая Школа, 2002 г.;
3. პირველი სატელევიზიო მოძრავი გამოსახულების ფოტოგრაფია: ლაფაიეტის ფოტოგრაფიებიდან; <http://www.bairdtelevision.com/firstdemo.html>, The Times, ლონდონი, ხუთშაბათი, 28 იანვარი, 1926 წ.;
4. ტელემაუწყებლობის მოკლე ისტორია და საქართველო. http://www.gncc.ge/index.php?lang_id=GEO&sec_id=5704&info_id=6060;
5. უილიამ ბეროუზი, „ბრიენ გაისენის დანაკუწების მეთოდი“, William S. Burroughs. The Cut-up Method of Brion Gysin; <http://poivs.tsput.ru/ru/Math/ProbabilityAndStatistics/Randomness/CuttingMethod/>;
6. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2001 г.;
7. Фрай Н. Анатомия критики . Зарубежная эстетика и теория литературы XIX-XX вв. — М.: Изд-во Моск. ун-та, 1987 г.;
8. <https://ka.wikipedia.org/wiki/მარაქეში>;
9. Baudrillard, Jean, Simulacres et simulation, Paris, Galilée, 1981 г.;
10. ვერნორ ვინჯი, „ტექნოლოგიური სინგულარობა“, Vernor Steffen Vinge The Technological Singularity, VISION-21/1993. <http://old.computerra.ru/think/35636/>;
11. That’s one small step for [a] man, one giant leap for mankind”, https://en.wikipedia.org/wiki/File:Frase_de_Neil_Armstrong.ogg;
12. ფილიპო ტომაზო მარინეტი <https://ru.wikipedia.org/wiki/Манифест>;
13. ელვინ თოფლერი, ფუტუროლოგი, Alvin Toffler, Future shock 1970, Шок будущего, Пер. с англ. Э. Тоффлер. - М.: „Изд. АСТ“, 2002;
14. პლატონი სახელმწიფო VII, „გამოქცაბულის ალეგორია“;
15. ბოდრიარი ჟან, „მატრიცა“ – რატომ აღაფრთოვანებს ეს ფილმი ფილოსოფოსებს“, Жан Бодриар, „Матрица“ – Почему этот фильм восхищает философов. Le Nouvel Observateur, 19/06-2003; <http://jungland.ru/node/953>.

FILM AESTHETICS OF THE „NEAR FUTURE“

Summary

This paper - The Film Aesthetics of the “Near Future” – observes the aesthetic reception of the world of film art, which has changed as a result of the rapid development of new technologies, as well as the artistic, creative ideas, forms and styles created from this perspective.

The paper starts with a brief overview of the history of invention, introduction and advancement of film and television technologies, and how this industry has become established in the real world, gaining its place and influence. The next step is the collaboration of film art with television, the exchange of visual means of expression; how the invention of video-magnetic technologies and their distribution first on television, but later in the film industry, has changed these areas and how the concurrency has come between them. Television uses its technologies and its space to broadcast the movies from the “small screen”, which on the one hand reduces the expressive quality of the films, but on the other hand robs the auditoriums of the cinemas of their viewers.

On the other hand, film art exposes the negative aspects of television, its dangerous ideologization, its open and covert strategies and methods. The film characters of David Cronenberg’s “Videodrome” and Darren Aronofsky’s “Requiem for a Dream” are directed on the audience against the influence of television; It illustrates the deformity of reality, reports a strong psychological habit of the television viewers, which develops into dependency and leads to the losing of critical perception of reality. In these films, the TV viewers are outwardly transformed movie characters whose features can be found in the types of the humorously drawn TV fanatics of the “Simpsons” and in the sarcastic “TV drug addicts” from Aronofsky’s “Requiem for a Dream”. These spectators sit static, passively on their large sofas or in the armchairs, staring at the TV screen with a fixed gaze.

