

ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი

ქართული ფილოლოგიის დეპარტამენტი

გვანცა კორტავა

ფოლკლორულ-ლიტერატურული მასალის ინტერპრეტაცია XX საუკუნის  
ქართულ ანიმაციაში

სპეციალობა-ლიტერატურათმცოდნეობა

ფილოლოგიის დოქტორის აკადემიური ხარისხის მოსაპოვებლად წარდგენილი  
სადისერტაციო ნაშრომის

ანოტაცია

ბათუმი

2020

სადისერტაციო ნაშრომი შესრულებულია ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტის ქართული ფილოლოგიის დეპარტამენტში

**სამეცნიერო ხელმძღვანელები:**

ასოც. პროფესორი **ელგუჯა მაკარაძე**

პროფესორი **ლელა ოჩიაური**

**შემფასებლები:**

1. **რამაზ ხალვაში** - პროფესორი, ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელობის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

2. **თინა შიოშვილი** - პროფესორი, ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელობის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

3. **ინგა ხალვაში** - ხელოვნების თეორიისა და ისტორიის დოქტორი., ბათუმის ხელოვნების სახელმწიფო უნივერსიტეტი

სადისერტაციო ნაშრომის დაცვა შედგება -----  
-----ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტის სადისერტაციო საბჭოს მიერ შექმნილ სადისერტაციო კომისიის სხდომაზე.

**მისამართი: ბათუმი, ნინოშვილის ქ. N 35.**

სადისერტაციო ნაშრომის გაცნობა შეიძლება ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ილია ჭავჭავაძის ბიბლიოთეკაში, ხოლო სადისერტაციო ნაშრომის ანოტაციისა - ამავე უნივერსიტეტის ვებგვერდზე ([www.bsu.edu.ge](http://www.bsu.edu.ge)).

**სადისერტაციო საბჭოს მდივანი, ფილოლოგიის დოქტორი, ასოცირებული პროფესორი ნ.ფარტენაძე**

## ნაშრომის ზოგადი დახასიათება

მე-20 საუკუნე ხასიათდება ხელოვნების სხვადასხვა დარგის ინტეგრაციით. ამ პროცესში განსაკუთრებული როლი შეასრულა კინემატოგრაფმა, რომელმაც სრულიად ახლებური ესთეტიკა, ხედვა, დროისა და სივრცის გააზრება მოიტანა. მეტიც, ცივილიზაციის, ტექნიკური პროგრესის ამ მიღწევამ გავლენა იქონია ხელოვნების კლასიკურ ფორმებზე და ახალი პერსპექტივაც გადაუშალა თვალწინ. შესაბამისად, ეროვნულ კინოხელოვნებას ვერ განვიხილავთ ფოლკლორთან, ლიტერატურასთან, მუსიკასთან, მხატვრობასთან, თეატრთან კავშირის გარეშე და პირიქით.

მსოფლიო კინემატოგრაფი ლამის ჩასახვის დღიდან მიმართავს ლიტერატურული და ფოლკლორული ტექსტების ეკრანიზაციას. გამონაკლისს, ცხადია, არც ქართული კინემატოგრაფი, მისი მნიშვნელოვანი დარგი, ანიმაცია, წარმოადგენს. მეტიც, განვითარების საკუთარი გზის ძიებაში, თვითმყოფადი, ორიგინალური იერსახის გამოკვეთაში ეროვნული ანიმაციისათვის გადამწყვეტი აღმოჩნდა ლიტერატურასა და ფოლკლორთან ორგანული კავშირი. ანიმაციამ თავისებურად გააგრძელა ტრადიციული ხელოვნების მიერ გაკვალული გზა: ფოლკლორისა და ლიტერატურის მსგავსად საკუთარი ხალხის გრძნობებისა და ფიქრების გამოხატვა.

საკვალიფიკაციო ნაშრომის კვლევის ობიექტი არის ფოლკლორული და ლიტერატურული მასალის ინტერპრეტაცია ქართულ ანიმაციაში. განხილულია აღნიშნულ საკითხთან დაკავშირებული როგორც ისტორიული, ისე თეორიული ასპექტები.

**საკვლევი თემის აქტუალობა და სიახლე:** ფოლკლორის, ლიტერატურისა და ანიმაციის შემოქმედებით ურთიერთობას მდიდარი ისტორია აქვს. შესაბამისად, ფოლკლორულ-ლიტერატურული მასალის ანიმაციური ინტერპრეტაცია ჰუმანიტარული კვლევების ერთ-ერთი აქტუალური მიმართულებაა. თუმცა, უნდა ითქვას, რომ ქართულ სინამდვილეში მსგავსი კვლევები იშვიათია, შეიძლება ითქვას, პრაქტიკულად არც გვხვდება, ცხადია, თუ მხედველობაში არ მივიღებთ შთაბეჭდილების დონეზე აქა-იქ გამოთქმულ ცალკეულ შეხედულებებს. შედარებით

მწირია სპეციალური ლიტერატურა, რომლებშიც საფუძვლიანად განხილულია ქართული მულტიპლიკაციური ფილმები, სისტემურად, თანმიმდევრულად არის წარმოდგენილი ქართული ანიმაციის ისტორია. მით უმეტეს, არანაირი თეორიული მასალა არ არსებობს ანიმაციისა და ლიტერატურის სინთეზური კვლევის შესახებ. აღნიშნული გარემოება განაპირობებს, ერთი მხრივ, ჩვენი საკვლევი თემის **სიახლესა და აქტუალობას**, ხოლო, მეორე მხრივ, საკითხის შეუსწავლელობა, მით უმეტეს, თეორიული ბაზის არარსებობა, ჩვენ წინაშე წამოჭრის მთელ რიგ სირთულეებს, განსაკუთრებით, მეთოდოლოგიური ხასიათისას. კერძოდ, პირველ რიგში, საჭირო იყო იმ ზუსტი მარკერების მოძიება, რომლებიც ლიტერატურულ-ფოლკლორული მასალის ეკრანული ინტერპრეტაციის თავისებურებებს ყველაზე უკეთ წარმოაჩენდა. ასეთ მარკერებად მივიჩნიეთ: **თემა, იდეა, მოტივები, მსოფლხედვა, ფუნქცია, სიუჟეტი, პერსონაჟთა სისტემა, ცალკეული გამომსახველობითი ხერხები**. მეორეც, კვლევის დასაწყისშივე უნდა განგვესაზღვრა, თუ რა პრინციპით შევარჩევდით საანალიზო მასალას-ქრონოლოგიური, ჟანრული თუ ლიტერატურული და ანიმაციური ტექსტების ავტორების გათვალისწინებით. ჩვენ უპირატესობა მივანიჭეთ ჟანრულ პრინციპს, რამაც, ჩვენი აზრით, საბოლოოდ გაამართლა. კერძოდ, შესაბამის თავებში განხილულია: ხალხური ზღაპრის („კომბლე“), ხალხური და ლიტერატურული იგავ-არაკის („როგორ გაჩნდა ღვინო დედამიწაზე“, სულხან-საბა ორბელიანის „სოფლის მაშენებელნი“), დრამატული ნაწარმოების, პიესის (ავესენტი ცაგარელის „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“), მოთხრობის (ვაჟა-ფშაველას „ჩხიკვთა ქორწილი“) ანიმაციური ინტერპრეტაციის საკითხები.

**კვლევის მიზნები და ამოცანები** იმის დადგენაა, თუ როგორ, რა მექანიზმებით ხდება ვერბალური ტექსტის ტრანსფერი ეკრანზე. კერძოდ: შენარჩუნდა თუ არა მისი იდეური კონცეფცია ანიმაციაში, რა შეიცვალა ეკრანულ ვარიანტში, რა დაემატა, რა გამოაკლდა და, საერთოდ, როგორ მოახერხეს ანიმატორებმა მთავარი გმირების ეკრანულ სივრცეში გადატანა?

**კვლევის მეთოდი.** ვერბალური და ეკრანული ტექსტების სინთეზური, ინტეგრირებული ანალიზის დროს განსაკუთრებული მნიშვნელობა აქვს ზუსტი, სწორი კვლევის მეთოდის შერჩევას. ასეთად ჩვენ მივიჩნიეთ სტრუქტურულ-სემიოლოგიური მეთოდი, რომელიც საშუალებას გვაძლევს კომპლექსურად

ვიკვლიოთ ანიმაციაში ვერბალური, ვიზუალური, აუდიო მხარეები. სტრუქტურულ-სემიოტიკური მეთოდის გამოყენებით შეიძლება გამოვლინდეს ამა თუ იმ ნაციონალური კულტურისათვის დამახასიათებელი უნივერსალური კოდები, რომლებიც ცირკულირებს ხელოვნების სხვადასხვა დარგში. სტრუქტურულ-სემიოლოგიური მეთოდის გარდა, ნაშრომში გამოყენებულია ემპირული დაკვირვების, აღწერითი და ტიპოლოგიური კვლევის მეთოდები.

და ბოლოს, ვფიქრობ ის ფაქტი, რომ კვლევა წარიმართა ორი, ლიტერატურათმცოდნეობისა და კინოკრიტიკის, მიმართულებით სხვადასხვა დარგის სპეციალისტების, პროფესორების: ფილოლოგ ელგუჯა მაკარაძისა და კინომცოდნე ლელა ოჩიაურის ზედამხედველობით, დაგვეხმარა საკითხი შეგვესწავლა სინთეზური ანალიზის გზით.

