

რადიოს ესთეტიკა თანამედროვე კინემატოგრაფში: ხმოვანი აღქმის
ტრანსცენდენტური და ტრავმული განზომილებები

გიორგი ჯავახიშვილი

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის
მეცნიერებათა და ხელოვნების ფაკულტეტზე კინომცოდნეობის მაგისტრის
აკადემიური ხარისხის მინიჭების მოთხოვნის შესაბამისად*

სამაგისტრო პროგრამა: კინომცოდნეობა

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ალექსანდრე გაბელია, ილიას სახელმწიფო
უნივერსიტეტის მოწვეული ლექტორი, კულტურის კვლევების დოქტორი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2026

განაცხადი

როგორც წარდგენილი სამაგისტრო ნაშრომის ავტორი, ვაცხადებ, რომ ნაშრომი წარმოადგენს ჩემს ორიგინალურ ნამუშევარს და არ შეიცავს სხვა ავტორების მიერ აქამდე გამოქვეყნებულ, გამოსაქვეყნებლად მიღებულ ან დასაცავად წარდგენილ მასალებს, რომლებიც ნაშრომში არ არის მოხსენიებული ან ციტირებული სათანადო წესების შესაბამისად.

გიორგი ჯავახიშვილი

01/01/2026

აბსტრაქტი

წინამდებარე სამაგისტრო ნაშრომი მიზნად ისახავს რადიოს ესთეტიკის როლის კვლევას თანამედროვე კინემატოგრაფში; ფილმებში, რომლებშიც ხმა გამოსახულებისგან დამოუკიდებელ სუბსტანციადაა წარმოდგენილი. კვლევის ცენტრალური საგანია აღქმის ურთიერთსაპირისპირო, თუმცა ფენომენოლოგიურად მჭიდროდ დაკავშირებული ტრანსცენდენტური და ტრავმული განზომილებები. კვლევის ჰიპოთეზა ეფუძნება მოსაზრებას, რომ აკუსმატური ხმა — განცალკევებული ვიზუალური წყაროსგან, ხდება შუამავალი ან/და დამაკავშირებელი ფიზიკურ რეალობასა და მის მიღმა არსებულ, ტრანსცენდენტურ განზომილებებს შორის.

თეორიულად ნაშრომი დაეყრდნობა, მიშელ შიონის ხმოვანი ცნებების კონცეფციას, რაც იძლევა საშუალებას, განხილულ იქნას ხმა არა როგორც გამოსახულების დანამატი, მისი ხმოვანი დანაკლისის შემავსებელი, არამედ როგორც დამოუკიდებელი ნარატიული მეთოდი და კინოენის ავტონომიური ნაწილი.

ნაშრომი ორ ძირითად სტრუქტურულ ნაწილად გაიყოფა:

პირველ ნაწილში, ჩამოყალიბდება „რადიოს ესთეტიკის“ ცნება, თუ რა მნიშვნელობით იტვირთება ეს ტერმინი და როგორ ხდება მისი თანამედროვე კინემატოგრაფში გამოყენება. შედეგად, ლოის პატინიოს „სამსარას“ და აპიჩატპონგ ვირასეტაკულის „მემორიას“ მაგალითზე, გაანალიზდება ხმოვანი ბგერების მეშვეობით კონსტრუირებული მედიტაციური მდგომარეობა, რამდენადაც აქ, ხმა გამოყენებულია როგორც მეხსიერების არქეოლოგიური ინსტრუმენტი („მემორია“) და სულიერი გზამკვლევი („სამსარა“), რომელიც მაყურებელს აქტიურ მსმენელ სუბიექტად გარდასახავს და ტრანსცენდენტური გამოცდილებისკენ უხსნის გზას.

მეორე ნაწილში, ლასლო ნემესის „საულის ვაჟი“ და ჯონათან გლეიზიერს „ინტერესის ზონა“ ანალიზის საფუძველზე, აქცენტი გაკეთდება ხმაზე, როგორც ტრავმული გამოცდილების რეპრეზენტაციის რადიკალურ ფორმაზე. ამ ნამუშევრებში, ხმოვანი ლანდშაფტის (*soundscape*) მეშვეობით ხდება გადმოცემა იმგვარი ისტორიული

საშინელებებისა, რომლებიც ეთიკურ თუ ესთეტიკურ მაქსიმებზე დაყრდნობით, შეუძლებელია ილუსტრირდეს; აქ, ხმა ხდება ტრავმული შოკის გამტარი.

კვლევის შედეგად ჩამოყალიბდება „რადიოს ესთეტიკის“ ცნება და დადგინდება, რომ თანამედროვე ავტორები, უფრო და უფრო მეტად ეყრდნობიან ხმოვანი ნარატივის მეთოდებს, რათა მიაღწიონ აღქმის იმგვარ ონტოლოგიურ სიღრმეებს, რომლებიც მხოლოდ ტრადიციული გამომსახველობითი მეთოდებით მიუწვდომელი დარჩებოდა.

ძირითადი სიტყვები: რადიოს ესთეტიკა, ტრანსცენდენტური, აკუსმეტრი, ტრავმა, თანამედროვე კინემატოგრაფი.

Abstract

This Master's thesis aims to investigate the role of radio aesthetics in contemporary cinematography, specifically focusing on films where sound is presented as a substance independent of the visual image. The central subject of the research involves the contrasting yet phenomenologically intertwined transcendental and traumatic dimensions of perception. The research hypothesis is based on the notion that acousmatic sound—severed from its visual source—becomes a mediator and a bridge between physical reality and the transcendental dimensions existing beyond it. Theoretically, the work draws upon Michel Chion's concepts of sound, allowing for an examination of sound not as an additive to the image or a filler for visual absence, but as an independent narrative method and an autonomous component of cinematic language.

The thesis is divided into two primary structural parts. In the first part, the concept of radio aesthetics is established, defining the weight of the term and its application in modern cinema. Consequently, through the examples of Lois Patiño's *Samsara* and Apichatpong Weerasethakul's *Memoria*, the study analyzes the meditative state constructed through sonic elements, where sound is employed as an archaeological tool of memory (*Memoria*) and a spiritual guide (*Samsara*), transforming the viewer into an active listening subject and opening a path toward transcendental experience. In the second part, based on the analysis of László Nemes's *Son of Saul* and Jonathan Glazer's *The Zone of Interest*, the focus shifts to sound as a radical form of representing traumatic experience. In these works, the soundscape is used to convey historical horrors that, based on ethical or aesthetic maxims, are impossible to illustrate; here, sound becomes a conduit for traumatic shock. As a result of the research, the concept of radio aesthetics is formulated, establishing that contemporary authors increasingly rely on sonic narrative methods to achieve ontological depths of perception that would remain inaccessible through traditional expressive methods alone.

Keywords: radio aesthetics, transcendental, acousmêtre, trauma, contemporary cinema.

სარჩევი

აბსტრაქტი.....	iii
Abstract	v
შესავალი.....	1
საკვლევი საკითხი და პრობლემის აქტუალობა.....	2
კვლევის მიზანი და საკვლევი საკითხები	3
სამეცნიერო ლიტერატურის მიმოხილვა და კვლევის მეთოდოლოგია.....	4
I თავი. ხმის დაბადება და ევოლუცია: უხმო კინოდან აკუსტიკურ არქიტექტურამდე.....	7
1.1. უხმო კინოს ესთეტიკა.....	7
1.2. ხმოვანი კინოს დაბადება: ესთეტიკური და იდეოლოგიური ტრანსფორმაცია	12
1.3. აუდიო-ვიზუალური სიღრმე: ხმა, როგორც გამოსახულების სივრცითი განზომილება.....	16
II თავი. „რადიოს ესთეტიკა“ და ტრანსცენდენტური განზომილება თანამედროვე კინემატოგრაფიაში	20
2.1. რადიოს ესთეტიკა	20
2.2. ტრანსცენდენტურობის თეორიული ჩარჩო.....	23
ფილოსოფიური პერსპექტივა.....	23
ფსიქოლოგიური პერსპექტივა.....	24
კინემატოგრაფიული პერსპექტივა	25
2.3. მეხსიერების აკუსტიკური არქეოლოგია: აპიჩატჰონგ ვირასეტაკულის „მემორია“ ..	29
2.4. აკუსტიკური რიტუალი და მეტემფსიქოზი ლოის პატინიოს „სამსარაში“	35
III თავი. ხმოვანი ლანდშაფტი და ტრავმის აკუსტიკური რეპრეზენტაცია	42
3.1. თეორიული ჩარჩო: „რადიოს ესთეტიკა“, ტრავმა და „აკუსტიკური ახლო ხედი“	42
3.2. საულის ვაჟი: ვიზუალური კლაუსტროფობია და აკუსტიკური ნარატივი.....	46
3.3. ჯონათან გლეიზერის „ინტერესის ზონა“: გენოციდის აკუსტიკური რეკონსტრუქცია	51
დასკვნა	57
ბიბლიოგრაფია:.....	59

შესავალი

კინემატოგრაფიული მედიუმის განვითარება ძირითადად განიხილება, როგორც ვიზუალური სახეხატების პერმანენტული ტრანსფორმაციის და შესაძლო სრულყოფის პროცესი, რომელშიც ხმა მეორეხარისხოვანი, ხშირ შემთხვევაში, გამოსახულების დამხმარე, აკუსტიკური ვაკუუმის შემავსებელი ფენომენია. თუმცა, თანამედროვე ციფრულ ეპოქაში, როდესაც საეკრანო კულტურა და გამოსახულების ახლებური პარადიგმები აღქმის ფრაგმენტაციასა და ზედაპირულობას იწვევს, უფრო მეტად იკვეთება ხმის კინემატოგრაფიული საჭიროების გადააზრების პროცესი. შესაბამისად, თანამედროვე კინემატოგრაფში, შესაძლოა, დამკვიდრდეს ტენდენცია, სადაც ხმა სრულ ავტონომიურობას მოიპოვებს და ჩამოყალიბდება კინემატოგრაფიული ენის განმსაზღვრელ სტრუქტურულ ელემენტად.

ეს პროცესი გულისხმობს ხმის გარდასახვას გამოსახულების უბრალო დანამატიდან სრულყოფილ ნარატიულ მეთოდად, რომელიც აღარ ემსახურება მხოლოდ და მხოლოდ ვიზუალური წყაროს გახმოვანებას. აღნიშნული ავტონომიურობა საფუძვლად უდევს „რადიოს ესთეტიკის“ ცნების ჩამოყალიბებას, რომელშიც ხმოვანი ბგერა, თავისუფლდება რა ვიზუალური წყაროსგან, ხდება უმთავრესი ელემენტი მაყურებლის წარმოსახვის აქტივაციისა და ფიზიკური რეალობის მიღმა მყოფი ტრანსცენდენტური და ტრავმული განზომილებების გამოსავლენად.

კინემატოგრაფიული ნაწარმოების შექმნის ტექნიკური გამარტივება და ციფრული აუდიო-ვიზუალური ტექნოლოგიის განვითარება კიდევ უფრო აფართოებს აკუსტიკურ შესაძლებლობებს, რაც მისცემს ავტორებს შესაძლებლობას, ვიზუალური ჰეგემონიის ნაცვლად აქცენტი აკუსტიკურ არქიტექტურასა და სმენით ფენომენზე გადაამისამართონ.

წინამდებარე ნაშრომის საკვლევი საკითხი ფოკუსირებულია „რადიოს ესთეტიკის“ ცნების განსაზღვრებასა და მისი ფუნქციური როლის ჩამოყალიბებაზე, თანამედროვე კინემატოგრაფიული ნამუშევრების კონტექსტში. ამასთანავე, კვლევა შეისწავლის აკუსტიკური თხრობის მეთოდის შესაძლებლობებს იმგვარ კინემატოგრაფიულ ტერიტორიაზე, სადაც მზერა სამყაროს შეცნობისა და რეპრეზენტაციის დომინანტური ელემენტია. პრობლემის აქტუალობას რამდენიმე ფუნდამენტური ფაქტორი განაპირობებს:

მზერის დომინაცია და აღქმის კრიზისი — თანამედროვე სამყაროში ადამიანს თავსმოხვეული სიჩქარე და ეკრანული კულტურის ჰეგემონია ართმევს შინაგანი თუ გარეგანი ჭკრეტის შესაძლებლობას და სუბიექტი იცლაპება საჯარო ობიექტის მიერ, ხდება რა დიდი მექანიზმის ავტომატიზებული ნაწილი. შესაბამისად, აღნიშნული წარმოქმნის სპეციფიკურ პრობლემებს კინემატოგრაფიულ კონტექსტშიც, რამდენადაც თანამედროვე საავტორო კინო უმთავრესად დაკვირვებას, მიყურადებას საჭიროებს, ხოლო თანამედროვე ცხოვრების წესით გამოწვეული პრობლემები, კინემატოგრაფიულ მედიუმს კრიზისის წინაშე აყენებს.

კინოწარმოების დემოკრატიზაცია და ესთეტიკური გამოწვევები — კინემატოგრაფიული ნაწარმოების შექმნის პროცესი გაცილებით გამარტივდა, რამაც ჭარბწარმოების პრობლემა წარმოშვა. მიუხედავად იმისა, რომ რაოდენობრივი ზრდა უმეტესწილად ხარისხის კლების პროპორციულია, ტექნოლოგიური საშუალებების ხელმისაწვდომობა, შესაძლოა, გახდეს წინაპირობა ახალი ფორმების და მიმდინარეობების ჩამოსაყალიბებლად. გამოსარკვევია, რამდენად შეძლებს კინემატოგრაფი ამაგვარი ტექნოლოგიური ტრანსფორმაციის პირობებში შეინარჩუნოს და გააღრმავოს საკუთრივ ესთეტიკური მახასიათებლები.

აღქმის ტრანსცენდენტური და ტრავმული განზომილებები — კვლევის ცენტრალური ღერძია „რადიოს ესთეტიკის“ კონტექსტში მჭიდროდ დაკავშირებული ტრანსცენდენტური და ტრავმული განზომილებების გააზრება. ნაშრომი გაანალიზებს

იმ ნამუშევრებს, რომლებშიც ხმა აღარ წარმოადგენს გამოსახულების ფუნქციურ დანამატს. გამოკვლეულ უნდა იქნას, რამდენად შეძლებს თხრობის ხმოვანი მეთოდი მაყურებლის აღქმის იმ დაფარულ შრეებში შეღწევას, რომელსაც, ჩვეულებრივ, ვიზუალური ნარატივი ვერ უკავშირდება.

კვლევის მიზანი და საკვლევი საკითხები

ნაშრომის მიზანია უხმო კინოდან ხმოვან კინომდე არსებული ხმოვანი ესთეტიკის განსაზღვრა.

წინამდებარე ნაშრომი უმთავრეს მიზნად ისახავს „რადიოს ესთეტიკის“ ცნების ინტერდისციპლინარულ ჭრილში ჩამოყალიბებას და ამ ცნების მიხედვით თანამედროვე ავტორების ნამუშევრების ანალიზს.

წინამდებარე ნაშრომმა უნდა ჩამოაყალიბოს „რადიოს ესთეტიკა“ როგორც სპეციფიკური ცნება, რომელიც გამოსახულების ტოტალურ დომინანციაში, კინოენის გარდაქმნის იმგვარ მეთოდოლოგიას გულისხმობს, რომელშიც ხმას კინოენის კონსტრუირებისას გამოსახულებაზე არანაკლები მნიშვნელობა ენიჭება. ამასთან, მნიშვნელოვანია აღიწეროს როგორ ხდება ამ ცნების ტექნიკური და მეთოდოლოგიური თვალსაზრისით თანამედროვე კინემატოგრაფში ინტეგრაცია და როგორ აღწევენ თანამედროვე კინორეჟისორები მაყურებლის აღქმის იმგვარ სიღრმეებამდე, რომელიც ტრადიციული კინემატოგრაფიული მეთოდებით მიუწვდომელია.

ამ მიზნებიდან გამომდინარე, ყალიბდება შემდეგი საკვლევი კითხვები:

რა არის „რადიოს ესთეტიკა“? — რას გულისხმობს „რადიოს ესთეტიკა“, რა მნიშვნელობით იყო ის გამოყენებული კინოთეორიაში და რა მნიშვნელობით დაიტვირთება ის წინამდებარე ნაშრომში.

როგორ ხერხდება „რადიოს ესთეტიკის“ მეთოდით ხმა ფიზიკური რეალობის და მის მიღმა არსებული ტრანსცენდენტური შრეების დამაკავშირებელი?

რა როლს ასრულებს ვიზუალური რეგრესია და აკუსტიკური დომინანცია მაყურებლის აღქმის პროცესში?

რამდენად წარმოადგენს აკუსტიკური თხრობის მეთოდი ტრავმული და ტრანსცენდენტური გამოცდილებების უფრო ეფექტურ, ესთეტიკურ და ეთიკურ ფორმას, ვიდრე ტრადიციული ნარატიული მეთოდები?

სამეცნიერო ლიტერატურის მიმოხილვა და კვლევის მეთოდოლოგია

ნაშრომის თეორიული ჩარჩო ინტერდისციპლინარულია და უმეტესწილად ეყრდნობა მიშელ შიონის ცნებებს. მიშელ შიონის ნაშრომი „Audio-Vision: Sound on Screen“, ერთ-ერთი ფუნდამენტური კვლევაა კინოთეორიაში, რომელიც აანალიზებს იმგვარ ცნებების, როგორიცაა „დამატებითი ღირებულება“ — ის ინფორმაციული ეფექტი, რომელსაც ხმა გამოსახულებას სძენს. „აკუსმატური“ ხმა და „აკუსმეტრი“ — პერსონაჟი, რომლის ხმაც ისმის, მაგრამ თავად კადრში არაა განთავსებული. ეს წიგნი, კინემატოგრაფში აკუსტიკური ფენომენის კვლევის უმთავრესი საყრდენია, მისი გავლენისა და მნიშვნელობის გამო. მასში ავტორი აანალიზებს იმ კომპლექსურ კავშირს, რომელიც არსებობს გამოსახულებასა და ბგერას შორის. შიონის მთავარი არგუმენტია, რომ ფილმის ნახვისას მაყურებელი არ აღიქვამს გამოსახულებასა და ბგერას ცალ-ცალკე. ამის ნაცვლად, მაყურებელი დებს ერთგვარ „აუდიო-ვიზუალურ“ კონტრაქტს“ და არაცნობიერ დონეზე ამ ორ ელემენტს ერთიან აღქმაში აერთიანებს. შიონის თეორიაში გადამწყვეტი მნიშვნელობისაა ხმა, რომელიც მაყურებლის ტრადიციული აღქმის შესაძლებლობებს მეტად თავისებური აღქმის მეთოდებით ანაცვლებს.

„რადიოს ესთეტიკის“ ცნების განსაზღვრა ფილოსოფიური და ფსიქოლოგიური პერსპექტივით გადამწყვეტია, რამდენადაც ტრანსცენდენტურ და ტრავმულ

განზომილებებზე ამ ორი სფეროს მიღმა მსჯელობა აზრსმოკლებული და უსაფუძვლოა, რადგან ის უპირველესად ფილოსოფიური ტერმინია. „რადიოს ესთეტიკის“ განსაზღვრისას გამოყენებული იქნება იმანუელ კანტის „ფენომენის“ და „ნოუმენის“ ფილოსოფიური ცნებები, ხოლო ფსიქოლოგიური პერსპექტივიდან, დაიტვირთება კარლ გუსტავ იუნგის თეორიული კონცეფციებით.

ცხადია, „რადიოს ესთეტიკის“ განსაზღვრა საჭიროებს კინემატოგრაფიულ ჩარჩოსაც. ტრანსცენდენტურზე მსჯელობა შეუძლებელია პოლ შრადერის საეტაპო წიგნის „ტრანსცენდენტური სტილი კინოში: ოძუ, ბრესონი დრეიერი“ გარეშე. პოლ შრადერის ცენტრალური ცნება, „სტაზისი“ გამოყენებულ იქნება ნამუშევრების განხილვისას და მნიშვნელოვან როლს ითამაშებს „რადიოს ესთეტიკის“ ფენომენის ჩამოყალიბებაში. აღნიშნული წიგნი კინოთეორიის კლასიკური ნამუშევარია და მნიშვნელოვნად განსაზღვრავს თანამედროვე კინემატოგრაფის ესთეტიკურ მახასიათებლებს. შრადერი ერთ-ერთი პირველი იყო, ვინც გამოიკვლია, როგორ შეიძლება კინემატოგრაფი გახდეს არამატერიალურზე, სულიერზე წვდომის მედიუმი. შრადერი არის პირველი ავტორი, რომელმაც კინოში ტრანსცენდენტური სტილის ცნება ჩამოაყალიბა.

უხმო და ხმოვანი კინოს აკუსტიკური ესთეტიკის ისტორიულ კონტექსტში განხილვისას, გამოყენებული იქნება ბელა ბალაშის ნამუშევარი, „Early Film Theory: Visible Man and The Spirit of Film“, თუმცა, ეს კვლევა მნიშვნელოვან როლს შეასრულებს ნაშრომის მომდევნო ნაწილშიც, რომელშიც „რადიოს ესთეტიკის“ განსაზღვრა მოხდება. ამასთანავე, უხმო და ხმოვანი კინოს ესთეტიკაზე მსჯელობისას გამოყენებული იქნება ზიგფრიდ კრაკაუერისა და თეოდორ ადორნო/ჰანს აისლერის მსჯელობები ადრეულ კინოგამოსახულებაზე. უხმო კინოს ესთეტიკის განხილვისას, უმთავრესი გზამკვლევი ტომ განინგის „ატრაქციონების კინოს“ თეორია იქნება გამოყენებული.

კვლევის მეთოდოლოგია ეფუძნება თვისებრივ ანალიზს; ფორმალისტური მიდგომებით ანალიზდება ხმის აკუსტიკური დრამატურგიული ფუნქციები. ნაშრომი სტრუქტურულად გაიყოფა ორ ნაწილად. პირველი ნაწილი მიმოიხილავს უხმო კინოდან ხმოვან კინომდე ხმის ესთეტიკას გამოსახულებასთან მიმართებაში. მეორე

ნაწილი კი, განსაზღვრავს „რადიოს ესთეტიკას“ და მის ტექნიკურ მეთოდოლოგიას: როგორ გამოიყენება თანამედროვე ავტორებთან ხმოვანი ნარატივის შესაძლებლობები და როგორ სრულყოფს ხმა მათთან კინოენის პოტენციალს.

კვლევა, უმეტესწილად კინოთეორიას დაეყრდნობა, თუმცა, „რადიოს ესთეტიკის“ ცნების განსაზღვრისას ფილოსოფიის და ფსიქოლოგიის თეორიებსაც მოიშველიებს.