The television standards, formats and their stylized film characters, the deformation of the image as an iconic image of the new reality, with the implementation of digital technologies, is now a new form of expression: the expressiveness of the film designates visual and essential characteristics of the computer presentation and transforms it into an artistic form, to the stylistic device, the artistic reality and the symbol. The pixels in the film “Nirvana” by Gabriele Salvatores, the flickering of the display, the world and the facilities of computer games become an art expression: the representation of reality through the effects and rules of virtual reality. The computer virus, beside the philosophy of nirvana, becomes the symbol of reality. The “Demonlover” by Olivier Assayas appears as a model and problem of the virtual-simulative reality. The cinematic figure of Olivier Assayas’ “Demonlover” is the reality of the modern global Internet network, the reality of the three-dimensional hyper-realistic simulation and the already lost, invalid moral of the new world of “super-simulacra”.

The simulative world is widely used in the genre of fantasy. The post-apocalyptic reality of the „near future“ is inhabited by cyborgs, robots, replicants and clones. In this space, film art refers to: the changes in the consciousness of the new human being, his or her lack of rights, the forms of his subordination to the system, the fear of technical progress and the fusion with technology, the total loss of identity, the extinguishing of memory, Etc.; The Matrix“ of „the Wachowski Brothers“ is a reality system of the virtual world, in which the perception of this reality and its possibilities are united in hierarchically different systems. The Neo, out of one system, is being subjected to another, higher level system, and so on. Eventually, even in the case of an incredible victory sustained in the apocalyptic-titanic war, the oracle-the Pythia-remains as a hint and sign of the reality of a larger and stronger matrix, for it knows in advance what will happen afterwards, because everything is conditioned beforehand... programmed by the laws of the virtual world... The acting persons represent thereby the functions of this program.

The new perception and the new reflection of the life of the people of the 20th century, their goals, hopes and their essence presents the opening film of the Cannes Film Festival 2000 by Jean - Luc Godard „De l'origine du XXIe siècle“ („Origins of the 21st Century). This film is a summary of the 20th century, made realistic by means of a whole series of filmstrips and single images from different years. , , And thus the transition to the new 21st century is celebrated in the hope of a better „near future“.

FILMÄSTHETIK DER „NAHEN ZUKUNFT“

Resümee

Im vorliegenden Artikel - Filmästhetik der "Nahen Zukunft" – wird die ästhetische Rezeption der durch rapide Entwicklung der neuen Technologien veränderten Welt in der Filmkunst, sowie die aus dieser Sicht entstandenen künstlerischen, schöpferischen Ideen, Formen und Stile untersucht.

Der Artikel beginnt mit dem kurzen Überblick der Geschichte von Erfindung, Einführung und Entwicklung der Film- und Fernseh-Technologien, und damit verbunden, wie sich diese Branche in der Wirklichkeit durchgesetzt und ihren festen Platz und großen Einfluss erworben hat. Der nächste Schritt ist die Zusammenarbeit der Filmkunst mit dem Fernsehen, Austausch von visuellen Ausdrucksmitteln; wie die Erfindung von videomagnetischen Technologien und deren Verbreitung zunächst im Fernsehen, später aber auch in der Filmindustrie, diese Gebiete verändert hat und wie es zur Konkurrenz zwischen ihnen gekommen ist. Das Fernsehen nutzt seine Technologien und seinen Raum zum Senden der Filme vom „kleinen Bildschirm“ aus, der einerseits die Ausdrucksqualität der Filme vermindert, andererseits aber auch die Säle der Kinos ihrer Zuschauer beraubt.

Seinerseits entlarvt die Filmkunst die negativen Aspekte des Fernsehens, seine gefährliche Ideologisierung, seine offenen und verdeckten Strategien und Methoden. Die Filmgestalten von David Cronenbergs „Videodrome“ und Darren Aronofsky's „Requiem for a Dream“ sind auf die Zuschauermassen gerichtet gegen den Einfluss des Fernsehens; hier wird die Deformierung der Realität veranschaulicht, es wird von starker psychologischen Gewohnheit beim Fernsehzuschauer berichtet, die sich zur Abhängigkeit entwickelt, und zum Verlust der kritischen Wahrnehmung der Wirklichkeit führt. In diesen Filmen sind die TV-Zuschauer äußerlich verwandelte Filmgestalten, deren Merkmale in den Figuren der humorvoll gezeichneten TV-Fanatiker der „Simpsons“ und in den sarkastischen „TV-Drogensüchtigen“ aus Aronofsky's „Requiem for a Dream“ zu finden sind. Diese Zuschauer sitzen statisch, im passiven Zustand auf ihren großen Sofas oder in den Sesseln und glotzen auf den TV-Bildschirm mit starrem Blick.

