

ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი
ქართული ფილოლოგიის დეპარტამენტი
გვანცა კორტავა

ფოლკლორულ-ლიტერატურული მასალის ინტერპრეტაცია XX
საუკუნის ქართულ ანიმაციაში

ფილოლოგიის დოქტორის აკადემიური ხარისხის მოსაპოვებლად წარდგენილი
დ ი ს ე რ ტ ა ც ი ა

სამეცნიერო ხელმძღვანელი/თანახელმძღვანელი:
ასოცირებული პროფესორი ე. მაკარაძე;
ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი ლ. ოჩიაური

ბათუმი
2020

შინაარსი

შესავალი-----	4
თავი I- XX საუკუნის ხელოვნების ზოგადი თავისებურებანი (კინოსა და სიტყვიერების ურთიერთობის ზოგიერთი საკითხი)	
1.1. აზროვნების კინემატოგრაფიული მექანიზმი“ XX საუკუნის ხელოვნებაში-----	16
1.2. ქართული ანიმაციის განვითარების ძირითადი საფეხურები და სადღეისო გამოწვევები-----	24
1.3. ფოლკლორი, ლიტერატურა, ანიმაცია-შემოქმედებითი თავისებურებებისა და ურთიერთმიმართების საკითხები-----	36
თავი II - ხალხური ზღაპრის ანიმაციური ინტერპრეტაცია („კომბლეს“ მაგალითზე)	
2.1. ზღაპარ იყო...-----	46
2.2. „კომბლე“ - ზღაპრიდან ანიმაციაში-----	48
2.3. „კომბლე“ მომავლის ანიმაციაში-----	55
თავი III - ფოლკლორული და ლიტერატურული იგავ- არაკი ანიმაციურ კინოში	
3.1. იგავ-არაკული ჟანრის შემოქმედებითი თავისებურებანი-----	58
3.2. ხალხური არაკის, „როგორ გაჩნდა ღვინო,“ ანიმაციური ინტერპრეტაცია (ლადო სულაქველიძის „ლეგენდა ღვინოზე“ მიხედვით)-----	60
3.3. სულხან-საბა ორბელიანის „სიბრძნე სიცრუისას“ სიბრძნისა და არსის შესახებ--	64
3.4. ტყის კვარტეტი“ – „სოფლის მაშენებელნის“ თავისებური კინემატოგრაფიული ვარიაცია-----	73
თავი IV- პიესის ადაპტაცია ანიმაციაში (ავქსენტი ცაგარელის „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ არკადი ხინთიბიძის ანიმაციაში)	
4.1. ავქსენტი ცაგარელის დრამატურგია და მისი ზოგადი თავისებურებანი-----	80
4.2. ა. ცაგარელის პიესა „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ (პრობლემემატიკა და მხატვრული თავისებურებანი) -----	84
4.3 ლიტერატურიდან ეკრანზე - „წუნა და წრუწუნა“-----	89
თავი V - ვაჟა-ფშაველას „ჩხიკვთა ქორწილის“ ანიმაციური ინტერპრეტაცია	
5.1. მცირე ექსკურსი ვაჟა-ფშაველას პროზის მხატვრულ სამყაროში-----	99
5.2. გაპიროვნება „ჩხიკვთა ქორწილში“-----	103

5.3. „ჩხიკვა ქორწილი“ ეკრანზე-----	106
დასკვნა-----	118
ბიბლიოგრაფია-----	122
ფილმოგრაფია-----	129
დანართი-----	133

შესავალი

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

თანამედროვე კინემატოგრაფი სხვადასხვა ფორმისა და ჟანრის ნაწარმოებს მოიცავს. მისი ერთ-ერთი პოპულარული ფორმაა ანიმაცია, რომელიც ხასიათდება გამომსახველობითი საშუალებების ფართო დიაპაზონით. მასში ერთდროულად მონაწილეობს სიტყვა, მუსიკა, ნახატი, მოძრაობა. თავად სიტყვა „ანიმაცია“ მომდინარეობს ლათინური სიტყვისგან „ანიმა“ და სულს ნიშნავს, რაც, შესაბამისად, გულისხმობს გაცოცხლებას. „მულტიპლიკაცია“ ლათინური წარმოშობის სიტყვაა და გამრავლებას ნიშნავს. აღსანიშნავია, რომ ძალიან ხშირად კინოკრიტიკოსები ანიმაციას მულტიპლიკაციად მოიხსენიებენ.