ფორმალური ანალიზის საშუალებით, განიხილება ნამუშევრების ფორმალისტური და ვიზუალური მხარე. ამასთან, თუ როგორ იყენებენ ამ ფილმებში ავტორები კინემატოგრაფიულ ელემენტებს — ხმა, გამოსახულება — კინოენის ჩამოსაყალიბებლად; რა კინემატოგრაფიულ მეთოდებს მიმართავენ ტრანსცენდენტურ და ტრავმულ განზომილებებამდე მისაღწევად..

ფენომენოლოგიური კვლევის მეშვეობით, ნაშრომი გახდება უფრო მრავლისმომცველი, რამდენადაც გაანალიზებს მაყურებლის უშუალო გამოცდილებას და აღქმას — როგორ გრძნობს მაყურებელი ფილმს სხეულებრივად და ემოციურად. ამასთანავე, რა ფენომენები ახდენენ ზეგავლენას ხმოვანი ნარატივის პროცესში, როგორ ტრანსფორმირდება მაყურებელი მსმენელად; რა სიმბოლოები და ნიშნები თამაშობენ გადამწყვეტ როლს მაყურებლის აღქმის ჩამოყალიბების პროცესში.

1 თავი. ხმის დაბადება და ევოლუცია: უხმო კინოდან აკუსტიკურ არქიტექტურამდე

1.1. უხმო კინოს ესთეტიკა

თავდაპირველად იყო გამოსახულება; კინემატოგრაფის დაბადება უხმოების¹ ესთეტიკას დაეფუძნა. ძმები ლუმიერების პირველი ჩვენებები წარმოადგენდა წმინდა ვიზუალურ აქტს, როცა გამოსახულება ნარატიულობის გარეშე იჭრებოდა მაყურებელთა აღქმაში და სენსორულ, გრძნობად გამოცდილებას ქმნიდა. რეალობის ანაბეჭდი — კინემატოგრაფიული გამოსახულება, ყოველგვარი აკუსტიკური გაფორმების გარეშე ფლობდა მაყურებელზე ზემოქმედების ძალას.

კინოს მკვლევარი, ტომ განინგი, „ატრაქციონის კინოს“ (*cinema of attractions*), კონცეფციით ასაბუთებს, რომ ადრეული კინო, რომელსაც დაახლოებით 1906 წლამდე პერიოდს უწოდებს, არა ნარატივზე, არამედ მაყურებლის ყურადღების პირდაპირ მიპყრობასა და ვიზუალური ცნობისმოყვარეობის აღძვრაზე იყო ორიენტირებული. განინგის მიხედვით, ადრეული კინო, ლუმიერებიდან მელიესამდე, არის ექსპიზიციონისტური ხელოვნება, რომელიც არ ნიღბავს საკუთარ ხილვადობას და მაყურებელს პირდაპირ მიემართება, რათა ვიზუალური ექსპრესიით გამოიწვიოს მასში ცნობისმოყვარეობა.² ამ პერიოდში, ვიზუალური სანახაობა თავისთავად საინტერესო მოვლენაა, რომელიც არ საჭიროებს ნარატიულ განვითარებას საკუთარი ტექნოლოგიური შესაძლებლობების დასამტკიცებლად.

ტომ განინგი ტერმინოლოგიურად ეყრდნობა საბჭოთა ავანგარდისტს, სერგეი ეიზენშტეინს, ვისთვისაც „ატრაქციონი“ თეატრალური ხელოვნების იმგვარი ელემენტია, რომელიც მაყურებელზე აგრესიულ სენსორულ და ფსიქოლოგიურ

¹ ნაშრომში „silent film“ ქართულ შესატყვისად გამოყენებულია „უხმო“ კინო და არა „მუნჯი“ კინო, რამდენადაც მუნჯი გულისხმობს მეტყველების უუნაროს, ხოლო უხმო ბგერის (მათ შორის ატმოსფერული ხმის) არარსებობას.

² Tom Gunning, "The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde," in *The Cinema of Attractions Reloaded*, ed. Wanda Strauven (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006), 381–384. აქ და შემდგომ, ქართულად არარსებული ლიტერატურის თარგმანი ეკუთვნის ავტორს.

ზემოქმედებას ახდენს.³ ეს მეთოდი, მოგვიანებით ეიზენშტეინმა კინემატოგრაფში გამოიყენა (პირველად ფილმში „გაფიცვა“, 1925), რითაც ფილმზე მუშაობის საკუთარი ტექნიკა განსაზღვრა და კინოენის გარდაქმნის რადიკალურ იარაღად აქცია. თუ ეიზენშტეინთან „ატრაქციონი“ ავანგარდული მეთოდი და მაყურებელზე იდეოლოგიური ზემოქმედების იარაღია, განინგთან ის ადრეული კინოს მისწრაფებების საფუძველია — ვიზუალური სტიმულაციის და შთაბეჭდილების აღძვრის ინსტრუმენტი.⁴ „ატრაქციონის კინო“ ორიენტირებულია ჩვენების აქტსა და ხილვადობის ათვისებაზე, სადაც ხმის არარსებობა არ ამცირებს აღქმას, პირიქით, ვიზუალური ზემოქმედების იმგვარ კონცენტრირებას ახდენს, რომელიც მაყურებლისგან არა ნარატიულ შთანთქმას, არამედ სანახაობით გამოწვეულ რეაქციას მოითხოვს.

ლუმიერების ეპოქის კინემატოგრაფიული პრაქტიკის განხილვა მხოლოდ ტექნოლოგიური პროგრესის კრილში არასრულყოფილია; ამ პერიოდმა საფუძველი ჩაუყარა სრულიად ახალ, ყოფიერების ვიზუალური რეპრეზენტაციის საწყისს. გამოსახულებასთან სინქრონული ხმის არარსებობამ მაყურებლის ყურადღება მთლიანად კადრის რიტმისა და სივრცითი კომპოზიციისკენ მიმართა. ამგვარად, ადრეული კინო სამყაროს შემეცნების სპეციფიკურ ფორმად ჩამოყალიბდა, რომელშიც ხედვა რეალობის აღქმის უმთავრეს ინსტრუმენტად იქცა.

ძმები ლუმიერები აფუძნებენ რეალობის აღწერისა და აღბეჭდვის ტრადიციას. მათი ობიექტივი მოიხელთებს ცხოვრებისეულ დინამიკას და ბადებს კოლექტიური იდენტობის ვიზუალურ არქივს. სურათში „მუშები ტოვებენ ლუმიერების ქარხანას“ (1895), მაყურებელი პირველად აღმოაჩენს საკუთარ თავსა და ყოველდღიურობას ვიზუალურ განზომილებაში; აქ, ეკრანი სარკის ფუნქციას ითავსებს და ადამიანს საკუთარ თავზე თუ სხვა ობიექტებზე დაკვირვების გზით, თვითრეფლექსიისაკენ უხსნის გზას. ეს, ერთგვარი ეკრანი-სარკე იძლევა შესაძლებლობას, დამკვირვებელი საკუთარი ყოფიერებისგან განაცალკეოს და მას გვერდიდან დაკვირვების საშუალება

³ სერგეი ეიზენშტეინი, *ინტელექტუალური მონტაჟი* (თბილისი: აქტი, 2018), 29-30.

⁴ Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 384-385.

მისცეს — ამრიგად, ადამიანი დამკვირვებელთან ერთად, თავად ხდება დაკვირვების ობიექტი.

სურათში „მატარებლის შემოსვლა სიოტას სადგურში“ (1896), დამკვირვებლის უსაფრთხო გამოცდილებას ფიზიკური საფრთხის განცდა, შიში, ანაცვლებს. კადრის სიღრმიდან მომავალი უზარმაზარი ობიექტი, აქრობს ზღვარს ეკრანულ ილუზიასა და ფიზიკურ სივრცეს შორის. თუ პირველ შემთხვევაში, ეკრანი საკუთარ თავთან მიმართებაში შლის ზღვარს და ხდება თვითშემეცნების საშუალება, მეორე შემთხვევაში, „ფანჯარა“ იხსნება იმდენად დამაჯერებელ რეალობაში, რომელიც უშუალოდ ადამიანის შეგრძნებებსა და სხეულზე ზემოქმედებს. ლუმიერებთან საფუძველშივე იბადება ადამიანის პირველყოფილი აფექტები — საკუთარი თავის შეცნობით მიღებული სიამოვნება და „უცხო“ სხეულის სიახლოვით განცდილი შიში.

თუ ლუმიერების ობიექტივი რეალობას მიემართებოდა, ჟორჟ მელიესთან კინო იქცა ილუზიონიზმის სივრცედ, სადაც გამოსახულება არა დოკუმენტური ფუნქციით, არამედ წარმოსახულით იტვირთება. მელიესი „ატრაქციონის კინოს“ იმ არეალს იკავებს, რომელიც არა სამყაროს აღბეჭდვას, არამედ მის ტრანსფორმაციას ცდილობს. მის ფილმებში ამბის განვითარება და რეალობა უკანა პლანზე იწევს, ადგილი ეთმობა კინემატოგრაფიულ „ატრაქციონს“, წმინდა სანახაობას, რომელიც მაყურებლის გაოცებაზეა ფოკუსირებული.

ტომ განინგი მელიესის კინემატოგრაფზე მსჯელობისას აღნიშნავს, რომ მიუხედავად გარეგანი თეატრალურობისა, მისი ფილმები ფუნდამენტურად განსხვავდება კლასიკური ნარატიული სტრუქტურისგან. ავტორის მიხედვით, მელიესთან სიუჟეტი მხოლოდ „საბაბს“ ან „ჩარჩოს“ წარმოადგენს კინემატოგრაფიული „ტრიუკების“ საჩვენებლად. აქ აქცენტირებულია არა პერსონაჟის ფსიქოლოგიურ განვითარება, არამედ მაგიური ტრიუკების დემონსტრირება.⁵ მელიესთან კინოგამოსახულება აღარ წარმოადგენს რეალობის სარკეს, ან „ფანჯარას“ — დაკვირვებისა თუ ემპათიის ობიექტს, ის გარდაიქმნება ვიზუალურ სანახაობად, რომელშიც უხმობა აძლიერებს

⁵ Gunning, "The Cinema of Attraction[s], 382-384.

ექსპრესიულ ზემოქმედებას, მონტაჟური ჭრა კი „ტრიუკის“ განხორციელების ინსტრუმენტად გვევლინება. მელიესისეული ილუზიონიზმი ლუმინერების კინოს საპირისპირო პოლუსს ქმნის: ის არ ცდილობს მაყურებელი ასახული სამყაროს რეალურობაში დაარწმუნოს, არამედ წარმოგვიდგენს თავად კინოს, როგორც ტექნოლოგიურ სასწაულს.

1907 წლიდან კინემატოგრაფი საკუთარ საზღვრების გადალახვას იწყებს. თუკი ადრეული კინემატოგრაფი მაყურებელს აქტიური დამკვირვებლის ამპლუას სთავაზობდა, განვითარების ახალი სტადია მას ნარატივის მორევში ითრევს და პასიურ, თუმცა შინაგანად თანამონაწილე სუბიექტად გარდაქმნის. „ატრაქციონის“ და დოკუმენტურის ფუნქციას ნარატიული მთლიანობა ანაცვლებს. ვიზუალური ელემენტები კარგავენ თავდაპირველ ესთეტიკურ თვითკმარობას და სიუჟეტური განვითარების ინსტრუმენტებად ვლინდებიან. ამ ტრანსფორმაციის მთავარი ფიგურა დევიდ უორკ გრიფიტია. მის კინემატოგრაფში კინოენა კრისტალიზდება, ახლო ხედი და მონტაჟი არა „ატრაქციონი“ ან ვიზუალური ეფექტი, არამედ თხრობის დახვეწილი გრამატიკაა.

1906 წლის შემდეგ რეპრეზენტირებული რეალობა კარგავს ფრაგმენტულ ბუნებას და ერთიან, ბუნებრივ ქსოვილად იკვრება. განინგისეული ხედვით, ეს იყო მომენტი, როცა კინემატოგრაფი აღმოჩნდა „ტრადიციული ხელოვნების ფორმების, განსაკუთრებით კი თეატრისა და ლიტერატურის მონობაში“. ნარატიულმა თხრობამ შთანთქა „ატრაქციონი“, თუმცა ის არ გაუნადგურებია — დრამატული თხრობის ინსტრუმენტად აქცია. ამრიგად, კინო ხილულ, ცოცხალ ისტორიად გარდაისახა, რომელშიც სანახაობა ამბის განვითარების ლოგიკას დაექვემდებარა.⁶

უხმო კინემატოგრაფის ფენომენი, სახელწოდების მიუხედავად, არასდროს ყოფილა აბსოლუტურად ჩუმი. მუსიკალური აკომპანიმენტი არა მხოლოდ ესთეტიკურ არჩევანს, არამედ ფსიქოლოგიურ და ტექნიკურ აუცილებლობას წარმოადგენდა, რათა შეესაბამებოდა აკუსტიკური ვაკუუმის. ამასთან, ეკრანზე გაცოცხლებული უხმო

⁶ Gunning, "The Cinema of Attraction[s]", 381, 385-386.

გამოსახულება, ქვეცნობიერ დისკომფორტს და შფოთვის იწვევდა. ხმის გარეშე მოძრავი ობიექტები აღიქმებოდა როგორც მოჩვენებითი სუბსტანციები, ხმა კი, შუამავლის ფუნქციას კისრულობდა, ავსებდა რა სიცარიელეს ეკრანსა და მაყურებელს შორის, აქრობდა იზოლაციის განცდას; ეკრანზე ასახულ „ჩრდილთა სამყაროს“ სიცოცხლეს სძენდა. ზიგფრიდ კრაკაუერიც სწორედ ამას შენიშნავდა ნაშრომში „კინოს თეორია“: „როგორც ჩანს, თავიდანვე არსებობდა განცდა, რომ მუსიკის უბრალო თანაარსებობაც კი მნიშვნელოვნად აძლიერებს უხმო გამოსახულების ზემოქმედებას. თავდაპირველად, კინომუსიკა კინოჩვენების შემადგენელი ნაწილი იყო და არა თავად ფილმისა. მისი სასიცოცხლო ფუნქცია მაყურებლის ეკრანულ გამოსახულებათა ნაკადთან ფიზიოლოგიური ადაპტაცია გახლდათ.“⁷

ადრეულ კინოში საორკესტრო მუსიკა სენსორულ-ფიზიოლოგიურ ფუნქციას ასრულებდა. ერთი მხრივ, ანეიტრალებდა პროექტორის ხმაურს და, მეორე მხრივ, მაყურებელს ერთგვარ აკუსტიკურ კალაპოტს სთავაზობდა, რათა ვიზუალური წყარო უფრო ბუნებრივად აღქმადი ყოფილიყო. თუმცა, გარდა ფიზიოლოგიური კომფორტისა, მუსიკა მაყურებელზე ემოციური მანიპულაციის მძლავრ იარაღად იქცა. თუკი ადრეულ სტადიაზე მუსიკა ვიზუალურ რიტმს ეფარდებოდა, ნარატიული კინოს განვითარებასთან ერთად, ის გახდა შინაგანი მდგომარეობის მართვის ხელსაწყო — მუსიკა მიუთითებდა აუდიტორიას, როგორ ეგრძნო თავი ამა თუ იმ ეპიზოდის მიმდინარეობისას.

თეოდორ ადორნო და ჰანს აისლერი მიიჩნევდნენ, რომ კინოს გამოსახულებას იმთავითვე „მოჩვენებისებრი ბუნება“ ჰქონდა, რადგან ეკრანზე გამოსახული ფიგურები ერთდროულად ცოცხლადაც აღიქმებოდნენ და არაცოცხლადაც. მათი აზრით, მუსიკა კინოში დამკვიდრდა, როგორც გამოსახულების საწინააღმდეგო „ანტიდოტი“. მუსიკის მიზანი იყო არა გამოსახულებისთვის სიცოცხლის მინიჭება, არამედ მაყურებელში შიშის განდევნა, მინიჭებული შოკის დაძლევა.⁸

⁷ Siegfried Kracauer, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* (New York: Oxford University Press, 1960), 133-134.

⁸ Theodor Adorno and Hanns Eisler, *Composing for the Films* (Oxford: Oxford University Press, 1947), 50.

ზიგფრიდ კრაკაუერისა და ადორნო/აისლერის თეორიული ხედვების დაკავშირება, კინომუსიკის საწყის ფუნქციას განსაზღვრავს. ამ მხრივ, მუსიკა წარმოდგენილია არა როგორც მხოლოდ ესთეტიკური დანამატი, არამედ, როგორც დამცავი მექანიზმი. მათი იდეები იკვეთება იმ წერტილში, რომელშიც მუსიკა აღიქმება, როგორც ერთგვარი ინსტრუმენტი, რომელიც მაყურებელს ეკრანულ გამოსახულებას აგუებს. თუ კრაკაუერთან მუსიკის დანიშნულება „ფიზიოლოგიურ ადაპტაციაშია“, ადორნოსთან და აისლერთან ის უფრო ღრმა, ფსიქოანალიტიკური დატვირთვით მნიშვნელობს, ანეიტრალებს რა ეკრანზე გამოსახული ფიგურების „მოჩვენებისებრი ბუნებას“.

1.2. ხმოვანი კინოს დაბადება: ესთეტიკური და იდეოლოგიური ტრანსფორმაცია

ხმოვანი კინოს დაბადება არამხოლოდ ესთეტიკური და პრაქტიკული აუცილებლობით, არამედ იდეოლოგიური იმპერატივებითაც შემოისაზღვრა. ეს ტრანსფორმაცია ნიშნავდა არა მხოლოდ გამოსახულების ხმით შევსებას, არამედ კინემატოგრაფიული ენის ფორმალურ გადააზრებას. თუ უხმო კინოს ესთეტიკა, განსაკუთრებით გერმანული ექსპრესიონიზმი და საბჭოთა ავანგარდი გამოსახულების მეტაფორულ-სიმბოლურ ენას ეყრდნობოდა, ხმის ინტეგრაციამ კინემატოგრაფი ტოტალური რეალიზმის მედიუმად გარდაქმნა. ხმამ კინოს ობიექტურობა, რელობის ვერბალური რეპრეზენტაციის უნარი შესძინა.

ხმოვანმა კინომ საფუძვლიანად შეცვალა მაყურებელთან კომუნიკაციის ფორმა. მისმა ვერბალიზაციამ კინემატოგრაფი სოციალური, პოლიტიკური და ეკონომიკური გავლენების მძლავრ იარაღად აქცია. თუ უხმო კინოში იდეოლოგიური გზავნილი ხშირად ვიზუალში იყო კოდირებული, ხმამ შეძლო იდეოლოგიური იმპერატივების პირდაპირ ვერბალიზება. ეს ყველაფერი ხელს უწყობდა დიდი ნარატივების ჩამოყალიბებას, რამაც კინემატოგრაფი მასობრივი პროპაგანდის ეფექტურ საშუალებად გარდაქმნა. კინემატოგრაფი, როგორც მასობრივი პროპაგანდის იარაღი გამოიყენებოდა სამივე დომინანტურ პოლიტიკურ სისტემაში (ნაცისტური გერმანია, საბჭოთა კავშირი, ამერიკის შეერთებული შტატები). სამივე ეფუძნებოდა მასების

ფსიქოლოგიასა და ტექნოლოგიურ მანიპულაციებს, თუმცა მეთოდები და თეორიული საფუძვლები მკვეთრად განსხვავდებოდა. ამ კონტექსტში ხმის კინემატოგრაფში შემოსვლა არა მხოლოდ ტექნიკური ევოლუცია, არამედ იდეოლოგიური აუცილებლობაა: უხმო კინოს ვიზუალური მეტაფორულობა და პირობითობა, ვერბალურმა სინქრონიზაციამ და ნაციონალურმა საზღვრებმა ჩაანაცვლა. პოლიტიკურ სისტემებს მიეცათ შესაძლებლობა, კინემატოგრაფიული ნამუშევარი ინტერპრეტაციისთვის ღია ხელოვნებიდან პროპაგანდისტულ ინსტრუმენტად გარდაექმნათ. ხმამ გააძლიერა რეალობის განცდა, რამაც მაყურებელში მინიმუმამდე დაიყვანა მასში მოწოდებული გზავნილების ნამდვილობის მიმართ გაჩენილი ეჭვი.

სერგეი ეიზენშტეინი, ვსევოლდ პუდოვკინი და გრიგორი ალექსანდროვი ხმის შემოსვლას „ორპირი მახვილის“ კონცეფციით ეხმაურებოდნენ. მთავარ საფრთხეს მათთვის ხმისა და გამოსახულების ნატურალისტური სინქრონიზაცია წარმოადგენდა. ისინი შიშობდნენ, რომ ხმის ამგვარი გამოყენება კინემატოგრაფის „თეატრალიზაციას“ გამოიწვევდა და გაანადგურებდა მონტაჟის კულტურას, რამდენადაც ვერბალური დიალოგები ჩაანაცვლებდნენ გამოსახულების სიმბოლურ ენასა და პირობითობას. ამის საპირისპიროდ, ავტორები ხმის გამოყენების „კონტრაპუნქტულ“ მეთოდზე მსჯელობენ, რომლის მიხედვითაც ხმას უნდა ეარსება როგორც დამოუკიდებელ მონტაჟურ ელემენტს, რომელიც არა დუბლირებას, არამედ გამოსახულებასთან აზრობრივ კონფლიქტში შესვლას გულისხმობდა. მათი პოზიცია კინოს ნაციონალიზაციის წინააღმდეგ მიმართულ მანიფესტს წარმოადგენს. ავტორთა რწმენით, ხმის ასინქრონული დამუშავება ერთადერთი გზა იყო კინოს ინტერნაციონალური ბუნების შესანარჩუნებლად და სწორედ ამგვარი მეთოდი დაიცავდა ხელოვნების ამ დარგს ლოკალურ ბაზრებზე ჩაკეტვისა და პრიმიტიულ პროპაგანდისტულ მექანიზმად ქცევისგან.⁹

⁹ სერგეი ეიზენშტეინი, ვსევოლდ პუდოვკინი და გრიგორი ალექსანდროვი, „მანიფესტი ხმის შესახებ (1928)“, თარგმანი: გიორგი ჯავახიშვილი, *CinExpress*, 8 იანვარი, 2026, <https://cinexpress.ge/2026/01/08/soundfilmmanifest/>

ხმის შემოსვლას კინემატოგრაფში, უნგრელი კინოთეორეტიკოსი, ბელა ბალაში, კინოს ისტორიის ყველაზე დრამატულ მომენტად მიიჩნევდა. მისი ხედვით, ხმა საფრთხეს არა მხოლოდ მონტაჟს, არამედ საკუთრივ „ფიზიოგნომიურ“ ბუნებას უქმნიდა. ბალაშის მიხედვით, უხმო კინომ დააბრუნა სახის გამომეტყველების, ჟესტისა და მიმიკის ენა, რაც საუკუნეების განმავლობაში ლიტერატურამ შთანთქა. და რომელსაც ხმოვანი კინო კვლავ უქმნიდა საფრთხეს, მიანიჭებდა რა პრეროგატივას სიტყვას, უკანა პლანზე აღმოჩნდებოდა გამოსახულება, სუფთა კინოს განმსაზღვრელი ელემენტი. ამასთან, ბალაში თვლიდა, რომ უხმო კინო ესთეტიკური განვითარების მწვერვალზე იყო, ხმის შემოსვლა კი, კინემატოგრაფს განვითარების სხვა გზაზე დააყენებდა: „მხოლოდ უკანასკნელი ოთხი-ხუთი წელია, რაც უხმო კინომ შემდგომი განვითარებისთვის საჭირო იმპულსების მოპოვება დაიწყო. თუმცა, ეს პროცესი ამჟამად სრულად შთანთქა სრულიად განსხვავებული ბუნების მქონე ახალმა საწყისმა — ხმოვანმა კინომ. [...] უხმო კინო ფსიქოლოგიური სიფაქიზისა და ხელოვნების დარგებისთვის მანამდე უპრეცედენტო შემოქმედების ძალის მოხვეჭის გზას ადგა. სწორედ მაშინ, კატასტროფული ძალით შემოიჭრა ასპარეზზე ხმოვანი ფილმის ტექნიკური გამოგონება. ვიზუალური გამოხატვის ის მდიდარი კულტურა, რომელსაც მე აღვწერდი, ახლა სერიოზული საფრთხის წინაშეა.“¹⁰

ამრიგად, ბალაშის თეორიული პესიმიზმი ეფუძნებოდა შიშს, რომ ვერბალური ენის დომინანცია კვლავ დაარღვევდა კინემატოგრაფის ავტონომიურ ვიზუალურ ბუნებას და მას კვლავ თეატრისა და ლიტერატურის ტრადიციის გაგრძელებად გარდაქმნიდა. ის თვლიდა, რომ ხმის შემოსვლა არა უხმო კინოს ევოლუციური განგრძობითობა, არამედ კინემატოგრაფის ფუნდამენტური რღვევაა, რაც კითხვის ნიშნის ქვეშ აყენებდა კინოს, როგორც „ხილული ადამიანის“ ხელოვნების არსებობას. ბალაშის თეორიული გააზრებით, ხმის ინტეგრაცია მაყურებლის აღქმის სენსორულ იერარქიას ცვლიდა: გამოსახულების პირობითობას ვერბალური იმპერატივები ანაცვლებდა.