**ნაშრომის აპრობაცია.** სადისერტაციო ნაშრომი შესრულებულია ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ქართული ფილოლოგიის დეპარტამენტში, სადაც შედგა მისი განხილვა-აპრობაცია 2020 წლის 13 ივლისს (ოქმი N10).

ნაშრომის ცალკეული ნაწილი გამოქვეყნებულია სამეცნიერო ჟურნალებში, წაკითხულია მოხსენებებად საუნივერსიტეტო სამეცნიერო კონფერენციებზე.

**ნაშრომის სტრუქტურა** საკვალიფიკაციო ნაშრომი მოიცავს: შესავალს, 5 თავს, დასკვნასა და ბიბლიოგრაფიას, თან ერთვის ესკიზები და ფილმოგრაფია. ყველაფერი ეს მოიცავს კომპიუტერულად ნაბეჭდ 134 გვერდს.

## დისერტაციის მოკლე შინაარსი

### შესავალი

სადისერტაციო ნაშრომის შესავალში განხილულია საკვლევი თემის აქტუალობა, ძირითადი მიმართულებანი, მიზნები და ამოცანები. წარმოჩენილია დისერტაციის სამეცნიერო სიახლე და ღირებულება, კვლევის მეთოდები, თეორიული და პრაქტიკული მნიშვნელობა, მოცემულია ინფორმაცია კვლევის სამეცნიერო და მატერიალურ-ტექნიკური ბაზის, ასევე, ნაშრომის სტრუქტურის შესახებ.

I თავი - XX საუკუნის ხელოვნების ზოგადი თავისებურებანი (კინოსა და სიტყვიერების ურთიერთობის ზოგიერთი საკითხი) - ძირითადად თეორიული ხასიათისაა. მასში, სპეციალურ პარაგრაფებში, განხილულია მე-20 საუკუნის ხელოვნების ისეთი ფუნდამენტური პრინციპი, როგორცაა „აზროვნების კინემატოგრაფიული მექანიზმი“, ქართული ანიმაციის განვითარების ძირითადი საფეხურები, ფოლკლორის, ლიტერატურისა და ანიმაციის შემოქმედებითი თავისებურებებისა და ურთიერთმიმართების საკითხი.

#### 1.1. „აზროვნების კინემატოგრაფიული მექანიზმი“ XX საუკუნის ხელოვნებაში

XX საუკუნე ხასიათდება მასშტაბური კულტურული ძვრებით, ხელოვნების მრავალფეროვანი დარგებით, ნოვაციებით, მდიდარი მეცნიერული აღმოჩენებით. კულტურის მკვლევართა აზრით, ამ ეპოქის ხელოვნების განვითარებაში, სხვა ძირითად ფაქტორებთან ერთად, ტონის მიმცემი აღმოჩნდა კინემატოგრაფი. დღეს უკვე წარმოუდგენელია კინემატოგრაფიული სპეციფიკის კონტექსტის მიღმა XX საუკუნის ხელოვნების ნებისმიერი დარგის, „ჟანრის“ კვლევა და შეფასება.

კინემატოგრაფის გამოჩენამდე ხელოვნებაში ბევრი რამ იყო განცდილი და გააზრებული. ამ დროისათვის ხელოვნების ყველა „ჟანრს“ განვითარების უზარმაზარი გზა ჰქონდა განვლილი – არაერთი კრიზისით, ხელახალი დაბადებითა და რენესანსით (ქერქაშვილი, 2006:19). შესაძლებელია, ამიტომაც გაუჩნდა კინემატოგრაფს ხელოვნების ტრადიციულ დარგებთან „თანამშრომლობის სურვილი“. კინო თავის თავში მოიცავს ხელოვნების მთელ არსენალს:

ლიტერატურას - სცენარის სახით, არქიტექტურას - ადგილისა და სივრცის ბაზისის თვალსაზრისით, ფერწერას - კადრის მხატვრული გააზრების პრიზმაში, და, რა თქმა უნდა, მუსიკასაც. ცხადია, ხელოვნების სხვადასხვა სახეობა განსხვავებული ხვედრითი წონით ჩაეწერა კინემატოგრაფის იმანენტეკაში (ამ მხრივ, ერთგვარ გამონაკლისს მხოლოდ მუსიკა წარმოადგენს). ამასთან, პირველივე მხატვრულად ღირებულმა კინოფილმებმა ცხადყვეს, რამდენად ბუნებრივად გადაინაცვლა ხელოვნების ისტორიულმა „ჟანრებმა“ სრულიად უცნობ სივრცეში ისე, თითქოს კინემატოგრაფში იმთავითვე იყო კოდირებული (ქერეჭაშვილი, 2006:19).

მეორე მხრივ, კინემატოგრაფმა გამაოგნებლად იმოქმედა ტრადიციული ხელოვნების დარგებზე. სულ რაღაც ორი ათეული წელი დასჭირდა, რომ კინოიმანენტეკა არნახული გაქანებითა და სისწრაფით შეჭრილიყო ხელოვნების „პირველქმნილ ჟანრებში“ – იქნება ეს მუსიკა, ლიტერატურა, მხატვრობა თუ თეატრი, და უმაღლეს დამკვიდრდა მათში, როგორც თავისთავად არსებული მოვლენა. აღნიშნული პროცესი იმდენად მასშტაბური აღმოჩნდა, რომ ხელოვნებაში ახალი ტერმინი – „აზროვნების კინემატოგრაფიული მექანიზმი“ გაჩნდა. რაც, პირველ რიგში, გულისხმობდა აზროვნებითი კატეგორიის ახალ საფეხურს, ხოლო ხელოვნების „პირველქმნილ“ სახეობებთან სინთეზში, სრულიად ახალ შემოქმედებით პროცესს. კინემატოგრაფის უამრავი სიახლის წყალობით XX საუკუნის ხელოვნებაში იცვლება ტრადიციული მსოფლმხედველობა, სტილისტიკა, ტექნიკური შესაძლებლობები, და, რაც მთავარია, იცვლება დამოკიდებულება მათთვის ნიშანდობლივი დრო-სივრცის ფაქტორების, საკუთარი, იმანენტური გამომსახველობითი მასალის მიმართ: მუსიკაში – ბგერისადმი, ფერწერაში – ფერისა და ტონისადმი, ლიტერატურაში – სიტყვისა და დრამატურგიისადმი და ა.შ. (ქერეჭაშვილი, 2006: 13).

## **1.2. ქართული ანიმაციის განვითარების ძირითადი საფეხურები და სადღეისო გამოწვევები**

ქართული ანიმაციის დაბადების ოფიციალურ თარიღად მიჩნეულია ლადო მუჯირის ანიმაციური ფილმი „არგონავტები“(1935 წ.), რომელშიც წარმოდგენილია კოლხეთის დაბლობის ამოშრობის სურათი. 50-იან წლებში ანიმაციაში მხატვრული

და დოკუმენტური კინოდან მოვიდნენ და ტრადიცია გააგრძელეს ახალგაზრდა რეჟისორებმა: არკადი ხინთიბიძემ, კოტე მიქაბერიძემ, შალვა გედევანიშვილმა, ვახტანგ ბახტაძემ, თემურ მიქაძემ, გ. ჩმუტოვმა. სახკინმრეწვის მულტსტუდიაში ერთიმეორის მიყოლებით დაიდგა ფილმები: „გაიძვერა“, „ჩიორა“, „სამი მეგობარი“, „ოქროს ბიბილო“, „ფიროსმანი“, „ღარიბის ბედი“. საგულისხმოა, რომ ანიმატორები ქართული ანიმაციური ფილმის განვითარების უმთავრეს პირობად ეროვნული სახვითი სტილის შექმნასა და მის შენარჩუნებას მიიჩნევდნენ, რაც ფილმის ყველა გამომსახველ კომპონენტში უნდა გამომჟღავნებულიყო. კერძოდ: დრამატურგიაში, სახვით გადაწყვეტაში, მუსიკაში, პლასტიკაში, მიმიკასა და, რაც მთავარია, პერსონაჟთა ჭეშმარიტად ეროვნულ ხასიათში.

60-იანი წლებიდან ქართულ ანიმაციაში მკვიდრდება ე. წ. „დისნეის მეთოდი“, რაც განსაკუთრებით შეეხო ფილმის გამომსახველობით მხარეს. აღნიშნული მეთოდი იმდენად ყოვლისმომცველი აღმოჩნდა, რომ საფრთხე შეუქმნა ეროვნული ანიმაციის ესთეტიკურ, ზოგ შემთხვევაში, თემატურ თვითმყოფადობას. თუმცა ქართველმა ანიმატორებმა 60-70-იან წლებში მოახერხეს ამ საფრთხისაგან თავის დაღწევა, პირველ რიგში, თემატური და ჟანრობრივი ჩარჩოების გაფართოებით. წმინდა გასართობი და საბავშვო ფილმების გვერდით გამოჩნდა სურათები, რომლებიც პოლიტიკის, მორალის აქტუალურ საკითხებს ეხებოდა. განვითარდა ჟანრები: პამფლეტი, პოლიტიკური პლაკატი, იყენებდნენ მეტაფორას, ჰიპერბოლას, სიმბოლოებს და ა.შ.