ცნობილია, რომ ანიმაციის ხელოვნება კინემატოგრაფზე უფრო ხანიერია. შეიძლება ითქვას, რომ სწორედ ანიმაციამ განაპირობა კინოს დაბადება. უხსოვარ დროში, ხელოვნების უძველეს ნიმუშებში, საგრძნობია მისწრაფება, კულტურულ არტეფაქტში გამოიხატოს მოძრაობა, რომელიც ყოფაში, ბუნებაში არსებობს. პირველყოფილი მხატვარი ქვაზე, ხეზე, ძვალზე მოძრაობაში დანახულ სხვადასხვა ცხოველსა და ადამიანს საკმაოდ ორიგინალურად გამოხატავდა. მოძრაობის „ჩაწერის“ ერთ-ერთი პირველი მცდელობის ნიმუშია ალტამირას (ესპანეთი) გამოქვაბულის კედლებზე ექვსფეხიანი ხარის გამოსახულება. მკვლევართა ვარაუდით, ცხოველის ამგვარი გამოსახვით მხატვარს სურდა წარმოეჩინა ხარის რბოლა (კიკნაძე, 1972: 86-87). გამოქვაბულის კედლებზე გამოსახული ცხოველების მოძრაობის ნახატები შემორჩენილია, აგრეთვე, საფრანგეთში - ლასკოსა და მადლენში. ისინი შესრულებულია ნახშირით. ცხოველების კიდურების ჭარბი რაოდენობა ამ გამოსახულებების ამოძრავებას, მათთვის დინამიზმის მინიჭებას

ემსახურება. უდავოა, რომ ასე გაჩნდა ჩრდილოეთის ხალხთა ნახატებში მორბენალი ირემი, რომელსაც ოთხის ნაცვლად მრავალი ფეხი აქვს და მიზანმიმართულად ხაზს უსვამს ადამიანის სწრაფვას - ასახოს ცხოვრების მოძრაობა. შემორჩენილია, აგრეთვე, რვა ფეხითა და ხელით მოცეკვავე მრავალკიდურიანი მონადირე, რომელიც მოძრაობის ყველა ფაზას ასახავს. მოძრაობას გადმოსცემს ასევე ძველი ეგვიპტისა და ძველი საბერძნეთის ხელოვნება – სკულპტურული რელიეფების, ფარაონების აკლდამების, საძვალეების, ლარნაკების მოხატულობები, უბრალოდ, ნახატები. პირველყოფილი მხატვრები ამგვარ მოძრაობებს გამოსახავდნენ ძვალზე, თიხის ჭურჭელსა და ხის დაფებზეც. ისინი ყოველდღიური დაკვირვების შემდეგ ცდილობდნენ მაქსიმალური სიზუსტით გადაეტანათ მოძრაობის სხვადასხვა ფაზა ყველა იმ საშუალებით, რომელიც ხელთ ჰქონდათ. მეცნიერების ვარაუდით, ეს მოვლენა ატარებს უდიდეს საზოგადოებრივ მნიშვნელობას, რადგან ის ემსახურებოდა ცოდნის, გრძნობების, წარმოდგენების, ცხოვრებისეული გამოცდილების ურთიერთგადაცემას (დოლიძე, 2007: 5).