¹⁰ Béla Balázs, *Béla Balázs: Early Film Theory: Visible Man and The Spirit of Film*, ed. Erica Carter, trans. Rodney Livingstone (New York: Berghahn Books, 2010), 183.

თუმცა, ეს უმნიშვნელოვანესი ტექნოლოგიური გარდატეხა არ იყო დანარჩენი სამყაროსგან იზოლირებული მოვლენა. ის, მხოლოდ ფართომასშტაბიანი აუდიო-ვიზუალური ტრანსფორმაციის ნაწილს წარმოადგენდა, რომელიც იმავე ისტორიულ პერიოდში ტელევიზიის დაბადებასა და მასობრივი მედიის ჩამოყალიბებასთან იყო თანხვედრაში.

თუ ეიზენშტეინი და ბალაში ხმოვანი პარადიგმების ათვისების სხვა გზებს ეძებდნენ, რუდოლფ არნჰაიმი ხმოვანი კინემატოგრაფის მიმართ უფრო მეტად სკეპტიკურად იყო განწყობილი. ის ამტკიცებდა, რომ კინოს ესთეტიკური ღირებულება სწორედ მის შეზღუდვებს, ფერისა და ხმის არქონას ეფუძნებოდა. არნჰაიმის თეორიით, ხელოვნებად იწოდება ის ტერიტორია, სადაც მედიუმში არ ქმნის რეალობის მექანიკურ ასლს, არამედ მისგან დისტანცირებულია. ავტორის აზრით, ხმის შემოსვლამ კინო აქცია „ჰიბრიდულ ფორმად“, რომელიც თეატრსა და ვიზუალურ ხელოვნებას შორის მოექცა. ამრიგად, კინომ დაკარგა საკუთრივ სპეციფიკური, ავტონომიური ენა და დაკარგა „სუფთა ვიზუალური ხელოვნების“ სტატუსი: „ხმოვანი ფილმის შემოსვლამ გაანადგურა კინოხელოვანთა მიერ დამკვიდრებული მრავალი ფორმა „ბუნებრიობის“ (ამ სიტყვის ყველაზე ზედაპირული გაგებით) არამხატვრული მოთხოვნის სასარგებლოდ. იღბლიანი შემთხვევითობით, ხმოვანი ფილმი მხოლოდ დამანგრეველი როდია — ის საკუთრივ მხატვრულ პოტენციალსაც ფლობს. მხოლოდ ამ გარემოების წყალობით, ხელოვნების მოყვარულთა უმეტესობა ჯერ კიდევ ვერ აცნობიერებს იმ მახეებს, რომლებიც კინომწარმოებელთა მიერ არჩეულ გზაზეა დაგებული. ისინი ვერ ხედავენ, რომ კინემატოგრაფი შემოქმედებით ხელოვნებაზე „ცვილის ფიგურების მუზეუმის“ იდეალებისკენ მიისწრაფვის.¹¹

ამრიგად, კინემატოგრაფში ხმის შემოსვლით გამოწვეული ცვლილებები ადრეულ კინოთეორიაში აღქმულ იქნა არა როგორც მხოლოდ მარტივი ტექნოლოგიური პროგრესი, არამედ როგორც დარგის საფუძვლიანი ესთეტიკური გარდაქმნა. ხმის ინტეგრაციამ დაასრულა კინოს, როგორც ავტონომიური ვიზუალური ხელოვნების

¹¹ Rudolf Arnheim, *Film as Art* (Berkeley: University of California Press, 1957), 154-157.

სტადია და განსაზღვრა კინოს, როგორც მასობრივი და იდეოლოგიური რეპრეზენტაციის საშუალების შემდგომი ფუნქციონირება.

1.3. აუდიო-ვიზუალური სიღრმე: ხმა, როგორც გამოსახულების სივრცითი განზომილება

უხმო კინო, არსობრივად, ორგანზომილებიანი იყო; სიბრტყე, რომელიც მოძრავ ჩრდილებს ირეკლავდა და მაყურებელსა და ეკრანს შორის მკაფიო ფიზიკურ ზღვარს ავლებდა. ხმის შემოსვლა ამ ერთგვარ ვიზუალურ იზოლაციას რადიკალურად გარდაქმნის. ხმა კინემატოგრაფს იმგვარ სიმკვრივესა და მოცულობას სძენს, რომელსაც მხოლოდ თვალი ვერ აღიქვამდა. ხმოვან კინოში ეკრანი აღარ არის ზედაპირი, რომელსაც სინათლე ეცემა. ხმის საშუალებით ის სიღრმეს იძენს, სადაც ობიექტებს მოცულობა და ფსიქოლოგიური სიმყარე ეძლევათ. ეკრანის, როგორც ბრტყელი ზედაპირის ნგრევა და აკუსტიკურ სივრცედ გარდაქმნა ის ტრანსფორმაციაა, რომლის სისტემურ ანალიზსაც კინოთეორეტიკოსი და ხმის მკვლევარი, მიშელ შიონი გვთავაზობს.

მიშელ შიონის თეორიის მნიშვნელოვანი ცნება „დამატებული ღირებულების“ (*added value*) ფენომენია, რომლითაც ბგერა ამდიდრებს გამოსახულებას. შიონის მიხედვით, ხმა კადრზე საკუთარი თვისებების პროეცირებას ახდენს, რის შედეგადაც იქმნება ილუზია, რომ თითქოს ესა თუ ის მახასიათებელი ვიზუალური წყაროდან მომდინარეობს. „დამატებული ღირებულების ფენომენი განსაკუთრებით ვლინდება ხმოვან-ვიზუალური სინქრონიზმის დროს, „სინქრეზისის“ (*synchresis*) პრინციპის მეშვეობით — რაც გულისხმობს დაუყოვნებლივი და აუცილებელი კავშირის დამყარებას იმას შორის, რასაც ვხედავთ და რაც გვესმის. ეკრანზე დაცემის, დარტყმისა თუ აფეთქების უმეტესი შემთხვევა, რომლებიც გარკვეულწილად სიმულირებულია ან ნაკლებად რბილი მასალების შეჯახებითაა გამოწვეული, მხოლოდ ხმის მეშვეობით იძენს მდგრადობასა და მატერიალურობას. თუმცა, უპირველეს ყოვლისა, ყველაზე

საბაზისო დონეზე, დამატებული ღირებულება არის ტექსტის, ანუ ენის გავლენა გამოსახულებაზე“.¹²

თუ „დამატებული ღირებულება“ ხმის მიერ გამოსახულების თვისობრივ გამდიდრებას ემსახურება, „სინქრეზისი“ (აკრონიმი, რომელიც შიონმა სინქრონიზმისა და სინთეზის შეერთებით მიიღო) წარმოადგენს იმ ფსიქოლოგიურ და ფიზიოლოგიურ მექანიზმს, რომელიც ამ ერთობას შესაძლებელს ხდის. ესაა მოვლენა, როცა მაყურებლის აღქმა ერთდროულად მომხდარ ხმოვან სტიმულსა და ვიზუალურ მოვლენას ერთ მთლიანობად კრავს, მიუხედავად იმისა, არსებობს თუ არა მათ შორის კავშირი. შიონი ასახულებს, რომ „სინქრეზისში“ არ იგულისხმება მხოლოდ ტექნიკური დამთხვევა, როცა ხმა და ვიზუალი სინქრონიზია, არამედ ეს არის ერთგვარი აღქმითი „წებო“, რომელიც მაყურებელზე ზემოქმედებს და აჯერებს ეკრანზე ასახული ობიექტების ავთენტურობას — მაყურებელი აღარ ხედავს მხოლოდ მოძრავ ჩრდილებს, ეკრანის სიბრტყე ინგრევა და იქმნება აუდიო-ვიზუალური რეალობა, რომელშიც ხმა და გამოსახულება ერთმანეთისგან განუყოფელი ნაწილებია.¹³

შიონისეული ექსტენსია¹⁴ (*extension*) არის მეთოდი, რომლითაც ხმა საეკრანო ჩარჩოს არღვევს და განსაზღვრავს იმ სივრცობრივ მასშტაბებს, რომელიც მაყურებლის გონებაში კადრს მიღმა არსებობს. ამგვარად, ხმის მეშვეობით ეკრანი წყვეტს ჩაკეტილ გამოსახულებად ყოფნას და გარდაიქმნება „ფანჯრად“ ვრცელ და უხილავ სამყაროში. ხმა ხდება მაუწყებელი იმ ობიექტებისა და მოვლენებისა, რომლებიც ვიზუალურად არ ჩანს თუმცა ვიზუალურ გამოსახულებასთან აკუსტიკურად თანაარსებობს: „ხმოვანი გარემოს ექსტენსია არის ჩვენი ტერმინი იმ ღიაობისა და მასშტაბის ხარისხის აღსანიშნად, რომელსაც ბგერების მიერ ნაგულისხმევი კონკრეტული სივრცე გვთავაზობს — როგორც ვიზუალური ველის საზღვრებს მიღმა, ისე თავად ვიზუალურ ველში, პერსონაჟების გარშემო“.¹⁵ მიშელ შიონი განასხვავებს ექსტენსიის ფენომენის ორ უკიდურეს წერტილს: „ნულოვან ექსტენსიას“, როცა აკუსტიკური სამყარო

¹² Michel Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, trans. Claudia Gorbman (New York: Columbia University Press, 1994), 5.

¹³ Chion, *Audio-Vision*, 5, 63.

¹⁴ ზუსტი ქართული შესატყვისი — გაშლა, გავრცობადობა.

¹⁵ Chion, *Audio-Vision*, 87.

პერსონაჟის ინდივიდუალური აღქმითა და გაგონილი ხმებით ვიწროვდება, და „ფართო ექსტენსიას“, რა დროსაც მრავალშრიანი ბგერითი სივრცე კადრს მიღმა სამყაროს აცოცხლებს. ხოლო „ამბიენტური ექსტენსია“ თეორიულად უსასრულოა და მას მოქმედების გარემომცველი სამყაროს მაქსიმალური გაფართოების პოტენციალი აქვს.¹⁶

ტექნოლოგიურმა პროგრესმა, კერძოდ, Dolby სისტემის შექმნამ, ეკრანის სიბრტყე საბოლოოდ დაანგრია. მონო-ხმის¹⁷ ეპოქაში ხმა ეკრანის უკან მოთავსებული ერთადერთი ხმოვანი წყაროდან მოდიოდა, ხოლო Dolby ტექნოლოგიამ ხმა მთელ კინოდარბაზში განათავსა. ამ ტექნოლოგიურმა გარდატეხამ გადამწყვეტი როლი ითამაშა კინოს ისტორიაში და წარმოშვა ფენომენი, რომელსაც მიშელ შიონი „სუპერველს“ (*superfield*) უწოდებს. „სუპერველი“ არის აკუსტიკური გარემო (ბუნების ხმები, ქალაქის ხმაური, მუსიკა), რომელიც კინოდარბაზში განთავსებული ხმოვანი წყაროების მეშვეობით მაყურებელს გარს ურტყამს. ასეთ შემთხვევაში, ხმა აღარაა ეკრანს მიჯაჭვული, ფიზიკურად შორდება მას და მაყურებლებს მოქმედების ცენტრში განათავსებს. „სუპერველი“ რადიკალურად ცვლის ფილმის ნახვის პროცესს და ეკრანის ფუნქციას — ის აღარაა ერთადერთი ადგილი, სადაც მოქმედება მიმდინარეობს. ტექნოლოგიურმა პროგრესმა და მრავალ არხიანმა ხმის წყაროებმა დაასრულა ეკრანის „დომინაცია“ და კინემატოგრაფი სამგანზომილებიან სივრცედ გარდაქმნა.¹⁸

ამრიგად, ეკრანის სიბრტყის რღვევა აკუსტიკური საშუალებით წარმოადგენს ხმოვანი კინოს ისტორიაში არსებითად გადამწყვეტ ეტაპს. მიშელ შიონის თეორიული მსჯელობები ცხადყოფს, რომ ხმა არ არის გამოსახულების აკომპანიმენტი, არამედ ერთგვარი ინსტრუმენტი, რომელიც ვიზუალურ მოქმედებას სივრცობრივ მასშტაბს სძენს. ტექნოლოგიურმა ევოლუციამ კინემატოგრაფი ორგანზომილებიანი რეპრეზენტაციიდან გარემომცველ ხელოვნებად გარდაქმნა და საბოლოოდ

¹⁶ Chion, *Audio-Vision*, 87.

¹⁷ Mono sound — იყენებს ერთ აუდიო არხს, მასში აერთიანებს ყველა ბგერას და ქმნის ფოკუსირებულ ხმოვან ლანდშაფტს ერთი წერტილიდან.

¹⁸ Chion, *Audio-Vision*, 150.

დაამკვიდრა აუდიო-ვიზუალური მთლიანობის პარადიგმა. ამ ტრანსფორმაციის შედეგად, ხმა და გამოსახულება აღარ ფუნქციონირებენ როგორც ერთმანეთთან დაპირისპირებული ერთეულები; ისინი ქმნიან მრავალგანზომილებიან რეალობას, რომელშიც ვიზუალური სივრცე ფიზიკურ და ფსიქოლოგიურ სიღრმეს იძენს.

II თავი. „რადიოს ესთეტიკა“ და ტრანსცენდენტური განზომილება თანამედროვე კინემატოგრაფში

2.1. რადიოს ესთეტიკა

„რადიოს ესთეტიკის“ ფენომენი, როგორც დამოუკიდებელი თეორიული ცნება, ტრადიციულად ბგერის იმ ავტონომიურ პოტენციალს ეფუძნება, რომელსაც ვიზუალური წყაროს გარეშე სრულყოფილი მხატვრული სამყაროს ფორმირება შეუძლია. აღნიშნული ესთეტიკის ამოსავალი წერტილი ერთგვარი აკუსტიკური იზოლაციაა, მდგომარეობა, რომელიც მსმენელისგან წარმოსახვითი პროცესების მაქსიმალურ აქტივაციას მოითხოვს.

აკადემიურ დისკურსში რადიოს სპეციფიკა ძირითადად განიხილება, როგორც სმენითი ხელოვნება, რომელშიც ხმა, დუმილი, პაუზა და ხმაური არა მხოლოდ ინფორმაციის მატარებელი, არამედ დრამატურგიული ერთეულებია. სამეცნიერო ლიტერატურაში რადიოს ესთეტიკის კვლევა, როგორც წესი, მისი ტექნოლოგიური მახასიათებლების, ფუნქციური შესაძლებლობებისა და აკუსტიკური ფენომენოლოგიის ანალიზის კონტექსტში მიმდინარეობს.

ამ კონტექსტში, საინტერესოა, მაიკლ პ. რაიანის ანალიზი. სტატიაში¹⁹ რაიანი ამტკიცებს, რომ ფრიც ლანგმა 1931 წლის ფილმში გამოიყენა რადიოსთვის დამახასიათებელი ტექნიკა, რადგან იმ პერიოდისთვის რადიო, როგორც მედიუმი ხმის დიზაინის კუთხით, უფრო დახვეწილი იყო, ვიდრე ახლად დაბადებული ხმოვანი კინემატოგრაფი. ეს მაგალითი ხაზს უსვამს 1920-იანი წლების ბოლოსკენ რადიოსა და კინემატოგრაფს შორის არსებულ ტექნიკურ კავშირებს. „რადიოს ესთეტიკა“, მოცემულ ნაშრომში გამოყენებულია როგორც ტერმინი, რომელიც უშუალოდ მიემართება მედიუმის ტექნიკურ მახასიათებლებსა და ადრეული ხმოვანი კინოს სტრუქტურულ თავისებურებებს.

¹⁹ Michael P. Ryan, „Fritz Lang's Radio Aesthetic: M. Eine Stadt sucht einen Mörder,“ *German Studies Review* 36, no. 2 (2013): 259-279.

თავის მხრივ, ლუკ სტადელი თავის სამეცნიერო ნაშრომში²⁰ კრიტიკულად ეწინააღმდეგება გავრცელებულ მოსაზრებას, რომ ტელევიზია „რადიოა გამოსახულებით“. სტადელი მიიჩნევს, რომ ამგვარი მიდგომა ზედაპირულია და უგულებელყოფს იმ სპეციფიკურ აღქმით ტექნიკას, რომელმაც ტელევიზიის ხმოვანი ესთეტიკა ჩამოაყალიბა. კვლევაში სტადელი, ეყრდნობა ჯონათან სტერნის კონცეფციას — „პერცეფციული ტექნიკა“ (*perceptual technics*), რომელიც გულისხმობს ადამიანის აღქმის ადაპტირებას ტექნოლოგიურ სტანდარტებთან კომერციული მიზნებისათვის. ამ კონტექსტში, სტადელთან ტერმინში „რადიოს ესთეტიკა“ ნაგულისხმებია არა მხატვრული ფორმა, არამედ აღქმის მართვის ტექნოლოგიური ინსტრუმენტი.

წინამდებარე კვლევის ფარგლებში, ტერმინი „რადიოს ესთეტიკა“ სცილდება ვიწრო ტექნიკურ დეფინიციას, იძენს მრავალშრიან დატვირთვას და ყალიბდება თვითმყოფად კინემატოგრაფიულ ცნებად. აღნიშნული კონცეფცია გულისხმობს არა ვიზუალური გამოსახულების ნიველირებას, არამედ ხმისა და გამოსახულების იმგვარ შერწყმას, სადაც (პერიოდულად) დომინანტური როლი აკუსტიკურ განზომილებას ეთმობა. ამ კონტექსტში, „რადიოს ესთეტიკა“ არის ფენომენი, რომელიც აღიქმება არა როგორც გამოსახულების დანამატი, არამედ როგორც ინფორმაციის მიწოდების საფუძვლიანი ესთეტიკური და ეთიკური გზა.

ამგვარი მეთოდის ესთეტიკური განზომილება მიმართულია მაყურებლის წარმოსახვის გააქტიურებისკენ. ტრადიციული კინემატოგრაფი ხშირად მზავიზუალურ ხატებს აწარმოებს, რითაც მაყურებლის ინტერპრეტაციულ ფუნქციას ზღუდავს. „რადიოს ესთეტიკა“, პირიქით, იყენებს ხმას, როგორც ინსტრუმენტს, რომელიც პერიოდულად კადრს მიღმა არსებულ სივრცეს უფრო რეალურს ხდის, ვიდრე თავად კადრში არსებულს.

„რადიოს ესთეტიკის“ ფენომენი ნიშნავს ნარატიული იერარქიის საფუძვლიან გარდასახვას: ხმა ეგზისტენციალური და მეტაფორული მნიშვნელობით იტვირთება,

²⁰ <https://journals.dartmouth.edu/cgi-bin/WebObjects/Journals.woa/xmlpage/4/article/458>

გარდაიქმნება რა ფიზიკურ თუ მეტაფიზიკურ სამყაროზე წვდომის პირველად ხელსაწყოდ. ამ კონტექსტში, ხმა აღარ ემსახურება გარემოს იმიტაციას, ის თავად ქმნის გარემოს, რომელშიც მაცურებელი შეგრძნებების დონეზე ინაცვლებს.

„რადიოს ესთეტიკა“ გარდა მეტაფორული მნიშვნელობისა, შესაძლოა, გამოვლინდეს როგორც ტექნიკა და მეთოდოლოგიური შესაძლებლობა, რომელიც ანგრევს კინემატოგრაფისთვის დამახასიათებელ ოკულოცენტრიზმს და ამკვიდრებს აკუსტიკური თხრობის ახალ, სენსორულ პარადიგმას: როდესაც კინონამუშევრის შექმნის პროცესში, ხმაზე მუშაობის ტექნიკა სრულად განსხვავდება ტრადიციული მუშაობის მეთოდისგან. ამგვარი მეთოდი უფრო ზუსტადაა განხილული ჯონათან გლეიზერის „ინტერესის ზონაზე“ მსჯელობისას.

„რადიოს ესთეტიკის“ ცნება, მჭიდროდ კავშირდება ინტერდისციპლინარულ თეორიებთან, მათ შორის ფილოსოფიურ და ფსიქოლოგიურ კონცეფციებთან. ის კინემატოგრაფს ათავისუფლებს მხოლოდ სანახაობის სტატუსისგან და მას გარდაქმნის აუდიო-ვიზუალურ გამოცდილებად, როდესაც სმენა სამყაროს შემეცნების ფუნდამენტური აქტია. ის მიდგომა ავტორებს აძლევს შესაძლებლობას შეეხონ თემებს, რომლებიც „უხილავია“ ან რომელთა ასახვაც ეთიკურად გაუმართლებელია. შედეგად, „რადიოს ესთეტიკა“ აფართოებს კინემატოგრაფის საზღვრებს და ახალ გამოცდილებებს სთავაზობს.

