

## სამყარო ანუ ნიშანი?! ყველაფერი როგორც სიმბოლოთა სისტემა

რუსუდან დოლიძე /Rusudan Dolidze

ვცადოთ განვსაზღვროთ რა არის ხელოვნება, ამ საკითხზე პასუხის გაცემა ერთსა და იმავე დროს ადვილიცაა და ძნელიც. ყველაზე იოლია, უბრალოდ ითქვას: ხელოვნება ესაა მხატვრული ლიტერატურა, ფერწერა, ქანდაკება, მუსიკა, კინო, თეატრი, არქიტექტურა. მაგრამ ეს მარტოოდენ ჩამოთვლია ხელოვნების სხვადასხვა დარგებისა. გაცილებით ძნელია ლოგიკური განსაზღვრების ჩამოყალიბება, ანუ მოძიება იმ საერთოსი, რაც საფუძვლად უდევს თითოეულ მათგანს. მართლაცდა, რატომ ვაერთიანებთ მათ ხელოვნების ცნებაში ისინი ხომ ასე განსხვავებულნი არიან. რა საერთო აქვს რომანს და ქანდაკებას, სიმფონიასა და ნახატს, კინოფილმსა და არქიტექტურულ ნაგებობას.

შეიძლება ითქვას, რომ ხელოვნება ესაა ადამიანის ესთეტიკური ქმედება, „ესთეტიკური ქმედება კი ხორციელდება მშვენიერების კანონებზე დაყრდნობით, მიმართულია მშვენიერების შესაქმნელად და იწვევს ემოციებს. „ [1] სწორედ მსგავსი ფორმულირებით აღიქმებოდა ხელოვნების შედეგი, კრეატურა, ფასდებოდა ამაღლებულის კატეგორიებითა და მშვენიერების განსაზღვრით. მაგრამ შეიცვალა მსგავსი მიდგომა, ეს ცვლილება კი ფასეულობების, ღირებულებების გადაფასებაში უნდა ვეძიოთ. ღირებულება კი ის ფასეულობაა, რომელიც ყოველ ინდივიდსა თუ საზოგადოებას გააჩნია. ამ ღირებულებათა ძირითად მახასიათებელს წარმოადგენს მათი მთლიანობითი ხასიათი. ისინი სტრუქტურულ კავშირში არიან ერთმანეთთან და ქმნიან ერთ მთლიან სისტემას მათი შეფარდებითი მნიშვნელობის მიხედვით. ღირებულებათა ამ სისტემას ახასიათებს სტაბილურობა, რაც საშუალებას იძლევა ამ ღირებულებათა მატარებელი ინდივიდის თუ საზოგადოების ქცევა პროგნოზირებადი იყოს. მაგრამ ამასთან ღირებულებები აბსოლუტური სტაბილურობით არ ხასიათდებიან. შესაძლოა მათი შეცვლა ნელ-ნელა ან მოულოდნელად და სწრაფად განხორციელდეს. ეს ცვლილება ღირებულებითი ორიენტაციის შესაბამისად ხდება. ეს ღირებულება შეიძლება სხვადასხვაგვარი იყოს, მატერიალური თუ არამატერიალური, პოლიტიკური, სოციალური, რევოლუციური, ეთიკური, ფილოსოფიური თუ სხვა.

თანამედროვე კულტურაში შედეგობრივად ფასეულობათა გადაფასება მოხდა, რამ განაპირობა იგი?

იმ პერიოდისთვის და არამარტო ერთგვრად „რევოლუციურმა მსოფლმხედველობამ“, რომელიც მაგალითად ნიცშემ წამოაყენა, ის ფაქტორი რომ უნდა დაწყებულიყო „ტოტალურად“ მსოფლმხედველობისა და ფასეულობების გადაფასება, შედეგი ნელ-ნელა მოიტანა. შენელებული მოქმედების ფეთქებადი საშუალებასავით, ნიცშეს ფილოსოფიამ დიდი რღვევა მოახდინა რომელმაც ეტაპობრივად გამოიღო შედეგი, იმ ფასეულობების დათმობისა და ძველის ახლის ჩანაცვლების მოთხოვნისა. მაგრამ რა თქმა უნდა აქ მარტო ნიცშეს და სხვა სიცოცხლის ფილოსოფოსების შემოქმედებას არ უნდა ვიშველიებდეთ.

