

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო

უნივერსიტეტი



კინო-ტელე ფაკულტეტის დოქტორანტის

ილია ნატროშვილის

სადოქტორო ნაშრომი

რეჟისურის ასპექტები თანამედროვე მულტიმედიაში

ავტორეფერატი

აუდუო-ვიზუალური ხელოვნების დოქტორის (phd)

აკადემიური ხარისხის მოსაპოვებლად

სამეცნიერო ხელმძღვანელი:

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი

ალექსანდრე ვახტანგოვი

თბილისი

2017

შესავალი

მსოფლიოს დღევანდელი რეალობა, ინფორმაციული ნაკადების გაფართოების, განვითარების, მათი უკეთ გამოყენების ასპარეზია და უწინარეს ყოვლისა დაკავშირებულია ტრანსლირების, გამოსახულების, ხმისა და ინფორმაციის ფიქსირების ახალი მეთოდების შემუშავებასთან. ყოველივე ამან, საფუძვლიანად შეცვალა ადამიანის ცხოვრება დაწყებული პირადი კონტაქტებიდან, დამთავრებული ინფორმაციის სანდოობითა და მისი ზემოქმედებით ფართო აუდიტორიაზე. შესაბამისად, იცვლება ჩვეული შეხედულებები კულტურაზე, ხელოვნებაზე, მათ როლზე თანამედროვე საზოგადოებაში. ექვქვემ დგება ბევრი ცნობილი პოსტულატი ტრადიციული ესთეტიკის შესახებ, მით უმეტეს რომ დღეს არ არსებობს ხელოვნებაში მიმდინარე ცვლილებების ერთიანი კონცეფცია. გარდამავალ დროს, ინდუსტრიული საზოგადოებიდან ბევრი დებულება საინფორმაციო საზოგადოებაში ტრადიციული ესთეტიკის შესახებ კითხვებს ბადებს. კერძოდ, დღეს აშკარაა კრიტერიუმების ბუნდოვანება და არაერთგვაროვნება იმ შეფასებებში, რომელსაც ვიღებთ თანამედროვე საეკრანო შემოქმედებისა და კულტურული პარადიგმის მიმართ. ერთი მხრივ, მიიჩნევა, რომ ახალი საინფორმაციო ტექნოლოგიების დანერგვა უფრო მეტად აღრმავებს კრიზისს ტრადიციულ კულტურაში, რომ გლობალიზაციას მივყავართ მასობრივი გემოვნების პრიმიტივიზმისკენ, რელატივიზაციისკენ და ყოველივე ეს, ბუნდოვანებას მატებს, ესთეტურსა და არაესთეტურს, პროფესიონალურსა და არაპროფესიონალურს. მეორე მხრივ, მიიჩნევა, რომ ყველა ახალი საშუალების აღმავლობითი ნაკადი, არა მხოლოდ შლის მხატვრული კულტურის საზღვრებს, არამედ ამდიდრებს რეალობის შემოქმედებით პალიტრას.

საეკრანო ხელოვნების ისტორია - ეს საკუთარი ენის განუწყვეტელი ძიება, სპეციფიური ვიზუალიზაციის საშუალებების პოვნაა. კინომატოგრაფის ვიზუალიზაციის ხერხები, თანამედროვე აუდიოვიზუალური კულტურის წინამორბედად მიიჩნევა. განვითარების პროცესში, ის მუდმივ ცვლილებებს განიცდიდა. საეკრანო ენა გულისხმობს ნაწარმოებების ორიგინალურ გადაწყვეტას, ჟანრთა ურთიერთგავლენას და საეკრანო გამოსახულების კონსტრუირების ახალი მეთოდების შემუშავებას.

რეჟისურისა და საავტორო ჩარევის როლი მულტიმედიახელოვნებაში იზრდება იმის მიხედვით, თუ რა ცვლილებებს სთავაზობს ამ მრავალპლასტიან სფეროს რეალობა, ტექნოლოგიური და სოციო-კულტურული ცვლილებები. შესაბამისად, საეკრანო ხელოვნებაში მნიშვნელოვანი შემოქმედებითი წინსვლა გარკვეულ ნოვაციებს უკავშირდება, რომელიც გადაღების ხერხს, ახალი კომპოზიციური, ხმოვანი, ტონალურად და ფერში გადაწყვეტილი კადრის ძიებას ეხება. შემდგომ, მონტაჟის თანამედროვე საშუალებათა გამოყენებით და მასალის დამუშავებით, ვიღებთ აუდიოვიზუალურ პროდუქტს, რომელიც ინდივიდუალურია და ავტორის გემოვნებისა და ცოდნის მახასიათებელია. სარეჟისორო ნოვაციები, ამ შემთხვევაში სრულიად განუსაზღვრელ მასშტაბებს მოიცავს. კინონაწარმოების ძირითადი ნაწილი კი, რომელმაც საკუთარი კვალი დატოვა კინონდუსტრიაში, უკვე ცნობილი ვიზუალიზაციის სპეციფიკულების განუწყვეტელ კომბინაციას წარმოადგენს, როგორც რეჟისორისა და სცენარისტის ორიგინალური შემოქმედებითი აზროვნების შედეგს. თუმცა, მხატვრული იდეების, ან ნარატიული საშუალებების დეფიციტი არსებობს, მით უმეტეს, რომ დღეს კომპიუტერული ტექნოლოგიები ხელოვანებს დიდ სამსახურს უწევს და ხელს უწყობს, სრულიად ახალი ვიზუალური და აუდიოსახის შექმნაში. სარეჟისორო ხელოვნება ხშირად სწორედ ამ მიმართებით ვითარდება: იყენებს რა კომპიუტერულ ტექნოლოგიათა მიღწევებს, ის მხატვრულ სახეთა ახალ იმიჯს, რელობის ახლებურ რაკურსს ქმნის მაყურებლის წარმოსახვის გასამდიდრებლად.

პრობლემის სამეცნიერო კვლევის ხარისხი

მულტიმედიის კვლევას სხვადასხვა ქვეყნის ავტორთა ნაშრომების მნიშვნელოვანი ნაწილი მიეძღვნა. თუმცა კვლევები, სადაც დეტალურად განიხილება რეჟისურის ასპექტების გავლენა თანამედროვე მულტიმედიაზე, არც ისე ბევრია. მოცემულ სადისერტაციო ნაშრომში განხილული მულტიმედია ასპექტები ექვემდებარება სიღრმისეულ ანალიზს. აქვე უნდა აღინიშნოს, რომ არ არსებობს მულტიმედია საშუალებათა კვლევის, ერთგვარი სამეცნიერო პოსტულატების ერთიანი ბაზა, სადაც ისინი განიხილება რეცეფციის ასპექტში. არსებული პრობლემის ზოგადი დახასიათებისას, შესაძლებელია აღინიშნოს არსებული პოზიციების სხვადასხვაობა და ასევე წამოჭრილი კითხვების ღია ხასიათი.

კვლევის აქტუალობა

აუდიოვიზუალური ხელოვნება, სხვა ხელოვნების დარგებისაგან განსხვავებით, პირდაპირ კავშირშია ტექნიკასთან. პრაკტიკული გამოცდილების თანახმად, ტექნიკური და ტექნოლოგიური პროცესების ურთიერთქმედება შემოქმედებითი ძიებების პარალელურად საეკრანო ხელოვნებაში, ძალიან რთულ და მრავალსაფეხურიან ხასიათს ატარებს. დღეს საეკრანო ხელოვნებაში აქტიურად ინერგება კომპიუტერული ტექნოლოგიები, რომელიც რადიკალურად ახალ დრამატურგიულ, გამოსახულებით და სამონტაჟო საშუალებებს ეყრდნობა. ლიუმერის და მელიესის ტრადიციებზე კინო-ტელე გამოსახულების დაყოფა აღარ არის მიზანშეწონილი. ბუნებრივია, სარეჟისორო ცვლილებების, ძიებების ფაქტორი, ამ პროცესში გადამწყვეტ ხასიათს იღებს და სამაყურებლო ესთეტიკის ძირეულ შეცვლასაც განაპირობებს. თანამედროვე საეკრანო ხელოვნების ესთეტიკის პოზიციიდან, ლიუმერის და მელიესის შემოქმედებას, მიუხედავად იმისა თუ როგორ ობიექტებს ასახავდნენ ისინი ეკრანზე, აერთიანებს ფოტოგრაფიული რეალობა. დღეს, კომპიუტერული ტექნოლოგიები საშუალებას იძლევა შეიქმნას ახალი გამოსახულება ობიექტივისა და ფირის გარეშე. ფოტოგრაფიული რეალობა უფრო მეტად განაპირობებს დოკუმენტალიზმის მნიშვნელობას, ამიტომ დღეს აუცილებელია ისაუბროთ რეალობის ვირტუალიზაციის დონეზე, ანუ საეკრანო ნაწარმოების შესაბამისობაზე ფოტოგრაფიულ ნატურალიზმთან, ანდა პირიქით მის დისტანცირებაზე რეალობისგან იმდენად რამდენადაც, საეკრანო ნაწარმოებში გამოყენებულია გამოსახულების სპეციალური ტექნოლოგიები. სარეჟისორო კონცეფციის კვალდაკვალ, ამგვარი რეალობა აქამდე არარსებულ წარმოსახვით სივრცეს აწვდის მომხმარებელს. კინო-ტელეესთეტიკის განვითარება ყოველთვის იყო დაკავშირებული მიმდინარე სოციალურ და ინფორმაციულ პროცესებთან, რომელიც თავის მხრივ, გავლენას ახდენდა კულტურის სფეროში არსებულ ტენდენციებზე.

დღეს საეკრანო ხელოვნება მრავალი მიმართულებით იყოფა, თუმცა ძირეული განსაზღვრება მაინც კონკრეტულია: „მასობრივი“ და „არამასობრივი“. ამ ორ მოცემულობას განასხვავებს ფორმა, შინაარსი და შესრულების ტექნიკა. არამასობრივ საეკრანო პროდუქტში, ყურადღებას იქცევს გამოსახულების კულტურა, დომინირებს არანარატიული დასაწყისი, მიმდინარეობს ახალი კომპიუტერული ტექნოლოგიების შემოქმედებითი გამოყენება, რაც უზრუნველყოფს მაყურებლის ჩართვას ასოციაციების რთულ ჯაჭვში, ხოლო „მასობრივ“ ნამუშევარში პირიქით, პრიმიტიული სიუჟეტი შეფუთულია მარტივი და ყველასთვის გასაგები აუდიო-ვიზუალური ფორმით, იშვიათია ნოვაციები, როგორც გამოსახულებაში ასევე ხმოვან რიგში და სიუჟეტიც ტრადიციულად „Happy End“-ით მთავრდება. მაგალითები მრავლად მოიძიება ქართულ სატელევიზიო სივრცეში,

სერიალების სახით. (მხედველ;ობაში გვაქვს სერიალთა გარკვეული კატეგორია, რომლის ფორმისეული თუ შინაარსობრივი მოცემულობა, მინიმალურ წარმოსახვით და აზრობრივ სივრცეს მოიცავს). თანამედროვე აუდიოვიზუალური ხელოვნება ახალი მეთოდების ძიებაშია. ლიტერატურასთან ურთიერთობაში, სარეჟისორო გადაწყვეტის თანახმად, ის მხატვრულ მეტაფორას იყენებს, ერთიან კონცეფციად მოიაზრებს გამოსახულებას და სიტყვას, საეკრანო მოთხრობაში ხელმძღვანელობს სწორხაზოვანი ან არასწორხაზოვანი წყობით.

საეკრანო გამოსახულების და ხმის აღქმის პროცესი დიდწილად დაკავშირებულია ვიზუალური და აუდიო ინფორმაციის ტექნიკურ მხარეზე. გამოსახულების და ხმის ესთეტიკა აუდიოვიზუალურ ნაწარმოებში, ხშირად გადახრილია იმ სტანდარტისგან, რომელსაც იყენებენ ინფორმაციის ტექნიკურად გამართვის მიზნით. არასტანდარტული ოპტიკა, რაკურსი, არაზუნებრივი განათება, ფერთა გამის გააზრებული ორგანიზაცია; გამომხატული კადრთაშორისი მონტაჟი, არაჩვეულებრივი ხმოვანი პარტიტურა - ყოველივე ეს და სხვა დანარჩენი კომპონენტები, უკვე რა ხანია შეადგენენ საეკრანო გამოსახულების პალიტრის მნიშვნელოვან ნაწილს. ეკრანის გამომსახველობითი საშუალებების განვითარებასთან პარალელურად, ვითარდება საეკრანო ნაწარმოებების, და შესაბამისად მაყურებლის ხმოვანხედვითი აზროვნების დიაპაზონი.