„რადიოს ესთეტიკის“ ტექნიკა/მეთოდი ყველაზე მკაფიოდ რამდენიმე თანამედროვე ნამუშევარში რეალიზდება. სწორედ ამ ნამუშევრებზე მსჯელობით, მათი ფორმალური ანალიზით გახდება შესაძლებელი, საბოლოოდ ჩამოყალიბდეს „რადიოს ესთეტიკა“ როგორც ცნება, ახალი კინემატოგრაფიული მეთოდი.

2.2. ტრანსცენდენტურობის თეორიული ჩარჩო

ფილოსოფიური პერსპექტივა

ტერმინ „ტრანსცენდენტურობის“ კინემატოგრაფიული ინტერპრეტაცია შეუძლებელია მისი ფილოსოფიური და ფსიქოლოგიური განსაზღვრების გარეშე. ფილოსოფიურ ტრადიციაში ტრანსცენდენცია გაიგება როგორც ზღვარს მიღმა მდგომარეობა, რომელიც გულისხმობს შემეცნებადი მოცემულობიდან იმგვარ მდგომარეობაში გადასვლას რომელიც უშუალო ემპირიული გამოცდილების საზღვრებს სცილდება. ამ ფენომენის გასაგებად, იმანუელ კანტის კრიტიკული ფილოსოფია ფუნდამენტურ თეორიულ საყრდენს წარმოადგენს.²¹ კანტი განასხვავებს „ფენომენს“ (*phaenomena*)²² — მოვლენებს, რამდენადაც ისინი მოაზრებულნი არიან როგორც საგნები კატეგორიების ერთიანობის შესაბამისად, და „ნოუმენს“ (*noumena*)²³ — საგნები, რომლებიც მხოლოდ განსჯის ობიექტები არიან და მოცემულნი არიან მჭვრეტელობის საგნების სახით.²⁴ კინემატოგრაფიული გამოსახულება, საკუთრივ ბუნებით, მსგავსია „ფენომენის“ ცნებისა, — აღწერს რა საგნებს გარეგნულად დროსა და სივრცეში. გამოსახულება მაყურებელს სთავაზობს რეალობის იმ მატერიალიზებულ ფაქტურას, რომელიც ხილულია თვალისთვის, მაგრამ ხშირად ეს ოპტიკური სიჭარბე აფერხებს საგნის არსის წვდომას. ვიზუალური რეპრეზენტაცია საგანს აქცევს ობიექტად და ზღუდავს მის მეტაფიზიკურ ბუნებას. ამ კონტექსტში, გამოსახულება ვლინდება, როგორც კანტისეული „ფენომენი“, ერთგვარი განზომილება, რომელიც გრძნობადი აღქმის ფიზიკური ლიმიტებითაა შემოსაზღვრული. თუმცა, როდესაც ნარატიულ მთლიანობაში შემოდის ხმა, აკუსტიკური ერთეული, რომელიც ბუნებით უხილავია,²⁵

²¹ კანტთან „Transcendent“ – ტერმინი, რომელშიც ტერმინისგან „transcendental“ (ტრანსცენდენტალური) განსხვავებით, იგულისხმება ის რაც ემპირიული შემეცნების მიღმაა.

²² კანტის მიხედვით, საგანი, რომელიც ვლინდება გამოცდილებაში, მგრძნობელობის და განსჯის კატეგორიების მიერ დამუშავებული სახით.

²³ კანტის მიხედვით, ნივთი თავისთავად, რომელიც აღქმის მიღმაა და მიუთითებს ადამიანური შემეცნების დასასრულსა და იმ განზომილებაზე, რომელიც მხოლოდ წმინდა გონებით შეიძლება იქნეს მოაზრებული, მაგრამ არა შეცნობილი.

²⁴ Immanuel Kant, *Critique of Pure Reason*, trans. and ed. Paul Guyer and Allen W. Wood (Cambridge: Cambridge University Press, 1998). 347-348.

²⁵ ცხადია, კანტის ფილოსოფიის პირდაპირი გააზრებისას, ამგვარი დაყოფა აუცილებელი ცდომილების მომტანი იქნებოდა, ამ შემთხვევაში ურთიერთსაპირისპირო ცნებათა გამოყენება,

მიემართება არა საგნის გარეგნულ ფორმას, ზედაპირს, არამედ მის იმანენტურ, ონტოლოგიურ არსს. ამგვარად, „რადიოს ესთეტიკის“ კონტექსტში, ხმა კინემატოგრაფში იძენს „ნოუმენის“ დეფინიციას; მიანიშნებს იმაზე, რაც კადრში არ ჩანს, მაგრამ არსებობს როგორც ყოფიერების განუყოფელი ნაწილი.

კანტისეულ ჭრილში, ხმა კინოში ვლინდება, როგორც „ნოუმენური“ განზომილება. თუ გამოსახულება საგანს ოპტიკურ საზღვრებში ატყვევებს, ხმა არღვევს ამ საზღვრებს და მიემართება საგნის ოპტიკურად მიუწვდომელ არსს. „ნოუმენური“ განზომილება „რადიოს ესთეტიკის“ ის ნაწილია, რომელიც მაყურებელს უზიდავს გამოსახულების სიჭარბის მიღმა იგრძნოს ყოფიერების ის სივრცე, რომელიც შემეცნებისთვის მიუწვდომელი, თუმცა გრძნობადი წარმოსახვისთვის რეალურია.

ფსიქოლოგიური პერსპექტივა

ტრანსცენდენტულობის აღქმა მჭიდროდაა კავშირში კარლ გუსტავ იუნგის ანალიტიკურ ფსიქოლოგიასთან. თუ ვიზუალური გამოსახულება ცნობიერი აღქმის დომინირების ქვეშაა, ხმა საკუთრივ უხილავი და გარემომცველი ბუნებით — (კოლექტიურ) არაცნობიერს მიემართება, რომელიც, იუნგის მიხედვით, მოიცავს არქეტიპებს, პირველყოფილ სახეებსა და სიმბოლოებს, რომლებიც ვერ რაციონალიზდება, თუმცა აქტიურდება თავისებური სტიმულების საშუალებით.²⁶

„რადიოს ესთეტიკის“ განსასაზღვრად განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია იუნგის „ტრანსცენდენტური ფუნქციის“ (*transcendent function*)²⁷ მეთოდი; პროცესი, როდესაც ცნობიერება არაცნობიერ ნაკადებს უთმობს ადგილს, რათა არაცნობიერიდან წამოსული ხატები ინტეგრირდეს პიროვნულ გამოცდილებაში. როცა კინემატოგრაფიული ნარატივი ერთგვარ ვიზუალურ ასპექტივებშია მოქცეული, წინა

საკვლევი საგნის შინაარსობრივი მახასიათებლების გასამკვეთრებლად და სხვაობების მკაფიოდ წარმოსაჩენადაა საჭირო.

²⁶ Carl Gustav Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious*, 2nd ed., trans. R. F. C. Hull, Collected Works, vol. 9.1 (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1969), §6-7.

²⁷ Carl Gustav Jung, *The Transcendent Function*, trans. R. F. C. Hull, Collected Works, vol. 8 (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1969), §131, 145, 167.

პლანზე აკუსტიკური განზომილება იწევს და მაყურებელს „აქტიური წარმოსახვის“ მდგომარეობაში აყენებს. ვიზუალური ინფორმაციის შეყოვნება/დეფიციტი უბიძგებს ფსიქიკას აკუსტიკური კარნახით თავად წარმოიდგინოს სამყარო. ეს ინფორმაციის მიწოდების ის ესთეტიკური გზაა, რომელიც მაყურებელს სთავაზობს არა მზა ხატებს, არამედ მისი შინაგანი, არქეტიპული რესურსებით შექმნილ ტრანსცენდენტურ გამოცდილებას. ხმა, როგორც უხილავი ენერგია „ტრანსცენდენტური ფუნქციის“ აქტივატორია; ერთგვარი კატალიზატორი, რომელიც ცნობიერსა და არაცნობიერს აერთიანებს. ამ კონტექსტში, „რადიოს ესთეტიკის“ გამოყენება ნიშნავს მაყურებლის წარმოსახვის იმგვარ სტიმულირებას, სადაც ხმა ხდება ხიდი მატერიალურ ყოფასა და ფსიქიკის მეტაფიზიკურ სიღრმეებს შორის. ამგვარად, ფსიქოლოგიური თვალსაზრისით, ვიზუალური ჰეგემონია ინგრევა ხმოვანი დომინაციით და მკვიდრდება ახალი პარადიგმა, რომელიც გულისხმობს ტრანსცენდენციის მიღწევას არა გარედან თავსმოხვეული იმპულსით, არამედ შინაგანი, არქეტიპული სტიმულაციით.

ამგვარად, „რადიოს ესთეტიკა“, იუნგისეული პერსპექტივით, შეიძლება განხილულ იქნას, როგორც „ტრანსცენდენტური ფუნქციის“ კინემატოგრაფიული ანალოგი: როდესაც ვიზუალური გამოსახულება (ცნობიერი) გზას უთმობს ხმას (არაცნობიერი), რათა არაცნობიერიდან მომავალი არქეტიპული ხატები და სიგნალები პიროვნულ მთლიანობას შეუერთდეს.

კინემატოგრაფიული პერსპექტივა

„ტრანსცენდენტურის“ კინემატოგრაფიულ ჩარჩოში მოსაქცევად მიშელ შიონის კონცეფციები და ცნებები ფუნდამენტური მნიშვნელობისაა.

შიონის თეორიის ერთ-ერთი ცენტრალური ცნებაა „აკუსმატური“ (*acousmatic*) ხმა. ტერმინი, რომელიც პიერ შეფერმა²⁸ დაამკვიდრა, შიონთან გარდაიქმნება სპეციფიკურ

²⁸ ფრანგი კომპოზიტორი და მწერალი.

სიტუაციად, როცა მაყურებელს ესმის ხმა, მისი ვიზუალური წყაროს იდენტიფიკაციის გარეშე. შიონის მტკიცებით, აკუსმატური მდგომარეობა ძირეულად ცვლის მაყურებლის აღქმას: ხმა თავისუფლდება გამოსახულებისგან და იძენს ავტონომიურ, მეტაფიზიკურ სტატუსს.²⁹

შიონთან ცენტრალური ფიგურაა „აკუსმეტრი“ (*acousmêtre*) — პერსონაჟი, რომელიც არც კადრშია და არც კადრს მიღმა. ესაა ხმა, რომელიც ჯერ არ განსხეულებულა.³⁰ გამოყოფილია „აკუსმეტრის“ ოთხი ძირითადი უნარი: ყოვლისმცოდნეობა — რადგან აქვს უნარი დაინახოს ყველაფერი, როცა თავად უხილავია; ყოვლისშემძლეობა — ვინაიდან არ მდებარეობს ერთ კონკრეტულ სხეულში; ყველგანმყოფობა — ის შეიძლება იმყოფებოდეს ყველგან; ხელშეუხებლობა — სანამ ვიზუალურ ხატში არ „დატყვევდება“, ვერ ხდება მასზე ზემოქმედება.³¹ ამგვარი თვისებები „აკუსმეტრს“ აქცევს ანალოგად არაცნობიერიდან წამოსული იმ პირველადი ხმისა, რომელიც წინ უსწრებს ვიზუალურ ფორმას და მაყურებელში არქეტიპულ გამოძახილს ჰპოვებს. „აკუსმეტრის“ ცნებასთან მიმართებაში გადამწვეტია პროცესი, რომელსაც შიონი „დეაკუსმატიზაციას“ უწოდებს. ესაა მომენტი, როდესაც ხმის წყარო კადრში ჩნდება, განსხეულდება და ამით, მისი ერთგვარი დესაკრალიზაცია ხდება.³²

პოლ შრადერის თეორიული კონცეფცია ტრანსცენდენტური სტილის შესახებ, გულისხმობს მაყურებლის ერთგვარ მეტაფიზიკურ სივრცეში გადაყვანას. შრადერის მიხედვით, ესაა მეთოდი, როდესაც კინოკამერა იწყებს სამყაროს არახილული შრეების მოხელთებას. ტრანსცენდენტური სტილი უარყოფს კლასიკურ ნარატივს და ამკვიდრებს ფორმას, რომელიც უბიძგებს მაყურებელს, ეკრანის ზედაპირულობის მიღმა არსებული ის შრეები შეიცნოს, რომელიც კლასიკური ნარატიული მეთოდებით მიუწვდომელია. ტრანსცენდენტური სტილი, შრადერის მიხედვით, ყალიბდება სამი ეტაპის გავლის შედეგად:

²⁹ Chion, *Audio-Vision*, 71-72.

³⁰ Chion, *Audio-Vision*, 129.

³¹ Chion, *Audio-Vision*, 129-130.

³² Chion, *Audio-Vision*, 131.

ყოველდღიურობა — რუტინული ყოველდღიურობის ცივი, ემოციებისგან დაცლილი ასახვა: „ყოველდღიურობა“ ყოფიერების მიჯნას აღნიშნავს, იმ ბანალურ შემთხვევითობებს, რომლებიც მკვდარს ცოცხალისგან გამოყოფს, მოძრავს — უმოძრაო მატერიისგან [...] „ყოველდღიურობა“ ყველანაირი ღრიჭოს ამოვსებას ცდილობს; ის უარყოფს რეალობის ნებისმიერ მიკერძოებულ ინტერპრეტაციას, მაშინაც კი, როდესაც საქმე გვაქვს სრულიად მისაღებ „რეალისტურ“ ტექნიკასთან, როგორიცაა პერსონაჟთა გამოკვეთა, ხედვის წერტილთა სიმრავლე, სიუჟეტზე მიმანიშნებელი ხმის ეფექტები. „ყოველდღიურობაში“ არაფერია ექსპრესიული, ყველაფერი სიცივეს მოუცავს“. ³³ ეს ეტაპი ემსახურება ცნობიერების ზედმეტი ინფორმაციისგან ერთგვარ დაწრეტას. რათა სულიერი აღქმის გააქტიურება გახდეს შესაძლებელი.

შეუთავსებლობა — როდესაც ყოველდღიურობის ჩარჩოები მყარდება, ჩნდება „შეუთავსებლობა“, ერთგვარი შინაგანი შეუსაბამობა მაყურებელსა და ყოფიერებას შორის. ეს ის წერტილია, როცა პერსონაჟის სულიერი მდგომარეობა შეუსაბამოა ყოველდღიურობის ვიწრო საზღვრებთან. „შეუთავსებლობა“ ქმნის რაციონალური გზით აუხსნელ დაძაბულობას. „ეს ეტაპი უემოციო ყოველდღიურობის მიმართ ეჭვებს აჩენს. მაყურებელი გუमानით ხვდება, რომ, შესაძლოა, სიცოცხლე უფრო მეტია, ვიდრე დღიდან დღემდე თავის გატანა, რომ მთა, შეიძლება, არც იყოს მთა. ამის გაცნობიერება მაყურებელში არაერთგვაროვან რეაქციებს იწვევს; პირველმა ეტაპმა („ყოველდღიურობამ“) მისი ემოციები უარყო, მათ უსარგებლობაში დაარწმუნა, მეორე ეტაპზე კი მაყურებელი ნელ-ნელა ხვდება, რომ ამ ბანალურ სამყაროში ყველაფერი კარგად არაა. მას მოლოდინის განცდა უჩნდება; ცდილობს, გამოიცნოს, რა როლს ითამაშებს მისი გრძნობები“. ³⁴

სტაზისი — მესამე და კულმინაციური მდგომარეობა, რომელშიც მოძრაობა და კონფლიქტი წყდება და ხატი სტატიკაში ქვავდება. ეს არ არის სიკვდილის ან უმოქმედობის ეტაპი. ესაა სულიერი დინამიკის უმაღლესი წერტილი, სადაც „ყოველდღიურობა“ და „შეუთავსებლობა“ ერთიანდება. ვიზუალურად „სტაზისი“

³³ პოლ შრადერი. *ტრანსცენდენტური სტილი კინოში: ოპუ, ბრესონი, დრეიერი*. თარგმანი: ლაშა კალანდაძე, თბილისი: გამომცემლობა „ჯენარელო“, 2018. 34-35

³⁴ შრადერი, *ტრანსცენდენტური სტილი კინოში: ოპუ, ბრესონი, დრეიერი*, 36.

ხანგრძლივი, სტატიკური კადრით ვლინდება, რომელიც მაყურებელს გამოსახულების წინაშე ყოფნას აიძულებს. აქ კინემატოგრაფიული ხატი რელიგიურ ხატად ტრანსფორმირდება: „სტაზისი“ ტრანსცენდენტური³⁵ სტილის საბოლოო შედეგია; სამყაროს უმოძრაო, პასიური ხედვა, როდესაც მთა ისევ მთაა. ეს ეტაპი, შესაძლოა, გამოუთქმელს უპირისპირდება, მაგრამ მისი მეთოდები იმაზე „იდუმალი“ არაა, ვიდრე პირველი და მეორე ეტაპებისა. „შეუთავსებლობა“ და „სტაზისი“ მკაფიოდ განსხვავდება ერთმანეთისგან. ამ ორ პერიოდს შორისაა მოქცეული „შეუთავსებლობის“ კულმინაცია, გადამწყვეტი მომენტი, რომელიც ტრანსცენდენტის გამოხატვას აძლევს ბიძგს. თავად ტრანსცენდენტური სტილი არც გამოუთქმელია და არც ჯადოსნური: ყოველ შედეგს თავისი მიზეზი აქვს და მაყურებელი სტაზისს სრულიად ლოგიკურად გამოცდის.“³⁶

ამრიგად, შრადერისეული ხედვით, ტრანსცენდენტური სტილი არის ფსიქიკის გაუცხოება ნაცნობ სამყაროსთან, რათა მისი (სამყარო) ხელახალი აღმოჩენა მეტაფიზიკურ განზომილებაში მოხდეს. პირველი ორი ეტაპი, „ყოველდღიურობა“ და „შეუთავსებლობა“ მიზანმიმართულად ქმნის დისკომფორტის შეგრძნებას. ისინი დასცინიან და აღიზიანებენ მაყურებლის ემოციებს.³⁷ ესაა სუბიექტური განცდებისგან ერთგვარი დისტანცირება. ამ პროცესის შედეგად, მაყურებელმა უნდა გააცნობიეროს, რომ ცალკეული, ინდივიდუალური ემოციები თავისთავად უმნიშვნელოა. ისინი მხოლოდ ერთ დიდ, უნივერსალურ ფორმას, რომლის გამოვლინებაც „სტაზისია“ — ყველაფრის ერთ მთლიანობასა და სიმშვიდის მდგომარეობაში მომთავსებელი.

პოლ შრადერის ტრანსცენდენტური სტილის თეორიული კონცეფცია, რომელიც ფორმალურ შეკუმშვასა და მკაცრ ასკეტიზმს ეყრდნობა, გაიგება როგორც ტრანსფერი ყოველდღიური რუტინული ყოფიდან და შინაგანი შეუთავსებლობიდან „სტაზისის“ უნივერსალურ, მშვიდ მდგომარეობამდე. შრადერის თეორია მჭიდროდ კავშირდება „რადიოს ესთეტიკასთან“, რამდენადაც ორივე მეთოდოლოგია უარყოფს ზედაპირულ

³⁵ ქართულ თარგმანში გამოყენებულია ტერმინი *ტრანსცენდენტალური*. ნაშრომში ტერმინოლოგიური სიზუსტიდან გამომდინარე, გამოყენებული იქნება ტერმინი — *ტრანსცენდენტური*.

³⁶ შრადერი, *ტრანსცენდენტური სტილი კინოში: ოძუ, ბრესონი, დრეიერი*, 42.

³⁷ შრადერი, *ტრანსცენდენტური სტილი კინოში: ოძუ, ბრესონი, დრეიერი*, 43.

ნარატიულ დინებას და მიემართება იმ სიღრმეებისკენ, რომლებიც უხილავს და გამოუთქმელს ესწრაფვის. „რადიოს ესთეტიკისთვის“ დამახასიათებელი „ვიზუალური ვაკუუმი“ შეიძლება განიხილოს შრადერისეული „სტილისტური შეკავების“ ცნებასთან, როგორც მისი გამოვლინების რადიკალური მოდუსი, სადაც „აკუსტიკური სტაზისი“ მაყურებელს (როგორც მსმენელს) აიძულებს, გასცდეს ემპირიული რეალობის ავტომატიზებულ დაკვირვებას და გადავიდეს იმ მეტაფიზიკურ განზომილებაში, რომელშიც ინდივიდუალური ემოციები უნივერსალური ფორმის უტყვი სიმშვიდით ნაცვლდება და ერთ მთლიანობაში ქვავდება.

2.3. მეხსიერების აკუსტიკური არქეოლოგია: აპიჩატპონგ ვირასეტაკულის „მემორია“

აპიჩატპონგ ვირასეტაკულის მუშაობის კინემატოგრაფიული მეთოდი ეფუძნება ბგერის, როგორც ფიზიკური ფორმის პერწვას. მისი ფილმის, „მემორიას“ (*Memoria*, 2021) ცენტრალური აკუსტიკური პერსონაჟი, ყრუ, იდუმალი დარტყმა, არ არის მხოლოდ ერთი კონკრეტული ჩანაწერისგან მიღებული ბგერა; ის მრავალი ხმოვანი ბგერისგან მიღებული სინთეზია. ფილმის ხმის რეჟისორი, აკრიტჩალერმ კალაიანამიტრი, აღნიშნავს, რომ დარტყმის ბგერის მისაღებად ოცზე მეტი სხვადასხვა ვერსია შექმნა, სანამ ბგერა არ მიუახლოვდა თავად რეჟისორის მიერ აღწერილ ხმას³⁸. ამ აკუსტიკური გამოცდილების ფიზიკურ დონეზე გადმოსაცემად, ვირასეტაკული განგებ იყენებს 7.1 surround sound³⁹ სისტემას, რითაც ქმნის ერთგვარ აკუსტიკურ გარსს, რომელიც მაყურებელს ხმოვანი ველის ეპიცენტრში ათავსებს. ამგვარი ტექნოლოგიური საშუალებები უზრუნველყოფს, რომ ბგერა მაყურებლისთვის გახდეს ისეთივე აღქმადი, როგორიც ის მთავარი პერსონაჟისთვისაა.

³⁸ <https://filmmakermagazine.com/112910-interview-akritchalerm-kalayanamitr-richard-hocks-javier-umpierrez-sound-designer-memoria/>

³⁹ აუდიო-ფორმატი, რომელიც იყენებს შვიდ ხმის წყაროს და ერთ „საბჭუფერს“ 360 გრადუსიანი ხმის ლანდშაფტის შესაქმნელად.