კულტურული ღირებულებების გაუფასურება და ახლით ჩანაცვლება ანუ კულტურული ფასეულობების ვექტორის გადანაცვლება... გამოიწვია მრავალმა ფაქტორმა, ეკონომიკურმა , პოლიტიკურმა შედეგად კი საერთო საზოგადოებრივმა წინსვლამ და განვითარებამ . ერთ-ერთი ასეთი იყო მოდერნიზმი, პორტმოდერნიზმი. ამდღებულის კატეგორიამ უბრალოდ ამოწურა თავი , ხელოვნებას კი ახალი ძალა სჭირდებოდა და ამისთვის ლოგიკური მზადება ინტელექტუალურ დონეზე უკვე ფილოსოფიური ნაწარმოებებითაც დაიწყო. დღესდღეობით, გლობალურ ხელოვნებაში ლამაზის, ამდღებულის კატეგორიამ აღბეჭვდა ჰპოვა ტანსაცმელში , საჭმელში, საყოფაცხოვრება ნივთებში. ხელოვნების გავრცელების სფერო, ერთგვარად მოცულობა გაიზარდა და იგი გადატანილ იქნა ყოფით საგნებზე .

21-ე საუკუნის ადამიანი ესთეტიკას პოულობს ყოველივეში ყველაზე პრიმიტიულ სოციალური არსებობის საგანშიც კი , მარტივად ყოველივე ფუფუნების საგანს უახლოვდება. ესთეტიკამ წამოიწია წინ , მაგრამ თვითონ ესთეტიკაში ხელოვნების ფილოსოფიაში გაქრა ამდღებულის, ტრაგიკულის კატეგორიები . ამ ყოველივემ სავარაუდოა რომ დროთა დინებაში დაკარგა აქტუალობა და იგი ჩანაცვლდა ახლით , რა არის ეს ახალი? ეს უკანასკნელი არის სიმბოლიზმი . დღევანდელი ხელოვნება , ხელოვანი, მისი კრეატურა, მატარებელია უამრავი სიმბოლოსი რომელსაც აღქმა , გაგება სჭირდება. შედეგად აქტივაციაში შემოდის ახალი კატეგორია სიმბოლიზმი. ყოველივეს სემიოტიკური ანალიზი. სემიოტიკა დღესდღეობით სხვა არაფერია თუ არა ნიშანთა გლობალური ანალიზი ყველაფერში.

*“სადაა ცოდნის ძეხანში დაკარგული სიბრძნე, სადაა ცნობათა მოძიებაში გაზნეული ცოდნა?!” თომას სტერნზ ელიოტის ამ პათეტიკურ კითხვას ერთადერთი პასუხი აქვს სიმბოლოებში... [2]*

და მაინც, რაშია სიმბოლოს არსი, მისი მაგია, ზემოქმედების ის ძალა, რომელმაც უდიდეს ჩინელ ფილოსოფოსს კონფუცის ათქმევინა: „ემბლემები და სიმბოლოები მართავენ მსოფლიოს და არა სიტყვა და კანონი“.

„სიმბოლა“ ძველ საბერძნეთში ეწოდებოდა დანაწევრებული ფირფიტის იმ ნატეხებს, რომელთა შეერთებითაც უნდა ამოეცნოთ ერთმანეთი ქონების მემკვიდრეებს ან იდუმალ თანამოაზრეებს.[3]

ნებისმიერ საგანს შეიძლება მიენიჭოს სიმბოლოური მნიშვნელობა, რომელიც იცვლება კულტურებისადა მიხედვით ეპოქათა განმავლობაში. სიმბოლოს უნარმა - ლაკონურად და ყველასათვის გასაგებ ენაზე ასახოს ცნება, რომლის გამოხატვასაც

მრავალი სიტყვა დასჭირდებოდა, უძველესი დროიდან გადააქცია სიმბოლო რელიგიის, კულტურისა და ხელოვნების უნივერსალურ ენად.

თუ ხელოვანი თავის შინაგან მიმართებათა გადმოცემისას, უკვე აპრობირებულ სიმბოლოებს მიმართავს ან თავის მეტაფორულ ხელწერას სულ უფრო და უფრო უსადაგებს პირობითობის ამ ენას, ჩვენ უკვე ვლაპრაკობთ სიმბოლიზმზე, როგორც ესთეტიკურ მიმართულებაზე.

სიმბოლოს მაგიურმა უნარმა გაითავისოს განსხვავებული ეპოქები და ეთნოკულტურები, მუდმივად განაცვიფროს ადამიანი მოულოდნელი ასოციაციებითა და წვდომით, მირჩა ელიადეს ათქმევინა, რომ „სიმბოლოთა დანიშნულება, ესაა გადაარჩინოს კაცობრიობა კულტურული პროვინციალიზმისაგან“. ასეთივე ზოგადკაცობრიულ განზომილებაში აღიქვამდა სიმბოლოს იუნგი: სიმბოლო, მისი აზრით, შინაარს სძენს ადამიანის ცხოვრებას, ხოლო თვით ფენომენი სიმბოლოსი კაცობრიობის „კოლექტიურ არაცნობიერში“ მთვლემარე არქეტიპების ანარეკლია.