1982 წელი ქართულ მულტიპლიკაციაში „ახალი ტალღის“ სახელით არის ცნობილი. ეროვნული ანიმაციის ასპარეზზე გამოჩნდნენ ახალგაზრდა რეჟისორები: დ. თაყაიშვილი, დ. სიხარულიძე, ლ. სულაქველიძე, ლ. ჭყონია, რ. გვარლიანი. კინომკვლევართა აზრით, მათ არა მხოლოდ ახალი იდეები, აზრები და გრძნობები მოიტანეს თან, არამედ შეძლეს ქართველ მულტიპლიკატორთა წინა თაობის მიღწევების ახალ საფეხურზე აყვანა. თუმცა მალე, 90-იან წლებში, საქართველო მოიცვა პოლიტიკურმა, სოციალურ-ეკონომიკურმა კრიზისმა, რაც პირდაპირ შეეხო ეროვნულ ანიმაციას. კრიზისის დაძლევის ტენდენცია ჩნდება 2000 წლის შემდეგ,



როდესაც რამდენიმე რეჟისორი, სირთულეების მიუხედავად, მაინც ახერხებს მეტ-ნაკლებად მაღალი ხარისხის ანიმაციური ფილმების გადაღებას.

### **1.3. ფოლკლორი, ლიტერატურა, ანიმაცია-შემოქმედებითი თავისებურებებისა და ურთიერთმიმართების საკითხები**

ფოლკლორს, ლიტერატურას, ანიმაციას, როგორც ხელოვნების დარგებს, საერთო პრინციპები გააჩნიათ. ესენია: შემოქმედებითი შთაგონება, სინამდვილის სახეობრივი გამოხატვა, ილუზორულობა, სინამდვილისა და გამონაგონის სინთეზი, მაღალი საზოგადოებრივი იდეალების სამსახური. ამასთან, ფოლკლორი და ლიტერატურა, როგორც ვერბალური მხატვრული კულტურის ნაირსახეობანი, განსაკუთრებით ახლოს დგას ერთმანეთთან, მათი ბედიც ისტორიულად ერთმანეთს ორგანულად გადაეჯაჭვა. რაც შეეხება ანიმაციას, ის სინთეზური ხელოვნების დარგია და, ვერბალური კომპონენტის გარდა, ხელოვნების სხვა დარგების ელემენტებსაც მოიცავს (მხატვრობა, მუსიკა, ქორეოგრაფია და სხვა). მართალია, ეროვნული ანიმაცია ფოლკლორსა და ლიტერატურას ვერ გაუტოლდება ვერც ხანდაზმულობითა და ვერც მხატვრული წონით, შესაბამისად, გავრცელებისა და აღიარების მასშტაბით, მაგრამ მან მყარად დაიმკვიდრა ადგილი ეროვნული კულტურის საგანძურში.

**II თავში - ხალხური ზღაპრის ანიმაციური ინტერპრეტაცია („კომბლეს“ მაგალითზე)** - განხილულია ხალხური ზღაპრის შემოქმედებითი თავისებურებები და მათი ასახვა ანიმაციაში, ცნობილი ქართული ხალხური ზღაპრის, „კომბლეს“, მაგალითზე.

#### **2.1. „ზღაპარ იყო...“**

ზღაპარი პოეტურ გამონაგონს ნიშნავს, ის ფანტასტიკურ ამბავზე აგებული თხრობითი ნაწარმოებია, რომელიც სინამდვილეს იდეით, მოტივებით, თემატიკით, სიუჟეტით, ენობრივი თავისებურებით უკავშირდება. ზღაპარი შეიძლება იყოს პროზაულიც და პოეტურიც.

ჯონ რონალდ როუელ ტოლკინი აღნიშნავს, რომ ზღაპარი მნიშვნელოვან როლს თამაშობს ბავშვის პიროვნებად ჩამოყალიბების პროცესში. მისი მტკიცებით, ზღაპრებს ოთხი ძირითადი ფუნქცია გააჩნიათ: 1)ფანტაზიის განვითარება 2.

საგნებისა და მოვლენების ახლებურად დანახვის უნარ-ჩვევის გამომუშავება 3) გვასწავლის არსებული რეალობისაგან გაქცევას, თავის დაღწევას 4) ბედნიერი, კეთილი დასასრულის რწმენის გამტკიცება.

## 2.2. „კომბლე“ - ზღაპრიდან ანიმაციაში

ხალხური „კომბლე“ საყოფაცხოვრებო-ნოველისტური ტიპის ზღაპარია. სხვა თავისებურებებთან ერთად, მისთვის ნიშანდობლივია სინამდვილის განსაკუთრებული შელამაზების გარეშე ასახვა. „კომბლეში“ წარმოდგენილი ამბავი, მასში გამოყვანილი პერსონაჟები რეალიზმის ნიშნით არიან აღბეჭდილნი.

„კომბლეში“ მხატვრულად გაფორმებული და ასახული ამბავი სოციალური, მორალური და სამართლებრივი პოზიციებიდან არის დანახული. ზღაპარში დამუშავებულია სიმართლისა და სამართლიანობის, შრომის, სიყვარულის, პატიოსნებისა და ერთგულების თემები, დაგმობილია სიბრყვე და გაუმაძღრობა.

კომბლე ქართული ხალხური სამყაროს ერთ-ერთი ყველაზე თვალსაჩინო და გამორჩეული გმირია. მისი თავგადასავალი უამრავმა თაობამ მოისმინა. ამიტომ, სულაც არ არის გასაკვირი, რომ ხალხური კომბლე შთაგონების საგანი გახდა კინემატოგრაფის, კერძოდ, ანიმაციისათვის. ქართველმა რეჟისორმა გივი კასრაძემ უნიჭიერეს გუნდთან ერთად 1979 წელს შექმნა „კომბლეს“ ეკრანული ვერსია.

ანიმაციაში 7 პერსონაჟი მონაწილეობს: კომბლე, სამი ცხენი, ძროხა -ჭრელა, ბატონი და ყმა. აუდიო-ვიზუალური ნაწარმოები იწყება მთავარი გმირის ეპიზოდით, რომელშიც წითელ პერანგსა და მუხლებგამოხეულ, მოკლეთოტიან შარვალში გამოწყობილი ბიჭი, რაც მის უბრალოებას უსვამს ხაზს (ეს მაშინ, როდესაც ზღაპარში მთავარი გმირის გარეგნული შტრიხები აღწერილი არაა), საკუთარ თავზე სიმღერ-სიმღერით გვიამბობს. სიმღერის ტექსტი გვეუბნება, რომ კომბლეს, კომბლების გარდა, სხვა მატერიალური სიმდიდრე არც აინტერესებს, რომ კომბალი მას მტრებისგან იცავს.

ანიმაციის შემქმნელებმა ზუსტად და მიზანმიმართულად გამოსახეს უბრალო, მხიარული, მშრომელი ბიჭის ტიპი. თმახუჭუჭა, მრგვალი, თეთრი სახე, დიდი თვალები დადებით ელფერს სძენს მას. სიმღერის ტექსტის შინაარსი, წითელ-ყვითელ ფერებში გადაწყვეტილი ფონი და უზარმაზარი ლამაზი ხე სასიამოვნო განწყობასთან ერთად მაყურებელში იწვევს მთავარი გმირისადმი სიმპათიასა და სიყვარულს. ამას

ემატება კომპოზიტორ თენგიზ შავლობაშვილის მხიარულ ნოტებზე აგებული მუსიკალური კომპოზიცია, რომელიც მაყურებლის განწყობის, ემოციების მართვის კუთხით, გამოსახულებაზე ნაკლებად მნიშვნელოვანი როდია.

ზღაპრისაგან განსხვავებით, მულტფილმში ყურადღების მიღმა არ დარჩენილა კომბლეს განსაკუთრებული შრომისმოყვარეობა. ანიმატორებმა საკმაოდ მეტყველი კადრებით გაუსვეს ხაზი გმირის ამ თვისებას (ხალასი ბიჭი სიამოვნებით თლის კომბლეს, ძროხას წველის და ქილებში ასხამს).

ზღაპარში რამდენიმე სიტყვით არის დახასიათებული ბოროტი ბატონი და ყმა. ანიმაციაში ეს რამდენიმე სიტყვა, რა თქმა უნდა, გამოსახულებით უნდა ამეტყველებულიყო. მხიარულ და უბრალო შესახედაობას კომბლეს ანიმაციის შემქმნელებმა დაუპირისპირეს მდიდრულად შემოსილი, ცხენზე ამხედრებული, წვერულვაშიანი ცხენოსანი ბატონი და მისი ყმა. მათი გამოჩენისთანავე წყდება მხიარული მელოდია. შესაბამისად, მაყურებელში იცვლება განწყობა, იქმნება რაღაც უარყოფითის მოლოდინი.

ყურადსაღებია პერსონაჟთა მეტყველება, რომლის სიახლოვე ყოფაში გავრცელებულ მეტყველებასთან ანიმაციის სიცოცხლისუნარიანობის ერთ-ერთი მყარი პირობაა. ანიმატორებმა იზრუნეს სიტყვათა შერჩევასა და პერსონაჟთა მეტყველების ინდივიდუალიზაციაზე და ამით უფრო ნაცნობი, მისაღები და ბუნებრივი გახადეს გმირები.

### **2.3 „კომბლე“ მომავლის ანიმაციაში**

„კომბლე“ გამოსახულებით, ხმითა თუ ფაქტურით ახალი თაობის მაყურებლის ინტერესს ჯეროვნად ვეღარ აკმაყოფილებს. სწორედ ამ პრობლემის დანახვის შემდეგ გადაწყვიტა McCann Tbilisi-ს ყოფილმა არტ დირექტორმა – გოგა ქაცარავამ „კომბლეს“ პერსონაჟების გათანამედროვეება და თანამედროვე ქართველი ბავშვების რეალობაში დაბრუნება. მან შექმნა ესკიზები, რომელთა მიხედვითაც, შესაძლოა მალე „კომბლეს“ ახალი და საინტერესო ანიმაცია ვიხილოთ.