ვირასეტაკული ხმას ხშირად იყენებს იმგვარად, თითქოს ის დამოუკიდებელი პერსონაჟია. უმეტესწილად, მის ფილმებში ხმა კადრს გარედან შემოდის: ფრინველების, მწერების, ფოთლების შრიალის ხმები იმდენად ხმამაღალია, რომ ფარავს პერსონაჟების ხმებს, რაც მაყურებელს აიძულებს, თავი არა მხოლოდ პერსონაჟების დამკვირვებლად, არამედ ფილმში აღწერილი გარემოს ნაწილად იგრძნონ. ვირასეტაკულის კინემატოგრაფიული ენა სცილდება ტრადიციული აუდიო-ვიზუალური თხრობის ფარგლებს და ხმას სომატურ სუბსტანციად აქცევს. მისი ნამუშევრები ეფუძნება დაბალი სიხშირის ბგერების ფიზიოლოგიურ ზემოქმედებას, რაც აღწერილია ვიკ ტანდისა და ტონი ლორენსის კვლევაში.⁴⁰ კვლევის ავტორები ამტკიცებენ, რომ 19 ჰერცის სიხშირის ბგერითი ტალღები იწვევს ადამიანის თვალის კაკლის რეზონანსს (ვიბრაცია), რაც პერიფერიულ მხედველობაში ილუზიურ ოპტიკურ ანომალიებსა და „ნაცრისფერი ფიგურების“ ხილვადობას განაპირობებს. ვირასეტაკულთან ეს ხერხი არა მხოლოდ ზეგავლენის, არამედ ცნობიერების ერთგვარი ტრანსფორმაციის საშუალებაა; მაყურებელი ვარდება იმგვარ მდგომარეობაში, რომელშიც ზღვარი რეალურსა და ილუზორულს შორის ბუნდოვანდება. ეს ფენომენი მჭიდრო კავშირს პოულობს ფილიპა ლავატის მიერ შემოთავაზებული, „ჰაპტიკური ხმის“ (*haptic sound*) კონცეფციასთან.⁴¹ ლავატი შენიშნავს, რომ ვირასეტაკულის ნამუშევრებში ხმა აღქმულია არა როგორც დისტანციური აკუსტიკური მოვლენა, არამედ ტაქტილური გამოცდილება. დაბალი სიხშირეები მოქმედებს მაყურებლის სხეულზე, როგორც ფიზიკური ვიბრაცია, რაც ააქტიურებს სუბიექტის „მატერიალიზებულ მეხსიერებას“ (*embodied memory*). ამ კონტექსტში, მეხსიერება აღარ არის მხოლოდ კოგნიტური პროცესი ან დასურათებული წარსული; ის ხდება სუბიექტის სხეულში დალექილი ტრავმებისა თუ გამოცდილებების გამოძახილი, რომელიც ხმოვანი სტიმულაციის შედეგად ამოდის ზედაპირზე. ტაილანდელი რეჟისორი ხმოვან ბგერებს იყენებს, როგორც ერთგვარ არქეოლოგიურ ინსტრუმენტს, რათა მაყურებლის იმ არაცნობიერ შრეებში შეაღწიოს, სადაც ვიზუალური, ლოგიკაზე აშენებული ნარატივი ვერ აღწევს. ხმა მასთან გარდაიქმნება შიონისეულ „აკუსმატურ“ ძალად, რომელიც წყაროს

⁴⁰ Vic Tandy and Tony R. Lawrence, "The Ghost in the Machine," *Journal of the Society for Psychical Research* 62, no. 851 (1998): 360-64.

⁴¹ Philippa Lovatt, "'Every drop of my blood sings our song. There can you hear it?': Haptic sound and embodied memory in the films of Apichatpong Weerasethakul," *The New Soundtrack* 3, no. 1 (2013): 1-13.

იდენტიფიკაციის გარეშე იწყებს სუბიექტზე ზემოქმედებას, რაც შფოთვის განცდას აძლიერებს. ამრიგად, დაბალი სიხშირეების ბგერების გამოყენება ვირასეტაკულთან, წარმოადგენს ერთგვარ მაკავშირებელს ფიზიკურ ზემოქმედებასა და სუბიექტური მეხსიერების რეკონსტრუქციას შორის.

ვირასეტაკულის „მემორიას“ პირველივე ეპიზოდი, ჯესიკას ბნელ ოთახში გამოღვიძება, „რადიოს ესთეტიკის“ გამოვლინებაა: აქ, ბნელ, სტატიკურ გამოსახულებაში შემოდის იდუმალი, ყრუ დარტყმის ხმა, რომელიც მხოლოდ მთავარ გმირს ესმის. თავდაპირველად, ეს ხმა ჯესიკას ცნობიერებაში განუხორციელებელი, არამატერიალიზებული სახით არსებობს, რაც მის სუბიექტურ გამოცდილებაზე მიუთითებს. მაყურებელი ხედავს სტატიკურ, ბნელ კადრს, ერთგვარ „ვიზუალურ ვაკუუმს“ რომელშიც იჭრება უცნობი ხმა და ფილმის მთელ დრამატურგიულ მიმდინარეობას და ფორმას განსაზღვრავს. ამ ეპიზოდში, კამერა არ უჩვენებს ხმის წყაროს, აფიქსირებს მხოლოდ ჯესიკას დაბნეულ სახეს და გარემოს, რომელშიც ის იღვიძებს. გარემო ბუნდოვანია. ჯესიკას შემდეგი მოქმედებები იდუმალი ხმის გაგონებისგანაა გამოწვეული. შედეგად, მაყურებელი გარდა დაკვირვებისა, მსმენელად (ჯესიკასთან ერთად) გვევლინება — რა ხმა იყო? კიდევ გაიგებს ჯესიკა ამ ხმას? ჯესიკას გაღვიძების ეპიზოდი უჩვენებს თუ როგორ ხდება ხმა ეგზისტენციალური გამორკვევის საშუალება. მისი გაღვიძება, არაა მხოლოდ ძილიდან ღვიძილში გადასვლა, ესაა გამოღვიძება, რომელიც ახალი აღქმის ფორმას უდებს საფუძველს, როცა ხმა თავად ხდება უმთავრესი ეგზისტენციალური ელემენტი. მაყურებლის წინაშეა წმინდა აკუსტიკური გამოცდილება, რომელიც აიძულებს წარმოისახოს არა თვალის, არამედ ყურის გავლით — სმენით. ამგვარად, „რადიოს ესთეტიკის“ კონცეფციის გამოვლენა ვირასეტაკულთან პირველივე ეპიზოდში ხდება, თუმცა, არა სრულად და დასრულებული ფორმით.

განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია ხმის მატერიალიზების პირველი ცდა, როდესაც ჯესიკა ხმის ინჟინერს სიტყვიერად აღუწერს საკუთარ გამოცდილებას და მის რეკონსტრუქციას, მატერიალიზაციას სთხოვს: „ის გავს ბეტონის ბურთს, რომელიც ლითონის ზედაპირზე ეცემა“. ამ ეპიზოდში, მაყურებელი სუბიექტური გამოცდილების ობიექტურ გამოცდილებაში გადმოსვლის მცდელობის მოწმეა, სადაც

შინაგანი ხმა ფიზიკურ ტალღად უნდა გარდაიქმნას, თუმცა იდუმალი ხმის ამგვარი მატერიალიზაცია, წარმატებით განხორციელების შემთხვევაში, ჯესიკას ეგზისტენციალური კვლევის ნაადრევი ფინალი გახდებოდა და ხმის ტექნიკური რეპროდუქცია მას ჩვეულებრივ მოვლენად აქცევდა, რითაც გამოეცლებოდა ის მეტაფიზიკური გარსი, რომელიც პერსონაჟს „უცხოს“, მიღმიერის ძიებისკენ უბიძგებს. ამავდროულად, აქ ხაზია გასმული აღქმასა და მისი მეშვეობით შექმნილ ხელოვნურ ასლს შორის. მიუხედავად იმისა, რომ რეკონსტრუირებული ხმა მსგავსია ჯესიკას მიერ გაგონილი (შესაძლოა ითქვას, განცდილიც) ხმისა, მთავარი გმირისთვის ის რჩება „გარეგან“ ბგერად, რომელსაც მოკლებული აქვს ის ონტოლოგიური საზღვრისმილმა სიღრმე, რომელიც ჯესიკას შინაგან აფორიაქებას და დაბნეულობას იწვევს. ამგვარად, იდუმალი ხმის ვერ-მატერიალიზება ხდება მამოძრავებელი ძალა მთავარი გმირისთვის, ის იაზრებს, რომ ხმისთვის ტექნოლოგიური დახმარებით ხორცშესხმა შეუძლებელია და მისი საწყისის გამოკვლევა არა ლაბორატორიაში, არამედ „შიგნიდან“ უნდა დაიწყოს. აქედან მოყოლებული, ჯესიკას „ძიების“ პროცესი აკუსტიკურ განზომილებაში გადაინაცვლებს და პერსონაჟს საკუთარი იდენტობის და რეალობის გადააზრებისკენ უბიძგებს. ამასთანავე, ამ ეპიზოდში ვირასეტაკული მიაწინებს, რომ ხმა არის მეხსიერების ერთგვარი ფორმა: რომ მოგონება შეიძლება იყოს არა მხოლოდ ვიზუალური, არამედ ხმოვანი.

ჯესიკას მიერ იდუმალი ხმის ძიების შინაგანი პროცესი აისახება ფილმის ფორმალურ სტრუქტურაშიც. ვიზუალური ნარატივის ჰეგემონიის დეცენტრალიზაცია ხორციელდება „სტილისტური შეკავების“ უკიდურესი ფორმით. სტატიკური და ხანგრძლივი კადრები მაყურებელს აიძულებს სმენით აღქმაზე გადაერთოს. როდესაც გამოსახულებას მაყურებელი „სტაზისის“ ფაზაში გადაყავს, ბგერა ხდება დომინანტური, დინამიკური ელემენტი რომელსაც მაყურებელი განცდის მეტაფიზიკურ შრეებამდე ჩაჰყავს. ამ დროს კადრი კარგავს ტრადიციულ ნარატიულ ფუნქციას — იგი აღარაა ამბის რეპრეზენტატორი, არამედ უბრალოდ „მყოფი“ როგორც მოცემულობა. ხმა ეგზისტენციალური მნიშვნელობით იტვირთება და აუდიტორიას აიძულებს გასცდეს ყოფიერებაზე ავტომატიზებული დაკვირვების ჩარჩოს. ვირასეტაკული კადრებს აყოვნებს მანამ, სანამ თვალი არ დაიღლება გამოსახულების „გაშიფვრით“ და გონება არ დაიწყებს აკუსტიკური ველის „სკანირებას“. ფილმში

მოწოდებული გარემოს მონოტონური ხმები მედიტაციურ გამოცდილებას ააქტიურებს, ამზადებს რა მაყურებელს მეტაფიზიკური განზომილებისკენ, რაც ჯესიკას სულიერ მდგომარეობასთან დაახლოების განმსაზღვრელია.

ვიზუალური რეპრეზენტაციის ამგვარი შეკავება გზას უხსნის ნაშრომში დეფინიცირებული „რადიოს ესთეტიკის“ სხვადასხვა ფორმებში გამოვლენას. ვირასეტაკულის „მემორიაში“ ის ვლინდება მეტაფიზიკურზე წვდომის უმთავრეს შესაძლებლობად. ეს ფორმა გულისხმობს იმგვარი მიღმიერი გამოცდილების გადმოცემას, რომელიც მხოლოდ გონებაში არსებობს და რთული ბუნების გამო, შეუძლებელია ვიზუალურად რეპრეზენტირდეს. სწორედ ამიტომ შემოდის „რადიოს ესთეტიკის“ მიშელ შიონისეული ცნებით დატვირთვის აუცილებლობა: „აკუსმატური“ ხმის ფენომენი — ყრუ, იდუმალი დარტყმის ხმა, რომლის წყაროც კადრში არ ჩანს. თავად მთავარი გმირისთვის ეს ხმა შიონისეული „აკუსმეტრია“; უხილავი, მიღმიერი, რომელიც ფიზიკური რეალობისგან განცალკევდება და მხოლოდ შინაგან, მენტალურ ტერიტორიაზე არსებობს. თუმცა, მნიშვნელოვანია ის გარემოება, რომ ეს იდუმალი ხმა, პერსონაჟის სუბიექტური განცდა, მაყურებლისთვისაც გასაგონია. ამგვარი აკუსტიკური გადაწყვეტა მაყურებელს პერსონაჟის დისტანციური დამკვირვებლიდან მის უშუალო თანამგზავრად აქცევს: აუდიტორია აღარ იმყოფება პასიურ მდგომარეობაში, ის პირდაპირ ერთვება ჯესიკას შინაგან მოგზაურობაში, რომელიც ფიზიკური რეალობის ლიმიტებიდან მეტაფიზიკური და სულიერი შემეცნებისკენ მიემართება. ვინაიდან ბგერას არ გააჩნია ვიზუალური ანალოგი, მაყურებელი პერსონაჟის მსგავსად, საკუთარი შინაგანი სამყაროსკენ მიემართება და წარმოსახვაში იწყებს ბგერის ვიზუალურ ხატად კონსტრუირებას. ამ კონტექსტში, „რადიოს ესთეტიკის“ მეთოდოლოგია გადამწყვეტია, რამდენადაც ეკრანსა და მაყურებელს შორის ზღვარი იშლება და ტრანსცენდენტურზე წვდომის ამგვარი აქტი მხოლოდ ხმოვანი იმპულსებით ხდება შესაძლებელი. ასე რომ, ძიება ხდება კოლექტიური, მაყურებელი არა სხვისი გამოცდილების შემყურე, არამედ საკუთრივ სულიერი გარდაქმნის განმცდელია.

ფილმის კულმინაციურ, ფინალურ ეპიზოდში, ჯესიკასა და ასაკოვანი ერნანის შეხვედრა აუდიო-ვიზუალური ნარატივის რადიკალურ, განცალკევებულ ფორმას

წარმოადგენს. ერნანთან ფიზიკური კონტაქტის შემდეგ, „მემორიას“ ხმოვანი დიზაინი იცვლება. ხმა აღარაა გარემომცველი ბუნების რეალისტური აღმწერი, არამედ ერთგვარი „აკუსტიკური არქეოლოგია“ — ლანდშაფტში ჩამარხული ისტორიული მოვლენების ხმოვანი რეკონსტრუქცია. ამ ეპიზოდში კადრი აღწევს ვიზუალურ „სტაზის“ — გამოსახულება ქვაკვდება, რაც მაყურებლის ყურადღებას ათავისუფლებს ვიზუალური დინამიკისგან და სტატიკურობის ფონზე, აკუსტიკური განზომილება მაქსიმალურ ინტენსივობას აღწევს: ერნანთან ფიზიკური შეხების მომენტში, ჯესიკა (და მაყურებელი) ხდება კოლექტიური მეხსიერების ხმოვანი ნაკადის მიმღები. აკუსტიკური გზით ეპიზოდში იჭრება ისტორიული ტრავმებისა და მეხსიერების სინთეზი — მაყურებელს ესმის აფეთქების, ადამიანთა ბუნდოვანი შემახილების, ჩხუბის და ძარცვის, ქარის ქროლვის და სხვა მიწიერი ხმები. ამ ეპიზოდში, ტრავმული ისტორია ხმის მეშვეობით მატერიალიზდება. ერნანი ჯესიკასთან დიალოგში საკუთარ თავს ადარებს „მყარ დისკს, რომელიც უწყვეტ რეჟიმში იწერს და ინახავს ყველაფერს, რაც მის გარშემო ოდესმე მომხდარა; ხოლო ჯესიკას ადარებს „ანტენას“, რომელიც უკავშირდება ერნანის „შინაგან არქივს“ და ხდება ერთგვარი მედიუმი, რომელიც შინაგანი მეხსიერების ექსპორტს ახორციელებს.

ერნანთან შეხების მომენტიდან, იდუმალი ხმის დეკონსტრუქცია და მისი წარმომავლობის გაშიფვრა ხდება. ფილმის მიმდინარეობისას, ეს ხმა არსებობდა, როგორც მიშელ შიონისეული უხილავი, მრავლისმომცველი, და მეტაფიზიკური ძალის მქონე ბგერა. თუმცა, ფინალურ ეპიზოდში, როდესაც მაყურებელი ხომალდის აფრენის მომენტს ხედავს, ხდება ის, რასაც შიონი დე-აკუსმატიზაციას (de-acousmatization)⁴² უწოდებს: ხმა საბოლოოდ პოულობს საკუთრივ ვიზუალურ სხეულს. ხომალდის აფრენის მომენტში გამოცემული დარტყმის ხმა ბგერის დემისტიფიკაციას ახდენს, ის, რაც აქამდე მხოლოდ ჯესიკას სუბიექტურ სივრცეში არსებულ მეტაფიზიკურ სიგნალად აღიქმებოდა, რეალობაში მატერიალიზდება.

ჯესიკას და ერნანის შეხვედრის ეპიზოდში, აპიჩატპონგ ვირასეტაკული არ აწვდის მაყურებელს მზა ვიზუალურ ხატებს და წარსულის კოლექტიურ ტრავმებსა და

⁴² Chion, *Audio-Vision*, 5, 129-131.

ისტორიულ მეხსიერებას ხმის საშუალებით აჟღერებს, რითაც მაყურებლის წარმოსახვას სრულ თავისუფლებას ანიჭებს და ათავისუფლებს ვიზუალური დიქტატისგან. ინფორმაციის მიწოდების ეს სპეციფიკური ფორმა პირდაპირ კავშირშია „რადიოს ესთეტიკის“ „ტრანსცენდენტურ ფუნქციასთან“: ვიზუალური გამოსახულება (ცნობიერი) გზას უთმობს ხმას (არაცნობიერი), რათა მეხსიერებიდან მომავალი სიგნალები პიროვნულ და ამავდროულად, კოლექტიურ მთლიანობას შეუერთდეს.

შეჯამების სახით, შეიძლება ითქვას, რომ „მემორიაში“ აუდიო-ვიზუალური თხრობა აგებულია „რადიოს ესთეტიკის“ პრინციპზე: ბგერა ხდება მეტაფიზიკურ და ტრანსცენდენტურ შრეებზე წვდომის პირველადი ელემენტი. ამ ნამუშევრის კონტექსტში, „რადიოს ესთეტიკა“ სცილდება სმენითი აღქმის ჩარჩოს და გარდაიქმნება მაყურებელზე ფიზიკური ზემოქმედების ელემენტად. ვინაიდან ვიზუალური ხატი ბუნებით შემოსაზღვრულია, ვერ იტევს კოლექტიური ტრავმის ფიზიკურ მასშტაბს. შესაბამისად, „რადიოს ესთეტიკა“ ფილმში ერთადერთი საშუალებაა იმ „ჰაპტიკური მეხსიერების“ გასააქტიურებლად, რომელიც მაყურებლის სხეულებრივ ჩართულობას მოითხოვს. ჯესიკა — და მაყურებელი, როგორც იდუმალი ხმის თანაზიარი — ქმნიან ერთიან ფსიქიკურ ველს, სადაც ტრანსცენდენცია ბგერებით გამოწვეული სიხშირით მიიღწევა.

2.4. აკუსტიკური რიტუალი და მეტემფსიქოზი ლოის პატინიოს „სამსარაში“

ლოის პატინიოს „სამსარა“ (*Samsara*, 2023) კინემატოგრაფის ვიზუალური საზღვრების რღვევის ერთ-ერთი ყველაზე რადიკალური მცდელობაა. ფილმი ტოვებს ტრადიციული აუდიო-ვიზუალური თხრობის საზღვრებს და ერთგვარ სულიერ გამოცდილებად გარდაიქმნება. „სამსარა“ ორ გეოგრაფიულ არეალს აერთიანებს, ლაოსის ბუდისტურ ტაძრებს, სადაც ახალგაზრდა ბიჭი მომაკვდავ ქალს ხვდება და ზანზიბარის სანაპიროს, სადაც სიცოცხლე ახალი ფორმით გრძელდება. ამ ორ სამყაროს, ფილმის ცენტრალური, თხუთმეტწუთიანი ეპიზოდი აერთიანებს.

აქაც, „მემორიას“ მსგავსად, ბგერა არ არის გამოსახულების ხმოვანი დანამატი, ის წარმოადგენს ფილმში რეპრეზენტირებული რეალობის და მის მიღმა არსებულის აღქმის საფუძველს. ლოის პატინიო ნამუშევრის დასაწყისიდანვე იწყებს მუშაობას მაყურებელში მგრძნობელობის იმგვარ ტრანსფორმაციაზე, სადაც მზერა ნელ-ნელა კარგავს ჰეგემონიას და ადგილს უთმობს სმენას, როგორც ადამიანის სამყაროსთან კავშირის უფრო ინტიმურ და პირველად ფორმას. მაყურებლის მზერა, რომელიც ჩვეულებრივ ობიექტების ფორმების და დეტალების ფიქსაციაზეა ორიენტირებული, „სამსარაში“ კარგავს დომინანტურ სტატუსს და შინაგანი ჭკრეტის მდგომარეობაში გარდაიქმნება. ეს პროცესი, შესაძლოა გაგებულ იქნას, როგორც ერთგვარი „დაბინდვა“, რაც არა ხედვის დაქვეითებას, არამედ მის ტრანსფორმაციას გულისხმობს. პატინიოსთან ხმა არ მუშაობს, როგორც არაცნობიერის ექო ან წარსულის გამოძახილი; ის უფრო მეტად აწმყოში ყოფნის ინსტრუმენტია. თავდაპირველად, ფილმის პირველ ნაწილში, ხმას ენიჭება ერთგვარი „გადამყვანის“ ფუნქცია, რომელმაც მაყურებელი ფილმის კულმინაციური („რადიოს ესთეტიკის“ მხრივ) მომენტისთვის უნდა შეამზადოს. ეს მოსამზადებელი პერიოდი ემსახურება მაყურებლის ცნობიერების ერთგვარ დაწმენდას, ვიზუალური ქაოსისგან გათავისუფლებას, რაც კადრების სტატიკურობით, ყოველდღიურობის ესთეტიზაციითა და ხმოვანი ფაქტურის ტაქტილური სიმდაფრით მიიღწევა. ეს ეტაპი ერთგვარი მგრძნობელობითი ასკეზაა; ამგვარი მიდგომა მაყურებელს აიძულებს ყური მიუგდოს ყოველდღიურობის წვრილმან ხმებს, რომლებიც, ჩვეულებრივ, კინემატოგრაფში მეორეხარისხოვანია.