დღეს კინო და ვიდეოგადაღება უფრო მეტად მოქნილი, ეკონომიური და სწრაფია, თუმცა გახანგრძლივებული, შრომატევადი და ძვირადღირებულია გადაღებული მასალის დამუშავება („Intermediate Digital“ -*კინოწარმოების თანამედროვე ციფრული ტექნოლოგია*). ელექტრონიკა საშუალებას იძლევა მოვახდინოთ, ნებისმიერი გადაღებული მასალის ტრანსფორმაცია. კომპოზიციური, ტონალური და ფერთა მახასიათებლების ცვლილებით, რეჟისორს და მემონტაჟეს შეუძლიათ გამოსახულების ელემენტების ერთიან გადაწყვეტამდე მიყვანა, პლასტიური გამოკვეთილი ხატის შექმნა, ან მთლიანად გამოსახულების შეცვლა; ასევე შესაძლებელი ხდება შეუსაბამონ ერთმანეთს მისი ცალკეული ფრაგმენტები, ნებისმიერი გადაღების შედეგად მიღებული მასალა დამუშაონ და შექმნან კომპიუტერული ობიექტები. ციფრული ტექნოლოგიების განვითარებამ არა მხოლოდ გააფართოვა გამოსახულებასთან და ხმასთან მუშაობის სპექტრი, არამედ რადიკალურად გააუმჯობესა საეკრანო პროდუქტის ხარისხიც. ვიზუალური ხატის ესთეტიკა ჩვენს თვალწინ იძენს ახალ ხარისხს - ტრადიციულ ესთეტურ კატეგორიებს ემატება ტექნოლოგიური ესთეტიკის კატეგორია, რომელიც გამოსახულების და ხმის ხარისხის მუდმივი

გაუმჯობესებით განისაზღვრება. რაც შეეხება საეკრანო ნაწარმოების სემანტიკურ ასპექტს, არ შეიძლება ხაზი არ გავუსვათ ერთ გარემოებას: დღეს, როდესაც სინამდვილე იმდენად გართულებულია, რომ ხელოვნება მიმართულია ფანტასტიკის, წარმოსახვის და არარეალურისკენ, მრავლადაა ამგვარი ტენდენციები როგორც ლიტერატურაში, ასევე კინემატოგრაფში. ახალი ტექნოლოგიების მეშვეობით, შესაძლებელი ხდება შეიქმნას ნებისმიერი ვირტუალური რეალობა და გმირი/ანტიგმირი ეკრანზე. სარეჟისორო ძიებების თანახმად, იწყება სახასიათო ელემენტების გაერთიანების ტექნოლოგიურ საშუალებათა გარკვეული კატეგორიების დამკვიდრება: მულტიშესაძლებლობების მქონე ახალი სივრცეების, გმირების, დამკვიდრება და არსებულის ჩანაცვლება, რაც მომხმარებლის ცნობიერებაში სახელოვნებო საზღვრებს რეალურთან იდენტურს ხდის. ამ ტენდენციის თანახმად, დღეს XXI საუკუნის რეჟისორები მონტაჟის ტექნოლოგიის გამოყენებისას, თავისუფლად ოპერირებენ დროითა და სივრცით: პარალელურად მიმდინარე მოქმედებების დანაწევრებით პატარა მონაკვეთებად; უცებ გადადიან სხვა სივრცისა და დროის კონტინიუმში, ქმნიან საეკრანო ქრონოტიპებს, სადაც მოვლენები სპეციფიური ხერხებით ე.წ. „სპეცეფექტებით“ უკავშირდება ერთმანეთს. XX საუკუნის დასაწყისიდან, კინემატოგრაფი იწყებს დრო-სივრცითი ახალი კავშირების ძიებას, ცდილობს შეუსაბამოს ისინი საეკრანო მოვლენებს, როგორც „პირობითს“, ასევე რეალურს.

ტელევიზიისა და მულტიმედიური ხელოვნების განვითარებაზე დაყრდნობით შემუშავდა საეკრანო სივრცის წარმოსახვის სპეციალური ხერხები, სადაც ხშირად გამოიყენება ე.წ. ტექნიკური „ფინტები“. კადრის სივრცე ლოკალიზებულია მის საზღვრებში, მაგრამ ფოტოგრაფიული საზღვრებისგან განსხვავებით, ისინი გამოირჩევა „გაწევის“ უნარით ვარიოეკრანის, დინამიური ქაშირებისა და სხვა თავისებურებებით. ასევე პანორამების, მოძრაობის გადაღების დროს, სივრცის საზღვრების შექმნა და მისი ორგანიზაცია კომპოზიციის კანონების თანახმად (ჰორიზონტალური და ვერტიკალური კადრები), დიდი ხანია იქცა რეჟისორის, ოპერატორისა და მხატვრის ძირითად შემოქმედებით „ხერხად“. კადრის საზღვრები, რომლის ფარგლებშიც ავტორები კომპოზიციურ ორგანიზაციას უწევენ სივრცეს, საშუალებას აძლევენ მაყურებელს, ყურადღება გაამახვილოს სიუჟეტურად მნიშვნელოვან ობიექტებზე, ფართო გაგებით რეალიზაციას უწევენ „ფანჯრის პრინციპს“.

მულტიმედია რეჟისურა განუყოფელია ერთიანი სარეჟისორო სისტემისაგან. ის ასევე ორგანულ კავშირშია მხატვრული სივრცეების ინტერაქტიულ აღქმასთან. მნიშვნელოვანია არა მხოლოდ

მულტიმედია რეჟისურისთვის დამახასიათებელი ფუნქციებისა და ფორმების ფიქსირება აუდიოვიზუალური ხელოვნების განვითარებისთვის დღეს, არამედ საეკრანო ენის ევოლუციის ძირითადი ტენდენციების ათვისება, ინტერაქციული სფეროს მხატვრული შესაძლებლობებისა და ზოგადესთეტიკური კანონზომიერებების კონკრეტული ცოდნა. ამგვარი მიდგომის თანახმად, მულტიმედია რეჟისურა წარმოგვიდგება არა მხოლოდ უნივერსალური ფორმების ნაკრებით, არამედ როგორც ხელოვნებაში არსებული დინამიური მხატვრული პროცესი, ბევრი იმგვარი ელემენტით, რომლებიც ემატება კიდევაც რეჟისორის პროფესიას.

მულტიმედია რეჟისურა მრავალ ასპექტს მოიცავს: მისი სპეციფიკა ითვალისწინებს კინო და ტელერეჟისურის გამოცდილებას. ინტერაქციული მულტიმედიის, როგორც მხატვრული ხელოვნების კატეგორიის განვითარების ფენომენი, პრაქტიკულად არ არის შესწავლილი. მხოლოდ მცირერიცხოვან თეორეტიკოსებს, (ბ.ი. იოსკევიჩი., ნ.ბ.მანკოვსკაი, ა.მ. ორლოვი) და სხვათა ნაშრომები ეძღვნება ახალ ტექნოლოგიებს და აუდიოვიზუალური კულტურის ევოლუციას, ვირტუალურ რეალობას, კომპიუტერულ გრაფიკას და ანიმაციას. ამ პროცესის წინაპირობა, (გამოსახულების საშუალებათა თეორიის დამამკვიდრებლებმა რუსული კინემატოგრაფიული სკოლის წარმომადგენლებმა შექმნეს. მათ შორის სერგეი ეიზენშტეინმა ვსევოლოდ პუდოვკინმა ლევ კულეშოვმა ალექსანდრე დოვჟენკომ მიხაილ რომმა და ა.შ.)

აღნიშნულ შრომებში ჩამოთვლილი მიმართულებები თავისთავად იწვევს ინტერესს, თუმცა არც ერთი მათგანი არ გამოირჩევა ინტერაქციული სფეროს ესთეტიკის კომპლექსური ანალიზით, რომლის გარეშეც არ მოხდება მულტიმედია რეჟისურის სპეციფიკის გააზრება. ინფორმაციულ წყაროებში, არ გვხვდება მულტიმედია რეჟისურის ცნების ზედმიწევნით ზუსტი განმარტება, თუმცა არსებობს კვლევები, რომელნიც ეხება გარკვეულ სარეჟისორო ხელოვნების მახასიათებლებს, ზოგადად საეკრანო ხელოვნებაში. კინოხელოვნების პრაქტიკოსების ფუნდამენტურ შრომებში (სერგეი ეიზენშტეინი, ვსევოლოდ პუდოვკინი, ლევ კულეშოვი, ალექსანდრე დოვჟენკო, მიხაილ რომმი და ა.შ) შემუშავებული და განხილულია კინორეჟისურის საფუძვლები, რეჟისურის სწავლების ძირითადი პრინციპები, განსაზღვრულია შემოქმედებითი ინდივიდუალობის განვითარებაზე ორიენტირებული კინოპროცესის ზოგადი კანონზომიერებები. თეორიულ შრომებში და კინო-ტელე რეჟისორების ლიტერატურულ ნარკვევებში (სერგეი იუტკევიჩი, ანდრეი ტარკოვსკი, ანდრეი მიხალკოვ-კონჩალოვსკი, სერგო ევლახიშვილი და ა.შ.) იკვეთება მოსაზრებები

კინო-ტელე რეჟისორის პროფესიის, სარეჟისორო მეთოდებისა და დეტალების შესახებ. კინო-ტელე რეჟისურის საკითხებს მიემდვნა ხელოვნებამცოდნეების შრომები (ილია ვაისფელდი ანრი ვართანოვი ირინა გრაშჩენკოვა და ა.შ). კვლევები ასევე საინტერესოდ წარმოაჩენს ავტორთა პოზიციებს, თუმცა არ წყვეტს მულტიმედია რეჟისურის, როგორც ახალი შემოქმედებითი სფეროს, კომპლექსური გააზრების პრობლემას.

ამგვარად, მულტიმედიური ტექნოლოგიების ეპოქაში, რეჟისორის ფუნქციის საგნობრივი საზღვრების გაფართოების აუცილებლობა, მულტიმედია თეორიული ბაზის შექმნის, ახალი შემოქმედებითი კადრების პროფესიული მომზადების კონცეფცია და მულტიმედია რეჟისურის სრული თეორიულ-მეთოდოლოგიური ინსტრუმენტების არარსებობა გახდა სადისერტაციო ნაშრომის: „რეჟისურის საფუძვლების თანამედროვე მულტიმედიაში“ კვლევის საკითხის არჩევანის წინაპირობა ¹.

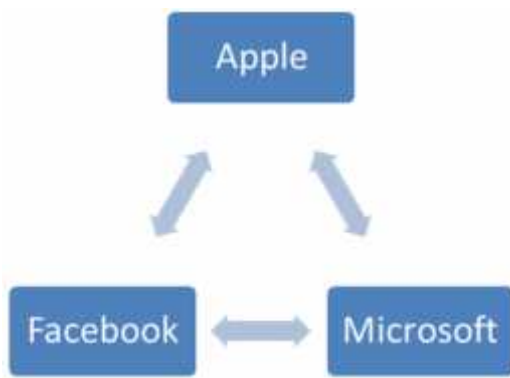
კვლევის ობიექტია მულტიმედია, როგორც აუდიოვიზუალური შემოქმედების სფერო თანამედროვე სოციოკულტურულ კონტექსტში.

მულტიმედია (ინგლ. მულტი - ბევრი, მედია - მედიუმსაშუალება) - ინფორმაციის (ვიზუალური, ტექსტური და გრაფიკული) გადაცემის, შენახვისა და წარმოების სხვადასხვა საშუალების ტექნოლოგიაა, აგრეთვე, ასეთი ტექნოლოგიის მარეალიზებელი პროგრამებისა და საინფორმაციო სისტემების ერთობლიობაც. პირველი მულტიმედიური საშუალებების პრიმიტიული ხასიათიდან გამომდინარე, მომხმარებელი შეზღუდული იყო ბევრ რამეში. გამოსახულება ჩვეულებრივი წიგნის ფურცელს ჰგავდა და არ არსებობდა მისი სწრაფად შეცვლის საშუალება.

ინტერაქტიული მულტიმედია მომხმარებელს საშუალებას აძლევს, თავად განსაზღვროს ინფორმაციის მიღების პირობები. ეს იმას ნიშნავს, რომ კარგი დიზაინით შესრულებული მულტიმედიური პაკეტი აღჭურვილია მრავალფეროვანი ინფორმაციული ლინკებით. ანუ, ბმულებით და ნებისმიერ მომხმარებელს შეუძლია აირჩიოს ინფორმაციის მიღება–გადამუშავებისთვის, მისთვის მისაღები, ოპტიმალური მეთოდი. თითოეულ ასეთ პაკეტში, ბმულები, ჰიპერბმულები შეფერილია ინდივიდუალური ფერით და საშუალებას აძლევს

1. **Дворко Н.И., Познин В.Ф., Кузнецов И.Р., Каурых А.Е.** Учебное пособие. СПб: СПбГУП, 2005. 313 с

მომხმარებელს, ადვილად მოიძიოს საჭირო ინფორმაცია. დღეს, მსოფლიოში ყველაზე გავრცელებული, ხელმისაწვდომი მულტიმედია საშუალებები პორტატული და ადვილად გამოყენებადია. საყოველთაო მულტიმედია ტექნოლოგიების მართვის პროცესი გამორჩეულ უნარს არ მოითხოვს. ეს კი აადვილებს ინფორმაციის მოძიებისა და გავრცელების გზას. აღნიშნულ სურათს სქემატურად თუ წარმოვიდგენთ, მივიღებთ ინფორმაციის გავრცელების ჰიპოთეტურ სამკუთხედს, სამი რგოლით: 1. პროგრამული უზრუნველყოფა (Microsoft, Linux); 2. სოციალური ქსელები (FB, Twitter, Google); 3. მულტიმედია ტექნიკური მხარდაჭერა. ე.წ. ინტერფეისი (Apple).