### *სემიოტიკა*

*ნიშანი მთავარი ტერმინია სემიოტიკაში, ხოლო „ნიშანი სხვა არაფერია თუ არა უნივერსალური საშუალება ადამიანს, ბუნებასა და სამყაროს შორის“ ჩარლზ პირსი[4]*

სემიოტიკა ეს არის უძველესი ცნება, რომელიც მოიცავს ადამიანისა და გარემოს კომუნიკაციის ფორმებს და სისტემებს. ცენტრალური იდეა სემიოტიკაში არის ნიშანი, ხშირ შემთხვევაში წარწერა, რომელიც გარკვეულად არეგულირებს და მიმართავს ინდივიდი-გარემოს ინტერაქციას. თანამედროვე სემიოტიკის ძირითადი ელემენტებია ნიშანი, ინდექსი და სიმბოლო. სემიოტიკური ენა ფართოდ შეისწავლება სოციალური მეცნიერებების სფეროში [5]

სემიოტიკა (ბერძ. ნიშანი) . სემიოლოგია -დისციპლინაა, რომელიც იკვლევს ნიშანთა სისტემების ფუნქციონირებას ზოგად კანონზომიერებას. იგი წარმოიშვა და განვითარდა XIX ს. მეორე ნახევარსა და XX ს. პირველ ნახევარში. მის ჩამოყალიბებას ხელი შეუწყო მათემატიკის, ლოგიკის, ემპირიული ფსიქოლოგიის, კიბერნეტიკის და ლინგვისტიკის განვითარებამ. მისი შესწავლის ობიექტია ყოველნაირი ტიპის ნიშნები ( დაწყებული სიგნალიზაციის უმარტივესი სისტემებიდან ბუნებრივი ენებისა და მეცნ. ფორმალიზირებული ენების ჩათვლით ) სემიოტიკა ნიშნებს იკვლევს ფორმის, შინაარსისა და გამოყენების მხრივ.

შესაბამისად ამისა სემიოტიკაში გამოიყოფა სამი დარგი:

„1. სინტაქტიკა , რომელიც სწავლობს ნიშნების ფორმალურ სტრუქტურას შინაარსისაგან დამოუკიდებლად. 2. სემანტიკა, რომელის შეისწავლის ნიშნებს შინაარსის მხრივ: საზრისს, რომელსაც ისინი გამოსახავენ და ობიექტს, რომელსაც ისინი აღნიშნავენ. 3. პრაგმატიკა, რომელსაც ისინი ნიშნების პრაქტიკული გამოყენებისას , ე.ი იმას თუ ვინ როგორ რა მიზნით მოიხმარ მათ.“[6]

სემიოტიკის როგორც მეცნიერების ჩამოყალიბებაში მნიშვნელოვანი როლი მიუძღვით ჩ. მორისს, ე. კასირელს, შ. პირსს, დ. ჩანდლერს, ლოტმანს, ბარტს, ფუკოს, კრისტევას, ბახტინს სწორედ მათ მიერ განვითარებული კონცეფციების თანახმად შეიქმნა მნიშვნელოვანი სემიოტიკური ანალიზის საშუალებები, რომელსაც დღესდღეობით უკვე ტექსტის ანალიზის ფარგლებს სცილდება და მეტად მამტაბურ ანალიზურ სახეს იღებს.

სემიოტიკის ძირითადი პრინციპები პირველად ჩ. მორისმა დაყო სამ ნაწილად: სინტაქტიკად, სემანტიკად და პრაგმატიკად. ერთ-ერთი პირველი ვინც ყურადღება მიაქცია ნიშანთა დატვირთვას კულტურაში იყო ე. კასირერი ( 1874-1945) . მან კულტურის კვლევას საფუძვლად დაუდგო სემიოტიკური ანალიზი. კასირერის მოსაზრებით , ადამიანის ყველა ქმედება სიმბოლურ-სიმბოლიკურ ხასიათს ატარებს. ხოლო ამ დებულებიდან კი გამომდინარეობს, ადამიანის უნარი შექმნას სიმბოლოები. თავის წიგნში „სიმბოლური ფორმების ფილოსოფია“ კასირელი განიხილავს მითოლოგიას , რელიგიას და მეცნიერებას როგორც კულტურაში განსაკუთრებულ სიმბოლურ სისტემებს. ხოლო ი.უ.ლოტმანი (1922-1993) -ხედავდა კულტურას როგორც ნიშანთა სისტემას და განსაზღვრავდა მას როგორც „სემიოსფეროს“ , რითიც ხაზს უსვამდა ამ უკანასკნელის გლობალურ ხასიათს. მისი აზრით : „კულტურის სფერო -ყოველთვის სიმბოლიზმის სფეროა“. კულტურის მთავარ სოციალურ როლს იგი ხედავდა იმაში ,რომ კულტურა წარმოადგენს „კოლექტივის არაგენეტიკურ მეხსიერებას “ , ინახავს და გადასცემს დაგროვილ გამოცდილებას. [7] ამ მხრივ საინტერესოა იური ლოტმანის ნამუშევარი „მოაზროვნე სამყაროთა შიგნით “ , რომელშიც განხილულია სემიოტიკური სივრცე, დიალოგის მექანიზმები , სემიოსფერო , სიმბოლური სივრცეები. მოცემულ ნამუშევარში ლოტმანი საუბრობს სემიოტიკურ სივრცეში ერთგვარი ჩაშვების აუცილებლობაზე . კომუნიკაციის წევრებს გარკვეული გამოცდილება უნდა ჰქონდეთ, რაც გულისხმობს , რომ სემიოტიკური გამოცდილება ნებისმიერ სემიორიკურ აქტს წინ უნდა უძღვოდეს. ეს გადაგებიცაა, წინააღმდეგ შემთხვევაში სემიოტიკური ანალიზის გაკეთებაც ხომ შეუძლებელი იქნება. სემიოტიკის , როგორც ნიშანთა გაგება შესაძლებელია ლოტმანის აზრით , სემიოტიკურ სივრცეში , იმიტომ რომ ეს უკანასკნელი ფუნქციონირდება მხოლოდ ამ სივრცესთან მიმართებით , ანუ კონტექსტუალურ გაგებაზეა საუბარი. მოცემულ ნაშრომში აპელირებაა ტექსტის