Die Fernsehstandarten, Formate und deren stilisierte Filmgestalten, die Deformierung des Bildes als ein Ikonenbild der neuen Realität, erhalten mit der Durchsetzung von digitalen Technologien eine neue Ausdrucksform: die Ausdrucksfähigkeit des Films bezeichnet visuelle und wesentliche Eigenschaften der Computerdarstellung und verwandelt diese zu einer künstlerischen Form, zum Stilmittel, zur künstlerischen Realität und zum Symbol. Die Pixels im Film „Nirvana“ von Gabriele Salvatores, das Flimmern vom Display, die Welt und Einrichtungen der Computerspiele werden zum Kunsta Ausdruck: zur Darstellung der Wirklichkeit durch Effekte und Gesetzmäßigkeiten der virtuellen Realität. Der Computervirus, samt der Philosophie der Nirvana, wird zum Symbol der Realität. Der „Demonlover“ von Olivier Assayas erscheint als Modell und Problem der virtuell-simulativen Realität. Die filmische Gestalt des „Demonlover“ von Olivier Assayas ist

die Realität des modernen globalen Internet-Netzes, die Realität der dreidimensionalen hyperrealistischen Simulation und die bereits verlorengegangene, nicht mehr existente Moral der neuen Welt von „Super-Simulakren“.

Diesimulative Welt wird im Genre der Phantastik breit verwendet. Die postapokalyptische Realität der „Nahen Zukunft“ wird von Cyborgs, Robotern, Replikanten und Klonen bewohnt. In diesem Raum bezeichnet die Filmkunst: die Bewusstseinsveränderungen des neuen Menschen, seinen rechtlosen Zustand, die Formen seiner Unterordnung dem System gegenüber, die Angst vor dem technischen Fortschritt und vor der Verschmelzung mit der Technik, den totalen Verlust der Identität, das Auslöschen vom Gedächtnis, etc.; Die „Matrix“ der „Brüder Wachowski“ („The Matrix“ of „the Wachowski Brothers“) ist ein Realitätssystem der virtuellen Welt, in der die Wahrnehmung dieser Realität und deren Möglichkeiten in hierarchisch unterschiedlichen Systemen vereint werden. Das aus einem System entsprungene Neo wird von einem anderen, neuen System höheren Niveaus unterworfen, und so weiter. Schließlich, selbst im Falle eines im apokalyptisch-titanischen Krieg davongetragenen unglaublichen Sieges, bleibt das Orakel – die Pythia – als Andeutung und Zeichen an die Realität einer größeren und stärkeren Matrix, denn sie weiß im Voraus, was danach geschieht, weil alles bereits vorher bedingt ist... programmiert durch die Gesetzmäßigkeiten der virtuellen Welt... Die handelnden Personen stellen dabei die Funktionen dieses Programms dar.

Die neue Wahrnehmung und das neue Durchdenken des Lebens der Menschen des 20. Jh.-s, ihrer Ziele, Hoffnungen und ihres Wesens präsentiert der Eröffnungsfilm des Cannes Filmfestivals 2000 von Jean – Luc Godard „De l'origine du XXIe siècle“ („Origins of the 21st Century). Dieser Film ist eine Zusammenfassung des 20. Jh.-s, realistisch gemacht mittels einer ganzen Reihe von Filmstreifen und Einzelbildern aus verschiedenen Jahren... Und somit wird der Übergang in das neue 21. Jh. in der Hoffnung auf bessere „Nahe Zukunft“ gefeiert.