1975 წლის 4 აპრილს, ბილ გეიტსისა და პოლ ალენის მიერ დაარსდა კომპანია „microsoftcorporation“. დღესდღეობით „Microsoft“-ი მსოფლიოს უდიდესი პროგრამული უზრუნველყოფის კომპანიათა სიაში პირველ ადგილზეა და ისეთი მსოფლიოს გიგანტების ავანგარდშია, როგორებიც არიან „Apple Inc“ და „IBM“. უკანასკნელი მონაცემებით, „Microsoft“-ის წლიურმა შემოსავალმა 42,79 მილიარდ ამერიკულ დოლარს გადააჭარბა. 2011 წლის მაისში, „Microsoft“-ის კომპანიამ შეიძინა „Skype“-ის აქციები 8,5 მილიარდ ამერიკულ დოლარად, რაც დღემდე „Microsoft“-ის უდიდეს შენამენად ითვლება. სტივენ ჯობსის ხელმძღვანელობით, Apple-მა შეცვალა ადამიანების მიდგომა კომპიუტერისადმი, გიგანტური, მოუხერხებელი, გაურკვეველი ნივთიდან - მოსახერხებელ, ელეგანტურ და დახვეწილი დიზაინის მქონე მოწყობილობებად. მაგალითად, მან თავიდან შემოგვთავაზა და დანერგა ინტერფეისისა და კომპიუტერული თავგის ტექნოლოგიები და აქცია ისინი საყოველთაოდ მიღებულ სტანდარტად. „რეალური“ და „ირეალური“ აითქვიფა ერთ პატარა მოწყობილობაში. გაჩნდა სივრცე, სადაც ნებისმიერ ინდივიდს ეძლევა საშუალება, გახდეს „აქტუალური“.

მარკ ცუკერბერგმა, თავისი პროდუქტი მსოფლიო ქსელში 2004 წლის 4 თებერვალს, ჰარვარდის ერთი პატარა ოთახიდან გაუშვა. ამ საიტის შექმნის იდეა მას შემდეგ დაებადა, რაც „Phillips Exeter Academy“-ში ყოფნის დროს გაეცნო სხვა სასწავლებლებში არსებულ ტრადიციას. ყოველწლიურად ქვეყნდებოდა სახელმძღვანელო, სადაც მოცემული იყო სტუდენტების მონაცემები და ფოტო. ამ სახელმძღვანელოს პირწიგნაკი ერქვა, საიდანაც შემდგომში მისმა შექმნილმა სოციალურმა საიტმა მიიღო სახელწოდება „Facebook“. პირველი პირწიგნაკი ცუკერბერგმა ჰარვარდის უნივერსიტეტისთვის შექმნა, რისთვისაც უნივერსიტეტის მონაცემთა ბაზა გატეხა და ამის გამო მისი უნივერსიტეტიდან გარიცხვის კანდიდატი გახდა, მაგრამ ჰარვარდის სტუდენტების მოთხოვნით მარკმა ისევ აღადგინა ეს სერვისი, რომელზეც ცოტა ხანში სტუდენტების თითქმის 50% დარეგისტრირდა. მათ ამ საიტზე ჯგუფების თვითორგანიზებაც შეეძლოთ. თანდათან საიტი პოპულარობას იძენდა. რამდენიმე თვეში, ავტორს ანალოგიური საიტის შექმნის თხოვნით მიმართეს სტენფორდის, კოლუმბიისა და იელის უნივერსიტეტებიდან.

მედიატექნოლოგიების შეცვლა პარადიგმის ცვლილებას ნიშნავს, რასაც თან სდევს კულტურათა და ცოდნის ტიპების ცვლილება. გამონაკლისს არც მედიატექნოლოგიები წარმოადგენს. ისინი ქმნიან სოციოკულტურულ და ტექნოლოგიურ მნიშვნელობას სავსე ინფორმაციული ველის შესაქმნელად, რომელიც პრაქტიკულად თანამედროვე ადამიანის გარემოს ქმნის. ინფორმაციულ საუკუნეში იზრდება სოციალური და კულტურული მულტიმედიის როლი, დგება ციფრული რენესანსის ეპოქა, რომელშიც ადამიანები იღებენ ცოდნას, როგორც ახალ რესურსს. დღეს, მულტიმედია ფართო ცნებაა. ის გულისხმობს არა მხოლოდ ინფორმაციის მატარებელს, არამედ ინფორმაციული დამუშავების კომპიუტერულ საშუალებებს.

ი. ვერნერი, „მულტიმედია“ მონოგრაფიის ერთ-ერთი ავტორი, გაურბის მულტიმედიის კონკრეტულ განსაზღვრებას და განმარტავს, რომ მულტიმედია თანამედროვე საზოგადოების ერთ-ერთი უახლესი ტექნოლოგიური ფორმაა, რომელიც ხსნის აბსოლუტურად ახალ დონეს ინფორმაციის გადამუშავებისთვის და ინტერაქციულად ურთიერთქმედებს ადამიანთან კომპიუტერის მეშვეობით. ეს ნიშნავს, რომ ვიდეორიგები, ტექსტური და აუდიოინფორმაცია, კომპიუტერული გრაფიკა და ანიმაცია შეიძლება თავისუფლად აისახოს მონაცემთა გადმოცემის სხვა ფორმებში. ამასთან დაკავშირებით, იბადება ფართო შესაძლებლობათა არეალი, პირველ რიგში ხელოვნებისთვის. მულტიმედია პროდუქტების გამოყენების წყალობით, აუდიოვიზუალური ინფორმაცია მოიცავს დიდ ემოციურ მუხტს, რომელიც აქტიურად ირთვება როგორც საგანმანათლებლო სივრცეში, ასევე

ყოფაში. მულტიმედიის გამოყენების სხვა მიმართულებას „ბიზნეს შემოთავაზებების დანამატი“ წარმოადგენს, ანუ სპეციალური პროგრამები სხვადასხვა სპეციალისტებისთვის. მათ შორის მულტიმედიური პროდუქტები არამულტიმედიური პროდუქტებისგან იმით განსხვავდება, რომ:

1. მოცემული ინფორმაცია ინახება და მუშავდება ციფრულ ფორმატში კომპიუტერის გამოყენებით;
2. მათ შეუძლით შეინახონ სხვადასხვა ტიპის ინფორმაცია არა მხოლოდ ტექსტური და ხმოვანი, არამედ გრაფიკული, ანიმაციური, ვიდეო და ა.შ;
3. მათ არსებით თავისებურებას ინტერაქტიულობა წარმოადგენს. მომხმარებელს შეუძლია მოიხმაროს ესა თუ ის ინტერნეტ პროდუქტი, აქვე შემატოს მას თავისი მასალები და გახდეს მოცემული პროდუქტის თანაავტორი, თანაშემქმნელი;
4. ჰიპერტექსტის არსებობა;

თუმცა, მხოლოდ სუფთა კომპიუტერული, ტექნიკური მედია არ წარმოადგენს ერთადერთ განმანსხვავებელ თვისებას. ამერიკელი მკვლევარები ლ.ჯ. სკიბი, სიუზენ ხეიფმეისტერი, ანჟელა მ. ჩესნატი² მულტიმედია ტექნოლოგიებს „ევოლუციას პროგრესში“ უწოდებენ და საკუთარ თეზისს შემდეგნაირად ხსნიან: „მუდმივად განახლებად კომპიუტერულ სფეროში ცვლილებები იმდენად სწრაფად ხდება, რომ ჩვენ ვასწრებთ თვალყურის გადევნებას ახლო აწმყოსა და მომავლისათვის. თუმცა სწრაფი ცვლილება ჩვეულებრივი მოვლენაა კომპიუტერული ინდუსტრიისთვის, აპარატურული და პროგრამული უზრუნველყოფა უფრო სწრაფად იცვლება, რაც უფრო ნაკლებ ხარჯებთან არის დაკავშირებული.“

კვლევის საგანი: მულტიმედიის ტექნოლოგიური საშუალებების აღქმის თავისებურებები და მათი როლი მსოფლიო „დღის წესრიგის“ შექმნაში, რეჟისურის ძირეული ასპექტები (ფუნქციები, ნოვაციათა გამოყენების გზები, ტექნოლოგიურ ცვლილებებთან კოორდინირების ხერხები და ისტორიული გამოცდილება).

მულტიმედია წარმოადგენს შერეულ ტექნოლოგიურ პროგრესიას, და არა მხოლოდ პროგრამული და აპარატურული კომპონენტების კომბინაციას. ზოგადი შეხედულებები მულტიმედია ტექნიკისა

²СкиблЛ.Дж., ХэйфмейстерСюзен, ЧеснатАнжелаМ. ОптимизациямультимедиаПК/ Пер. сангл. Киев: НИПФ «ДиаСофтЛтд», 1997, с. 352.

თუ ტექნოლოგიების შესახებ, განსაზღვრავს მულტიმედია, როგორც კომპიუტერული ტექნოლოგიის განსაკუთრებულ ტიპს, რომელიც აერთიანებს ტრადიციულ სტატიკურ-ვიზუალურ ინფორმაციას (ტექსტი, გრაფიკა), ასევე დინამიურს (მეტყველება, მუსიკა, ვიდეოფრაგმენტები, ანიმაცია და ა.შ).

ჩვენი აზრით, მულტიმედია ფენომენი უნდა განვსაზღვროთ როგორც „პოლიგარემო“, ერთიანი გარემო, არალოკალური სივრცე, განპირობებული თავისთავადი რეალობითა და რეალიზებული ილუზიით, რაც საავტორო რეჟისურის დამსახურების შედეგად იქმნება. მულტიმედია თავის სინკრეტულ არსში წარმოადგენს ინფორმაციის პრეზენტაციის სხვადასხვა ტიპს (ტექსტი, გრაფიკა, ხმა და ა.შ). კომპიუტერული ტექნოლოგიების განვითარების სიჩქარე იმდენად დიდია, რომ „შინაარსი“ ვერ უსწრებს საშუალებას, ხოლო ტექნოლოგიათა წინსვლა ბაზარზე, როგორც ხატოვნად თქვა ბილ გეიტსმა, „აზრის სიჩქარით მიმდინარეობს“. ინტერნეტი სულ უფრო და უფრო ყოვლისმომცველი ხდება და ქმნის ჩვენს თვალწინ იმგვარ მოცემულობას, რომლის ზედაპირზეც გლობალური პროექტების რეალიზება ხდება. მათი ახალი სტანდარტები ქმნიან და ხშირად ცვლიან მსოფლიო „დღის წესრიგს“. მაგალითები მრავლადაა: აშშ 2016 წლის არჩევნები, არაბული ფერადი რევოლუციები, მოვლენები უკრაინის მაიდანზე და ა.შ. საინტერესოა ისიც, რომ საავტორო რეჟისურის როლი, ამ მოვლენათა ირგვლივ არსებული ინფორმაციული ნაკადის ასახვაში, მთლიანობაში განაპირობებს მის რეზონანსს.

ვან ჯონსი- „სიენენ“ (CNN)-ის პოლიტიკური მიმომხილველი ისტორიული ანალოგიების მიმომხილვისას აღნიშნავს სოციალური ქსელების მნიშვნელობას პრეზიდენტ ტრამპის გამარჯვებაში. მისი დაკვირვების საფუძველზე, მიდის დასკვნამდე, რომ მრავალი კანდიდატი ეფექტურად იყენებს სოციალური ქსელების რესურსს და პოტენციალს წინა საარჩევნო კამპანიებში, რასაც ხშირ შემთხვევაში მოაქვს გამარჯვება მონაწილესთვის. ამ თეორიას ასაბუთებს და ამტკიცებს მაგალითებით, ისტორიიდან: ფრანკლინ დ. რუზველტის ინოვაციური წარმატებები დაკავშირებული იყო რადიოსთან, ჯონ კენედის პიროვნული და საზოგადოებრივი იმიჯის ზრდა - ტელევიზიასთან, ხოლო ობამას წინსვლა - ინტერნეტთან. ჯონსი მიიჩნევს, რომ ტრამპის მიერ სოციალური ქსელების ეფექტური გამოყენება დიდწილად დაეხმარა მას „თეთრ სახლში“ მოხვედრასა და სარკასტული კრიტიკის დაძლევაში, როგორც პარტიაში, ასევე დემოკრატების მხრიდან.