გაგებასა და ენის წარმოშობაზე . საბოლოოდ იური ლოტმანი „სემიოტიკური ხატის“ მისაღებად გვთავაზობს ერთგვარ გზას , კერძოდ

„ სინქრონულ ჭრილში ერთიანი სამყაროს სახით სამუზეუმო დარბაზი წარმოვიდგინოთ, სადაც სხვადასხვა ვიტრინაში სხვადასხვა ეპოქის ექსპონატები . სხვადასხვა ენაზე ამოტვიფრული წარწერები, დემიფირირების ინსტრუქციები, მეთოდისტების მიერ შედგენილი გამოფენის განმარტებითი ტექსტები, მარშრუტისების სქემები და დამთვალეიერებელთა ქცევის ჭესებია გამოფენილი .ახლა ამ დარბაზში ექსკურსიამბლოლი და დამთვალეიერებლები მოვათავსოთ და ყველაფერში ეს ერთიან მექანიზმად წარმოვიდგინოთ , შედეგად ჩვენ სემიოსფეროს ხატს მივიღებთ“ [8] გამომდინარე აქედან ვასკვნით , რომ ლოტმანი დაკვირვების შედეგად გვთავაზობს ანალიზს, თუმცარა არა კონტექსტიდან ამოგლეჯილად ცალკე განხილვას არამედ ამავე სფეროში მის ანალიზსს.

ასევე საინტერესოა განვიხილოთ როლან ბარტის მიდგომა სემიოტიკასთან დაკავშირებით , ბარტისთვის “მითი წარმოადგენს ლაპარაკის ტიპს“. ის თავის ნაშრომში, მითოლოგიები განსაზღვრავს წესების, კოდებისა და კონვენციების დაფარულ ერთობლიობას, რომლის საშუალებითაც გარკვეული სოციალური ჯგუფებისთვის (ე.ი. ვისაც ძალაუფლება გააჩნია) მნიშვნელობები ხდება უნივერსალური და „წინასწარ მოცემული“ მთელი საზოგადოებისთვის. ბარტი მიუთითებდა ისეთ ფენომენებზე, მაგ., როგორც არის საჭიდაო მატჩი, მწერლობა, ტურიზმი. ბარტის მიხედვით, ამ ფენომენებს ხელოვნური ბუნება ახასიათებთ, გააჩნიათ გარკვეული იდეოლოგიური საყრდენი. თითოეული მათგანი ერთსა და იმავე რიტორიკის ფარგლებში ჩამოყალიბდა (ის რაც ნორმალურად მიღებულია – ამ რიტორიკის ფარგლებში) და გადაიქცა მითად, ანუ „სემიოლოგიური სისტემის მეორადი წესრიგის“ უბრალო ელემენტად (ბარტი 1972). ქვემოთ, უფრო დეტალურად განვიხილავთ ბარტის მიერ ჟურნალ „პარი მატჩის“ გარეკანზე დაბეჭდილ ფოტოს, სადაც ზანგი ჯარისკაცი სალუტით დგას ფრანგულ დროშასთან; ფოტოს გააჩნია პირველადი და მეორადი წესრიგის კონოტაცია: პირველ შემთხვევაში, სალუტი ერთგულების შესტად შეიძლება ჩაითვალოს, მაგრამ, ამავე დროს, იმასაც ვითვალისწინებთ, რომ საფრანგეთი არის უდიდესი იმპერია, და ყველა მისი შვილი, კანის ფერის მიუხედავად ერთგულად უნდა ემსახუროს საფრანგეთს. ბარტის მიერ ამ ლინგვისტიკური მეთოდის გამოყენებამ ენის გარეთ არსებული სხვა დისკურსიული სისტემების მიმართ (მოდა, კინო, საჭმელი) ახალი შესაძლებლობები განავითარა თანამედროვე კულტურულ კვლევების სფეროში. გაჩნდა იმედი, რომ სემიოტიკური ანალიზის საშუალებით შესაძლებელი გახდებოდა ენას, გამოცდილებასა და რეალობას შორის შეუმჩნეველი ზღვარი დაფიქსირებულიყო და გაანალიზებულიყო; რომ ზღვარი გაუცხოებულ ინტელექტუალსა და „ნამდვილ“ სამყაროს შორის მნიშვნელოვანი გახდარიყო და ამავე დროს გამჭრალიყო. სემიოლოგიური ანალიზი საშუალებას იძლეოდა მომხდარიყო