ხალხური კომბლეს გათანამედროვეებული ესკიზები, პერსონაჟებისთვის შერჩეული არარეალური ფერები, ფორმები, მათი გარეგნული შტრიხები შეესაბამება თანამედროვე ბავშვის ინტერესსა და განწყობილებას. ამასთან, კომბლე ძველიდან

ახალ ანიმაციაში უნდა გადავიდეს ისე, რომ არ დაიკარგოს, არ შეიცვალოს მისი სულიერი სამყარო.

**III თავში - „ფოლკლორული და ლიტერატურული იგავ-არაკი ანიმაციურ კინოში“** - საუბარია იგავ-არაკის ჟანრულ და გამომსახველობით თავისებურებებზე, აგრეთვე ხალხური („როგორ გაჩნდა ღვინო“) და ლიტერატურული (სულხან-საბა ორბელიანის „სოფლის მაშენებელი“) იგავ-არაკების ანიმაციურ ინტერპრეტაციაზე, შესაბამისად, ლადო სულაქველიძისა („ლეგენდა ღვინოზე“) და მერაბ სალარიძის („ტყის კვარტეტი“) ფილმების მაგალითზე.

### **3.1 იგავ-არაკული ჟანრის შემოქმედებითი თავისებურებანი**

იგავ-არაკი სიტყვიერების ერთ-ერთი უძველესი ჟანრია. მიუხედავად იმისა, რომ არსებობის ხანგრძლივი ისტორია აქვს, ეს ჟანრი დღემდე ინარჩუნებს აქტუალობას. ასეთი ტექსტი, ჩვეულებრივ, დამრიგებლობითი ან მორალისტური შეგონებით მთავრდება. მორალი, რომელსაც იგავი შეიცავს, არის სენტენცია, რომელიც განმარტავს მასში არსებულ სასარგებლო აზრს. იგავ-არაკი, ჩვეულებისამებრ, აღწერს კონკრეტულ ეპიზოდს, ხოლო მორალი, რომლის მატარებელიც არის ის, აღიარებული ჭეშმარიტებაა. შესაბამისად, ნებისმიერი იგავი პრაქტიკულად შედგება ორი ნაწილისაგან: ქარაგმული თხრობისა და მორალისგან.

### **3.2. ხალხური არაკის, „როგორ გაჩნდა ღვინო,“ ანიმაციური ინტერპრეტაცია (ლადო სულაქველიძის „ლეგენდა ღვინოზე“ მიხედვით)**

ანიმაცია „ლეგენდა ღვინოზე“ ქართული არაკის- „როგორ გაჩნდა ღვინო“, მიხედვით გადაიღეს. ფილმი ერთი მთხრობელის მიერ გადმოცემული ტექსტით შემოიფარგლება, რომელიც სიუჟეტის მსვლელობას გასდევს. საგნებისა და პერსონაჟების მოძრაობა შეზღუდულია. პერსონაჟები არ მეტყველებენ. მთავარი აქცენტი გამოსახულების სტატიკურ, გრაფიკულ, სტილიზებულ ფორმებსა და ნახატის, კონტურის პლასტიკაზე კეთდება.

რეჟისორმა ანიმაციაში შეამცირა პერსონაჟების რაოდენობა და მხოლოდ მთავარი მოქმედი გმირი დატოვა. იგავ-არაკის მსგავსად, სწორედ მისგან ვიგებთ ღვინის აღმოჩენისა და დამზადების საიდუმლოებას. მთავარი პერსონაჟი გამოჩენისთანავე ყურადღებას იქცევს „სპეციფიკური ქართული“ იერსახით,

ულვაშითა და უწყინარი სახის გამომეტყველებით. მამლის ყვილის ფონზე ვხედავთ გამხდარ გლესს, რომელიც ფიზიკურად მუშაობს. მისი შრომაში გალექული ხელები უზარმაზარ ქვებს შესჭიდებია, რათა კედელი ააშენოს.

აღსანიშნავია ფონი - ლურჯისა და მწვანე ფერის, ერთი შეხედვით, მარტივი კომბინაცია, რომელიც მოწმენდილი ცისა და აბიზინებული მდელის შთაბეჭდილებას ქმნის. წამით ვხედავთ მამალს, ღორსა და კონტურული ნახატით შესრულებულ მგალობელ ფრინველს, რომლებიც სოფელში გვაგრძნობინებს თავს.

თანამედროვე ტექნოლოგია, რომელიც საშუალებას იძლევა პერსონაჟი უფრო „რეალურად“ მოგვაჩვენოს და „განამდვილოს“, ადგილს „ტრადიციულ“, ორგანზომილებიან ნახატ ანიმაციას უთმობს. ვიზუალური თხრობაც, რომელიც მაყურებელს უქმნის გმირების მომდევნო ქმედების მოლოდინს, არ შეინიშნება.

იგავ-არაკში არაფერია ნათქვამი მშენებლობაზე. ეს პასაჟი რეჟისორმა დაამატა, რათა ხაზი გაესვა მთავარი გმირის შრომისმოყვარეობასა და ხელმარჯვეობისათვის.

საგულისხმოა, რომ პერსონაჟის ტანი არ ჰგავს ადამიანის სხეულს, ბოძით სწორია, მუცელი, მკერდი, კისერი არ იკვეთება, მაგრამ მაყურებელში ადამიანის აღქმას მაინც იწვევს.

ფილმის შემქმნელებმა, მთავარი გმირის ნაციონალური იდენტობის წინ წამოწევის მიზნით, შთამბეჭდავად გამოიყენეს ქართული მუსიკა და ქორეოგრაფიული ელემენტები.

ლადო სულაქველიძის „ლეგენდა ღვინოზე“ ქართული თემატიკით გაჯერებული ნამუშევარია. გმირის ტრანსფერი არაკიდან ანიმაციაში წარმატებით შედგა. რეჟისორმა შეინარჩუნა ვერბალური ტექსტის იდეური მოტივები და ცალკეული დეტალები საკუთარი ფანტაზიითაც გაამდიდრა.

### **3.3. სულხან-საბა ორბელიანის „სიბრძნე სიცრუისას“ სიბრძნისა და არსის შესახებ**

„სიბრძნე სიცრუისა“ დიდაქტიკური თხზულებაა. ის ძირითადად ემყარება ქართული ხალხური შემოქმედების გარკვეულ უბანს - ფართო მნიშვნელობით გაგებულ მახვილსიტყვაობას. მახვილსიტყვაობის ნიმუშები თავისი ბუნებით სატირულ-იუმორისტული ხასიათისაა. მათში მხილებულია ცხოვრებისეული

მანკიერი მოვლენები: სიბრიყვე, ზნეობრივი სიმდაბლე, მტრობა, ჩაგვრა, შური და სხვა.

სულხან-საბა ორბელიანის აზრით, ყმაწვილის აღზრდას საფუძვლად უნდა დაედოს შრომა, გარჯა, ფიზიკური გაწაფვა. სწორედ აღზრდასთან დაკავშირებული პაექრობის დროს, რუქას, დარწმუნებულს, რომ პატარა ჯუმბერის ასეთი აღზრდით ლეონს არაფერი გამოუვა, არგუმენტად მოჰყავს იგავი „სოფლის მაშენებელნი“, რომელშიც მოქმედ პირებად გამოყვანილნი არიან ცხოველები.

ავტორმა იგავში ძაღლისა და მამლის თვისებების ჩვენებით ხაზი გაუსვა ორივე პერსონაჟის შინაგან ბუნებას. აჩვენა მამლის „დიადი საქმეებისადმი“ ლტოლვა და ამბიციები და ძაღლის მიამიტობა და ერთგულება. არც არაკის კიდევ ერთი პერსონაჟი, მელია, დალატობს საკუთარ ბუნებას: მასში სიხარბე სძლევს გონიერებას.

იგავ-არაკისთვის ზოგადად, და კონკრეტულად ამ იგავ-არაკისთვის, დამახასიათებელია კომიზმი, რაც დარღვეული ჰარმონიის შედეგია. ერთმანეთთან დაპირისპირებულია ორი აზრი, რომელთა შეთანხმება ვერ ხერხდება და სწორედ ეს ქმნის კომიკურ სიტუაციას.

„სოფლის მაშენებელნი“ გამოირჩევა ცოცხალი დიალოგებით, რომელთა საშუალებითაც ავტორი აჩვენებს მოქმედ პირთა შინაგან სამყაროს, მათ მისწრაფებებს, ქმნის სრულყოფილ ფსიქოლოგიურ პორტრეტს და გადმოსცემს მთავარ სათქმელს.

#### **3.4. „ტყის კვარტეტი“ – „სოფლის მაშენებელნის“ თავისებური კინემატოგრაფიული ვარიაცია**

სულხან-საბას იგავ-არაკის მოტივებზე დადგმულ მხიარულ მუსიკალურ ანიმაციაში „ტყის კვარტეტი“ (რეჟ: მერაბ სარალიძე, 1984) შეინიშნება კომიკური ეფექტისაკენ, იუმორისკენ სწრაფვა: პირველივე კადრში ვხედავთ რეჟისორის მიერ დამატებულ პერსონაჟს-კატას, რომელიც მელაკუდასთან ერთად ჩუმად მიიპარება ტყეში და ვიდაცას უთვალთვალავს. კატა და მელა ერთმანეთს ბუნებით ენათესავენ: ორივე ცბიერი და მატყუარა, ხარბი და გონებამახვილი, სწრაფი და მოხერხებულია. მომდევნო კადრში ვხედავთ ძაღლს. ის დინჯად მოსეირნობს.