სოციოლოგების მტკიცებით, სოციალური ქსელების მომხმარებლები ემხრობიან არატიპიურ შეხედულებებს, რომელიც განსხვავდება დანარჩენი ელექტორატის პოზიციებისგან. ამას ადასტურებს საძიებო სისტემის «Google»-ის მონიტორინგი წინასაარჩევნო კამპანიის პერიოდში, როდესაც ხდებოდა არჩევნების ხსენება „ახალ ამბებში“. ამომრჩეველთა საკმაოდ დიდი ნაწილი, რომელიც იყენებს ინტერნეტს არ აფასებს პოლიტიკოსებს სოციალური ქსელების მეშვეობით, არამედ უპირატესობას ანიჭებს ახალი ამბების გაგებას მასმედიის მეშვეობით. მედიასაშუალებებში თაყვანისმცემელთა რიცხოვნობა სიამაყის კიდევ ერთი მიზეზია პოლიტიკური მოღვაწეებისთვის. თუმცა, გამოცდილების თანახმად, ხმის მიცემის პროცედურაზე ის გავლენას არ ახდენს. კანდიდატი გვერდი მოწონება/«Like»-ჯერ კიდევ არ ნიშნავს იმას, რომ ამომრჩეველი მზადაა მხარდაჭერისთვის. რატომ არ ხდება მოწონების/ «Like»-ის გადასვლა ამომრჩეველთა ხმებში? ინტერნეტი და სოციალური მედია წააგავს დიდ გიგანტურ გამოფენას, რომლის მონაწილეც ყველანაირი საშუალებით ცდილობს მიიპყროს ყურადღება და რაც შეიძლება მეტი მაყურებელი მიიწვიოს საკუთარ სტენდთან. თუმცა, კვლევები ადასტურებენ, რომ ადამიანები მეტად გულისხმიერნი არიან, როდესაც გზავნილს პირადად იღებენ. მკვლევარები აღნიშნავენ, რომ ახალგაზრდა ადამიანები, რომლებიც ყველაზე მეტ დროს ატარებენ ინტერნეტში ნაკლებად არიან დაინტერესებულნი მონაწილეობით ხმის მიცემის პროცესში. გაცილებით მეტად ინტერესდებიან ისინი საზოგადოებრივი აქტივობებით - პროტესტის აქციები, ბოიკოტები, სასამართლო პროცესებში მონაწილეობა ნაფიცმსაჯულთა როლში.

ინტერნეტ-აუდიტორიის პოტენციალი ამა თუ იმ კანდიდატთან მიმართებაში, იმდენად არ არის დამოკიდებული რიცხოვნებაზე, რამდენადაც მათ უფლებამოსილებაზე. ფართო „ფანატების ბაზა“ სოციალურ ქსელში, შეიძლება სასარგებლო იყოს „ხმაურის ატეხვის“ მიზნით კანდიდატის პიროვნების გარშემო, გულშემატკივრებს შეუძლიათ მოახდინონ საკუთარი მხარდამჭერი აქციების კოორდინაცია სოციალურ ქსელში და წამოაყენონ საკუთარი წინადადებები წინასაარჩევნო კამპანიისთვის. აქედან გამომდინარე, არ არის გასაკვირი, რომ პრეზიდენტ ტრამპის «Facebook» გვერდი იყო ყველაზე მრავალრიცხოვანი ხელმომწერთა მხრიდან...თითქმის ორჯერ ნაკლები ხელმომწერი ჰყავდა ბერნი სანდერს, ხოლო ჰილარი კლინტონს კიდევ უფრო ნაკლები. აღსანიშნავია, რომ ტრამპის გვერდი უპირობო ლიდერია საზოგადოებრივი ჩართულობის, კომენტარების ზოგადი რაოდენობით ე.წ. „მოწონებების“ „პოსტების“ გათვალისწინებით.

რაც შეეხება პოლიტიკურ მოვლენებს, რომელიც ვითარდებოდა უკრაინაში უახლოეს წარსულში: აქ აღნიშნებდა ინტერნეტ ტრაფიკის ზრდა სოციალურ ქსელებში «Facebook» და «Twitter», აგრეთვე არასაზოგადოებრივი სატელევიზიო სადგურების საიტებზე. 2013 წლის 21 ნოემბერი იყო საპროტესტო აქციების დასაწყისი კიევის თავისუფლების მოედანზე, რომელიც შემდგომში „ევრომაიდანში“, დემონსტრაციებისა და პროტესტების ტალღაში გადაიზარდა, გადაფარა მთელი უკრაინა და შეეხო ინტერნეტ სივრცეს. 2013 წლის ოქტომბერში „Facebook.com“-ზე შედიოდა უკრაინელი ინტერნეტ მომხმარებელთა მხოლოდ 29%, თუმცა 2014 წლის იანვარში, ინდექსმა იმატა 32%-მდე. «Twitter»-ის პოპულარობამაც იმატა. მოცემული ე.წ. „მიკრო ბლოგინგის“ სერვისით 2014 წლის იანვარში სარგებლობდა ინტერნეტ აუდიტორიის 13%-ზე მეტი. მაშინ როცა პროტესტების დაწყებამდე 2013 წლის ოქტომბერში აღნიშნული სერვისი ინტერესდებდა მხოლოდ 10%-ს.

პროტესტების დაწყებისას, ტუნისში 2008 წელს, მხოლოდ 30 ათასი ტუნისელი ფლობდა «Facebook» გვერდს. უკვე 2009 წლის ბოლოს მათი რაოდენობა გაიზარდა 800 ათასამდე. როცა რევოლუციამ კულმინაციას მიაღწია და ბენ ალი ქვეყნიდან გაიქცა, უკვე ორი მილიონი ტუნისელი სარგებლობდა «Facebook» გვერდით -მოსახლეობის მეხუთედი.

ტუნისის აქტივისტები და რევოლუციონერები, იყენებდნენ ასევე სოციალური ქსელების სხვა ინსტრუმენტებსაც, ასე მაგალითად «Skype»-ს და «Mumbl -ს, ერთმანეთთან ურთიერთობის მიზნით. ისინი „ტეხავდნენ“ სახელმწიფო ინტერნეტ-საიტებს და ავრცელებდნენ ინფორმაციას. რევოლუციის დროს, ყოველდღე ხდებოდა ქუჩებში გამოსვლები, ასევე ფოტომასალების, ვიდეომასალის გადაღება და მისი გავრცელება სოციალურ ქსელებში მიტინგების ორგანიზების მიზნით.

იმ დღეს როცა პოლიციამ ესროლა გლუხს, პროტესტები დაიწყო ტუნისის ღარიბ უბნებში. ხალხი გამოვიდა ქუჩებში. პოლიციამ გახსნა ცეცხლი. ათასობით დემონსტრანტი იყო მოკლული და დაჭრილი. ადგილობრივი აქტივისტების წყალობით, მთელმა ქვეყანამ ნახა ეკრანებზე დატრიალებული ტრაგედია. მთელი მსოფლიო მოიარა ვიდეომ, სადაც ასახულია როგორ დააგდეს ჰოსპიტალის იატაკზე ახალგაზრდა კასერინი გატეხილი თავის ქალით. აღნიშნულ მასალას ჰქონდა ათასობით „ნახვა“ ახლო აღმოსავლეთში.

თუკი ჩაუშესკუს დამარცხება 1989 წელს, მიიჩნევა პირველ რევოლუციად, რომელიც გადმოიცა ტელევიზიით, მაშინ 2011 წლის ტუნისის რევოლუცია პირველი იყო «Online» სივრცეში. შეიძლება

ითქვას, რომ ისტორია იქმნება ქუჩებში. თუმცა ის ფაქტი, რომ ქუჩები ივსებოდა მასებით, პროტესტის პროცესში გადამწყვეტ როლს თამაშობდა. სოციალური ქსელები, ბლოგ სფერო, ქსელური მას მედია იძლევა საშუალებას, მოხდეს მასების ოპერატიული ინფორმირება და მოტივაცია. სოციალური ქსელი იქცა კოლექტიურ აგიტატორად და პროპაგანდისტად, კოლექტიურ ორგანიზატორად, რომელიც აჩვენებდა ხალხს, საით წასულიყვნენ. სწორედ სოციალური ქსელმა ითამაშა გადაწყვეტი როლი ისრაელის მასობრივ პროტესტების გამოხატვის დროს და ა.შ.

კვლევის მიზნები და ამოცანები: შრომის ძირითადი მიზანია, აუდიტორიის მიერ მხატვრული მულტიმედია საშუალებების აღქმის სპეციფიკის გამოვლენა .

აღნიშნული მიზანი მოითხოვს შემდეგი ამოცანების გადაწყვეტას:

- მულტიმედია საშუალებების წარმოშობის კულტურულ-ისტორიული, სამეცნიერო და ტექნოლოგიური წინამძღვრებისა და ასევე მათი გამოყენების სფეროების კვლევა;
- მულტიმედია დებულების გახსნა და გააზრება თანამედროვე სოციოკულტურულ სივრცეში;
- სადისერტაციო თემის საფუძველში არსებული მეთოდოლოგიური პრინციპების ანალიზი;
- აუდიოვიზუალური აღქმის სპეციფიკის წარმოდგენა, მისი გამოვლენა მულტიმედია რეცეფციის კონტექსტში;
- ტექნოლოგიური მულტიმედია საშუალებების წინამძღვრების ანალიზი მათი კომუნიკაციური რესურსის და ცნობიერებაზე ზეგავლენის კოეფიციენტის გათვალისწინებით;
- მულტიმედია ტექნოლოგიური საშუალებების სპეციფიკის თავისებურებების გამოვლენა და მათი გავლენის (პოზიტიური, ნეგატიური) შეფასება;

კვლევის მეთოდოლოგია: თემის ზოგადი მოცემულობა განსაზღვრავს კომპლექსურ მეთოდოლოგიურ სამუშაოს. ცენტრალური კვლევის მეთოდოლოგია-სისტემური მიდგომა მულტიმედია საშუალებების გავლენის სხვადასხვა რაკურსის კვლევის მიმართ - მათ შორის მულტიმედია, როგორც აუდიოვიზუალური შემოქმედების სფეროს შესწავლა, მისი ტექნოლოგიური გადაწყვეტა, ფსიქოლოგიური კვლევები ხმოვან-ვიზუალური მულტიმედია საშუალებების მიზნობრივ ჯგუფზე გავლენების შესახებ.

გარდა ამისა, გამოიყენება ახალი მულტიმედია მიმართულებების განზოგადების მეთოდები და ისტორიული ანალიზი, არსებული სამეცნიერო პოზიციების სისტემატიზაცია, რომელიც სწავლობს მულტიმედია საშუალებებს და ტექნოლოგიებს.

კვლევის სიახლეს წარმოადგენს მცდელობა, მულტიმედია საშუალებების, როგორც აუდიო-ვიაზუალური კულტურის სპეციფიური სფეროს განვითარების პროცესის საფუძვლიანი გააზრება მისი ადამიანზე ზემოქმედების მხრივ.

ნაშრომის თეორიული მნიშვნელობა განისაზღვრება:

- ზოგადად მიღებული მულტიმედია საშუალებების აღქმის მექანიზმებით;
- ნაშრომში პოზიტიური და ნეგატიური ფაქტორების ახსნით, რომელიც დაკავშირებულია მულტიმედია ტექნოლოგიური საშუალებების ზემოქმედებასთან ადამიანის ცნობიერებაზე;
- შედარებითი ანალიზით მულტიმედია საშუალებებისა და ტრადიციული ინფორმაციის მიღების წყაროებს შორის მომხმარებლის მიერ მათი აღქმის პოზიციიდან;
- მულტიმედია ტექნოლოგიური საშუალებათა კლასიფიკაციით საზოგადოებაზე ზემოქმედების ტიპების მიხედვით. მთლიანობაში: მხატვრული, პოლიტიკური, ინფორმაციული, სარეკლამო, შემეცნებითი და ა.შ.

ნაშრომის პრაქტიკული მნიშვნელობა:

ნაშრომში შემოთავაზებულმა ანალიზმა, დასაბუთებამ და დასკვნებმა, რომელიც მულტიმედია საშუალებების რეცეფციას ეხება, შესაძლოა პრაქტიკული გამოყენება ჰპოვოს მომავალ კვლევებში, მოცემულ თემატიკაზე, მათ შორის მულტიმედია ახალი ტექნოლოგიების გაანალიზებისას.

სადისერტაციო ნაშრომის ფასეულობას წარმოადგენს, მოცემულ თემასთან კავშირში არსებული სამეცნიერო-შემეცნებითი ნამუშევრების კრიტიკული მიმოხილვა.

ანალიტიკურ-ფაქტობრივი მონაცემები, რომელიც ასახულია სადისერტაციო ნაშრომში, შესაძლოა გამოყენებულ იქნას პედაგოგიურ პრაქტიკაში (მაგალითად, სასწავლო კურსის -

რეჟისურის ასპექტები თანამედროვე მულტიმედიაში) ფარგლებში; ასევე ცნობარის სახით ახალი პროგრამული საშუალებების შემუშავებისას და შესაბამისად საწარმოო პრაქტიკაშიც.