კულტურის ორი დაპირისპირებული განსაზღვრების შერიგება – მორალური შეხედულებებისა (ამ შემთხვევაში ბარტის მარქსისტული შეხედულებები) და პოპულარული თემების: საზოგადოების ცხოვრების წესის შესწავლა. ამისათვის საჭირო იყო ახალი ანალიტიკური მიდგომების შემუშავება. ამ თეორეტიზაციის პროცესში ცნებამ „იდეოლოგია“ ფართო მნიშვნელობა მიიღო. ბარტმა დაინახა, რომ „ანონიმური იდეოლოგია“ განმსჭვალავდა სოციალური ცხოვრების ყოველ შესაძლო დონეს, და ვლინდებოდა ყველაზე ყოფით რიტუალშიც კი და საზღვრავდა ყველაზე არაფორმალურ სოციალურ შეხვედრებს.

როლან ბარტი „ავტორის სიკვდილში“ განიხილავს ავტორის ყოფნა არყოფნის საკითხს. იგი მიჯნავს ერთმანეთისგან ავტორს და სკრიპტორს . კერძოდ, ავტორი ყოველთვის წარსულ დროში მოიაზრება, იგი წინ უსწრებს თავის წიგნს, იგი აზროვნებს, იტანჯება, ცხოვრობს საკუთარი ნაწარმოებისთვის მაშინ როდესაც თანამედროვე სკრიპტორი ტექსტთან ერთად იბადება და მას არ გააჩნია ყოფიერება წერის დაწყებამდე და წერის გარეშე. ხოლო ტექსტს იგი ახასიათებს , როგორც მრავალგანზომილებიან სივრცეს, რომელიც ციტატებისგანაა მოქსოვილი.

ასევე საგულისხმოა ის ფაქტორი ერთგვარად სად კვდება ავტორი , რა ეტაპზე იკარგება მისი როლი ? „ჩვენი სუბიექტურობის კვალი, ესაა შავ-თეთრი ლაბირინთი, სადაც ქრება ყოველგვარი თვითიგივეობა, პირველ რიგში კი დამწერის სხეულებრივი იგივეობა „ [9] შედეგი კი ბარტის მიხედვით არის ტექსტის მკითხველამდე მისვლა. სადაც ტექსტი ერთიანობას მოიპოვებს არა თავისი წარმოშობით, არამედ დანიშნულებით.

შედეგად , ბარტი მკითხველის დაბადების ერთგვარ საზღაურს ავტორის სიკვდილში ხედავს. ეს გამომდინარეობს იმ აუცილებლობიდან რომ ტექსტი გათავისუფლდეს ერთგვარად ავტორის „დოგმატიკისგან“ , მკითხველმა თვითონ უნდა შეიგრძნოს იპოვოს თავისი თავი ტექსტში , შეიგრძნოს თავისუფლება და უზრუნველყოს ახალი ავტორის დაბადება .

პირსის სემიოტიკა, უპირველეს ყოვლისა, ლოგიკოსებისათვის შეიქმნა. იგი სოსიურის ლინგვისტური სემიოტიკისაგან დამოუკიდებლად ვითარდებოდა და ფილოსოფიას, ლოგიკასა და შემეცნების თეორიებს ეყრდნობოდა. სემიოტიკის ლინგვისტური მიმართულებისაგან განსხვავებით, რომელიც მის პრაქტიკულ გამოყენებაზე იყო ორიენტირებული და ენის მოდელს იყენებდა, პირსის სემიოტიკა გნოსეოლოგიურ და მეტაფიზიკურ უნივერსალურობაზეა ორიენტირებული. სემიოტიკას პირსი განსაზღვრავდა, როგორც მოძღვრებას ბუნებაზე და ნიშნობრივი პროცესების ძირითად სახესხვაობებზე. მან პირველმა დაახასიათა ისეთი სემიოტიკური ცნებები, როგორცაა ნიშანი და მნიშვნელობა, ნიშნური დამოკიდებულება და ა. შ. პირსის უმთავრესი თავისებურება, სოსიურისაგან