საგულისხმოა, რომ ანიმაციის შემქმნელებმა კონტრასტის საშუალებით დაუპირისპირეს ერთმანეთს ცბიერი და მიამიტი, ერთგული და მოღალატე არსებები. ძაღლის სიძინჯეს კიდევ უფრო ნათელს ხდის მუსიკა, რომელიც მისი გამოჩენისთანავე ისმის. ბოხი ხმით წალიღინებული: „დაბადა, დაბადა, დაბადა...“, ნელი და აუღელვებელი ტემპი შეესაბამება ძაღლის თვისებებს. ის თავისთვის, როგორც ალალ-მართალი კაცი, მოაბიჯებს, არც არავის ემალება და არც არავის უთვალთვალებს. ყურებსაც ცქვეტს ხანდახან, თითქოს ფხიზლობს, რამე ხომ არ გამომეპარაო.

ანიმაციაში ცენტრალური ფუნქცია მამალს აკისრია. ავტორებმა შექმნეს ამბიციური, საკუთარ თავში დარწმუნებული, უდარდელი პერსონაჟის სახე. იგი ცალი ფრთით ხეს მიყრდნობია, ცალით დოინჯი შემოურტყამს, ერთი ფეხი მეორეზე მიუდგამს, წელში გამართულა, მხრებში გაშლილა, კუდი აუფოფრავს და ძაღლის შეკითხვაზე: „რა იყო?“ ამაყი სახით პასუხობს: „რა იყო და სოფელი მინდა ავაშენო, კარგი ადგილია“. მოკლე-მოკლე ფრაზებით, დამაჯერებელი ტონითა და ქედმაღლური, მბრძანებლური მიხვრა-მოხვრით იგი ცხადად გვაგონებს ტრაბახა და უსაქმურ ადამიანს.

ფილმში მუსიკის ტექსტი, შესრულების სახასიათო მანერა და ცალკეული ნიუანსები ქმნის საერთო განწყობასა და საკუთარ თავში დარწმუნებულ, ამბიციურ და უსაქმურ ადამიანთა ხასიათებსაც შთამბეჭდავად წარმოგვიდგენს. ანიმაციაში ასევე გამოყენებულია ქართული ქორეოგრაფიული კულტურის ელემენტები.

**IV თავი - „პიესის ადაპტაცია ანიმაციაში (ავქსენტი ცაგარელის „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ არკადი ხინთიბიძის ანიმაციაში)“** ეთმოზა ა. ცაგარელის დრამატურგიის შემოქმედებით პრინციპებს, მისი პიესის „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ ადაპტაციის საკითხს არკადი ხინთიბიძის „წუნა და წრუწუნაში“.

#### **4.1. ავქსენტი ცაგარელის დრამატურგია და მისი ზოგადი თავისებურებანი**

ავქსენტი ცაგარელი მე-19 საუკუნის 80-იან წლებში გამოდის სამწერლო ასპარეზზე. ის კრიტიკული რეალიზმის მხატვრული მეთოდის თვალსაჩინო წარმომადგენელია.

ცაგარელის დრამატურგის აღიარება განაპირობა პიესებში ოსტატურად დახატულმა ტიპაჟმა, ცოცხალმა სასაუბრო ენამ, დახვეწილმა დიალოგებმა. ასეთი მიდგომით ნათლად და ცოცხლად ასახა თავისი დროის ქალაქი და სოფელი, საზოგადოებრივი ფენები და მათი ურთიერთობანი.

#### **4.2. ა. ცაგარელის პიესა „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ (პრობლემატიკა და მხატვრული თავისებურებანი)**

ავქსენტი ცაგარელის პირველივე პიესა, კომედია „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ (1878 წ.), შეიცავს დრამატურგის შემოქმედების მთელ იდეურ კონცეფციას. პიესა მძაფრი სოციალური პროტესტია თავგასული თავად-აზნაურების წინააღმდეგ.

პიესაში ერთმანეთთან დაპირისპირებულია ორი საზოგადოებრივი ფენა: კნიაზ დავითის სახით წარმოდგენილია მტაცებელი, ზნეობრივად და სულიერად დაკნინებული აზნაური, რომელიც ხავსს ეჭიდება და წართმეული უფლებების გაცოცხლება სურს. ამის საპირისპიროდ, სიძე და მაცრიონი შრომისმოყვარეობას, სამართლიანობას და თავისუფლების სიყვარულის იდეას განასახიერებენ. მართალია, ისინი საზოგადოების დაბალ ფენას წარმოადგენენ, მაგრამ არ ეშინიათ ერთ დროს ძლევამოსილი მებატონეებისა და თამამად ილაშქრებენ მათ წინააღმდეგ.

ავქსენტი ცაგარელის პიესა აღმზრდელობითი მნიშვნელობისაა. დრამატურგი ადამიანის ამა თუ იმ ნაკლზე იუმორით მოგვითხრობს. პერსონაჟის ენობრივი თავისებურება პიესაში კომიზმის შექმნის ერთ-ერთი თავისებურებაა. ამისათვის დრამატურგი ოსტატურად იყენებს ქართული, სომხური და რუსული ენების „ნარევს“. ენობრივი სიჭრელე მრავალფეროვანსა და საინტერესოს ხდის პიესაში ასახულ გარემოს.

#### **4.3. ლიტერატურიდან ეკრანზე - „წუნა და წრუწუნა“**

„წუნა და წრუწუნა“ არკადი ხინთიბიძემ 1961 გადაიღო. ფილმი იწყება ქართველებისათვის კარგად ნაცნობი და პოპულარული თამაშით „ლელო“. თავუნები „ლელოს“ თამაშობენ. აქ მათი ფიზიკური და გონებრივი შესაძლებლობები იკვეთება. მახვილგონივრული ტრიუკები ფილმის მოქმედებაში ორგანულად არის ჩართული. თავუნების ყველა ქმედება, მიხრა-მოხრა, გამამხნეველები შემახილი და



ოვაცია გაადამიანებულია. ამდენად, ავტორებმა ანიმაციას მომგებიანი დასაწყისი შეურჩიეს, როდესაც კატინას მონოლოგი ჩაანაცვლეს თამაშით (პიესა კატინას-ტასიას მამიდას მონოლოგით იწყება). მაყურებელი დიდი ინტერესით ერთვება ეკრანზე განვითარებულ მოვლენებში.

ავტორებს ფილმის პირველივე ეპიზოდში ყურადღება გამახვილებული აქვთ ერთ-ერთ მოთამაშეზე - წრუწუნაზე. თვალშისაცემია მისი მოქნილობა, სწრაფი გადაადგილება, ხრიკები და მისი თამაშით აღფრთოვანებულ მაყურებელთა წამომახილები. რეჟისორმა შეგვაძინა წრუწუნას ისტორიისთვის, რომელშიც ამ პერსონაჟის ბუნება და ხასიათი უნდა დაიხატოს. ვიზუალური თხრობა შედგა. მოლოდინი შეგვექმნა.

ფილმში საყურადღებოა ის ეპიზოდი, როცა თითქმის გამარჯვებულ წრუწუნას მეგობრები წუნას მოსვლის ამბავს შეატყობინებენ. ირკვევა, რომ წრუწუნას თავდავიწყებით უყვარს ულამაზესი წუნა. მისი სახელის გაგონებაც კი მოსვენებას აკარგვინებს. ავტორებმა ამაღლებული გრძნობის ძალა თითქოს უმნიშვნელო, მაგრამ მეტყველი დეტალით-წრუწუნას დაბნეულობითა და ბურთის დაკარგვით გადმოსცეს (პიესაში არაფერია ნათქვამი ტასიასა და საქუას სიყვარულზე. ამ ამბავს მკითხველი მხოლოდ ჯვრისწერის დროს იგებს).

პიესის მტაცებელი თავადის - დავითის სახემ გამომახილი ჭადარაულვაშიან ვირთხაში პოვა. ის ლელოს მაყურებელთა შორის იმითაც გამოირჩევა, რომ ჩოხით არის შემოსილი (დანარჩენები უბრალო მაისურებით და ზოგიც მაისურის გარეშეა დახატული). ჩოხიანი ხნიერია (ულვაში გაჭადარავებია) და ეტყობა, რომ სოციალური მდგომარეობითაც დანარჩენებზე მაღლა დგას (მხოლოდ ის ზის სამფეხა სკამზე, დანარჩენები დგანან ან მიწაზე სხედან). ამ ზუსტად მიგნებული დეტალებით რეჟისორმა და მხატვარმა უტყუარი წარმოდგენა შექმნეს პერსონაჟების სოციალურ-ეკონომიკური და უფლებათა განსხვავებულობის შესახებ.

ანიმატორებმა კონფლიქტი შემდეგნაირად გაამწვავეს: ბატონმა წუნას თვალი მოჰკრა. მსუნაგ ვირთხას ახალგაზრდა წუნა გულში ჩაუვარდა და სწორედ აქ გამოჩნდა ბატონის ხარბი ბუნება. მან წუნა გაიტაცა. არკადი ხინთიბიძე აჩვენებს, სადამდე შეიძლება ადამიანი მიიყვანოს ეგოიზმმა, სხვისთვის ანგარიშგაუწევლობამ

და სიხარბემ. წუნას გატაცებით თავზარდაცემული და საგონებელში ჩავარდნილი აქამდე მოხერხებული წრუწუნა ადამიანით განიცდის შეყვარებულის დაკარგვას. გარდაქმნა ხდება წუნაშიც. ეს ნაზი და თვინიერი არსება ბატონს ეწინააღმდეგება და სულაც არ აპირებს დანებებას (ბატონს თითზე კბენს და გათავისუფლებას ცდილობს). ანიმაციაში თავის უფლებებს ყველაზე უსუსური არსებაც კი იცავს და არ ეგუება უსამართლობას. წუნას ბრძოლისუნარიანობა სიახლეა პიესისთვის.