ძირითადი დებულებები:

(მულტიმედია რეჟისურის აუდიოვიზუალური ფუნქციის წარმოჩენა)

1. ინტერაქციული მულტიმედია, როგორც მასმედიის აუდიოვიზუალური საშუალება, ამავდროულად, შეუზღუდავი კომუნიკაცია და მრავლისმომცველი პერსპექტივა გადაიქცეს აუდიოვიზუალურ შემოქმედებად საკუთარი გამომსახველობითი, დროით-სივრცითი მასალის საკუთარი ორგანიზაციით, აღქმის განსაკუთრებული ნიუანსებით.
2. მულტიმედია რეჟისურა - ინფორმაციულ-კომუნიკაციური ტექნოლოგიებისა და ტელეკინო შემოქმედების ინტერაქციულ გარემოში, თანამედროვე აუდიოვიზუალური ტექნიკის სინთეზის პროცესის კვლევა.
3. მულტიმედია რეჟისორი ქმნის მულტიმედია პროდუქტის აუდიოვიზუალური გამოსახულების კონცეპტუალურ მოდელს და მართავს ინტერაქციული აუდიოვიზუალური სივრცის შექმნის პროცესს.
4. სპეციალისტების მომზადება ფუნდამენტურ პროფესიულ განათლებაზე დაყრდნობით, საეკრანო ხელოვნების უახლესი კომპიუტერული ტექნოლოგიების პრაქტიკული ათვისებით, მულტიმედია რეჟისურის სფეროში.

თანამედროვე კომპიუტერულმა ტექნოლოგიებმა ახალი ჰორიზონტები გახსნა სხვადასხვაგვარი სივრცობრივი მახასიათებლების გადმოსაცემად და ხელოვნური სივრცობრივი სტრუქტურების შესაქმნელად. ვირტუალური ინტერაქტიული მულტიპროგრამების მნიშვნელოვან ნაწილად იქცა პლასტიკური მხატვრული სივრცის ცვლილება რეალურ დროში მომხმარებლის მიერ, საეკრანო დროის დაჩქარება ან შენელება.

ვინაიდან, გამოსახულებისა და ხმის მაფიქსირებელი ყველაზე დახვეწილი ტექნიკაც კი ვერ შეედრება და კონკურენციას ვერ გაუწევს ჩვენს გრძნობათა ორგანოებს, საეკრანო პროდუქტის შემქმნელთა ერთ-ერთ ამოცანად, დღესაც რჩება, რეალური განათების, ფერთაგადაცემის, მეტყველების ხმის, მუსიკალური და ხმოვანი ბგერების ილუზიის შექმნა ეკრანზე. შესაბამისად, გამოსახულება და ხმა საეკრანო ნაწარმოებში ძალზედ პირობითია, ხოლო გამოსახულებისა და ხმის

ხელოვნება იმაში მდგომარეობს, რომ ეკრანზე აისახოს იყოს სხვადასხვა დონის შუქის, ჩრდილების და ხმოვანების თავსებადობა, რისთვისაც სპეციალისტებს, ავტორებს კარგად უნდა ესმოდეთ რეციპიენტის გამოსახულებისა და ხმის აღქმის კანონები.

როგორც უკვე აღინიშნა, საეკრანო სანახაობა არ შეიძლება განვიხილოთ მაყურებლის აღქმის თავისებურებათა გათვალისწინების გარეშე და იმ გავლენათა მექანიზმების გარეშე, რომლებიც აღმოცენდება ემოციურ-ესთეტიური ინფორმაციის მიღებისას. საეკრანო ნაწარმოები თავისთავად სათამაშო სივრცეა, რომლის ფარგლებშიც მოქმედებს განსაკუთრებული წესები. გამოსახულების აღქმისას, მაყურებელი გარკვეული დოზით, არსებული სიუჟეტს აიგივებს რეალურ ცხოვრებასთან. საეკრანო ხელოვნება ხელოვნების სხვა ტიპებისგან განსხვავებით, მნიშვნელოვნად ააქტიურებს მაყურებლის პროექციებს, რომელსაც ინტეგრაციას უწევს ვიზუალურ სახეებში. ამასთანავე, ტრადიციული საეკრანო ხელოვნება არ აძლევს საშუალებას მაყურებელს, გახდეს მიმდინარე პროცესების თანამონაწილე. შედეგად, პრაქტიკული თანამონაწილეობის არარსებობის პირობებში, სუბლიმირება ხდება ინტენსიურ აფექტურ პარტიციპაციაში (თანამონაწილეობაში) და ხშირად, საეკრანო ნამუშევრის ემოციურ-ესთეტიური აღქმა მაყურებელში ე.წ. „მაგიურ აზროვნებას“ აღძრავს. ამიტომაც, სხვა ვიზუალური ხელოვნების ტიპებისგან განსხვავებით, ტრადიციული საეკრანო ხელოვნების ტიპები ართმევენ მაყურებელს თანამონაწილეობის საშუალებას და ის მოკლებულია ინტერაქციას. დღეს, აუდიოვიზუალური ავტორები სულ უფრო მეტად ფოკუსირდებიან მაყურებელზე, მასზე ზემოქმედების სხვადასხვა ვიზუალური და აკუსტიკური საშუალებების გამოყენებით. თანამედროვე კინემატოგრაფი და ტელევიზია, ასევე მულტიმედია, აქტიური პარტიციპაციის ეფექტის შექმნის მუდმივ ძიებაშია. მხატვრული სინამდვილე პროფესიულად დახვეწილი რეალისტურისა და პირობითის ურთიერთშეხამებით მიიღწევა. განათება, ფერი და ხმა საეკრანო ნაწარმოებში არამხოლოდ ინფორმაციის ადექვატურად გადმოცემას უზრუნველყოფს, არამედ ფლობს დაფიქსირებული რეალობის შესახებ ინფორმაციას. ფერი ნაწარმოებში დამატებითი, ესთეტიური ხასიათის ინფორმაციას ატარებს. რაც შეეხება მის სიმბოლურ დატვირთვას (განათებისა და ფერის გადაწყვეტა), ის განისაზღვრება ამა თუ იმ ეპიზოდის ზოგადი კონტექსტით.

მასობრივი ინფორმაციის საშუალებების (რომელსაც შემოკლებით „მასმედია“ ეწოდება) თანამედროვე, მრავალგანშტოებიანი სისტემა განაპირობებს ჟურნალისტის და აუდიტორიის (მკითხველი, მსმენელი, მაყურებელი) სრულფასოვან ურთიერთობებს. ცნებები - „მასობრივი

კომუნიკაციის საშუალებები“ და „მასობრივი ინფორმაციის საშუალებები“ ხშირ შემთხვევაში გაიგივებულია ცნებასთან - ჟურნალისტიკა, რადგან ჟურნალისტიკის სამუშაო მართლაც გულისხმობს მკითხველთან, რადიომსმენელთან, ტელემყურებელთან უშუალო კონტაქტს. ეს კომუნიკაციის პროცესი მოიცავს სამ უმთავრეს კომპონენტს: ინფორმაციის წყარო; ინფორმაციის გადაცემის ფორმა და საშუალება;

მასმედიის განვითარების სხვადასხვა ეტაპზე შესწავლის ობიექტებიც განსხვავდებოდა: XX საუკუნის 30-40 -იან წლებში, ეფექტური პროპაგანდისტული ზემოქმედების პირობებისა და შინაარსის შესწავლაში დიდი წვლილი შეიტანა ამერიკულმა სკოლამ³ ლასუელის ცნობილი ფორმულით - „ვინ აცნობებს, რასაც აცნობებს, რომელი არხებით, ვის და რა ეფექტით“. მოგვიანებით, დამოკიდებულებათა თეორიაზე დაყრდნობით, ჩამოყალიბდა მასობრივი კომუნიკაციის გამაშუალებელი კონცეფცია (Klapper, J.T., 1960) და ორსაფეხურიანი კომუნიკაციის თეორია, რაც გულისხმობს, რომ იდეები (ინფორმაცია) ხშირად ვრცელდება მასმედიის საშუალებიდან, „საზოგადოებრივი აზრის ლიდერებამდე“, ხოლო მათგან - სხვა, ნაკლებად აქტიურ მიმდევრებამდე - რეციპიენტებამდე. ჩვეულებრივ შეისწავლიან: ა) კომუნიკატორის, აუდიტორიის, მეტყობინების შინაარსისა და მასობრივი ინფორმაციის აღქმის პრობლემებს; ბ) მასობრივი ინფორმაციის საშუალებათა (ბეჭდვითი, რადიო, ტელევიზია, კინო, რეკლამა და სხვ.) თავისებურებებს; გ) მასობრივი ინფორმაციის სისტემის ფუნქციონირების კანონზომიერებებს. თუმცა, მულტიმედიის განხილვა, მხოლოდ სოციოკულტურულ კონტექსტში, როგორც კომპიუტერული ტექნოლოგიის ერთ-ერთი სახეობა, ან როგორც მარკეტინგის ინსტრუმენტი - ძალიან ვიწროა.

ჯერ კიდევ მაკ ლუენმა (1911-1980), მასმედიის თეორეტიკოსმა, რომელმაც 70-იან წლებში ინფორმაციული ტექნოლოგიების ეპოქის გაბატონება იწინასწარმეტყველა, შემოგვთავაზა კულტურული კონცეფცია. ის აღწერდა ტექნიკური საშუალებების თანმიმდევრულ ევოლუციას, რევოლუციური ისტორიის სხვადასხვა ეტაპზე, რაც გამოიხატებოდა პრაქტიკაში გუტენბერგის ბეჭდვითი ბორბლიდან, ხმოვან ფერად ტელევიზიამდე. ამ ჯაჭვში არ არსებობდა კომპიუტერი და ინტერნეტქსელი, ვინაიდან მაკლუენი გარდაიცვალა 1980 წელს, ერთი წლით ადრე პერსონალური

³Kensworthy, N., When johnny can't read: Multimedia design strategies to accommo date poorreaders. JournalofInstruqctionDeliverySystems, Winter,1993, №27, p.30

კომპიუტერის გამოგონებამდე. თუმცა, მან შეძლო წინასწარმეტყველების დატოვება, რომელმაც ძირეული ცვლილებები შემოიტანა კომუნიკაციური ტექნოლოგიების სფეროში. ფრანგი სტრუქტურალისტები ასევე ამტკიცებდნენ, რომ „კულტურა იქმნება კომუნიკაციური პროცესებისგან“. ახალი თანამედროვე ელექტრონულ-კომუნიკაციური სისტემის ისტორიულ სპეციფიკად, კასტელსის აზრით „რეალური ვირტუალობის კულტურა ითვლება“, რომელიც განსხვავდება თავისი გლობალური მაშტაბებით მისი გავრცელებისა და გავლენის მექანიზმებით ადამიანის ყოფისგან.

II ნაშრომის ძირითადი სტრუქტურა

შესავალში სამეცნიერო კვლევისათვის დამახასიათებელი სტილისა და ფორმის დაცვით, წარმოადგენილია კვლევის მიზანი, სიახლე, კვლევის ამოცანები, ძირითადი საკითხები, მეთოდოლოგია, თემის აქტუალობა, პრაქტიკულ დანიშნულება, ლიტერატურის მიმოხილვა და მოცემულია ნაშრომის სტრუქტურა.

ნაშრომის თემატური სპეციფიკა განაპირობებს კვლევის სტრუქტურულ მკვეთრ, კონკრეტულ სტილს, რაც დაგვეხმარება მთავარი და მეორადი თემატური საკითხების კლასიფიცირებაში.

პირველ თავში, სახელწოდებით „**ტექნიკა და ეკრანის ხელოვნება: ურთიერთქმედების ევოლუცია**“ განხილულია აუდიოვიზუალური ხელოვნების განმანსხვავებელი ნიშნები სხვა ხელოვნების ტიპებისგან, რომ ის პირდაპირ კავშირშია ტექნიკასთან. სადისერტაციო ნაშრომის ამ ნაწილში საუბარია იმის შესახებ, რომ პრაქტიკული გამოცდილების თანახმად, ტექნიკური და ტექნოლოგიური პროცესების ურთიერთქმედება შემოქმედებითი ძიებების პარალელურად საეკრანო ხელოვნებაში, ძალზე რთულ და მრავალსაფეხურიან ხასიათს ატარებს. დღეს საეკრანო ხელოვნებაში აქტიურად ინერგება კომპიუტერული ტექნოლოგიები, რომელიც წარმოშობს რადიკალურად ახალ დრამატურგიულ, გამოსახულებით და სამონტაჟო საშუალებებს.

გამოსახულების შესაძლებლობათა ანალიზი დღევანდელ რელობაში კომპლექსურ სახეს იღებს კომპიუტერული ტექნოლოგიების გამოყენების კუთხით, ხელოვანისთვის, რომელიც ქმნის საეკრანო ნამუშევარს და ის შესაძლებელი ხდება, შემდეგი ამოცანის შესრულებისას: კონკრეტულ მაგალითებზე:

1. ტელევიზიაში, როდესაც დამდგმელ რეჟისორს სამუშაოს შესასრულებლად, გამოსახულების მხატვრულ-სანახაობრივი გადაწყვეტისა და კონცეპტუალური მთლიანობის ყველა ეტაპზე

ესაჭიროება კომპიუტერული ტექნოლოგიების ახალი დინამიური შესაძლებლობების გამოყენება, საეკრანო ხელოვნების ნებისმიერ ჟანრში-კომბინირებულ კადრებში, ვიზუალურ ეფექტებში, ფილმის სარეკლამო პრეზენტაციისათვის ფესტივალზე, ანონსის დროს ტელეეთერში, ანიმაციურ ტიტრებში და ასევე არხის სატელევიზიო კომპიუტერულ დიზაინში, რეჟისურის საეკრანო ხელოვნების მომიჯნავე სფეროებში - WEB-დიზაინში, კომპიუტერულ გრაფიკაში, CD-დიზაინში, საავტორო ფილმების შექმნის დროს⁴.