განსხვავებით, ისაა, რომ იგი ყურადღებას ამახვილებს სემიოზისზე, როგორც ობიექტისა და მასზე აზრობრივი წარმოდგენის შეუღლების დაუსრულებელ დინამიურ პროცესზე მაშინ, როცა სოსიური ნიშნის სტრუქტურას სტატიკურ მდგომარეობაში განიხილავდა. პირსის იდეები ფართოდ დაინერგა ჰერმენევტიკაში, ნაკლებად - პოსტმოდერნიზმში, რომელმაც გამოყენებით სემიოტიკას მიანიჭა უპირატესობა და სოსიურის ხაზს მიჰყვა (თუმცა მიზეზი, ვფიქრობთ, მარტო ეს არ ყოფილა და ამაზე სხვა დროს). პირსის სემიოტიკა ერთგვარი ლოგიკური საფუძვლის როლს ასრულებს ხელოვნებისა და ლიტერატურის იმ თეორიებში, რომლებიც აღქმაზე, ინტერპრეტაციაზე, რეცეფციაზეა ორიენტირებული. პირსის გავლენას აღიარებდნენ გრეიმასი, მორისი, დერიდა, ლაკანი, ეკო და სხვა. [10]

გამომდინარე ზემოთგანხილულიდან ნათელი ხდება, რომ სემიოტიკური ანალიზი, ორიენტირებული იყო ტექსტის ამოხსნაზე, სიმბოლურ დაყოფაზე და საერთო კონტექსტუალურ გაგებებზე. ბევრი ავტორი, სხვადასხვაგვარად განიხილავს სემიოტიკური ანალიზის ნიშნებს, თუმცა ყველგან ცალსახაა რომ ნიშანთა გარკვევა, ამოხსნა და სიმბოლიკური განმარტება საერთო კონტექსტში უნდა მოხდეს. შეიძლება დამალო ტექსტი მაგრამ მისი აღქმა იმ კონკრეტულ მთლიანობას უნდა უკავშირდებოდეს. წინააღმდეგ შემთხვევაში აზრის დაკარგვა გარდავალია. სემიოტიკის მეშვეობით ვასკვნით რომ კულტურა გვესაუბრება, გვაწვდის ინფორმაციებს სხვადასხვა ენებზე, ნიშნებისა და სიმბოლოების საშუალებით. სემიოტიკამ უზრუნველყო ის რომ განსხვავებულ ნიშნებს ერთად მოუყარა თავი. თუმცაღა ცალსახაა, რომ ადრეული გაგება და მიდგომა სემიოტიკისა უფრო მამტაბური და გლობალიზირებული გახდა.

ამ ცვლილებებს კი წინ უძღოდა სოციოკულტურულ სინამდვილეში მიმდინარე პროცესები, მსოფლმხედველობრივი გარდატეხები, ცხოვრების წესისა და მისი ღირებულებებითი პრიორიტეტების გადახედვა. 21-ე საუკუნის სემიოტიკური ანალიზი კინოფილმზე - „მატრიცა“-ზე განვიხილოთ, რომელიც მეტად საინტერესო ინფორმაციულ და სიმბოლიკური დატვირთვას შეიცავს.

„მატრიცა“ ფანტასტიკური ჟანრის ფილმი ძმები ენდი და ლარი ვაჩოსკების გადაღებულია. ის ამერიკის კინოეკრანებზე 1999 წლის 31 მარტს გამოვიდა. ფილმი მოგვითხრობს ისტორიას რომლის მიხედვითაც 'მატრიცა' ინტერაქტიული კომპიუტერული პროგრამაა, მატრიცის საყარო – ეს ილუზიაა, რომელიც მხოლოდ დაწყველილი კაცობრიობის უსასრულო სიზმარში არსებობს. მომავლის ცივი სამყარო, რომელშიც ადამიანები – მხოლოდ ენერჯის წყაროს წარმოადგენენ, ელემენტებს კომპიუტერულ სისტემებში. მაგრამ მამაცი ადამიანებისგან შემდგარი ჯგუფი, რომელმაც გამოიღვიძა ძილისგან, ჩაერთვება ბრძოლაში კაცობრიობის გადასარჩენად. მატრიცის იდეა მნიშვნელოვანწილად მოგვაგონებს პლატონის მითს გამოქვაბულის შესახებ. ფილმი შეიცავს კიბერპანკურ და ჰაკერულ სუბკულტურულ,

რელიგიურ და ფილოსოფიურ ელემენტებს. „მატრიცაში“ აგრეთვე , აქტიურადაა გამოყენებული იდეა „ალისა საოცრებათა სამყაროში“ ჰონ-კონგური ბოევიკებისა და იაპონური ანიმაციების ელემენტები.