ცაგარელის გმირების მეზრძოლი და უშიშარი ხასიათი შესანიშნავად იხატება ფიცხელასა და მისი მეგობრების სახეებში. ანიმაციაში თბილისელი ხელოსნების ხასიათები ყარაჩოლული მუსიკის ფონზე იხსნება. სოფლელ თავუნებთან შედარებით ისინი უფრო მკაცრი სახით, ათლექტური აღნაგობით, ტანისამოსითა (შავი ჩოხები) და დახვეწილი ქცევებით გამოირჩევიან. ტივზე მოქეიფეთა სიმღერა, რომელსაც ფიცხელა ასრულებს, გამოხატავს სიყვარულით სასოწარკვეთილი კაცის სულიერ მდგომარეობას. მეგობრის თავგადასავლით შეწუხებული ფიცხელა თანაგრძნობამ და უსამართლობამ აამღერა. ფიცხელას სახე ტიპურია. მასში განზოგადებულია ბრძოლისუნარიანი, მშრომელი, მამაცი ქალაქელი ხელოსნის სახე.

განსაკუთრებით აღსანიშნავია „წუნა და წრუწუნას“ მუსიკალური გადაწყვეტა. როგორც ვიცით, ანიმაციაში, და ზოგადად კინოხელოვნებაში, მუსიკას, ძირითადად, იყენებენ ემოციური გავლენის გასაძლიერებლად. მუსიკა ხაზს უსვამს და აღრმავებს გმირის ან მთელი ეპიზოდის ემოციურობას და გვიადვილებს ამა თუ იმ სცენის აღქმას. წყლის პირას განმარტოებული შეყვარებული წყვილის, წუნასა და წრუწუნას, სასიმღერო დუეტი ვოკალურად მაღალ დონეზეა შესრულებული. თამამად შეიძლება ითქვას, რომ ის ქართული მუსიკალური კულტურის ერთ-ერთი შთამბეჭდავი ნიმუშია. ამასთან წუნასა და წრუწუნას სიმღერა წარმოადგენს ისეთივე ცოცხალ ატრიბუტს, როგორცაა, მაგალითად, ბატონის ჩაცმულობა. სიმღერა დამთავრებულ მუსიკალურ სახეს ქმნის ანიმაციაში და აღრმავებს ფილმის ავტორების ჩანაფიქრს. გარდა ამისა, მუსიკალურ ეპიზოდებს სოციალური ჟღერადობაც აქვთ. ამ მხრივ, აღსანიშნავია ხელოსნების სიმღერა, რომლის ტექსტიც პირდაპირ მიუთითებს მუშის რთულ ცხოვრებაზე. მუშათა სიმღერა ხალხური ინტონაციებით მდიდარია.

ნაციონალური მუსიკისა და ცეკვის ფონზე ვხედავთ ღვინისაგან გაბრუნებულ თაგვს, რომელიც წარმოადგენს ქართული სუფრის მეტად ნაცნობ ფინალს - სმა გონების წასვლამდე.

V თავში - „ვაჟა-ფშაველას მოთხრობა „ჩხიკვთა ქორწილის“ ანიმაციური ინტერპრეტაცია“ - განხილულია ვაჟას მხატვრული სამყაროს ის თავისებურებანი, განსაკუთრებით, ყოვლისმომცველი გაპიროვნების ხერხი, რომელიც მიმზიდველი აღმოჩნდა ანიმაციური ხელოვნებისათვის, აგრეთვე, დიდი პოეტის „ჩხიკვთა ქორწილის“ ანიმაციური ინტერპრეტაცია არკადი ხინთიბიძის ამავე სახელწოდების ფილმში.

### 5.1. მცირე ექსკურსი ვაჟა-ფშაველას პროზის მხატვრული სამყაროში

ვაჟა-ფშაველას შემოქმედება, მათ შორის პროზა, ჩვენს ლიტერატურათმცოდნეობაში საფუძვლიანად არის შესწავლილი. შესაბამისად, ნაშრომის ამ პარაგრაფში ყურადღება გამახვილებულია იმ შემოქმედებით თავისებურებებზე, რომლებიც განსაკუთრებით მიმზიდველი აღმოჩნდა ანიმაციური გარდასახვისათვის.

ვაჟა პირდაპირ არასოდეს არ ამჟღავნებს საკუთარ დამოკიდებულებას საგნებისა და მოვლენებისადმი. ის, როგორც ავტორი, თითქოს „იკარგება“, სავსებით „ქრება“ ნაწარმოებში და მხოლოდ აჩვენებს, წარმოსახავს საგანს. სწორედ ასეთი სურათოვნება, რომელიც იძლევა საშუალებას წაკითხული ცოცხლად წარმოიდგინო, იზიდავს ანიმაციას.

ვაჟა-ფშაველას შემოქმედებითი ნიჭი საბავშვო ლიტერატურაშიც კარგად გამოვლინდა. საზოგადოდ, საბავშვო თხზულება ცოცხლად უნდა წარმოსახავდეს სამყაროს. ბავშვის ემოციებზე ზეგავლენის მოსახდენად სურათოვნებამ უნდა დაიკავოს თხზულებაში შიშველი მსჯელობის ადგილი, ნაწარმოების იდეა სიცოცხლით, მოძრაობით სავსე სურათებით უნდა გადმოიცეს. სწორედ ფაქტების სურათოვანი გამოსახვა აგრძნობინებს პატარებს კაცობრიობის სიცოცხლის ზოგად იდეას. ამ მოთხოვნას ვაჟას პროზა სრულად აკმაყოფილებს.

### 5.2. გაპიროვნება „ჩხიკვთა ქორწილში“

ცნობილია, რომ ვაჟა-ფშაველა გაპიროვნების ხერხის უზადლო ოსტატია. „ჩხიკვთა ქორწილში“ მწერალი ტყის ბინადრებზე თხრობას ბუნების წიაღში ფრინველთა სამყაროს ჩვენებით იწყებს. ნაწარმოებში დახატული ფრინველთა სახეები, მათი ადამიანური გრძნობები, ლამაზი და ფერადი სამოსელი, თბილი ურთიერთობები და ხატოვანი ფრაზები ახლოსაა ბავშვის შინაგან სამყაროსთან, აღვივებს მათ ფანტაზიას.

### 5.3. „ჩხიკვთა ქორწილი“ ეკრანზე

„ჩხიკვთა ქორწილი“ არკადი ხინთიბიძემ 1958 წელს გადაიღო. რეჟისორი ფილმში ძირითადად მიჰყვება ლიტერატურული პირველწყაროს სიუჟეტს. ამასთან ითვალისწინებს ნახატი ფილმის თავისებურებას და ცვლის დასაწყისს, გვიჩვენებს ანიმაციისთვის მომგებიან კადრებს, რათა მაყურებელი შეამზადოს ამბის მოსალოდნელი განვითარებისათვის. ფილმის დასაწყისში ვხედავთ ჰაერში მოფარფატე შავსა და ღია ფერის ბუმბულს, რაც მიგვანიშნებს ქალისა და მამაკაცის სიყვარულზე. ამ შთაბეჭდილებას კიდევ უფრო ამყარებს აღნიშნული კადრის მუსიკალური გაფორმება. მერი დავითაშვილის მიერ შექმნილი ლირიკული და ნაზი მელოდია თითქოს ხაზს უსვამს გრძნობის სისუფთავეს. მშვიდ და ემოციურ ჰანგებს ცვლის მკვეთრად რიტმული და სწრაფი მელოდია, რომელიც მომდევნო კადრებზე გადადის. ეკრანზე ვხედავთ ყვანჩალას, რომელსაც სკვინჩას ბარტყი მოუტაცია და მის დასახსნელად ჩხიკვი ზაქარა თავგამოდებით იბრძვის. სწორედ მუსიკა უწყობს ხელს ბრძოლის სცენის დინამიკურ განვითარებას. ბრძოლის ეპიზოდში ჩართულია, ერთი შეხედვით, უმნიშვნელო, მაგრამ საკმაოდ საყურადღებო ფრაგმენტი-დედა ფრინველი დაუმორჩილებელ ბარტყს სცემს და ინტერესით ადევნებს თვალს ჰაერში მოჩხუბართ. ეს, ერთი შეხედვით, ჩვეულებრივი კადრი ადამიანურ თვისებათა აქცენტირებით გამოირჩევა. ვაჟასეულ გასულიერებას არკადი ხინთიბიძემ ალღო კარგად აუღო და ფრინველის გაპიროვნების მაღალმხატვრული ნიმუში შექმნა. ხელჩართული ბრძოლა ზაქარას გამარჯვებით დასრულდა, რაც მომხდარი ამბიდან ბუნებრივად გამომდინარეობს: კეთილი ამარცხებს ბოროტს.

ფრინველთა ასეთი გაადამიანება აძლიერებს ინტერესს ფილმისადმი. თითოეული ფრინველის, თავუნასა და მელაკუდასთვის ავტორებს გარკვეული,

მათთვის დამახასიათებელი ფუნქცია მოუძებნიათ და მიუნიჭებიათ (მაგალითად, არწივი-ფრინველთა მეფე, მხედართმთავარი, მელია-ცბიერი და მოღალატე, ყვავი-ვერაგი მტაცებელი). ფრინველები თუ ცხოველები ალეგორიულად ადამიანებს, მათ მოქმედებებსა და ურთიერთობას ასახიერებენ და ამიტომაც აღიქვამს ბავშვი ანიმაციაში მომხდარ ამბავს, როგორც ადამიანთა თავგადასავალს.