მეორე თავი: „აუდიო ვიზუალური კულტურის სამეცნიერო კონტექსტი“, მიმოიხილავს მეცნიერების მთელ რიგ თვისებებს, რაც აერთიანებს მას ხელოვნებასთან და კულტურასთან. განიხილება ის ფაქტი, რომ მეცნიერება ადამიანის კულტურის განუყოფელი ნაწილია. ეს კი ნიშნავს, რომ მეცნიერება, როგორც კულტურა არსებობს საზოგადოებაში. ის, კულტურის მსგავსად, მოიცავს ადამიანის ქცევების, ნორმებისა და ტრადიციების რეპროდუქციას. მეცნიერებას აქვს საკუთარი სამეცნიერო ნიმუშები და ხელსაწყოები. მეცნიერება, როგორც კულტურა, თანამედროვე ტექნოლოგიური ცივილიზაციისგან განუყოფელი ნაწილია. ის აყალიბებს ცივილიზაციას და დამოკიდებულია მასზე.

მეცნიერება გარკვეულწილად სტრუქტურირებულ ცოდნას წარმოადგენს. ის მოიცავს იმგვარ მახასიათებლებს, რომლებიც აერთიანებს მას კულტურასთან და ხელოვნებასთან. უწინარეს ყოვლისა, მეცნიერება კაცობრიობის კულტურის განუყოფელი ნაწილია და ასეთად აღიქმება ის საუკუნეთა მანძილზე. ეს კი ნიშნავს, რომ მეცნიერება, როგორც კულტურა არსებობს საზოგადოებაში, როგორც მისი ინტერსუბიექტური ფენომენი. ინტერსუბიექტურობაში იგულისხმება სუბიექტების კოლექტიური წარმოდგენების დამკვიდრება და განვითარება საზოგადოებაში. მეცნიერება, ისევე როგორც კულტურა, მოიცავს ადამიანის ქცევის რეპროდუქციის ნორმებსა და ტრადიციებს, რომლის ტრანსლირებასაც ახდენს საზოგადოების ესა თუ ის ფენა. მეცნიერება, კულტურის მსგავსად ვითარდება ტრადიციებისა და ნოვაციების ე.წ. დიალოგის პროცესში. მეცნიერებას გააჩნია თავისი არტეფაქტები და ინსტრუმენტები - სამეცნიერო საქმიანობის მიზეზ-შედეგობრივი კავშირი. თავის მხრივ, არტეფაქტებს მიეკუთვნება ექსპერიმენტული განწყობები, თეორიული კონცეფციები, დიზაინი. მეორე მხრივ მეცნიერება,

⁴ Мартынович В.Н., Диссертация на тему: «Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств», Москва, 2005, стр.40.

როგორც კულტურა თანამედროვე ტექნოლოგიური ცივილიზაციის განუყოფელი ნაწილია, რაც ნიშნავს რომ დამკვიდრებული ტექნიკა და ტექნოლოგიები განუყოფელნი არიან მეცნიერების მიღწევებისა და მისი განვითარებისაგან. ამ კუთხით, მეცნიერება ემსგავსება თანამედროვე ხელოვნებას, ჩამოყალიბებულს ცივილიზაციის ნაწილად. მის მიერ ფორმირდება ცივილიზაცია, რომელიც დამოკიდებულია მასზე. ამასთანავე, მეცნიერის საქმიანობა ისევე, როგორც მუსიკოსის, მწერლის, დაკავშირებულია ინდივიდუალურ ან კოლექტიურ შემოქმედებასთან. მეცნიერები, მწერალთა მსგავსად აყალიბებენ ახალ სამეცნიერო არტეფაქტებს და ამით ქმნიან სივრცეს საზოგადოების მოლოდინისთვის. აქვე უნდა აღინიშნოს, რომ მეცნიერება, როგორც კულტურა ჩაშენებულია თანამედროვე ტექნოლოგიების სოციალურ მართვაში. მეცნიერება და მეცნიერული წარმოდგენები განუყოფელია ერთმანეთისგან. სხდასხვა საზოგადოებრივი ინსტიტუციები, იდეოლოგიური თანამეგობრობები მოითხოვენ, იყენებენ, განავითარებენ და ტრანსფორმირებენ მეცნიერულ ცოდნას. პარალელურად, ყალიბდება მეცნიერებას და კულტურის სხვა ფორმებს შორის კავშირები⁵.

მესამე თავში, სახელწოდებით „მულტიმედია“, განიხილება მულტიმედია და მულტიმედია საშუალებები სხვადასხვა მეცნიერისა თუ მკვლევარის პოზიციიდან. არის მცდელობა მოხდეს ტერმინის ზუსტი განმარტება და მსჯელობა ტექნოლოგიურ პროგრესზე, რომელმაც შეცვალა თანამედროვე ადამიანის ყოფა. საუბარია XXI საუკუნის იმ ნოვატორებზე, რომლებმაც საკუთარი გამოგონებების მეშვეობით („APPLE“, „MICROSOFT“, „FACEBOOK“) ახალი რეალობა შექმნეს.

იმისათვის, რომ მულტიმედია ტექნოლოგიების ტიპები ნათლად გამოიკვეთოს, გამოიყოფა მათი გამოყენების ოთხი ძირითადი მიმართულება:

1. ზოგადი გამოყენების ტექნოლოგიები/ინდივიდუალური გამოყენების ტექნოლოგიები: ერთის მხრივ, ინტერაქციული ტერმინალები, ზოგიერთი პრეზენტაციების ტექნოლოგიები კომპიუტერის მხარდაჭერით და ვიდეოგრაფიული პრესა, რომელიც ვრცელდება ქსელის მეშვეობით, მეორე მხრივ - მულტიმედიური სამუშაო ადგილები, მულტიმედიური კლასები, მულტიმედიური კომპიუტერები სხვადასხვა ტიპის დოკუმენტაციის წარმოებისთვის. მაგრამ, იმ შემთხვევაშიც კი, როდესაც მულტიმედიური ტექნოლოგიები ხშირად გამოიყენება

⁵ РАЗЛОГОВ К.Э., „Новые аудиовизуальные технологии», Едиториал УРСС, Москва, 2005, стр.76.

საზოგადოებრივ ადგილებში, მაინც მათი ექსპლუატაციის ძირითად არეალს წარმოადგენს მომხმარებელთა სახლები/სამუშაო ადგილები.

2. ტექნოლოგიები პროფესიონალებისთვის/ტექნოლოგიები რიგითი მომხმარებლისთვის: ერთის მხრივ სამუშაო ადგილები მულტიმედია (არაწრფივი მონტაჟი, კომპიუტერული გრაფიკა, საინჟინრო პროექტები და ა.შ.); მეორე მხრივ-სისტემები, რომლებიც გამოიყენება არასპეციალისტების მიერ საზოგადოებრივი თავშეყრის ადგილებში (ინტერაქციული ტერმინალები), ყველა სისტემა იმართება სახლის პირობებში გამოყენებადი მიკროპროცესებით.
3. ტექნოლოგიები ადგილობრივი ინფორმაციის გამოყენებისთვის/ინფორმაციისთვის, რომელიც მიიღება მანძილზე (ტელემატიკა): პირველად ეტაპზე მულტიმედია ტექნოლოგიები სწრაფად ვითარდებოდა, ვინაიდან მყისიერად გაიზარდა სახლის პერსონალური კომპიუტერების რესურსი. დღეს, ციფრული ქსელების განვითარება საშუალებას იძლევა ვისაუბროთ დისტანციურ მულტიმედიურ ტექნოლოგიებზე.
4. ტექნოლოგიები ინტერაქციული გამოყენებისთვის/არაინტერაქტიული გამოყენებისთვის: ინტერაქციულ სისტემებთან დაკავშირებული საკითხი ნათელია: მრავალი მკვლევარისთვის, ინტერაქციული სისტემები არ მიიჩნევა მულტიმედიურად, თუმცა მნიშვნელოვანია ვაღიაროთ, რომ არაინტერაქციული სისტემების რაოდენობა, რომელშიც გამოყენებულია სხვადასხვა გამოხატვის საშუალებები (ტექსტი, ხმა, გამოსახულება) შესაძლებელია გაიზარდოს, მათ შორის საზოგადოების გართობის მიზნით მასობრივი თავშეყრის ადგილებში, პრეზენტაციების და გამოფენების ჩატარების დროს და ა.შ.⁶

მეოთხე თავში, „სოციალური ქსელი, როგორც ყველაზე გავრცელებული მულტიმედია პროდუქტი“, გაანალიზებულია სოციალური ქსელი და მისი არსი. ის, თუ რა საჭიროებისთვის ხდება მისი გამოყენება. საზოგადოება მას ძირითადად მიკუთვნებულობისა და თვითპრეზენტაციისთვის მიმართავს. მიკუთვნებულობის მოთხოვნა წარმოადგენს შინაგან მამომრავებელს სოციალურად სასურველის სტატუსის მოსაპოვებლად ამა თუ იმ ჯგუფში გაერთიანების მიზნით, თვითპრეზენტაცია კი - შთაბეჭდილებათა მართვის მუდმივი

⁶http://its-journalist.ru/Articles/osnovnye_tipy_mul_timedijnyh_tehnologij.html

პროცესია. ამ ორი ფაქტორის საფუძველზე, სოციალური ქსელი „აიძულებს“ თანამედროვე ადამიანს, რაც შეიძლება დიდი დრო დაუთმოს მას, ვინაიდან, უბრალოდველარ წყდება ინფორმაციის უზარმაზარ ნაკადს. უნდა ითქვას, რომ მეოთხე თავი, ერთგვარად კომპლექსურ ანალიზსაც იტევს, თავისი შინაარსობრივი და კვლევითი სისტემიდან გამომდინარე.

როცა ჩვენ ვხედავთ, თუ რა სისწრაფით ვითარდება ბოლო პერიოდში სოციალური ქსელები მსოფლიოში, ამ ფაქტს არ შეიძლება ცალმხრივი შეფასება მიეცეს ურთიერთგამომრიცხავი ფაქტორების არსებობის გამო:

- საკუთარი „მიკროსამყაროს“ შექმნის საშუალება პირადი ვებ-გვერდის ფორმატში ერთდროულად ყოველგვარი პრივატულობის დასასრული და ამასთანავე მომხმარებელთა პირად ულევ ინფორმაციაზე წვდომის წინაპირობაა;
- ახლობელთა და ნათესავთა ცხოვრების შესახებ ინფორმაციაზე წვდომის სურვილის დაკმაყოფილება, რომელიც სამწუხაროდ ხშირად გადაიქცევა კომპულსიურ ქცევად, უწყვეტ ცნობისმოყვარეობად, მოთხოვნად, იყო ე.წ. „ვირტუალური პარტნიორის“ ცხოვრების ცვლილებათა საქმის კურსში;
- ეფექტური კომუნიკაციის უნარების გამომუშავება და 90% შემთხვევებში მაღალი დონის ფრუსტრაცია (იმედგაცრუება) „ეკრანს მიღმა მყოფ“ ადამინთან რეალური კონტაქტის შემდეგ.
- რეალური ურთიერთობების დინამიური გადაყვანა ვირტუალურ სფეროში, სხვადასხვა ობიექტური თუ სუბიექტური მიზეზების გამო ონ-ლაინ კომუნიკაციის „მშენებლობის“ დაწყება⁷.

მეხუთე თავში - „ვირტუალური რეალობა“, განიხილება ხელოვნური რეალობისა და სიმულაციების პრობლემები. ის რომ, დღევანდელ მსოფლიოში დომინირებს იმიტაცია (სიმულაცია) და ადამიანებმა დაკარგეს შესაძლებლობა, თავად აღიქვან ობიექტური რეალობა.

პიროვნების გამოცდილება შედგება ე.წ. „გადამუშავებული“ რეალობისგან. სხვა სიტყვებით, ჰიპერრეალიზმი - სიმულაციური რეალიზმია. ნაშრომის ამ ნაწილში შემოთავაზებულია რეალობის შემდეგნაირი განმარტება: „შესაძლებელია შეიქმნას რეალობის ექვივალენტი/ ასლი. რეალობა დღეს -

⁷ Андриенко Е.В. Социальная психология — М.: Академия, 1999 г.;

ეს არ არის რაღაც, რაც თქვენ შეგიძლიათ დააკოპიროთ, ხოლო რეპროდუქცირება- ეს არის ის, რაც მრავლდება“.

ავტორთა აზრით, „ვირტუალურ რეალობას“ ჰიპოთეზად უდევს არარეალური დაშვება და მისი ზღვარი. გთავაზობთ, ძირითად არგუმენტაციას:

სიმულაცია-როგორც წესი, ეს არის მატერიალური სამყაროს ობიექტები, რომელიც არსებობს რეალობაში. არ არსებობს ინფორმაცია ატომებისა და ელექტრონებისგან დამოუკიდებლად, ვირტუალური სამყარო კი კომპიუტერისგან დამოუკიდებლად, რომელიც თავის მხრივ ფიზიკური სამყაროს ნაწილია, შესაბამისად ჩვენ არ შეგვიძლია განვაცალკევოთ „ვირტუალური“ „რეალურისგან“.