ფილმის კომპოზიტორმა დონ დევისმა აქტიურად გამოიყენა ფილმის აქცენტები , სიმბოლური დატვირთვები კერძოდ, ანარეკლის ეფექტი , რომელის ფილმში აქტიურადაა გამოყენებული . მორფეუსის სათვალეში არეკლილი წითელი და ლურჯი ტაბლეტის ანარეკლი, ასევე, ტრინიტი მოტოციკლეტის უკანახედვის სარკით აკვირდება, როგორ სვამენ აგენტები ნეოს მანქანაში , ანარეკლი მოლუნულ კოვზზე, ცათამბჯენის ფანჯრებში არეკლილი თვითფრინავი. დევისი ფოკუსირდა სწორედ ანარეკლის თემატიკაზე, როდესაც ქმნიდა მუსიკას , იგი მუსიკალურ ნაწარმოებებს სიუჟეტურად ადგილმდებარეობის ცვალებადობასთან გრადაციით ცვლის .

მატრიცის კოდი ფილმში გამოსახულია ქვემოთ მორბენალი მწვანე სიმბოლოებით. მაგრამ ეს სხვა არაფერია თუ არა სარკისებრი ანარეკლი ლათინური ასოების, ციფრების და იაფონური ალფაბეტის ასოები - იგივე კატაკანა. ასევე, მსგავსება შეგვიძლია დავინახოთ წვიმასთანაც, რომელიც მანქანის მინებზე ჩამოედინება. რაც შეეხება, ფერებს , მატრიცას სამყაროში აპელირება ხდება მწვანე ფერზე, მაშინ როდესაც რეალურ სამყაროში დიდი აქცენტი კეთდება ლურჯ ფერზე.

მატრიცა ნიშნავს - „МАТРИЦА“ "УТРОИНА" , რომელიც წარმოშობს ვირტუალურ რეალობას , რომელსაც მისი მომხმარებელი ნამდვილად, სინამდვილად აღიქვამს . ამ მხრივ მთავარი კითხვა რაზეც ფილმის გმირმა უნდა გასცეს პასუხი არის - „WHAT IS MATRIX?“ ანუ რა არის მატრიცა. მისი სიმბოლიკური ფორმულირება რომ მოვახდინოთ გამოდის ერთგვარად კითხვა რა არის დედა , ვინ არის დედა?- ანუ ოიდიპოსის კითხვა.

ფილმში უტრირებულად გვხვდება ციფრები 1 და 3 . მიჩნეულია, რომ ნეო ეს არის ანაგრამა სიტყვისა “one” - ერთი, ასევე გაგება “the one” რჩეული, ხოლო trinity ნიშნავს სამეულს.

რეალური სახელი მთავარი გმირისა არის - თომას ანდერსონი. ფილმის დასაწყისში მას ეჭვი ეპარება მიმდინარე მოქმედების რეალობაში. თუ გავითვალისწინებთ , რომ TOMAC ეს არის თომა , მაშინ ეს უნდობლობა იძენს უფრო ღრმა ფილოსოფიურ მნიშვნელობას. ( ურწმუნო თომას შესახებ მოხსენიებულია იოანეს სახარებაში).

ნეო ნიშნავს ახალს. გვარი ანდერსონი კი ნიშნავს „ადამიანის შვილს “ ( ბიბლიაში „შვილი ადამიანისა“) . ამგვარად , ჭეშმარიტებასზიარებული ნეო ანდერსონი ხდება

„ადამიანის ახალი შვილი“ ან სხვაგვარად რომ ვთქვათ „კაცობრიობის ახალი შვილი“ ანუ ახალი მხსნელი.

ფილმის გმირების სახელებს გააჩნიათ არამარტო ისტორიული , არამედ სიმბოლური დატვირთვაც. ასე მაგალითად, მორფეი - ძველბერძნულ მითოლოგიაში სიზმრის ღმერთი, სიზმრის ღმერთის ჰიპნოზის შვილია. ( აღნიშვნის ღირსია ის გარემოება, რომ ჰიპნოზი ძილს აგზავნის ერთგვარად, ხოლო მორფეი გაძინებს გითრევეს ძილის მორევში).ფილმში მორფეუსის „გემს“ ბაბილონის მეფის ნაბუქოდონოსორის სახელი ქვია. ხოლო ლეგენდების თანახმად , სიზმრების როლი ამ მეფის ცხოვრებაში მეტად მნიშვნელოვანია.

ამ ფილმის მთავარი გმირების სახელები თანხვედრაში არიან კომპიუტერულ ტერმინებთან:

Epoch-კომპიუტერული სამყაროს ტერმინია, რომელიც აღნიშნავს ათვლის წერტილს 1970 წლის 1 იანვრიდან. ამ მომენტიდან აითვლება unix-ის დრო წამებში , ეგრეთწოდებული unixtime-ის ფორმატი.

Switch- ოპერატორი, რომელიც უზრუნველყოფს მრავალვარიანტულ ამორჩევას.

Mouse-კომპიუტერული მანიპულატორი ე.წ თაგვი

Oracle- მონაცემთა ბაზის სამართავი სისტემა.