„ჩხიკვთა ქორწილში“ მუსიკას ხედვით მომენტთან ერთად უმნიშვნელოვანესი, შეიძლება ითქვას, წამყვანი როლიც კი აკისრია. ქეთევანის სიმღერის ეპიზოდი სრულიად საკმარისია მისი პიროვნების ამოსაცნობად. ქეთევანის მიერ ოსტატურად შესრულებული სიმღერა ატყვევებს არამარტო ზაქარას, არამედ მაყურებელსაც. ასეთი ემოციური და ტკბილი ხმა მხოლოდ ნაზ, კეთილშობილ და ნიჭიერ არსებას შეიძლება ჰქონდეს. სიმღერა ზუსტად გამოხატავს ქეთევანის თვისებებს, მიუთითებს შემსრულებლის კეთილშობილებასა და მომხიბვლელობაზე.

„ჩხიკვთა ქორწილში“ მუსიკა გამოიყენება ფილმის ემოციური ზეგავლენის გასაძლიერებლად. აქ მუსიკა ხშირად დრამატურგიულ ფუნქციაშიც იჭრება და გვიმარტივებს ამა თუ იმ სცენის ემოციურ აღქმას. ქმნის კოლორიტს, განწყობილებას. განსაკუთრებით საყურადღებოა, ბულბულის სიმღერა, რომელიც უფრო გალობას ჰგავს. მასში ჩაქსოვილია ფაქიზი და ლამაზი არსების ბუნება, ფსიქოლოგია. ბულბულის სცენა ხაზს უსვამს ბუნების ჰარმონიასა და მშვენიერებას.

ფრინველები, უფროსის-არწივის ზედამხედველობით, სამხედრო ვარჯიშსაც გადიან. ამ ეპიზოდში შესანიშნავადაა მოძებნილი ვარჯიშის რიტმი და მოძრაობის ხასიათი, რაც ბუნებრივია ფრინველთათვის და ამავე დროს, ადამიანისთვისაც ორგანული. ანიმატორებმა ამ ეპიზოდით ხაზი გაუსვეს ქვეყნის მცველთა მუდმივი მზადყოფნის აუცილებლობას. ფრინველებს თითქოს ლხინშიც არ ავიწყდებათ სიფხიზლე. მომავალი ბრძოლისთვის მოსამზადებლად გამუდმებული ვარჯიში. ეს გასაჭირიც მალე დადგა და ქეთევანი მოიტაცეს. სამხედრო წვრთნა ფრინველებს კარგად გამოადგათ. დანაკარგის გარეშე წაართვეს მელაკუდას პატარძალი და ზაქარას სატრფო დაუბრუნეს.

მულტფილმში საინტერესოდ იკვეთება პერსონათა სახეები. თუკი ვაჟას არწივის დანახვაზე ფრინველები ცახცახებენ, მულტფილმში მისი არ ეშინიათ. უფლებები

თითქოს დაბალანსებულია და არწივს არა როგორც მეფეს, არამედ, როგორც საპატიო თანატოლს მოკრძალებით ესაუბრებიან და დახმარებას სთხოვენ. ის მშვენიერი თამადაცაა.

ყვავი, როგორც ვაჟასთან, ისე ფილმში ბოროტი და ვერაგი ფრინველია, რაც მის ყოველ გამოხედვაში იგრძნობა. რეჟისორმა ზუსტად მიაგნო ყვავისთვის შესაფერის „ტანისამოსსა“ და იერს. მისი ხმა მკვეთრად შემაწუხებელი და გამაღიზიანებელია. მასში, არწივთან შედარებით, სიყალბე და ცბიერება შეიმჩნევა. მაყურებლის მოლოდინი მართლდება და ყვავი თავის ვერაგ ბუნებას მალე გამოავლენს-ქეთევანს გაიტაცებს, რის გამოც თავზე კეთილ ფრინველთა რისხვა ატყდება.

ეფექტურია წრუწუნას „კინტოური“ და ყვანჩალასა და ქეთევანის „განდაგანა“. განსაკუთრებული მხატვრულ-პლასტიკური გადაწყვეტით თავის ცეკვა გამოირჩევა. ის პროფესიონალი მოცეკვავესავით მოხდენილად ასრულებს ცალკეულ ილეთებს, რომლებშიც აშკარად ჩანს ეროვნული ქორეოგრაფიის ელემენტები.

ამრიგად, მოქმედი პირები, მათი დამახასიათებელი თვისებებით, მდგომარეობითა და ურთიერთდამოკიდებულებით (მხოლოდ არწივში შეინიშნება მცირეოდენი ცვლილება) გადმოსულია ფილმში. მთლიანად შენარჩუნებულია ძირითადი დრამატურგიული ხაზი, თუმცა გამდიდრებულია ცალკეული ეპიზოდებით, რაც ავტორებს მთავარი სათქმელის უკეთ გადმოცემაში ეხმარება. ანიმაციის ყოველი სცენა კომპოზიციურად დასრულებულია.

### **ძირითადი დასკვნები**

1. კინემატოგრაფიას არსებობის საწყის ეტაპზე საკუთარი, ფუნდამენტურად ჩამოყალიბებული მხატვრული არსენალი არ გააჩნდა. ამიტომ, ბუნებრივია, მან უკვე არსებულ, საუკუნეების მანძილზე კრისტალიზებულ კულტურულ და სახელოვნებო ტრადიციებს მიმართა. შემოქმედებითად შეითვისა ეს ტრადიციები მათი სინთეზის გზით. ტრადიციული დარგები შეიჭრნენ რა კინოიმანენტეკაში, ბევრი რამ საკუთარ მხატვრულ პრინციპებს დაუქვემდებარეს. მეორე მხრივ, კინემატოგრაფმა ხელოვნების ტრადიციულ დარგებში დანერგა საკუთარი შემოქმედებითი პოტენციალი და პრინციპები. ამიტომ მიიჩნევენ XX

საუკუნის ხელოვნების ფუნდამენტურ თავისებურებად „აზროვნების კინემატოგრაფულ მექანიზმს“.

2. განვითარების საკუთარი გზის ძიებაში, თვითმყოფადი, ორიგინალური სტილის გამოკვეთაში ეროვნული ანიმაციისათვის ორგანულ ნიადაგად იქცა ქართული კლასიკური ხელოვნება, განსაკუთრებით ფოლკლორი და ლიტერატურა. ისინი ანიმაციის, როგორც ტექნიკური პროგრესის პირმშოს, დაბადებას ბევრად წინ უსწრებენ. ამასთან ფოლკლორი და ლიტერატურა, როგორც ვერბალური მხატვრული კულტურის ნაირსახეობანი, განსაკუთრებით ახლოს დგას ერთმანეთთან. მათი ბედიც ისტორიულად ერთმანეთს გადაეჯაჭვა. რაც შეეხება ანიმაციას, ის სინთეზური ხელოვნების დარგია და, ვერბალური კომპონენტის გარდა, მასში ხელოვნების სხვა დარგების ელემენტებიც მონაწილეობს. მიუხედავად ამისა, ფოლკლორს, ლიტერატურას, ანიმაციას, როგორც ხელოვნების დარგებს, ბევრი საერთო პრინციპი გააჩნია: შემოქმედებითი შთაგონება, სინამდვილის სახობრივი ასახვა, ილუზორულობა, სინამდვილისა და გამონაგონის სინთეზი, მაღალი საზოგადოებრივი იდეალების სამსახური.

3. ქართულმა ანიმაციამ გააგრძელა ტრადიციული ხელოვნების მიერ გაკვალილი გზა: ფოლკლორისა და ლიტერატურის მსგავსად, საკუთარი ხალხის გრძნობებისა და ფიქრის გამოხატვა. მასში განივთებულია ყველაფერი საუკეთესო, რაც საუკუნეების მანძილზე შეიქმნა ქართული ტრადიციული ხელოვნების მიერ. ეს გარემოება კი წარმოაჩინს მას, როგორც თვითმყოფად ეროვნულ ფენომენს. საგულისხმოა, რომ პირველი მულტიპლიკატორები (ლადო მუჯირი და სხვები) ქართული ანიმაციის განვითარების პირობად ეროვნული სახვითი სტილის შექმნას და მის შენარჩუნებას მიიჩნევდნენ, რაც ფილმის ყველა კომპონენტში უნდა გამომჟღავნებულიყო, მაგრამ, პირველ რიგში, დრამატურგიასა და პერსონაჟთა ნაციონალურ ხასიათებში. მართლაც, შემოქმედებითი ურთიერთობის შედარებით ხანმოკლე (ერთსაუკუნოვანი), მაგრამ მდიდარი ისტორიის მანძილზე ქართული სიტყვის ხელოვნება ანიმაციის ძირითადი საყრდენი, მაცოცხლებელი წყარო აღმოჩნდა. ამასთან, სიტყვის ხელოვნების ისტორიულმა, ტრადიციულმა დარგებმა ისე ბუნებრივად, ძალდაუტანებლად გადაინაცვლეს ანიმაციაში, მანამდე უცნობ სივრცეში, თითქოს აქ თავიდანვე იყვნენ კოდირებული.