სიმულაცია, რომელსაც ვერ განასხვავებ რეალობისგან, აღარ წარმოადგენს სიმულაციას. მარტივი ტექნიკური პროგრესი ვირტუალურ მოდელებს არ სძენს რეალობას: დახატული ვაშლი არ გახდება მეტად რეალისტური, თუკი მას პიქსელებს შევმატებთ. იმ შემთხვევაში თუკი შევქმნით ვაშლს, რომელიც შეიძლება შევჭამოთ, მაშინ ქიმიური და ბიოლოგიური პროცესებისგან დამოუკიდებლად, ის განსაზღვრების შესაბამისად იქნება ვაშლი და არა სიმულაცია.

ნებისმიერი სიმულაცია მოითხოვს დამკვირვებელს. სიმულაცია ცნობიერების ნაწილია, მაგრამ თავის ტვინი, რომელიც ცნობიერების წყაროს წარმოადგენს, არ არის გამოთვლითი მოწყობილობა. ეს საკმაოდ რთული ბიოლოგიური მანქანაა, რომელსაც რთულად თუ აღადგენ ალგორითმული კომპონენტების მეშვეობით. იმ შემთხვევაშიც კი, თუ მომავალში შეიქმნება ხელოვნური ინტელექტი, ის იქნება განსხვავებული ადამიანის ინტელექტისგან.

მეექვსე თავში - „ინტერნეტი და ინტერაქცია“, ვითარდება მოსაზრება ადამიანის ინტერნეტში ჩართვის მიზნების შესახებ, რომ ინდივიდი შეიძლება ჩაერთოს ქსელში სხვადასხვა ინტერაქტიული ურთიერთობისათვის, რომ ინტერნეტი, არა მხოლოდ ნოვატრული და განვითარებაზე ორიენტირებული ნამუშევრების, არამედ მარგინალური ექსპოზიციის შექმნის შესაძლებლობასაც ქმნის, რაც ხელს უწყობს ამა თუ იმ თემას, მივიდეს საზოგადოებასთან ახლოს და შექმნას ინტერაქციის ახალი ნიმუშები. ყურადღება გამახვილებულია, თუ რა მნიშვნელობა აქვს იდენტობის ფენომენს, რომელიც პირველ რიგში ავტორს უკავშირდება.

სოციალურ ქსელში რაციონალური შერჩევის თეორიის გამოყენება, ახალგაზრდების სოციალური სტრატეგიის კონსტრუირების პროცესში, საშუალებას იძლევა სწორად განვსაზღვროთ ამა თუ იმ ქცევის სტრატეგიის ძირეული მოტივი.

თანამედროვე მოზარდების სოციალური ქსელური ინტერაქციის კვლევა, დღეს შესაძლებელია სხვადასხვა დონეზე. ქსელური მიდგომა ერთ-ერთი პერსპექტიული სტრატეგიაა დონეთა შორის ანალიზის წარმოების დროს. ძალზე მნიშვნელოვანია ერთმანეთს შევადაროთ სხვადასხვა სოციალური სტრუქტურები - სასკოლო კლასები, კომპანიები, საზოგადოებრივი ჯგუფები. უპირველეს ყოვლისა, იკრიბება ინფორმაცია პოპულაციის თითოეული მონაწილის შესახებ, „აქტორების“, მათი კავშირების და ამ კავშირების მიმართულებათა შესახებ.

მეშვიდე თავში, სახელწოდებით, „საეკრანო ხელოვნების ევოლუცია ახალ ათასწლეულში“ განიხილება ყველა ის ნოვატორული ტექნოლოგიური საშუალება, რომელსაც დღეს იყენებს საეკრანო ხელოვნება. მსჯელობაში იკვეთება მოსაზრება იმის შესახებ, რომ კინემატოგრაფი მომავალში თავის აუდიტორიას მიმართავს არა მხოლოდ მხედველობით და სმენით, არამედ ალქმის ისეთი რეცეპტორებით, როგორებიცაა - სუნი და შეხება. გაუმჯობესდება და გაფართოვდება ინტერაქტიული კონტაქტების შესაძლებლობები.

პრაქტიკიდან გამომდინარე, ამა თუ იმ ფილმის, მულტიმედიური პროექტის და ა.შ. მიმართ საზოგადოებრივი ინტერესის ზრდა, გამოწვეულია არა მხოლოდ მხატვრულ-კონცეპტუალური გადაწყვეტით ან ჟანრობრივი მრავალფეროვნებით, არამედ საეკრანო პროდუქტის ტექნიკური პარამეტრებით - ხარისხით, გამოსახულებით, გახმოვანებით, სპეციალური ეფექტებით და ა.შ. კერძოდ, კინოს მიმართ საზოგადოების ინტერესის მკვეთრი ზრდა პირდაპირ უკავშირდება ახალი ტექნოლოგიების შემოქმედებაში გამოყენების პროცესს, მისი მიღწევების დამკვიდრებას, ვიზუალურ ხელოვნებაში. არანარატიული საშუალებების ფორმირების ისტორია წარმოჩინდება როგორც ტექნიკისა და ტექნოლოგიის სრულყოფილების პროგრესი და ხმოვან-ხედვითი შემოქმედებითი გადაწყვეტის ძიება.

საეკრანო გამოსახულება, როგორც არანარატიული საშუალებების ევოლუციური განვითარება, ავტორის მიერ განიხილება, როგორც გაორმაგებული პროგრესი, რომელიც ტექნიკის, ტექნოლოგიის და აუდიოვიზუალური პროდუქტის სრულყოფილებისკენ სვლას გულისხმობს და ამასთანავე აუდიო-ვიზუალური კონცეფციის ძიებაშია.

აწმყოში აუდიოვიზუალური შემოქმედება განიცდის გარდატეხას, სადაც ის უკვე ფართო სპექტრით იყენებს ახალ ელექტრონულ ტექნოლოგიებს, ამის შედეგი კი გამოსახულებითი საშუალებების

ესთეტიკის შემდგომი ევოლუცია იქნება, კინო და ვიდეო სისტემების კონვერგენცია, რაც საბოლოოდ განაპირობებს ყველა საკომუნიკაციო და საინფორმაციო პროცესის ინტეგრაციას. ნაშრომში გაანალიზირებულია ამ სფეროში მიმდინარე პროცესები, ასევე კომპიუტერული ტექნოლოგიების გამოყენების ზოგიერთი თავისებურება და ახალი ვიზუალური საშუალებების ძიება. არსებულ კვლევაში ფართოდ განიხილება საეკრანო ნაწარმოების აღქმის სპეციფიკა, რომელიც განსხვავდება სხვა ტიპის შემოქმედების აღქმის ფსიქოლოგიისაგან, ამა თუ იმ პარამეტრით უკავშირდება დროის, სივრცის მოცემულობას.

მერვე თავში - „**ინტერაქციული მულტიმედიის ესთეტური თავისებურებები**“, მსჯელობის საგანია, XX საუკუნის პროგრესი, მძლავრი მეცნიერულ-ტექნოლოგიური ნახტომი, რომელმაც ჩამოაყალიბა ტექნოგენური ცივილიზაცია და უპრეცედენტო ზემოქმედება მოახდინა არა მხოლოდ მხატვრულ კულტურაზე ზოგადად, არამედ ტრადიციული ხელოვნების ყველა სახეობასა და ფორმაზე. შეიქმნა უახლესი პროფესიები და პრინციპულად ახალი ტექნიკურად ორიენტირებული ხელოვნების ტიპები, არა მხოლოდ უახლესი არტ-ენებითა და არტ-სივრცეებით, არამედ ახალი ტიპის მხატვრული ცნობიერებაც. იცვლება ტრადიციული (ლიტერატურა, ფერწერა, მუსიკა, თეატრი, ბალეტი) და ტექნიკური (ფოტოგრაფია, კინემატოგრაფი და სხვა საეკრანო ხელოვნება, მულტიმედია) ხელოვნება.

რესჟისურის, როგორც დამუკიდებელი პროფესიის ჩამოყალიბების ძირითადი კანონზომიერებაა, ის რომ სპექტკლის დადგმას, კინოფილმის თუ საეკრანო ნაწარმოების გადაღებას, კინოსა და თეატრის განვითარების უკვე მოწიფულ ეტაპზე ესაჭიროება რეჟისორი. ასევე უნდა ითქვას, რომ უკვე არსებული მხატვრული გამოცდილების გამოყენება სხვა სფეროში საეკრანო ხელოვნების განვითარების ყოველ შემდგომ ეტაპზე ხელს უწყობს სარეჟისორო შემოქმედების ახალი ტიპის მიზანმიმართულ ფორმირებას.

კინოსა და თეატრის მრავალი თეორეტიკოსის თუ პრაქტიკოსის ნაშრომი მოწმობს, რომ რეჟისურა პოლიფონიური ხასიათისაა, რაც განაპირობა საქმიანობის ზოგადმა ხასიათმა, თუმცა კოლექტიური ურთიერთშემოქმედების შექმნის პროცესში წარმოდგენილი სპექტაკლი, ფილმი, ტექლესპექტაკლი, სატელევიზიო პროგრამა უკავშირდება მხოლოდ ერთ შემოქმედს-რეჟისორს. ის არის ამ ხატის შემქმნელი. ავტორის აზრით, რეჟისორის ფსიქოფიზიოლოგიური, შემოქმედებითი და ინტელექტუალური მცდელობები, საავტორო კონცეფციის შემუშავება და ჩანაფიქრის რეალიზაცია

შემოქმედებითი ჯგუფის სხვა წარმომადგენლებთან ერთად, წარმოადგენს პროცესს, რომელიც დამოკიდებულია ხელოვნების სპეციფიკაზე, ასევე მხატვრის ინდივიდუალურ პიროვნულ თავისებურებებზე, მისი პროფესიული მომზადების დონეზე და მის წინაშე არსებული შემოქმედებითი ამოცანების სირთულეზე. რეჟისორი უწინარეს ყოვლისა ხელმძღვანელობს „ზე-ამოცანით“, იდეით, ავტორის სტილისა და ეპოქის ხასიათით, ნაწარმოებით მთლიანობაში. რეჟისურის ზოგად ტიპოლოგიურ თავისებურებებს განეკუთვნება: დრამატურგიული მასალის ინტერპრეტაცია, შემოქმედებითი კოლექტივის მართვა და ორგანიზაცია, ფსიქოლოგიურ-პედაგოგიური საქმიანობა.

ამ რთულ თავისებურებათა გათვალისწინებით, მულტიმედია რეჟისურა ინტერაქტიული მხატვრული გარემოს მოდელირებას ახდენს და უპირველეს ყოვლისა, ეყრდნობა საეკრანო და სასცენო ხელოვნების მხატვრულ გამოცდილებას.

დასკვნაში აისახა მასმედიის ძირითადი თეორიული პრობლემის გააზრების შედეგები, მასმედიასა და საზოგადოებას შორის.

ეს პრობლემა XXI საუკუნეში დაძლეულია მულტიმედია საშუალებების განვითარებით. დღეს, ჩვენი პლანეტის აქტუალური საკითხები, პირველად ფილტრაციას სწორედ სოციალურ ქსელებში გადის. აქვე ხდება პირველადი, ადაპტირებული შეფასებების გამოვლენა, რაც შემდეგ სოციალური ქსელებიდან საზოგადოებაში ვრცელდება და ქმნის პოზიტიურ, ნეგატიურ, ან ნეიტრალურ განწყობას. სოციალური ქსელის კედელზე წარმოდგენილი ოფიციალური თუ არაოფიციალური ვიდეო, ფოტო, თუ აუდიომასალა, საზოგადოებაში გაადმწყვეტ, კრიტიკულ უმრავლესობას ქმნის. მათი პოზიცია მოტივირებულია ინფორმაციით და გაზიარებულია სოციუმში. ინფორმაციის მიღების, მოხმარებისა და გადაცემის თანამედროვე ფორმებმა XXI საუკუნის დასაწყისში, ინფორმაციის მიღებისა და გადაცემის ალტერნატიული, ეფექტური, სანდო, სწრაფი გზა შემოგვთავაზა. კერძოდ:

- „მე“ - როგორც (ფაქტის, მოვლენის, ინფორმაციის), შემქმნელი;
- „მე“ - (ფაქტის, მოვლენის, ინფორმაციის), როგორც გამავრცელებელი;
- „მე“ - (ფაქტის, მოვლენის, ინფორმაციის), როგორც მიმღები და შემფასებელი.