Link- კომპიუტერული მაკავშირებელის დასახელება.

მოცემულ რეფერატში განხილული იყო სემიოტიკის წარმოშობა და მისი ლოგიკური განვითარების საფეხურები , შედეგად კი კულტურის ფენომენმა გარკვეული გადაფასებები განიცადა. ეს არცაა გასაკვირი ყველა ღირებულებას აქვს გარკვეული ნაკლი და მისი ლოგიკური დასასრული ყოველთვის ახალი ფასეულობის დამკვიდრება უნდა გახდეს. 21-ე საუკუნეში ხელოვნება გახდა ცხოვრება , მამტაბები ხელოვნებისა გაიზარდა მაშინ როდესაც წარსულში იგი მხოლოდ თავშესაფარს წარმოადგენდა. დრესდელით , ხელოვნება სიმბოლიზმის სამყაროა და თუ ხელოვნება და ცხოვრებას ერთმანეთს გავუტოლებთ გამოდის რომ სიმბოლიზმად იქცა ყოველივე. ეს მიმზდიველიცაა პორმოდერნიზმის დამკვიდრებამ წინ წამოწია გაგების აუცილებლობა , გაგება კი გააზრებას გულისხმობს , დაატანო გონება , გაშიფრო ხელოვნების ნიმუში და აღმოაჩინო კიდევაც მასში საკუთარი წილი თავიუფლება.

## ბიბლიოგრაფია:

1. საბავშვო ენციკლოპედია, ტომი მე-12 ხელოვნება, გამომცემლობა „ნაკადული“ თბილისი 1887;
2. სიმბოლოთა ილუსტრირებული ენციკლოპედია , ტომი პირველი, გამოცემა „ბაკმი “ 2006
3. <http://www.nplg.gov.ge/gsd/cgi-bin/library.exe?e=d-01000-00---off-0period--00-1--0-10-0---0---0prompt-10---4-----0-11--11-ka-50---20-help---00-3-1-00-0-0-11-1-0utfZz-8-10&a=d&cl=CL4.7&d=HASH0172ca7c6c1f9ed3c49bbb85.3.1>
4. <http://www.nplg.gov.ge/gwdict/index.php?a=term&d=5&t=10185>
5. ქართული საბჭოთა ენციკლოპედია, ტომი მე-9 , გამოცემა 1985
6. <http://shpori-vsem.ru/culturologia/110-culturologia1.html?start=14>
7. მოაზროვნე სამყაროთა შიგნით , იური ლოტმანი, გამომცემლობა ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი თბილისი -2012 წელი
8. <http://www.nplg.gov.ge/gsd/cgi-bin/library.exe?e=d-01000-00---off-0period--00-1--0-10-0--0-0---0prompt-10--.-4---4---0-11--11-en-00---10-help-50--00-3-1-00-0-00-11-1-1utfZz-8-00-0-11-1-0utfZz-8-00&cl=CL1.44&d=HASH0172ca7c6c1f9ed3c49bbb85.3.1&x=1>

---

[1] საბავშვო ენციკლოპედია, ტომი მე-12 ხელოვნება, გამომცემლობა „ნაკადული“ თბილისი 1887. გვ.7

[2] სიმბოლოთა ილუსტრირებული ენციკლოპედია , ტომი პირველი, გამოცემა „ბაკმი “ 2006 , გვ.3

[3] სიმბოლოთა ილუსტრირებული ენციკლოპედია , ტომი პირველი, გამოცემა „ბაკმი “ 2006 , გვ.5

[4] <http://www.nplg.gov.ge/gsd/cgi-bin/library.exe?e=d-01000-00---off-0period--00-1--0-10-0---0--0prompt-10---4-----0-11--11-ka-50---20-help---00-3-1-00-0-0-11-1-0utfZz-8-10&a=d&cl=CL4.7&d=HASH0172ca7c6c1f9ed3c49bbb85.3.1>

[5] <http://www.nplg.gov.ge/gwdict/index.php?a=term&d=5&t=10185>

[6] ქართული საბჭოთა ენციკლოპედია, ტომი მე-9 , გამოცემა 1985, გვ.282

[7] <http://shpori-vsem.ru/culturologia/110-culturologia1.html?start=14>

[8] მოაზროვნე სამყაროთა შიგნით , იური ლოტმანი, გამომცემლობა ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი თბილისი -2012 წელ

[9] როლან ბარტი , „ავტორის სიკვდილი“

[10] <http://www.nplg.gov.ge/gsd/cgi-bin/library.exe?e=d-01000-00---off-0period--00-1--0-10-0--0-0---0prompt-10--.-4---4---0-11-11-en-00---10-help-50--00-3-1-00-0-00-11-1-1-1utfZz-8-00-0-11-1-0utfZz-8-00&cl=CL1.44&d=HASH0172ca7c6c1f9ed3c49bbb85.3.1&x=1>