4. ლიტერატურულ თუ ხალხურ ტექსტებში („კომბლე“ „სოფლის მაშენებელი“, „ჩხიკვათა ქორწილი“, „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“) გადმოცემულია სიკეთისა და ბოროტების მარადიული ბრძოლის, ამ ბრძოლისათვის დამახასიათებელი, ერთი მხრივ, ტყუილის, ცბიერების, ღალატის, სიხარბისა და, მეორე მხრივ, მეგობრობის ძალის, სიმამაცის, მებრძოლი სულის, სიყვარულის, კეთილსინდისიერების, სამართლიანობის დაპირისპირების მრავალფეროვანი, მაღალმხატვრული, მეტწილად, ალეგორიული და მეტაფორული შინაარსის მაგალითები (გამონაკლისს წარმოადგენს ხალხური „ლეგენდა ღვინოზე“, რომელიც შემეცნებითი ხასიათის საინფორმაციო ტექსტია და კონფლიქტი, დაპირისპირება მასში არ გვხვდება). საგულისხმოა, რომ ანიმატორებმა არა მარტო შეინარჩუნეს წყაროს, ვერბალური ტექსტის, სულისკვეთება, იდეური ჩანაფიქრი, სოციალური თუ მოქალაქეობრივი პათოსი, არამედ ახლებურად აჩვენეს ბევრი პრობლემა და, რაც განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია, მხატვრული გადაწყვეტის კუთხით, ფილმები ფოლკლორულ თუ ლიტერატურულ პირველწყაროს არ ჩამოუვარდებიან. შეიძლება გაბედულად ითქვას, რომ სადისერტაციო ნაშრომში განხილული ყველა ანიმაცია თავად ფილმების რეჟისორების ქმნილებაა და არა ფოლკლორული თუ ლიტერატურული ნაწარმოებების უბრალო „გადამღერება“. მულტიპლიკატორებმა ამბავი, რომელიც ვერბალურ ტექსტებშია გადმოცემული, ახალ მხატვრულ სინამდვილეში გადაიტანეს და ანიმაციური კინოს ხერხებით იდენტური სახეები შექმნეს.

5. ფოლკლორული თუ ლიტერატურული ნაწარმოების ანიმაციაში, ხელოვნების სხვა სფეროში, გადანაცვლებისას სიტყვით განსახიერებული ისტორია ახალ, ვიზუალურ განსხეულებას მოითხოვს. შესაბამისად, ამ დროს რეჟისორმა სპეციფიკური გამომსახველობითი ფორმები უნდა მოიძიოს. ჩვენ მიერ საანალიზოდ შერჩეული ანიმაციების ავტორებმა შესანიშნავად გაართვეს თავი მოსალოდნელ სირთულეებს, შემოქმედებითი ამოცანის გადაჭრის ამოცანას. ჩვენ მიერ გაანალიზებული ფილმების ფაქტურა, გარემო, ხმები, პერსონაჟები, მათი მეტყველება მაყურებელსა თუ მკითხველს უქმნის შთაბეჭდილებას, რომ სწორედ ასეთი უნდა ყოფილიყვნენ ვაჟას „ჩხიკვათა ქორწილის“ პერსონაჟები, ზუსტად ასე უნდა იქცეოდნენ ავქსენტი ცაგარელის გმირები, ასე უნდა მღეროდნენ და



ცეკვაკდნენ სულხან-საბა ორბელიანის პერსონაჟები, ასე უნდა გამოიყურებოდეს ხალხური კომბლე...

6. განხილული ანიმაციური ფილმების რეჟისორთა წარმოსახვის ობიექტი, ადამიანების გარდა, ცხოველებიც არიან. ანიმატორები თითოეულ ამ პერსონაჟს, მისთვის დამახასიათებელი თვისებების გათვალისწინებით, კონკრეტულ ფუნქციას აკისრებენ და შესაბამის, მეტყველ კინემატოგრაფიულ სამოსელს არგებენ. ისინი ფილმებში ადამიანებივით ცხოვრობენ, ოსტატურად ასახიერებენ ადამიანურ ურთიერთობებს. სწორედ ამიტომ აღიქვამენ ბავშვები მათ ისტორიას, როგორც ადამიანთა თავგადასავალს. ფილმები, რომლებშიც ოსტატურადაა შერწყმული ლირიკული საწყისი და მწვავე სატირული ჩანახატები, პატარა მაყურებელს ხიბლავენ გულწრფელობით, ეკრანული სამყაროს ერთიანობით, სარეჟისორო ხერხების მრავალფეროვნებითა და ნამდვილად ხალხური სულით.

7. ფოლკლორული თუ ლიტერატურული ნაწარმოებების ეკრანიზაციას მხოლოდ მაშინ აქვს აზრი, როდესაც ნაწარმოების არსი და პრობლემატიკა ეხმაურება დღევანდელობას. ეს ითხოვს პირველწყაროსადმი თავისუფალ, მაგრამ, ამავე დროს, ფაქიზ დამოკიდებულებას ისე, რომ მისი მხატვრული ქსოვილი არ დაირღვეს, არამედ შეიქმნას ნაწარმოები, რომელიც ახალი გამომსახველობითი საშუალებების გამოყენებით კვლავ აქტუალურად, თანამედროვედ ჟღერს. ჩვენ მიერ განხილული ანიმაციური ფილმები აღნიშნულ მოთხოვნას სრულად აკმაყოფილებს. რეჟისორებმა თავიანთ ნამუშევრებში მოაქციეს ფოლკლორული და ლიტერატურული მონუმენტური სახეების, თანადროულ საკითხებთან კონტექსტში გააზრებული და გამოკვეთილი, კინოენაზე ამეტყველებული პრობლემების ფართო სპექტრი. ფილმებში არაპირდაპირ, აქა-იქ, მხილებულია არსებული მმართველობითი სისტემა (ამ მხრივ განსაკუთრებით აღსანიშნავია სულხან-საბა ორბელიანის „სოფლის მაშენებელის“ ანიმაციური ვერსია „ტყის კვარტეტი“), რაც, ვფიქრობთ, ფილმებს დღესაც აქტუალობას უნარჩუნებს. მით უმეტეს, თუ გავითვალისწინებთ, რომ ეს ფილმები საბჭოთა პერიოდშია შექმნილი და გარკვეულწილად ატარებენ დროის, ეპოქის ნიშნებს. საზოგადოდ, პრობლემათა მხატვრული გააზრებისა და განზოგადების დროს დიდი მნიშვნელობა აქვს ფილმის ავტორის ინდივიდუალურ ხედვას, ასახული პრობლემისადმი მის

დამოკიდებულებას, პოზიციას. განხილულ ფილმებში კარგად იკითხება მათი შემქმნელების სოციალური და მოქალაქეობრივი პოზიცია.

8. როგორც ფოლკლორულ-ლიტერატურული ტექსტების, ისე მათი ანიმაციური ვერსიების ავტორები ეთიკურ პრობლემათა წრეში „ტრიალებენ“ და ეს იმ შემთხვევაშიც კი, როდესაც ნაწარმოებში არ გვხვდება მორალის პირდაპირი ქადაგება და სენტენციები (ვაჟ-ფშაველას „ჩხიკვთა ქორწილი“). თუმცა თავად ნაამბობი, მოთხრობილი ამბავი ქადაგებს მაღალზნეობრივ იდეალებს, მასში ნათლად ჩანს ღრმა სიყვარულისა, სიძულვილის დათრგუნვის მკაფიო იდეა.

9. საანალიზო ანიმაციურ ფილმებში, ტექსტებთან ერთად, ეფექტურ კომპონენტებს წარმოადგენს მუსიკა და ქორეოგრაფია, რომლებიც მაყურებლის წინაშე გადაშლიან პერსონაჟთა მდიდარ ხასიათებს. მუსიკალური და ქორეოგრაფიული ეპიზოდები ორგანულად არის ჩართული ფილმებში. ისინი არა მარტო ემოციურად აძლიერებენ ეკრანზე განვითარებულ ამბავს, არამედ, გვევლინებიან თხრობის ილუსტრაციის ფორმადაც (მაგალითად, „ჩხიკვთა ქორწილში“). თუმცა აუდიო-ვიზუალურ ხელოვნებაში გადამწყვეტი როლი მაინც ქმედებას, ხედვით, პლასტიკურ გადაწყვეტას ენიჭება.

## სადისერტაციო ნაშრომის დებულებები აისახა ავტორის პუბლიკაციებში

1. „ქართული იგავ-არაკი ანიმაციურ კინოში“. საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი. სახელოვნებო მეცნიერებათა დიეზანი.

<https://dziebani.tafu.edu.ge/82%e1%83%a1%e1%83%90%e1%83%93%e1%83%9d%e1%83%a5%e1%83%a2%e1%83%9d%e1%83%a0%e1%83%9d-%e1%83%9e%e1%83%a0%e1%83%9d%e1%83%92%e1%83%a0%e1%83%90%e1%83%9b%e1%83%90-%e1%83%92%e1%83%95%e1%83%90%e1%83%9c> თბილისი, 2020.

2. „ლიტერატურიდან ეკრანზე - „წუნა და წრუწუნა“. ბათუმის ხელოვნების უნივერსიტეტი. სამეცნიერო შრომების კრებული „ხელოვნებათმცოდნეობითი ეტიუდები“ (VIII ტომი). ბათუმი, 2020. (იბეჭდება).

3. „ნაცარქექიას სახის ტრანსფორმაცია ხალხური სიტყვიერებიდან მნატვრულ ლიტერატურასა და ანიმაციურ კინოში“. ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, (საერთაშორისო კონფერენციის მასალები), „ჰუმანიტარული მეცნიერებები ინფორმაციულ საზოგადოებაში - III“, ბათუმი, 2018. (იბეჭდება).