პატინიო უარს არ ამბობს დიალოგებზე, თუმცა მათ ნარატიული კუთხით არ ტვირთავს. მასთან ადამიანის მეტყველება კარგავს პირვანდელ ფუნქციას და ბუნებრივი, ატმოსფერული ხმის ორგანულ ნაწილად იქცევა; დიალოგი აღარ არის ინფორმაციის გადაცემის მთავარი გზა, არამედ ბგერითი ფაქტურის ერთ-ერთი შრე, რომელიც წყლის დინების, ფოთლების შრიალისა თუ მწერების მონოტონური ზუზუნის თანაზომიერად არსებობს. ხმოვანი იერარქიის ამგვარი ტრანსფორმაცია მაყურებელში ერთგვარ ჰიპნოზურ სტადიას იწვევს და სმენითი აღქმა აღარ ცდილობს ცალკეული ელემენტების გამოკვეთას ან მათთვის რაიმე განსაკუთრებული მნიშვნელობის მინიჭებას. ამგვარი აკუსტიკური „დემოკრატიზაცია“, როცა ადამიანის და გარემოს ხმები ერთიან ქსოვილად იკვრება, ხელს უწყობს დამკვირვებლის

ეგოცენტრული პოზიციის შესუსტებას. მონოტონური ხმოვანი ლანდშაფტი მაყურებელს ათავისუფლებს მოვლენათა რაციონალური ანალიზისგან და გადაყავს სენსორულ მდგომარეობაში. ეს ხმოვანი ერთგვაროვნება ხდება ის ინსტრუმენტი, რომლის მეშვეობითაც, პატინიო ამზადებს ნიადაგს ფილმის შემდგომი, უფრო ღრმა მეტაფიზიკური ტრანსფორმაციისთვის, სადაც სამყაროსთან კავშირი არა ვერბალური გაგებით, არამედ პირდაპირი აკუსტიკური თანაზიარობით მიიღწევა. ამ კონტექსტში, ბუნების ატმოსფერული ხმები აღარ ასრულებენ მხოლოდ ფონურ როლს. ისინი ქმნიან იმ ყოფით გარემოს, რომელშიც მაყურებლის ცნობიერება ნელ-ნელა მზადდება მომდევნო საფეხურისთვის. დიალოგების შემცირება თუ მათი ბუნების ხმებთან გათანაბრება, აძლიერებს იმ შეგრძნებას, რომელიც გადამწყვეტია „სამსარაში“ არსებული სულიერი მდგომარეობის გასაგებად. ამრიგად, ჰიპნოზური ეფექტი პატინიოსთან არა თვითმიზანი, არამედ მის ხელთ არსებული უმთავრესი ინსტრუმენტია იმ დისტანციის წასაშლელად, რომელიც ადამიანს მეტაფიზიკური სამყაროსგან აცალკევებს.

ისტორიული პერსპექტივიდან, ლოის პატინიო ანგრევს კინემატოგრაფის ოკულოცენტრულ ბუნებას — კულტურულად და ფილოსოფიურად ჩამოყალიბებულ იერარქიას, როდესაც მზერა სამყაროს შეცნობის უპირატესი ინსტრუმენტია. დასავლური კულტურა და, შესაბამისად, კინემატოგრაფიული ხელოვნებაც, დიდი ხნის განმავლობაში სწორედ მზერის დიქტატზე იყო აგებული. ლოის პატინიო „სამსარაში“ ამ პარადიგმას რადიკალურად ცვლის, ართმევს რა მაყურებელს მზერის არა მხოლოდ აღქმის საშუალებას, არამედ როგორც ძალაუფლების იარაღს. მზერა არსობრივად დისტანციური აქტია, თვალი ობიექტს დისტანციიდან აკვირდება, რაც დამკვირვებლის ობიექტისგან გამოცალკევებას ნიშნავს. ამის საპირისპიროდ, პატინიო მაყურებელს აიძულებს უარი თქვას ამ „უსაფრთხო“ დისტანციაზე და შიგნიდან, მთელი ძალით შეიგრძნოს ტრანსცენდენტური და მიღმიერი. „სამსარაში“ ეს პრინციპი კინემატოგრაფიულ ენაზე ითარგმნება: თანდათანობით მაყურებელი ეჩვევა, რომ ჭეშმარიტება არა ეკრანის სიბრტყეზე, მის ზედაპირზე, არამედ აკუსტიკურ სივრცეშია დაშიფრული. პატინიო ათავისუფლებს კინემატოგრაფს ვუაერისტული ბუნებისგან და მას რიტუალურ ხასიათს ანიჭებს. ამრიგად, ვიზუალური ჰეგემონიის

დეკონსტრუქცია პატინიოს „სამსარაში“ არის არა მხოლოდ ესთეტიკური, არამედ ფილოსოფიური აქტი.

ფილმის ცენტრალური, თხუთმეტწუთიანი მონაკვეთი წარმოადგენს არა მხოლოდ ნარატიულ წყვეტას, არამედ კინემატოგრაფიული ტრადიციის რადიკალურ ტრანსფორმაციას. როდესაც გამოსახულება ქრება და მაყურებელი იღებს ინსტრუქციას თვალების დახუჭვის შესახებ, პატინიო ახდენს „ბარდო თოდოლში“⁴³ აღწერილი ელემენტთა დაშლის პროცესის კინემატოგრაფიულ სიმულაციას. ტიბეტური ტრადიციით, სიკვდილის მომენტში სენსორული აპარატი თანმიმდევრულად კარგავს კავშირს რეალობასთან. მიწის ელემენტის წყალში დაშლისას მხედველობა ბუნდოვანდება, ხოლო ცეცხლის ელემენტის ჰაერში გადასვლისას ვიზუალური აღქმა ქრება.⁴⁴ „სამსარაში“ ეს პროცესი მაყურებლის სენსორული იზოლაციით მიმდინარეობს, როცა სინათლე გზას უთმობს აკუსტიკური ბგერების რიგს.⁴⁵ ამ მომენტში კინემატოგრაფი წყვეტს გარე ობიექტად ყოფნას და მაყურებლის ინტერნალურ სივრცეში გადაინაცვლებს, რაც მეტემფსიქოზის — სულთა გადასახლების უნიკალურ ესთეტიკურ ანალოგს აყალიბებს.

ფილმის ამ ეტაპზე, შემოდის „რადიოს ესთეტიკის“ ფენომენი, რამდენადაც ბგერა ხდება აღქმითი ველის კონსტრუირების პირველადი საშუალება. თუმცა, პატიონიო არ ტოვებს მაყურებელს სრულ სიბნელეში; ეკრანიდან წამოსული სინათლის ციმციმი, რომელიც დახუჭულ ქუთუთოებში აღწევს, მაყურებლის აღქმაში წარმოქმნის ფოსფენებს — ვიზუალურ მნათ წრეებს, რომლებიც თვალის კაკალზე დაწნევის შედეგად წარმოიქმნებიან. როდესაც მაყურებელს მიეთითება, რომ თვალები უნდა დახუჭოს, უქმდება მზერის ოკულოცენტრული ჰეგემონია და მაყურებელი ხმოვანი ბგერებით ორიენტირდება. „რადიოს ესთეტიკა“ სამსარაში მოქმედებს, როგორც ერთგვარი ფსიქიკური რუკა: ლაოსიდან ზანზიბარამდე გზა არა მატერიალურ მანძილზე, არამედ ხმოვან გარდასახვაზე გადის. მაყურებელი ადარ უყურებს ფილმს,

⁴³ ტიბეტური მიცვალებულთა წიგნი. ბუდისტური რელიგიის მიხედვით წარმოადგენს ადამიანთა გზას ფიზიკური გარდაცვალების შემდეგ.

⁴⁴ Karma Lingpa. *The Tibetan Book of the Dead*. Translator: Gyurme Dorje. London: Penguin Classics, 2006.

⁴⁵ ერთ-ერთ ეპიზოდში, ახალგაზრდა ბიჭი, ამიდი, ბერს უყვება, რომ მეცნიერებმა აღმოაჩინეს, რომ ადამიანს სიკვდილის შემდეგ რამდენიმე საათი ესმის.

არამედ თვალდახუჭული უსმენს, როგორც პერსონაჟთან ერთად გარდასახვაში მყოფი სუბიექტი. აქაც, მაყურებელი თავისუფლდება პასიური დამკვირვებლის როლისგან და ნაწარმოების თანაავტორი ხდება, რამდენადაც დახუჭულ ქუთუთოებზე, მოწოდებული აკუსტიკური იმპულსების და პერიოდული ნათების საფუძველზე, სამყაროს სრულიად სხვა, განსხვავებული და ინდივიდუალური სურათი იხატება.

ამგვარად, „სამსარაში“ „რადიოს ესთეტიკა“ არა მხოლოდ ტექნიკური ან ესთეტიკური არჩევანი, არამედ სამყაროზე წვდომის ონტოლოგიური ინსტრუმენტია. ის უზრუნველყოფს ერთი კულტურული და ფიზიოლოგიური მდგომარეობიდან მეორეში ტრანსფერს. ხმა ფუნქციონირებს როგორც ცოცხალი ქსოვილი, სიკვდილსა და რეინკარნაციას რომ აერთიანებს. სწორედ ეს აკუსტიკური ოდისეა მაყურებლის ფსიქიკური ველის ღრმა რესტრუქტურირების საფუძველი — თხუთმეტი წუთიანი ვიზუალური იზოლაცია არა მხოლოდ ესთეტიკური პაუზა, არამედ ცნობიერების ტრანსფორმირების აქტია, რამდენადაც, როცა იბინდება ადამიანის მზერა, რომელიც რეალობის კონტროლსა და ფილტრაციაზეა პასუხისმგებელი, ფსიქიკა კარგავს ყველაზე მთავარ დამცავ მექანიზმს. ამ დროს იწყება გადასვლა მზერის (ცნობიერი) რაციონალური აღქმიდან სმენის (არაცნობიერი) რეგისტრში, სადაც ხმოვანი ბგერები და სინათლის იმპულსები შინაგან ემოციურ და არქექტიპულ რეაქციებს იწვევს. ფსიქოლოგიური პერსპექტივით, ეს მდგომარეობა ახლოსაა მედიტაციურ ტრანსთან⁴⁶, როცა ძველი, ონტოლოგიური იდენტობა იშლება და სივრცე ეთმობა ახალ გრძნობად გამოცდილებებს. ამ თხუთმეტი წუთის განმავლობაში, მაყურებლის არაცნობიერი აქტიურდება და მოწოდებული აკუსტიკური სტიმულების დახმარებით საკუთარი შინაარსი იგება. გონება ვეღარ ეყრდნობა მზა ვიზუალურ მასალას, რაც აიძულებს მას თვითონ „შექმნას“ და „აქტიური წარმოსახვის“ პროცესში ჩაერთოს. ესაა ერთგვარი ფსიქიკური რეგრესია (პოზიტიური გაგებით), დაბრუნება იმ პირველად მდგომარეობასთან (დედის მუცელი), სადაც სამყარო აღიქმება არა ვიზუალური ფორმებით და ობიექტებით, არამედ ხმოვანი იმპულსებით, ვიბრაციებითა და მათი ინტენსივობით. „რადიოს ესთეტიკით“ შექმნილი ეს ეპიზოდი, მოქმედებს როგორც ერთგვარი არაცნობიერი ოდისეა — ის უვლის გვერდს კრიტიკულ, ცნობიერ

⁴⁶ მედიტაციის დროს, თვალებს ხუჭავენ და სამყაროსთან კავშირი სმენით გრძელდება.

აზროვნებას და ზემოქმედებს მაყურებლის ემოციურ ლანდშაფტზე. რეგრესული ექსპოზიცია მაყურებლის ფსიქიკას წმენდს ზედმეტი „ნარჩენებისგან“ და შედეგად, როცა მაყურებელი თვალს ახელს, მზერა აღარ არის უწინდელის მსგავსი — დაღლილი და ავტომატიზებული.

ამასთან, „რადიოს ესთეტიკა“ ამ თხუთმეტწუთიანი მონაკვეთის განმავლობაში იუნგისეული „ტრანსცენდენტური ფუნქციის“ მნიშვნელობითაც იტვირთება. ესაა ფსიქიკური პროცესი, რომელიც ცნობიერსა და არაცნობიერს შორის არსებული დაძაბულობის ზღვარზე წარმოიქმნება. როდესაც მაყურებელი კარგავს საკუთრივ მთავარ ორიენტირს, მზერას, ვიზუალური „დაბინდვა“ ქმნის ფსიქიკურ ვაკუუმს, სადაც ეგო ვეღარ ეყრდნობა სამყაროს მატერიალურ ფორმებს, რაც აიძულებს ფსიქიკას მიმართოს „აქტიური წარმოსახვის“ მეთოდს, რომელიც, იუნგის მიხედვით, „ტრანსცენდენტური ფუნქციის“ გააქტიურების უმნიშვნელოვანესი პირობაა. ამ თხუთმეტი წუთის განმავლობაში, აკუსტიკური ნარატივი და სინათლის იმპულსები მოქმედებენ, როგორც ერთგვარი კატალიზატორები მაყურებლის არაცნობიერი შრეების გასააქტიურებლად. იუნგთან „ტრანსცენდენტური ფუნქციის“ მიზანი არა ცნობიერსა თუ არაცნობიერზე უპირატესობის მინიჭება, არამედ მათი სინთეზია, მესამე მდგომარეობა, რომელიც ორივე მათგანის ელემენტებს შეიცავს. „სამსარაში“ ეს მესამე მდგომარეობა ის ტრანსფორმირებული აღქმაა, რომლითაც მაყურებელი ზანზიბარის ეპიზოდში „გამოიღვიძებს“.

მზერის დაბრუნება არა მხოლოდ მეორე ნაწილის დასაწყისი, არამედ ფსიქიკურად და სენსორულად გარდაქმნილი სუბიექტის რეინკარნაციაა. თხუთმეტწუთიანი „განწმენდის“ შემდეგ, როდესაც მაყურებელი კვლავ ახელს თვალს, ეკრანზე რეპრეზენტირებული სამყარო სხვანაირად აღიქმება. აქ, ვიზუალური „შიმშილის“ შემდეგ სინათლე პირველადი ენერგიის სახით ბრუნდება. ფსიქოლოგიური თვალსაზრისით, ეს ეპიზოდი ახდენს მაყურებლის ახალშობილის მდგომარეობაში სიმულირებულ დაბრუნებას, სადაც მზერა გათავისუფლებულია წინასწარგანსაზღვრული კულტურული და სემიოლოგიური ფილტრებისგან. სუბიექტი ხელახლა გადის სამყაროსთან პირველადი იდენტიფიკაციის ეტაპს (ცხადია, სიმულაციურს). „ვიზუალური ვაკუუმის“ შემდეგ მაყურებელი

რეპრეზენტირებულ სამყაროს აღიქვამს არა როგორც ნარატივის გაგრძელებას, არამედ ქაოტური წესრიგიდან გადმოღვრილ სინათლეს, რაც მას საკუთარ საწყისებთან, „ნულოვან წერტილთან“ აბრუნებს.

მნიშვნელოვანია, რომ ვიზუალური გამოსახულების აღდგენის შემდეგაც, „რადიოს ესთეტიკა“ კვლავ ფუნქციონირებს: ზანზიბარის ეპიზოდში, ხმა კვლავ ინარჩუნებს თავის უპირატესობებს. ატმოსფერული ხმები — ტალღების რიტმული ხმა, ქალების სიმღერა, ფოთლების შრიალი თუ ქარის ქროლვა, ცენტრალური ეპიზოდის შემდეგ, სხვაგვარად აღიქმება, რამდენადაც მაყურებელი სხვა განზომილებაში აღიქვამს მას; ეს „რეინკარნირებული“ აღქმა, სამყაროს ხედავს არა როგორც ობიექტების ერთობლიობას, არამედ როგორც ცოცხალ, ინტენსიურ ვიბრაციულ მთლიანობას. ზანზიბარის ნაწილში მზერა კვლავ იბრუნებს ფუნქციას, თუმცა არა როგორც პასიური მიმღები.

საბოლოოდ, სმენითი გამოცდილება ლოის პატინიოს „სამსარაში“ მხოლოდ თუ ადასტურებს, რომ კინემატოგრაფი, როგორც მედიუმი ფლობს უნიკალურ პოტენციალს, გასცდეს ტრივიალურ სანახაობრიობას და იქცეს აღქმითი აპარატის ტრანსფორმაციის ინსტრუმენტად. მზერისა და სმენის ფუნქციების ეს რადიკალური გადათამაშება მხოლოდ თუ ადასტურებს, რომ კინოხელოვნების ნამდვილი ძალა არა მხოლოდ რეალობის რეპროდუცირებაში, არამედ იმ ფარული შრეების გააქტიურებაშია, რომლებიც ყოველდღიური, ავტომატიზებული ხედვის მიღმა რჩება და პასიურ მდგომარეობაში არსებობს.

III თავი. ხმოვანი ლანდშაფტი და ტრავმის აკუსტიკური რეპრეზენტაცია

3.1. თეორიული ჩარჩო: „რადიოს ესთეტიკა“, ტრავმა და „აკუსტიკური ახლო ხედი“

ჰოლოკოსტის ტრავმული გამოცდილების კინემატოგრაფიული გადააზრებისას მუდმივად წარმოიშობა ეთიკური დილემა: როგორ ფორმალიზდეს ის, რაც თავის არსში ყოველგვარ ფორმას, მეტაფორულობას თუ სიმბოლიზაციას აღემატება? ტრავმა არ არის მხოლოდ წარსულში გაქცევებული მოვლენა, არამედ აწმყოში მუდმივად დაბრუნებადი, დაუძლეველი გამოცდილება. ქეითი ქარუთი ტრავმას ამვარად განმარტავს: „ყველაზე ზოგადი დეფინიციით, ტრავმა აღწერს მოულოდნელი ან კატასტროფული მოვლენების შედეგად მიღებულ იმგვარ დამთრგუნველ გამოცდილებას, რომლის საპასუხო რეაქციაც ვლინდება ჰალუცინაციებისა და სხვა ინტრუზიული ფენომენების ხშირად დაგვიანებულ, არაკონტროლირებად და განმეორებად გამოჩენაში“.⁴⁷ ამ კონტექსტში, ტრავმა არა ერთჯერადად განცდილი, არამედ მუდამ განმეორებადი ისტორიული, მეხსიერების ფენომენია, რომელიც პერიოდულად გადააზრებასა და რეპრეზენტაციას საჭიროებს.

თუკი ტრავმა არის მოვლენა, რომელმაც პირდაპირი გაცნობიერების მომენტში სუბიექტის მიერ მისი გააზრების პროცესს გაუსწრო, მაშინ კინემატოგრაფი, შეძლებისდაგვარად, მოიხაზება როგორც სივრცე, სადაც დაგვიანებული გამოცდილება მატერიალიზდება. ჰოლოკოსტის მსგავსი კატასტროფების რეპრეზენტაციისას, კინემატოგრაფმა უარი უნდა თქვას ტრადიციული ნარატიული ილუსტრაციის ლოგიკაზე; უნდა გამოიყენოს იმგვარი ესთეტიკა, რომელიც არა ფაქტების მშრალ ილუსტრაციაზე, არამედ იმ ფსიქიკური ვაკუუმის შევსებაზე უნდა ორიენტირდეს, რომელსაც ტრავმადია ადამიანის ცნობიერებაში ტოვებს. კინემატოგრაფიული ნამუშევარი, ტრავმისგან დისტანცირებული დროსა და სივრცეში, ხდება ერთგვარი „მოწმე“ იმისა, რისი დანახვაც და შეგრძნებაც უშუალოდ ტრავმის მომენტში ვერ მოხდა სუბიექტის მიერ. შესაბამისად, ტრავმული

⁴⁷ Cathy Caruth, *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996), 11.

გამოცდილების ფორმალიზება უნდა ემსახურებოდეს არა ტრავმული იარების შეხორცებას ან მის დასრულებას — რაც შეუძლებელია — არამედ მისთვის იმგვარი კინემატოგრაფიული ენის გამოძებნას, რომელიც პასუხობს ტრავმის ონტოლოგიურ გამოუთქმელობას და მას სენსორული ფუნქციით ტვირთავს. ესაა მცდელობა, სადაც წარსული აჩრდილები არა მხოლოდ ჩანს, არამედ იგრძნობა და მაყურებელს იმ ტრავმული გამოცდილების თანაზიარს ხდის, რომელიც საკუთარ თავზე არ გამოუცდია, თუმცა კინემატოგრაფის წყალობით მისი მოწმე ხდება.

ტრავმის ამგვარი გაგება, კავშირს პოულობს კინოს სენსორულ ბუნებასთან. თომას ელზასერი და მალტე ჰაგენერი მიუთითებენ, რომ ტრავმის თეორია კინემატოგრაფში მნიშვნელოვნად უკავშირდება გრძნობათა მეშვეობით გააზრებას, განცდას, როცა მაყურებელი აღარ არის მხოლოდ დისტანცირებული დამკვირვებელი, არამედ მოვლენის სხეულით თანამონაწილე.⁴⁸ მათი მსჯელობით, კინემატოგრაფიული გამოცდილება არა მხოლოდ თვალის, არამედ სხეულის გავლით აღიქმება. შესაბამისად, მაყურებლის პირდაპირი ჩართულობა ხდება არა მხოლოდ კოგნიტურ, არამედ ვისცერულ დონეზე, რაც ტრავმის გადააზრების საშუალებას უფრო რეალურს ხდის; ესაა შინაგანი ორგანოების დონეზე განცდილი, რომელიც ტრავმულ გამოცდილებასთან ზიარებას უფრო ინტენსიურს, შეხებადს ხდის. ამგვარი სხეულებრივი ჩართულობა განსაკუთრებით მნიშვნელოვანს ჰოლოკოსტთან მიმართებაში, რამდენადაც ვერბალური ენა და ვიზუალური ხატები უძლურდებიან და, შესაბამისად, კინემატოგრაფი ვლინდება არა როგორც ინფორმაციის გადამტანი, არამედ გრძნობადი გამოცდილებების კატალიზატორი.

ჰოლოკოსტის კინემატოგრაფიული რეპრეზენტაციისას ეთიკური ზღვარი ხშირად ხილვადობისა და უხილავის მიჯნაზეა. როდესაც საქმე ეხება ამ მასშტაბის კატასტროფას, მუდამ არსებობს საშიშროება, რომ ვიზუალურმა ხატმა დაკარგოს ავთენტურობა; ჭარბი ხილვადობა შეიძლება გახდეს ტრაგედიის გაბანალურების, ესთეტიზაციის ან ექსპლუატაციის მიზეზი. შესაბამისად, ხმოვან რეპრეზენტაციას გადამწყვეტი როლი ენიჭება. ხმა არ ექვემდებარება მზერის დისტანცირებულ

⁴⁸ Thomas Elsaesser and Malte Hagener, *Film Theory: An Introduction through the Senses* [New York: Routledge, 2010], 108-112.

კონტროლს; მას შეუძლია პირდაპირ მაყურებლის სხეულში შეჭრა და იმგვარი ინფორმაციის დაშიფვრა, რომლის ეკრანზე გამოსახვაც შეუძლებელი და დაუშვებელია. ხმოვანი ლანდშაფტი (*soundscape*), ამ კონტექსტში, ის ინსტრუმენტი, რომელიც აწმყოს წარსულის აჩრდილებთან აკავშირებს.