თავის დროზე, მაკლუენმა ტელევიზიას უწინასწარმეტყველა, რომ იგი შთანთქავდა სამყაროს დროსა და სივრცეს, სრულიად. XXI საუკუნეს კი, მეცნიერმა კომპიუტერული ტექნოლოგიების და მულტიმედია საშუალებების ხანა უწინასწარმეტყველა, სადაც ახალგაზრდებმა, მოხუცებმა და ბავშვებმა, სრულიად ჰომო საპიენსმა, გაიაზრა და შეიმეცნა სამყარო თავისი დროით და სივრცით. მაკლუენმა ყოველივე ეს, განჭვრიტა, ჯერ კიდევ XX საუკუნის შუა პერიოდში, როდესაც ისაუბრა ადამიანის სხეულის - ღილაკთან, ტელევიზორის - თვალთან, კომპიუტერის - სხეულთან, ადამიანის - ქსელთან გამთლიანებასა და შერწყმაზე. მან გვამცნო ახალი რელობის ეპოქა, სადაც ტერმინები „ვებსერფინგი“, „დაკლიკვა“, „წამიერი საპასუხო რეაქცია“ - შეგრძნება, როგორც საკუთარი თავის სხვებისთვის მიღწევადობის და ძნელად მოსახელთებელი მთლიანობის ნაწილად ყოფნის შეგრძნება, რადგანაც სამყარო, გარემოცული ელექტროსადენებით, ერთი დიდი „სოფლის“ ხელაა.

მაკლუენის მსოფლმხედველობის განაკუთრებული ნიშანია ის, რომ კომუნიკაციური ტექნოლოგიები მის მიერ განიხილება, როგორც გადამწყვეტი ფაქტორი ამა თუ იმ ეკონომიკური სისტემის ფორმირების პროცესში. XXI საუკუნის ადამიანი თავად ქმნის თემებს, ავრცელებს იდეებს, ახდენს შეფასებებს, უზიარებს მთელ მსოფლიოს საკუთარ პოზიციას, იღებს უკუგებას, პოულობს თანამოაზრეებს ტრადიციული მედიასაშუალებების (ტელევიზია, რადიო, პრესა) ალტერნატივად. არავინ იცის წინასწარ, თუ რა ფორმითა და შინაარსით გააგრძელებს მსოფლიო ქსელები ჩვენს ყოველდღიურობაში ინტეგრაციას. თუმცა, დღესვე შეგვიძლია ვთქვათ, რომ XXI საუკუნის ადამიანის ცხოვრება მულტიმედია საშუალებების გარეშე, რთულად წარმოსადგენია. იცვლება დინამიკა, გარემო და შესაბამისად, ვირტუალური რეალობა ცვლის ყოფას, შეაქვს კორექტივები ჩვენს სინამდვილეში.

ტელევიზია თუ ინტერნეტი? დღეს, ამ კითხვაზე რთულია ერთმნიშვნელოვანი პასუხის გაცემა, თუმცა ტელეინდუსტრიაში ამ ეტაპზე მულტიმედია საშუალებათა სწრაფი ინტეგრაცია გარდაუვალია. ჩვენს თვალწინ იბადება სრულიად ახალი პროდუქტი, რომელიც მთლიანობაში ასახავს ინფორმაციული ტექნოლოგიებისა და ჩვენი ყოფის ხვალის დელობას.

გამოყენებული ლიტერატურა:

1. სახელოვნებო მეცნიერებათა დიეზანი N1 (62), საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი, გამ „კენტავრი“, 2015
2. სახელოვნებო მეცნიერებათა დიეზანი N4 (61), საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი, გამ „კენტავრი“, 2014
3. სახელოვნებო მეცნიერებათა დიეზანი N2 (59), საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი, გამ „კენტავრი“, 2014

რუსულ ენაზე:

1. <https://monocler.ru/zhan-bodriyyar-simulyakryi-i-razrushenie-smyisla-v-sredstvah-massovoy-informatsii/> 05.09. 2015
2. . info@mediacenter.ru
3. :
: „ „, 2001
4. , <http://www.isn.ru/info/seminar-doc/Mclw.doc>
5. //
., 1987
6. . . 1. : « „, 1958
7. „ 1997 , . . .
8. " , " " (.)// .
, „, - : - " „, 1998
9. :
//
I . " " –
.: 28-30 2001
10. ()//“ ” 9/1997

11. , XX
[https://studme.org/1907080213041/kulturologiya/estetika teoriya pop-arta](https://studme.org/1907080213041/kulturologiya/estetika_teoriya_pop-arta)

12. . . - / / . . . - . : , 2001

ინგლისურ ენაზე:

1. Ausubel, D.P., The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal materials. *Journal of Educational Psychology*, 1990
2. Bailey, H.J., & Milheim, W.D., A comprehensive model for deigning interactive video based materials. *Proceeding for the Night Conference on InteractiveInstruction Delivery at the 2991 Society for Applied Learning Technology Conference,Orlando, FL, 1991*
3. Barker, J., & Tucker, R.N.(Eds.), *The interactive learning revolution: Multimedia in education and training*. London, Kogan Page, 1991
4. Beasley, R., & Lister, D., User orientation in hypertext glossary. *Journal of Computer Based Instruction*, 1994, 19(4)
5. Brooks, R.M., Principles for effective hypermedia design. *Technical Communication*,Third Quarter, 1993
6. Clariana, R.B., Ross, S.M., & Morrison, G.R.,The effect of different feedback strategies using computer administer multiple choice questions as instruction. *Educational Technology Research & Development*, 1991
7. *Educational Communications and Technology: A Journal of Theory, Research and Development*, 2004, 30(3)
8. Luann K., *Educational Multimedia and Hypermedia, Educational Characteristics of Multimedia: A Literature Review*,1997, 6(3/4)
9. Mills Brett. Barlow David M.*Reading Media Theory Thinkers, Approaches and Contexts*, London, 2014
10. Faiola, T., Principles and guidelines for a screen display interface. *The Videodisc Monitor*, 1990, 8(2)
11. Faiola, T., & DeBloois, M., Designing a visual factors based screen display interface: The new role of the graphic technologist. *Educational Technology*, 1988, 28(8)
12. Gagne, R.M., *The conditions of learning and theory of instruction (4th ed.)*., New York:Holt, Rienhart, and Winston, 1985
13. Garner, K.H., 20 rules for arranging text on screen. *CBT Directions*, 1990, 3(5)
14. Grabinger, R.S., Computer screen designs: Viewer judgments. *ETR&D*, 1993, 4(2)

15. Gropper, G.L., A behavioral approach to instructional prescription, 1983
16. Gurak, L.J., Toward consistency in visual information: Standardized icons based on task, 1993
17. Harmat in, M.J., Guidelines for using locus of instructional control in the design of computer assisted instruction. *Journal of Instructional Development*, 1994, 7(3)
18. Hannafin, M.J., Interaction strategies and emerging instructional technologies, 1989
19. Hannafin, M.J., & Hooper, S., An integrated framework for CBI screen design and layout, *Computers in Human Behavior*, 1989, 5(3)
20. *Jl. of Educational Multimedia and Hypermedia*, 1997, 6(3/4)
21. Hannafin, M.J., & Rieber, L.P., Psychological foundations of instructional design for emerging computer based instructional technologies: Part II. *Educational Technology*, 1989
22. Hazen, M., Instructional software design principles. *Educational Technology*, 2006, 15(11)
23. Hooper, S., & Hannafin, M.J., Learning the ROPES of instructional design: Guidelines for emerging interactive technologies. *Educational Technology*, 1988
24. Ipek, I., Considerations for CBI screen design with respect to text density levels in content learning from an integrated perspective. *Imagery and Visual Literacy: Selected Readings from the 261h Annual Conference of the International Visual Literacy Association*, 1995
25. Ipek, I., The Effects of Presentation Type and Field Dependence on Learning a CBI Geology Tutorial, 1995
26. Isaacs, G., Text screen design for computer assisted learning. *British Journal of* 1987
27. Isaacs, G., Text screen design for computer assisted learning. *British Journal of* 1984
28. Jonassen, D. H., & Hannum, W.H., Research based principles for designing computer software. *Education Technology*, 2010, 27(11)
29. Jones, M.G., Visuals for information access: A new philosophy for screen and interface design, (ERIC Document Reproduction Service No. ED 380 085), 1995
30. Kanner, J.H., The instructional effectiveness of color in television: A review of the evidence. Stanford, CA: Stanford University. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 0 15 675), 2009
31. Kensworthy, N., When Johnny can't read: Multimedia design strategies to accommodate poor readers. *Journal of Instruction Delivery Systems*, Winter, 1993
32. klapper josef T, The effects of mass communication Glencoe, Ill. : Free Press, Thesis--Columbia University, 1960
33. Laurillard, D., Computers and emancipation of students: Giving control to the learner. *Instructional Science*, 1997 16(1)

34. Litchfield, B., Design factors in multimedia environments: Research findings and implications for instructional design. Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association, 1993
35. McFarland, R.D., Ten design points for the human interface to instructional multimedia. T.H.E. Journal, 1995
36. Mehlmann, M., When people use computers: An approach to developing an interface. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 2010
37. Merrill, M.D., Component display theory. In C.M. Reigeluth (Ed.), Instructional design theories and models. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 2003
38. Merrill, M.D., Li, Z., & Jones, M.K., ID2 and constructivistic, theory. Educational Technology, 2009 30(12)
39. Merrill, P.F., & Bunderson, C.V., Guidelines for employing graphics in a videodisc training system. ISD for videodisc training systems. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 196 413), 2009
40. Milheim, C.L., & Lavix, C., Screen design for computer based training and interactive video: Practical suggestions and overall guidelines. Performance & Instruction, 1992, 3(5)
41. Miller, R. L., Learning benefits of interactive technologies. The Videodisc Monitor, 1990
42. Mukherjee, P., & Edmonds, G.S., Screen design: A review of research, 1993
43. Nugent, G.C., Pictures, audio, and print: Symbolic representation and effect on learning, 1982
44. Orr, K.L, Golas, K.C., & Yao, K., Storyboard development for interactive multimedia
1. training. Journal of Interactive Instruction Development, Winter, 1994
45. Orr, K.L, Golas, K.C., & Yao, K., Storyboard development for interactive multimedia
1. training. Journal of Interactive Instruction Development, Winter, 1997
46. Overbaugh, R.C., Research based guidelines for computer based instruction
1. development. Journal of Research on Computing in Education, 2000
47. Park, I., & Hannafin, M., Empirically based guidelines for the design of interactive multimedia. ETR&D, 1993, 4(3)
48. Poncelet, G.M., & Proctor, L.F., Design and development factors in the production of Psychological perspectives. Canadian Journal of Education Communication, 1993, 18(3)
49. Rambally, G.K., & Rambally, R.S., Human factors in CAI design. Computers
50. and Education, 2007, 11 (2)
51. Rambally, G. K., Rambally, R. S. Human factors in CAI design. Computing Education, 1987,
11 (2)
52. Reigeluth, C., & Curtis, R., Learning situation and instructional models. In Gagne (Ed.), 2007
53. Reeves, T.C. , Research and evaluation models for the study of interactive video. Journal

- of Research on Computing in Education, 1996, 13(4)
54. Reeves, T.C., Research and evaluation models for the study of interactive video. Journal of Research on Computing in Education, 1992
 55. Rieber, L.P., Animation in computer based instruction. Educational Technology Research and Development, 1994, 38(1)
 56. Schank, R., Active learning through multimedia. IEEE Multimedia, Spring, 1994
 57. Schwier, R.A., & Misanchuk, E.R., The effect of interaction and perceived need for Training on learning from computer based instruction. Canadian Journal of Educational Communication, 1988, 17(3)
 58. Schwier, R.A., & Misanchuk, E.R., Interactive multimedia instruction. Englewood Cliffs, NJ: Education Technology Publication, 1993
 59. Slawson, B., Hyper GLOB: Introducing graphic designers to interactive multimedia, 1993
 60. Sponder, B., & Hilgenfeld, R., Cognitive guidelines for teachers developing computer, 1994
 61. Staub, D.W., & Wetherbe, J.C., Information technologies for the 1990s; An Organizational impact perspective. Communications of the ACM, 32(11), 1328-1339. JI. of Educational Multimedia and Hypermedia, 1997, 6(3/4)
 62. Strickland, R.M., & Poe, S.E., Developing a CAI graphics simulation model: Guidelines. T.H.E. Journal, 1989, 16(7)
 63. Sweeters, W., Multimedia electronic tools for learning. Educational Technology, 1994
 64. Taylor, C.D., Choosing a display format for instructional multimedia: Two screens vs. one. Multimedia Display Formats AECT92, 2013
 65. Tripp, S.D., & Roby, W., Orientation and orientation in a hypertext lexicon. Journal of Computer Based Instruction, 2012, 17(4)
 66. Weller, H.G., Interactivity in microcomputer based instruction: Its essential components and how it can be enhanced. Educational Technology, 1988
 67. Wittrock, M.C., Learning as a generative process. Educational Psychologist, 1994
 68. Wright, E.E., Making the multimedia decision: Strategies for success. Journal of Instructional Delivery Systems, Winter, 1993

ინტერნეტრესურსი:

1. <https://www.imena.ua/blog/euro-soc/>
2. <http://www.cossa.ru/trends/145969/>
3. <http://www.iarex.ru/interviews/19418.html>

4. https://studme.org/1907080213041/kulturologiya/estetika_teoriya_pop-arta
5. <http://www.isn.ru/info/seminar-doc/Mclw.doc>
6. https://studme.org/1907080213041/kulturologiya/estetika_teoriya_pop-arta
7. <http://www.mediaart.co.at/wordpress/>
8. <https://www.sciartmagazine.com/animating-science-digital-arts-in-steam-education.html>
9. <https://ru.scribd.com/document/359357802/>