აკუსტიკური თხრობის კონტექსტში, ტრავმული გამოცდილების რეპრეზენტაციისას, ცენტრალურ ადგილს კვლავაც მიშელ შიონის თეორიული კონცეფციები იკავებს. თუკი ნაშრომის წინა თავში შიონისეული „აკუსმეტრის“ ცნება დაიტვირთა, როგორც ტრანსცენდენტური, ერთგვარად „ღვთაებრივი“ ავტორიტეტის მატარებელი სუბიექტი, ჰოლოკოსტის ტრავმული გამოცდილების ხმოვანი რეპროდუქციისას, ის მკვეთრად გამოხატული „დემონური“ ძალაუფლების კონტექსტში რეალიზდება. ჰოლოკოსტის ტრავმების აკუსტიკური რეპრეზენტაციისას, კადრსმილმა არსებული ყვირილი, ინდუსტრიული ხმაური, თუ გაზის კამერებიდან მომავალი ხმოვანი ნაკადები, აღარ ფუნქციონირებს როგორც ნარატიული ინფორმაცია, არამედ როგორც ერთგვარი აკუსტიკური აგრესია; ხმა, რომელიც ესმის მაყურებელს, თუმცა ვიზუალური წყაროს იდენტიფიკაცია არ ხდება, რაც კიდევ უფრო მეტად აძლიერებს, შფოთის, შიშისა და გაურკვევლობის განცდას. სწორედ ხმის წყაროს ვიზუალური იდენტიფიკაციის შეუძლებლობა, მისი „აკუსტმატური“ ბუნება აქცევს მას დაუძლეველ ძალად, როცა თვალი ვეღარ ახერხებს საფრთხის შემჩნევას და მის შემოსაზღვრას. ამგვარად, ხმა აღარ არის მოვლენის შინაარსი, ის თავად ხდება მოვლენა — აგრესიული და აწმყოში განცდადი.

წინამდებარე თავში გაანალიზებული ნამუშევრების თეორიული სტრუქტურის გასამყარებლად, გადამწყვეტია ბელა ბალაშის „აკუსტიკური ახლო ხედის“ (*the sound close-up*) კონცეფციის შემოტანა. ბალაშის მიხედვით, ხმოვანი კინემატოგრაფის სპეციფიკა არა მხოლოდ ვერბალური ინფორმაციის გადმოცემაში, არამედ ხმოვანი მიკრო-სამყაროს აღმოჩენაში მდგომარეობს. უნგრელი თეორეტიკოსი მიუთითებს, რომ იზოლირებულ მიკრო-ხმებს ისეთივე ფსიქოლოგიური სიღრმისა და დრამატული ინტენსივობის გადმოცემა შეუძლიათ, როგორც პერსონაჟის ვიზუალურ

ახლო ხედს.⁴⁹ ტრავმული რეპრეზენტაციის კონტექსტში, ამგვარი აკუსტიკური იზოლაცია და „აკუსტიკური ახლო ხედი“ აიძულებს მაყურებელს, სხეულებრივ დონეზე განიცადოს პერსონაჟის შინაგანი, უმეტესწილად დეზორიენტირებული მდგომარეობა. როდესაც ვიზუალური ხატი უძლურია ტრავმის მასშტაბის წინაშე, სწორედ „აკუსტიკური ახლო ხედია“ ინსტრუმენტი, რომელიც „ახლოებს“ გამოუთქმელს. დისტანციიდან კადრში შემოსული მიკრო-ხმები არ ფუნქციონირებს როგორც ფონი, არამედ როგორც სუბიექტური ნარატიული ელემენტი. ამასთანავე, ის არა მხოლოდ ტექნიკური ხერხი, არამედ ტრავმულ გამოცდილებასთან მიახლოების ეთიკური გზაა.

„რადიოს ესთეტიკის“ ცნება კი, რომელიც გამოსახულებისა და ხმის მიმართების იერარქიას არღვევს, მაყურებელს ერთგვარი „აკუსტიკური მოწმის“ პოზიციაში აყენებს. იგი იძულებული ხდება საკუთარ წარმოსახვაში დაასრულოს ის საშინელება, რომელიც ეკრანზე განზრახ არ ილუსტრირდება, რაც ხმოვან ნარატივს ეგზისტენციალურ სიმბიმეს სძენს. „რადიოს ესთეტიკა“ მომდევნო ნამუშევრების განხილვისას უნდა გაგებულ იქნას როგორც არა მხოლოდ ცნება, რომელიც ხმის გამოსახულებაზე დომინაციის აღმნიშვნელია, არამედ გააზრებული ეთიკური არჩევანი; როდესაც ვიზუალური გამოსახულება საზღვრებში იკეტება, ტრავმული გამოცდილების გააზრება აკუსტიკური თხრობის მეთოდს ეყრდნობა. ამგვარად, „რადიოს ესთეტიკა“ ბელა ბალაშისეული „აკუსტიკური ახლო ხედის“ ფუნქციითაც იტვირთება და ეგზისტენციალური ნგრევის ერთადერთი რეპრეზენტატორია.

ტრანსცენდენტურზე წვდომისგან განსხვავებით — როცა „რადიოს ესთეტიკა“ უფრო მეტად ესთეტიკური მახასიათებლებით დაიტვირთა — ტრავმულ განზომილებაში უფრო მეტად ეთიკური ფუნქციით ივსება, რამდენადაც ფილმის ავტორებს აძლევს შესაძლებლობას უარი თქვან ბანალობებზე — ტოტალური ტრაგედიის ტრივიალური მეთოდებით გამოსახვაზე და გამოიყენონ მეთოდი, რომელიც უფრო ბასრი და აგრესიულია. ამ შემთხვევაშიც, ხმა არა მხოლოდ ინფორმაციის მატარებელი, არამედ ტრავმული გამოცდილების სხეულზე ტრანსფორმატორია. ამ მეთოდით, კვლავაც

⁴⁹ Béla Balázs, *Early Film Theory: Visible Man and The Spirit of Film*, ed. Erica Carter, trans. Rodney Livingstone (New York: Berghahn Books, 2010), 194.

იმლება დისტანცია მაყურებელსა და ეკრანს შორის, თუმცა, ტრავმული განზომილების კონტექსტში, ის უფრო მეტად შინაგანი ზემოქმედების წყაროა.

3.2. საულის ვაჟი: ვიზუალური კლასტროფობია და აკუსტიკური ნარატივი

ლასლო ნემეშის „საულის ვაჟი“ (*Son of Saul*, 2015) პირველივე კადრიდან მანიფესტირდება ავტორის რადიკალური არჩევანი — უარი თქვას ტრადიციულ კინემატოგრაფიულ ხილვადობაზე. სურათი იწყება დიფუზიური, ბუნდოვანი (out of focus) გამოსახულებით, სადაც ადამიანთა გამოსახულებები ლაქებად აღიქმება. ამგვარი ვიზუალური გადაწყვეტა ერთგვარი აკუსტიკური პრელუდიაა: ამ სივრცეში თვალი დომინანტურ როლს კარგავს და ნარატივის მამოძრავებელი ძალა ხმა ხდება. ვიზუალური ბუნდოვანება „საულის ვაჟში“ ეთიკური პოზიცია; აცდენილი ფოკუსი აქ ერთგვარი ფილტრის ფუნქციას ასრულებს და ტრაგედიის „დათვალიერების“, სანახაობად ქცევის შესაძლებლობას კლავს. ნემეში გამიზნულად ამბობს უარს ტოტალური ბოროტების ილუსტრირებაზე — მაყურებელი არ ხედავს კატასტროფას გარედან, არამედ მის ეპიცენტრში იმყოფება, ხილვადობა შეზღუდულია და რეალობა მხოლოდ პერიფერიული პერსპექტივიდან აღიქმება.

„მოცახცახე კამერის“ ტექნიკა და ფილმის ფორმატი (4:3) ვიზუალურ კლასტროფობიას განაპირობებს. მაყურებლის მზერა მიჯაჭვულია მთავარი გმირის, საულის (გეზა რორიგი) კეფასა და სახეზე, ხოლო დანარჩენი — აუშვიცის საკონცენტრაციო ბანაკი, სიკვდილის ინდუსტრიული მანქანა — ბუნდოვანი ფონია. კამერა გაურბის საკონცენტრაციო ბანაკის დოკუმენტირებას და მაყურებელს ართმევს სანახაობით ტკბობის თუ დისტანცირების საშუალებას. ვიზუალური ველის მსგავსი რეგრესია ხმას ნარატიული ფონის⁵⁰ სტატუსს ართმევს და მას „რადიოს ესთეტიკის“ ქმედითობის შესაძლებლობას უხსნის: იქ, სადაც მზერა უძლურია, სმენა ერთადერთი ეგზისტენციალური საყრდენია. თუ გამოსახულება მაქსიმალურად იკუმშება, ხმოვანი ლანდშაფტი, პირიქით, უსაზღვროდ ფართოვდება და აგრესიულ დატვირთვას იძენს.

⁵⁰ მიუხედავად იმისა, რომ ტექნიკურად საკონცენტრაციო ბანაკის ხმები ფონია, ფილმში ის ცენტრალური ფიგურაა და ამდენად, კარგავს ფონის ფუნქციას და მეტი მნიშვნელობით იტვირთება.

ფილმში ხმოვანი დიზაინი ეყრდნობა იმას, რასაც შიონი უწოდებს „რენდერინგს“ (*rendering*):⁵¹ ხმოვანი ბგერები აქ არა მხოლოდ გარემოს აღმწერი, არამედ იმ სენსორული და ფიზიკური სიმძიმის გადმოცემია, რომელსაც მთავარი პერსონაჟი განიცდის. პოლიფონიური ქაოსი, მუდმივი ყვირილი, ძაღლების ყეფა, გაზის კამერებიდან წამოსული ხმაური ქმნის საკონცენტრაციო ბანაკის აკუსტიკურ განზომილებას, რომელიც მაყურებლის დეზორიენტაციას იწვევს.

ამ აკუსტიკურ ჯოჯოხეთში ერთადერთ ადამიანურ ორიენტირად საულის სუნთქვა ფიქსირდება. ბალაშისეული „აკუსტიკური ახლო ხედი“, რომელიც ტრადიციულად სახის გამომეტყველებასა და მიმიკაში ვლინდება, აქ საულის სუნთქვის რიტმში რეალიზდება. ხმოვანი ქაოსი და დეფოკუსირება მაყურებელს აიძულებს ბუნდოვანი კადრების მიღმა საკუთარ წარმოსახვაში აღადგინოს ის საშინელება, რაც კადრს მიღმა მიმდინარეობს. ამგვარად, აქაც, „რადიოს ესთეტიკა“ ყველაზე რადიკალური გზით ივლენს თავს: მაყურებელი არა ამბის პასიური მიმღები, არამედ მთავარი გმირის გამოცდილების თანაზიარია. ბგერითი პლასტები ააქტიურებს კოლექტიურ მეხსიერებას და აიძულებს მაყურებელს საკუთარ წარმოსახვაში ეძებოს ისტორიული ტრაგედიის ანარეკლი, რომლის პირდაპირი ჩვენებაც, როგორც უკვე ითქვა, შეუძლებელია.

კინემატოგრაფიული ტრადიცია ხშირად იყენებს ახლო ხედებს მაყურებელზე ემოციური ზეგავლენის მოსახდენად. „საულის ვაჟში“ მზერის ტრანსფორმაცია რადიკალურად ცვლის ჰოლოკოსტის რეპრეზენტაციის დამკვიდრებულ მოდელს. ლასლო ნემეში უარყოფს მაყურებლისთვის პასიური დამკვირვებლის ან დამთვალიერებლის სტატუსის მინიჭებას, რადგან ეს თავისთავად არაეთიკური აქტია. სანაცვლოდ, რეჟისორი სთავაზობს მაყურებელს თანამონაწილის პოზიციას, რომელიც მოკლებულია მოვლენის სრულყოფილად დანახვის ან მისი ვიზუალური ფრაგმენტებით მანიპულირების შესაძლებლობას. ფილმში გამოყენებული საფოკუსე ველის სიმცირე (*focus depth of field*) არა უბრალო ესთეტიკური თუ ტექნიკური ხერხი, არამედ მორალური არჩევანია. გაბუნდოვანებული ფონი, სადაც მსხვერპლთა

⁵¹ Chion, *Audio-Vision*, 109.

სხეულები და სიკვდილის ინდუსტრიული მექანიზმები მხოლოდ ბუნდოვან კონტურებად აღიქმება, საულის ფიზიოლოგიური და ფსიქოლოგიური მდგომარეობის — „პროფესიული სიბრმავის“ პირდაპირი ილუსტრაციაა. როგორც „ზონდერკომანდოს“⁵² წევრმა, გადარჩენისთვის მან უნდა შეინარჩუნოს ემოციური რეგრესია და შრომის ავტომატიზებული, მექანიკური რიტმი; მისი ხედვის არეალი შევიწროებულია, კონცენტრირებულია მხოლოდ მექანიკურ ქმედებებზე, რათა ცნობიერებამ აიტანოს ის ტოტალური სიბოროტე, რომლის ეპიცენტრში თავად იმყოფება. ამგვარი ვიზუალური ლიმიტი მაყურებელს აიძულებს არარეპრეზენტირებადი ყოფიერება სამყაროს სუბიექტური ფილტრის გავლით აღიქვას; აქ მხედველობა და მზერა არა შემეცნების ან დეტალებზე ფოკუსირების აქტი, არამედ გადარჩენის ინსტინქტია. საული, მაყურებელთან ერთად, ხედავს მხოლოდ იმას, რაც მისი ფიზიკური გადარჩენისთვის აუცილებელია. თუმცა, ფილმში დგება მომენტი, როდესაც საულის ავტომატიზებულ მზერაში შემოიჭრება სუბიექტი, რომელიც მის ემოციურ და ფსიქოლოგიურ ტრანსფორმაციას განაპირობებს. ბავშვის დანახვა არღვევს საულის ფუნქციურ იზოლაციას და ხდება მორალური რეკონსტრუქციის საფუძველი, რომელიც ფიზიკური გადარჩენის ინსტინქტს ტრანსცენდენტური მიზნით ანაცვლებს.

ფილმის პირველ ნაწილში საული წარმოდგენილია როგორც მექანიზმის ნაწილი, ფუნქციური და ავტომატიზებული, ორიენტირებული ფიზიკურ გადარჩენასა და ბრძანებების შესრულებაზე. ამ კონტექსტში, პრიმო ლევის „ნაცრისფერი ზონის“⁵³ კონცეფციის თანახმად, საული მსხვერპლიცაა და დამნაშავეც. მისი ინდივიდუალურობა, ცხადია, სრულადაა შთანთქმული ბანაკის ჯოჯოხეთური ყოფიერებით. საულის ხედვის არეალში შემოჭრა ბავშვის, რომელიც შემთხვევით გადაურჩება გაზის კამერას, ერთგვარი ანომალიური მოვლენაა. ამ მომენტში საულის ავტომატიზებულ მზერაში ჩნდება სუბიექტი, რომელიც მის ავტომატიზებულ ქმედებებს ეჭვქვეშ აყენებს. მომდევნო ეპიზოდში, ბავშვის ნაცისტი ექიმის ხელით სიკვდილი, ხდება იმპულსი, რომელიც საულის პრაგმატიზმს ირაციონალური მორალურობით ანაცვლებს. მოცემული მომენტიდან, საულის ავტომატიზებული

⁵² პატიმართა სპეციალური ჯგუფი, რომელსაც გვამების უტილიზაცია ევალებოდა.

⁵³ Primo Levi, *The Drowned and the Saved*, trans. Raymond Rosenthal (New York: Vintage Books, 1989), 35–40.

ყოფა ხელახალ სუბიექტურობას იძენს, რაც მის მექანიკურ ცხოვრებას მეტაფიზიკური დანიშნულებით და შინაარსით ავსებს. ბავშვის ცხედარი საულისთვის აღარ არის უტილიზაციის მორიგი ობიექტი, არამედ სხეული, რომელიც დამარხვას მოითხოვს. მთავარი გმირის არჩევანი, იპოვოს რაბინი და დამარხოს ცხედარი, ბანაკში გადარჩენის ლოგიკიდან გამომდინარე, სრულიად აბსურდულია, თუმცა, საულისთვის ესაა ერთადერთი გზა საკუთარი ადამიანურობის გადასარჩენად. ბავშვის ცხედრის დამარხვის მცდელობა ხდება სიმბოლური ამბოხი საკონცენტრაციო ბანაკში არსებული წესრიგის წინააღმდეგ: ადამიანის მორალური ღირსების აღდგენა აქ კაცობრიობის გადარჩენის ტოლფასია.

ხმოვანი ნარატივის და, განსაკუთრებით „რადიოს ესთეტიკის“ კონტექსტში ტყეში მიმდინარე ეპიზოდი რადიკალურად ცვლის ფილმის აკუსტიკურ არქიტექტურას; ბანაკის კრემატორიუმის ჩაკეტილი, მექანიზებული გუგუნე ღია სივრცის ქაოსური ხმოვანი ბგერებით იცვლება. მიუხედავად იმისა, რომ მოქმედება გარე სივრცეში ინაცვლებს, კლასტროფობიულობის განცდა არ იკარგება, კამერის დავიწროებული ფოკუსი მაყურებელს კვლავ საულის სიახლოვეში ტოვებს. ამ ეპიზოდში „რადიოს ესთეტიკა“ ახალი ფუნქციით იტვირთება: ბუნებრივი გარემოს ხმები მცირდება და ხმოვან ფოკუსში შემოდის შრომის რიტმული ხმები: ბანაკის ტყვეები კრემატორიუმიდან გამოტანილ ფერფლს ნიჩბებით მდინარეში ყრიან. ამ ეპიზოდის ცენტრალური აკუსტიკური ფიგურა ნიჩბების მიწაზე დარტყმის ხმაა — ბალაშისეული „აკუსტიკური ახლო ხედის“ საზარელი გამოვლინება: მაყურებელი ვერ ხედავს ორმოს ან მსხვერპლს, მაგრამ ზედმიწევნით ისმენს ნიჩბის ყოველ მოძრაობას, რაც სიკვდილს ერთგვარი ხორცშესხმაა. აქ ხმოვანი ბგერებით გადმოიცემა არა მხოლოდ მოქმედება, არამედ თავად ფაქტურა — ფერფლის სიმშრალე. მოცემულ ეპიზოდში „რადიოს ესთეტიკის“ ეთიკური განზომილება მკაფიოდ იკვეთება, რამდენადაც აქაც უარყოფილია დახვრეტის მომენტის უშუალო ილუსტრირება. რეჟისორი მაყურებელს აიძულებს იყოს „აკუსტიკური მოწმე“ და კადრს მიღმა არსებული ქაოსი, ბრძანების წყვეტილი ფრაზები და იარაღის გასროლის ხმები საკუთარ სხეულზე გამოსცადოს, კატასტროფის სურათი კი, საკუთარ გონებაში ააგოს.

ფილმის ფინალი ტყეში, საულის შინაგანი გარდასახვის დასასრულია. მისი ღიმილი სიმბოლურად აღიქმება, როგორც საბოლოო გარღვევა იმ ავტომატიზებული, ჯოჯოხეთური მექანიზმიდან, რომელშიც, თავდაპირველად, თავად იყო ჩართული. თუკი მთელი ფილმის განმავლობაში საული მოქმედებდა, როგორც ფუნქციური ობიექტი, ფინალურ სცენაში, ცოცხალი ბიჭის დანახვისას, იგი საბოლოოდ ხდება სუბიექტი. ეს ღიმილი დასტურია იმისა, რომ საული კვდება არა როგორც საკონცენტრაციო ბანაკის ერთ-ერთი მექანიზმი, არამედ როგორც ადამიანი, რომელმაც კონტექსტიდან გამომდინარე, ირაციონალური მორალური აქტით საკუთარი თავის რეაბილიტაცია შეძლო. ხმოვანი დიზაინი აქაც გადამწყვეტ როლშია. თუ ფილმის მთელი მიმდინარეობის მანძილზე მაყურებელი მოქცეული იყო საკონცენტრაციო ბანაკის ინდუსტრიულ და აგრესიულ ხმოვან ქაოსში, ფინალურ ეპიზოდში ხმოვანი ბგერები იცვლება ტყის ბუნებრივი, ორგანული და ჰარმონიული ხმებით, რაც საულის შინაგან მდგომარეობასთან წამიერ კვეთას ჰპოვებს. ფილმის დასასრულს, სუბიექტური ხმოვანი ფოკუსი მაქსიმალურად მკაცრია. მაყურებელი აქაც ვერ ხედავს სიკვდილის დასჯის პროცესს, თუმცა ესმის იარაღის ავტომატური ჯერი და ძალადობის ხმები. ამგვარი ხმოვანი აქცენტი კიდევ უფრო მეტად აკავშირებს საულის შინაგან მდგომარეობას და მაყურებელს. სროლის ხმა ამ ეპიზოდში არა მხოლოდ სიკვდილის მაუწყებელი, არამედ ადამიანურობის დაბრუნების ტრაგიკულ, თუმცა გამარჯვებით დასრულებულ ციკლს ხურავს.

„საულის ვაჟში“ გამოყენებული „რადიოს ესთეტიკის“ მეთოდი რეჟისორს საშუალებას აძლევს პრინციპული ზღვარი გაავლოს ეთიკურ პასუხისმგებლობასა და ეკრანულ რეპრეზენტაციას შორის. ჰოლოკოსტის მსგავსი ტრაგედიის ვიზუალიზაციისას მუდმივად არსებობს საფრთხე, რომ ადამიანური ტანჯვა გაუცნობიერებელ ვუაერისტულ სანახაობად იქცეს, სადაც კადრის დახვეწილი კომპოზიცია თუ განათება, უნებლიეთ, ტრაგედიის ესთეტიზაციას მოახდენს. ნემეში ამ რეპრეზენტაციულ დილემას აკუსტიკური დომინაციით ჭრის: ხმოვანი ლანდშაფტი აქ, ყველაფერ სხვასთან ერთად, ფუნქციონირებს როგორც დამცავი ბარიერი, რომელიც მაყურებელს ართმევს „მზერიითი დაუფლების“ კომფორტს. გამოსახულებისგან განსხვავებით, რომელიც მაყურებელს დისტანცირებული, პასიური დამკვირვებლის პოზიციაში აყენებს, ხმა ანგრევს ამ უსაფრთხო დისტანციას და აფერმკრთალებს

ზღვარს პერსონაჟთან. აკუსტიკური ნარატივი არ იძლევა ტრაგიკული მოვლენისგან გაუცხოების საშუალებას; ის ფიზიკურად დაატყდება თავს მაყურებელს და აიძულებს მას არა პროცესის მომხმარებელი, არამედ ტრავმული გამოცდილების უშუალო მონაწილე იყოს. ამგვარად, ხმა ავსებს იმ ვიზუალურ ვაკუუმს, რომელსაც ნემში განზრახ ტოვებს მსხვერპლთა ღირსების დასაცავად.

საბოლოო ჯამში, ნემშის ფილმში, „რადიოს ესთეტიკა“ სცდება ფორმალისტურ ჩარჩოებს იქცევა ტოტალური ტრაგედიის გამოუთქმელობის აკუსტიკურ დამოწმებად. ის უმთავრესად ტრაგედიის ვიზუალური ექსპლუატაციისა და მისი ესთეტიზაციის წინააღმდეგ მიმართული ეთიკური ინსტრუმენტი; სიკვდილის ფიზიკური აქტი არ ხდება კინემატოგრაფიული მანიპულაციის საგანი. ამგვარი მიდგომა ადასტურებს, რომ ჰოლოკოსტის შემზარავი ბუნება საკუთრივ არსით გამოუთქმელი და უხილავია; მისი დამოწმება არა გამოსახულების სისრულეში, არამედ იმ აკუსტიკურ შრეებშია, რომელიც მაყურებელს ტრაგედიის წინაშე ყოველგვარი თავშესაფრის გარეშე ტოვებს.

3.3. ჯონათან გლეიზერის „ინტერესის ზონა“: გენოციდის აკუსტიკური რეკონსტრუქცია

ჯონათან გლეიზერის ფილმი, „ინტერესის ზონა“ (*Zone of Interest*, 2023), კინემატოგრაფიული ენის რადიკალური გარდაქმნის თვალსაჩინო მაგალითია, სადაც ვიზუალური და ხმოვანი ნარატივების დისოციაცია ტრავმული გამოცდილების რეპრეზენტაციის სრულიად ახალ ფორმას ქმნის. გლეიზერი ერთდროულად ორ პარალელურ რეალობას ძერწავს: ერთი მხრივ, ჰიოსების ოჯახის ბანალური, იდილიური ყოველდღიურობა, რომელსაც მაყურებელი აკვირდება, ხოლო მეორე მხრივ, უხილავი თუმცა მუდმივად აქ-არსებული აკუსტიკური კოშმარი, რომელიც კედლის მიღმა მიმდინარე გენოციდის მემატანეა. ამგვარი სტრუქტურული გაორება „ინტერესის ზონას“ „ბოროტების ბანალურობის“⁵⁴ კინემატოგრაფიულ კვლევად

⁵⁴ ჰანა არენდტის მიერ გამოყენებული ტერმინი, რომელიც გულისხმობს, რომ ბოროტება შეიძლება ჩაიდინოს არა მხოლოდ ფანატიკურმა პიროვნებამ, არამედ ჩვეულებრივმა ადამიანმა, რომელიც კრიტიკული აზროვნების უნარსაა მოკლებული და ბრმად ემორჩილება ინსტრუქციებს.

მოხაზავს. თუ ლასლო ნემეში მაყურებელს ტრაგედიის აკუსტიკურ ეპიცენტრში განათავსებს, გლეიზერი სრულიად საპირისპირო ეთიკურ პოზიციას ირჩევს, დისტანცირდება რა ტრაგედიის გეოგრაფიული არეალიდან და მაყურებელს პერიფერიაში, მეზობელი ეზოს დისტანციაზე ამყოფებს. ამგვარი დისტანცია განაპირობებს ხილვადობის ხმოვანი დეტალიზაციით კომპენსირებას. ეკრანზე ასახული სტატიკური, სტერილური კადრები ანტაგონიზმშია კადრს მიღმა არსებულ აკუსტიკურ ქაოსთან — ყვირილთან, ტყვიების ხმასა და კრემატორიუმების გუგუნთან. შესაბამისად, გლეიზერი მაყურებლისგან ითხოვს არა თანაგრძნობას და ტრაგედიის თანაგანცდას, არამედ გააზრებულ დაკვირვებას იმ საზარელ გულგრილობაზე, რომელიც ადამიანს აძლევს საშუალებას ერთგვარი სამოთხე მოიწყოს ჯოჯოხეთის სიახლოვეს.

ფილმის ვიზუალური და აკუსტიკური სტრუქტურის გასაანალიზებლად, აუცილებლად უნდა მოხდეს მისი წარმოების მკვეთრად არატრადიციული მეთოდის აღწერა. ჯონათან გლეიზერმა და კინოოპერატორმა, ლუკას ჟალმა უარი თქვეს კლასიკურ კინემატოგრაფიულ იერარქიაზე და ჰიოსების სახლში დაამონტაჟეს რამდენიმე ფიქსირებული კამერისგან⁵⁵ შემდგარი სისტემა, რომელიც თანადროულად, სხვადასხვა წერტილებიდან იწერდა მოქმედებას. ეს ტექნიკური გადაწყვეტა, რომელიც რეალითი შოუს გადაღების მეთოდს ეფუძნებოდა, მიზნად ისახავდა ადამიანური სუბიექტური მხერის (კინოოპერატორი) გაუქმებას. გადაღების მოედანზე არ იმყოფებოდა გადამღები ჯგუფი, ისინი პროცესს დისტანციურად მართავდნენ. ეს მეთოდი მსახიობებს აძლევდა საშუალებას ეცხოვრათ და არა ეთამაშათ, რაც ქმნის კიდევ შემზარავ და სტერილურ ობიექტურობას, რაც განსაკუთრებით თვალში საცემია ბაღში სეირნობისა და ოჯახური სადილის ან ზღაპრის მოყოლის ეპიზოდებში. ამგვარად, კამერა არასდროს არჩევს მთავარ გმირს, ის თანაბარი გულგრილობით და დისტანციით აფიქსირებს როგორც ჰიოსების რუტინულ ყოფას, ისე საკონცენტრაციო ბანაკის კედელს.⁵⁶

⁵⁵ სხვადასხვა ინფორმაციით 10 ან 12 sony venice.

⁵⁶ <https://theasc.com/videos/clubhouse-conversations-the-zone-of-interest>

ტექნიკური მეთოდოლოგიის კიდევ უფრო რთულ პროცესს წარმოადგენს ხმის რეჟისურა, რომელზეც ხმის რეჟისორი, ჯონი ბერნი ერთი წლის განმავლობაში მუშაობდა. ამ პერიოდის განმავლობაში ბერნმა შეადგინა ექვსას გვერდიანი დოკუმენტი, რომელიც აერთიანებდა აუზვიცის აკუსტიკურ კვლევებს: ტყვიამფრქვევების ხმას, სამრეწველო გუგუნს და ადამიანთა ხმებს, რომლებიც სხვადასხვა დისტანციებიდან იყო ჩაწერილი, რათა ზუსტად გადმოცემულიყო ბგერის გავრცელება კედლის მიღმა. ხმა და გამოსახულება ერთმანეთისგან იზოლირებულად შეიქმნა. ეს ტექნიკური მიჯნა საშუალებას იძლევა, მაყურებელმა აღიქვას ორი დამოუკიდებელი ნარატივი: ფილმი, რომელსაც უყურებს (ჰიოსების ოჯახის ცხოვრება) და ფილმი, რომელიც ესმის (გენოციდი).⁵⁷ ამგვარი ტექნიკური მეთოდოლოგია მეორდება ეპიზოდში, რომელშიც რუდოლფ ჰიოსი სიგარას ეწევა და კამერის შეცვლილი რაკურსით კადრში კრემატორიუმიდან ამოსული კვამლი გამოჩნდება, რა დროსაც მძაფრდება სიკვდილის ბანაკიდან გამოსული ხმები.

მდინარეში ბანაობის ეპიზოდში, ტექნიკური თვალსაზრისით, ხმის დიზაინი იცვლება. წყლისა და ბუნების ჰარმონიულ ხმებს უეცრად კვეთს საკონცენტრაციო ბანაკიდან წამოსული ხმაური, რომელიც მდინარეში აღმოჩენილი უცხო სუბსტანციის (ფერფლი) პარალელურად ძლიერდება. ხმა აღარ არის აბსტრაქტული ფონი და მოქმედებს როგორც ჰარმონიულობაში შემოჭრილი ელემენტი, რომელიც ვიზუალურ სიმშვიდეს არღვევს. ამ ეპიზოდში ხმოვანი ბგერა მაყურებელს უბიძგებს გააცნობიეროს, რომ კედელი მხოლოდ ფიზიკური ბარიერია და ბოროტების კვალი მატერიალური სახით მაინც აღწევს ჰიოსების ოჯახის სივრცეში.

„ინტერესის ზონაში“ აქცენტი ბოროტების საყოფაცხოვრებო დონეზე ნორმალიზაციაზე, მის ერთგვარ მოხმარებაზეა დასმული. ფილმის კინემატოგრაფიული, აუდიო-ვიზუალური ენა ეფუძნება „ობიექტური მოწმის“ პრინციპს. გლეიზერის გამოყენებული ტექნიკური მეთოდები, განსაკუთრებით სტატიკური, ფარული კამერების განთავსება გადასაღებ მოედანზე, გამორიცხავს ტრადიციულ კინემატოგრაფიულ მანიპულაციებს. კამერა არ ქმნის ესთეტიკურ

⁵⁷ <https://shorturl.at/BzvmW>

კომპოზიციებს და არც პერსონაჟების დრამატიზების ხელსაწყოა. ამგვარი დისტანცირებული დაკვირვება წარმოქმნის ერთგვარ ანთროპოლოგიურ დაკვირვებას, სადაც მაყურებელი ვიზუალურთან ერთად აკუსტიკური ვუაერისტიცაა. ვიზუალური ჰარმონია, რომელიც ედემისეული ბადის კომპოზიციებით და ჩიტების ჭიკჭიკითაა მიღწეული, აბსოლუტურ კონტრასტშია კადრს მიღმა არსებულ ხმოვან ქაოსთან.

„ბოროტების ბანალურობა“ ფილმში ნივთების მოხმარების დონეზეა დაყვანილი. ეპიზოდები, რომლებშიც ჰედვიგ ჰიოსი მოკლული ებრაელი ქალის ბეწვის ქურქს მოიზომებს, ან როდესაც ბავშვები ბრილიანტებს პოულობენ, აღწერს გენოციდს როგორც ერთგვარ ეკონომიკურ რესურსს. აქ „რადიოს ესთეტიკა“ ახალ განზომილებას იძენს, როგორც ობიექტური მტკიცებულება: მიუხედავად იმისა, რომ მზერა ფუფუნების საგნებს აფიქსირებს, ხმა მუდმივად გვახსენებს ამ ნივთების წარმომავლობას; კრემატორიუმის მონოტონური გუგუნის ფონზე ნაშენები ბიურგერული ყოფა-ცხოვრება.

გლეიზერის ფილმის ერთადერთი ვიზუალური — და შესაძლოა ითქვას, ეთიკურიც — ალტერნატივა თერმული კამერით გადაღებული ეპიზოდებია: გოგონას სცენები, რომელიც მალულად ტოვებს ვაშლებს ტყვეებისათვის, წარმოადგენს ფილმის „მორალურ პოზიტივს“⁵⁸, როდესაც დღის ნათელი აბსოლუტურ ბოროტებას ეცემა, ეთიკურად გამართლებული აქტი მხოლოდ თერმული გამოსახულების⁵⁹ სახით, რეალური ხილვადობის მიღმა რეპრეზენტირდება. ეს არის ფილმში არსებული ერთადერთი ეპიზოდი, როდესაც აკუსტიკური დისონანსი ქრება და ტოტალური ბოროტების ფონზე, ადამიანობის შენარჩუნების აქტია ასახული. თერმული კამერის არჩევანი კი, არა მხოლოდ ტექნიკური ხერხი არამედ ყოფითი მიჯნაა — სითბო (სიცოცხლე) სიცვიის (გენოციდი) პირისპირ.

⁵⁸ იგულისხმება გამოსახულების ნეგატივთან შეპირისპირებული პოზიტივი.

⁵⁹ თერმული კამერა აფიქსირებს ინფრაწითელ, თბილ გამოსხივებას და უხილავ თბილ სიგნალებს ხილულ გამოსახულებად გარდაქმნის.

ფილმის ფინალი, სადაც მოქმედება ხდება აუშვიცის თანამედროვე მუზეუმში, ერთგვარი დროითი კოლაფსია წარსულსა და აწმყოს შორის. პერსონალის მიერ ექსპონატების მოვლის პროცესი პირდაპირ პარალელს ავლებს ჰიოსების ოჯახის ყოფით რუტინასთან. რეჟისორი ამგვარი პარალელურ-კონტრასტული მონტაჟით უჩვენებს, რომ წარსულის ინდუსტრიული გუგუნი დღეს სამუზეუმო მდუმარებაა, ერთგვარი ისტორიული ექსპონატი, ბოროტების ნაკვალევი, რომელიც უძრავ ობიექტებშია კონსერვირებული.

„ინტერესის ზონა“ „რადიოს ესთეტიკის“ უმაღლესი მწვერვალია თანამედროვე კინოში — კინემატოგრაფიული პატერნი, სადაც ისტორიული საშინელება ექსკლუზიურად ხმოვან ქსოვილშია კოდირებული. ჯონი ბერნის მიერ შექმნილი დისტანცირებული, ნატურალისტური ხმოვანი პანორამა ფილმის მეორე, უხილავ შრეს ქმნის, რომელიც მაყურებლის ცნობიერებაში ობიექტური რეალობის სახით რეგისტრირდება. გამოსახულებას და აკუსტიკურ თხრობას შორის არსებული ნაპრალი მაყურებელს აიძულებს, საკუთარი ფანტაზიით შეავსოს მეორე შრის „ვიზუალური ვაკუუმი“. ხმა ამ შემთხვევაში ვლინდება არა როგორც ფონი, არამედ მატერიალური მტკიცებულება, ერთგვარი აუდიო-დოკუმენტი. ეს არის „უხილავი კინოს“ ტერიტორია, სადაც ყველაზე შემზარავი სურათები არა ეკრანზე არამედ მაყურებლის გონებაში იხატება. აკუსმატური ხმოვანი ბგერები არ აძლევს საშუალებას მაყურებელს, მიუხედავად პასტორალურ გარემოზე დაკვირვებისა, ტრაგედია უგულებელყოს, რაც წარმოქმნის მკვეთრ ეგზისტენციალურ დისონანსს ეკრანზე გაბატონებულ ბიურგერულ კმაყოფილებასა თუ სიმშვიდეს და კადრს მიღმა მიმდინარე ანომალიას შორის. ამრიგად, გლეიზერი და ბერნი ხმას იყენებენ „რადიოს ესთეტიკის“ უმძაფრესი დატვირთვით, როგორც ერთგვარ ეთიკურ კომპასს: როცა თვალი პასტორალური ესთეტიკით ტკბება, სმენა მუდმივად უსვამს ხაზს იმ განუზომელ ტრაგედიას, რომელზეც ჰიოსების იდილიაა დაშენებული.

ზემოთ აღნიშნული „რადიოს ესთეტიკა“ კონცეპტუალურ დასრულებულობას შიონის „აკუსმეტრის“ და „ფართო ექსტენსიის“ ცნებების კონტექსტში იძენს. კინემატოგრაფიულ ტრადიციაში, ხმა, რომელიც უხილავია ძირითადად მისტიკურ, ყოვლისმცოდნე ან ღვთაებრივ ძალასთან ასოცირდება. გლეიზერი ამ ტრადიციულ

მოდელს რადიკალურად გარდაქმნის: მის ფილმში „აკუსმეტრი“ არა ღვთაებრივს, არამედ ბოროტების შემზარავ ყოვლისმომცველობას განასახიერებს. საკონცენტრაციო ბანაკი აქ მოვლენილია როგორც კოლექტიური „აკუსმეტრი“; მისი მუდმივი ჟღერადობა მაყურებლის ცნობიერებაში ტოტალურ ბოროტებად რეგისტრირდება, რომელიც იმიტომაა დაუმარცხებელი, რომ არ გააჩნია ვიზუალური საზღვრები. ამგვარი თეორიული დაშვების პრაქტიკული დასტურია ეპიზოდი, რომელშიც რუდოლფ ჰიოსი მშვიდად ეწევა სიგარას, ხოლო კადრს მიღმა სივრცე კრემატორიუმის ღუმელების მონოტონური, დაბალი სიხშირის გუგუნითაა გაჯერებული. ამ სცენაში ხმა ვლინდება როგორც რეალობის ის ყოფითი შრე, რომლის იგნორირებაც ჰიოსების ოჯახს მხოლოდ მისი ფონად ქცევის ხარჯზე შეუძლია. შესაბამისად, საშინელება აღარ აღიქმება, როგორც გარეშე მოვლენა, არამედ როგორც ყოფიერების ბუნებრივი, ერთგვარ „თეთრ ხმაურად“ ქცეული ნაწილი.

თუმცა საბოლოოდ, ხმის ამგვარი, „რადიოს ესთეტიკური“ დომინანცია ამტკიცებს, რომ ტრაგედია ვერ ლოკალიზდება კედლის მიღმა: იგი მუდმივად არღვევს ჰიოსების ბიურგერულ იდილიას და ცხადყოფს, რომ ანომალია არა მხოლოდ კედლის იქით, არამედ მათ ყოველდღიურ ყოფასა და მდუმარებაშიცაა ინტეგრირებული.

დასკვნა

წინამდებარე ნაშრომში განხორციელებული კვლევა, საშუალებას იძლევა, სისტემურად შეჯამდეს ის თეორიული და ესთეტიკური მიგნებები, რომლებიც „რადიოს ესთეტიკის“, როგორც ავტონომიური ცნების ანალიზის პროცესში გამოიკვეთა. ნაშრომმა ცხადყო, რომ კინოთეორიის ისტორიაში „რადიოს ესთეტიკა“ ამგვარი სემანტიკური დატვირთვითა და დამოუკიდებელი კატეგორიის სახით აქამდე არ ყოფილა შესწავლილი. ინტერდისციპლინურმა მეთოდმა შესაძლებელი გახადა აღნიშნული ცნების განხილვა არა მხოლოდ ვიწრო ტექნიკურ, არამედ ფართო ფილოსოფიურ ჭრილში, სადაც მეტაფორული და ტექნიკური ასპექტები ერთმანეთს ავსებს და მის მრავალშრიან ბუნებას განსაზღვრავს.

კვლევის პროცესში განსაკუთრებული ყურადღება დაეთმო „რადიოს ესთეტიკის“ დიქტომიურ ბუნებას — მის ესთეტიკურ და ეთიკურ განზომილებებს. ნაშრომში დასაბუთდა, რომ ერთ შემთხვევაში ხმა წარმოადგენს მეტაფიზიკურ შრეებზე წვდომის მედიუმს, ხოლო მეორე შემთხვევაში, ისტორიული ტრაგედიის აკუსტიკური თხრობის ინსტრუმენტს, რაც ცნებას ეთიკურ მნიშვნელობას სძენს.

ნაშრომმა ამომწურავად უპასუხა საკვლევ საკითხებს, კერძოდ, გამოკვეთა, თუ როგორ ტრანსფორმირდება მაყურებლის აღქმის პროცესი ხმოვანი ნარატივისთვის არატრადიციული, ავტონომიური ფუნქციების მინიჭებით.

მიშელ შიონის, ბელა ბალაშის და პოლ შრადერის თეორიულ ცნებებზე დაყრდნობით, „რადიოს ესთეტიკა“ დაიტვირთა სპეციფიკური კინემატოგრაფიული მნიშვნელობებით, ხოლო იმანუელ კანტისა და კარლ გუსტავ იუნგის ფილოსოფიურ-ფსიქოლოგიურმა პარადიგმებმა ხელი შეუწყო ტერმინის საფუძვლიანი კონცეპტუალიზაციის პროცესს.

ამ თეორიულმა სინთეზმა შექმნა მყარი საფუძველი ოთხი თანამედროვე ფილმის ხმოვანი ანალიზისთვის. მათმა განხილვამ ცხადყო, რომ თითოეულ შემთხვევაში ხმა არ შემოიფარგლება მხოლოდ გამოსახულების შევსებით ან სინქრონიზაციის

პროცესით, არამედ გვევლინება ინფორმაციის მიღების და აღქმის პროცესის კონსტრუირების დამოუკიდებელ ხელსაწყოდ.

საბოლოო ჯამში, წინამდებარე ნაშრომი წარმოადგენს კინემატოგრაფში ხმოვანი ფუნქციების მნიშვნელოვან ესთეტიკურ, ეთიკურ და ფილოსოფიურ-ფსიქოლოგიურ გადააზრებას. კვლევის შედეგად ჩამოყალიბებული თეორიული ჩარჩო და მიგნებები ხაზს უსვამს ნაშრომის აკადემიურ ღირებულებას და ამზადებს ნიადაგს მომავალში ხმოვანი ესთეტიკის კიდევ უფრო სიღრმისეული კვლევისთვის.

ბიბლიოგრაფია:

ეიზენშტეინი, სერგეი. *ინტელექტუალური მონტაჟი*. თბილისი: აქტი, 2018.

შრადერი, პოლ. *ტრანსცენდენტური სტილი კინოში: ოპუ, ბრესონი, დრეიერი*. მთარგმნელი ლაშა კალანდაძე. თბილისი: გამომცემლობა „ჯენარიელო“, 2018.

Adorno, Theodor, and Hanns Eisler. *Composing for the Films*. New York: Oxford University Press. 1947.

Arnheim, Rudolf. *Film as Art*. Berkeley: University of California Press, 1957.

Balázs, Béla. Béla Balázs: *Early Film Theory: Visible Man and The Spirit of Film*. Edited by Erica Carter. Translated by Rodney Livingstone. New York: Berghahn Books. 2010.

Caruth, Cathy. *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996.

Chion, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Translated by Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press, 1994.

Elsaesser, Thomas, and Malte Hagener. *Film Theory: An Introduction through the Senses*. New York: Routledge, 2010.

Gunning, Tom. "The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." In *The Cinema of Attractions Reloaded*, edited by Wanda Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

Kant, Immanuel. *Critique of Pure Reason*. Translated and edited by Paul Guyer and Allen W. Wood. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

Kracauer, Siegfried. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. New York: Oxford University Press. 1960.

Levi, Primo. *The Drowned and the Saved*. Translated by Raymond Rosenthal. New York: Vintage Books, 1989.

Lingpa, Karma. *The Tibetan Book of the Dead*. Translator: Gyurme Dorje. London: Penguin Classics, 2006.

Lovatt, Philippa. „'Every drop of my blood sings our song. There can you hear it?': Haptic sound and embodied memory in the films of Apichatpong Weerasethakul.“ *The New Soundtrack* 3, no. 1 (2013): 1–13.

Ryan, Michael P. „Fritz Lang's Radio Aesthetic: M. Eine Stadt sucht einen Mörder.“ *German Studies Review* 36, no. 2 (2013): 259–279.

Tandy, Vic, and Tony R. Lawrence. „The Ghost in the Machine.“ *Journal of the Society for Psychical Research* 62, no. 851 (1998): 360-64.