საფიქრებელია, რომ პრეისტორიულ ხანაში, ნახატის „გაცოცხლებას“ ბიძგი მისცა მოგიზგიზე კოცონმა, რომელიც ცეცხლის მუდმივად ცვალებად და მოცეკვავე ჩრდილებს ქმნიდა. სწორედ ამას, მოძრაობის ილუზიის შექმნის სურვილს, უკავშირდება ჩინური ჩრდილების თეატრის ჩამოყალიბება. შუა საუკუნეების ევროპაში, X – XV საუკუნეებში, პირველად ჩნდება ცნობები „ჩრდილების თეატრის“ შესახებ, რომელიც ანიმაციასთან ძალიან ახლოს დგას. XV საუკუნის ისტორიულ წყაროებში ნახსენებია ილუსტრირებული წიგნები, რომლებშიც ფიგურების მოძრაობის რამდენიმე ძირითადი ფაზაა მოცემული. „მილისებურად „რულონებად“ დახვეული ეს ნახატები წამიერად იშლება და ამით გაცოცხლებული ნახატების ილუზიას ქმნის“ (ჯანელიძე, 2019: 2). ასევე მოგვეპოვება ცნობები, რომ შუა საუკუნეებში არსებობდნენ ადამიანები, რომლებიც მაყურებელს ფილმოსკოპების მსგავსი ხელსაწყოებით ართობდნენ. ამ მოწყობილობაში ამაგრებდნენ ნახატებიან გამჭვირვალე ფირფიტებს. ეს აპარატები „ჯადოსნურ ფანრებად“ იწოდებოდა (ლათინურად: LATERNA MAGICA). აღსანიშნავია, რომ ლეონარდო და ვინჩიცი დაინტერესებული იყო მოძრაობის ილუზიის ასახვით. ის მოძრაობის დროს ადამიანის სხეულის კუნთების ცვალებადობას აკვირდებოდა და ცდილობდა ყოველი

ფაზის აღბეჭდვას. იგი დეტალურად ხატავდა თითოეულ ამ ცვლილებას იმისთვის, რომ ნახატი სტატიკური არ ყოფილიყო.

ნახატში მოძრაობის ასახვაში გარღვევა მოხდა მე-19 საუკუნეში და ის დაკავშირებულია ტექნიკურ პროგრესთან. კერძოდ, 1832 წელს ახალგაზრდა ბელგიელი პროფესორი, ჟოზეფ პლატო, მცირე ლაბორატორიულ მოწყობილობას – ფენაკისტოსკოპს აგებს. მისი კონსტრუქცია დაფუძნებულია ადამიანის თვალის შესაძლებლობაზე, შეინახოს გამოსახულება. ფენაკისტოსკოპის გამოგონებამ მნიშვნელოვნად დაახლოვა ადამიანი ნახატი ფილმის, შეიძლება ითქვას, საერთოდ კინემატოგრაფის გამოგონებას. იმავე 1832 წელს, ანალოგიური პრინციპით სიმონ ფონ შტამპერფერმა შექმნა სტრობოსკოპი. „საერთოდ კი სტრობოსკოპმა დიდი გამოხმაურება პოვა, როგორც ტექნიკურმა სათამაშომ. თავისი აგებულებით, ტექნიკური შესაძლებლობებითა და საბოლოო დანიშნულებით, არსით, მან დაუდო სათავე მულტფილმის დაბადებას“ (ჯანელიძე, 2019: 2).

1834 წელს ჰორნერის გამოგონება ზოოტროპი, უკვე არსებული სტრობოსკოპის მსგავსად, ფირზე დაკრული გამოსახულებების დემონსტრირებას ახდენდა. იგი წარმოადგენდა თავდია დისკოს, რომლის შიდა კუთხეებზე გამოსახული იყო ცხოველები განსხვავებულ პოზიციებში. დისკოს ბრუნვა კი ქმნის შიგ ჩახატული საგნების მოძრაობის ილუზიას (ყუფუნია, 2010).

1861 წელს ამერიკელი კოლმანის, 1870 წელს ჰენრი ჰეილის გამოგონებები, ამავე პერიოდში ამერიკელი კულმან სელერსის „კინემატოსკოპი“, იტალიელი კარლო პონტის „მეგალეტოსკოპი და უამრავი სხვა ხელსაწყო მიგვანიშნებს, როგორი გაცხოველებული მუშაობა მიმდინარეობდა მე-19 საუკუნის მეორე ნახევარში გამოსახულების ამოძრავების სურვილით. ყველაფერი ეს ხელს უწყობდა ანიმაციის დაბადებას. 1877 წელს ცნობილმა ფრანგმა თვითნასწავლმა მხატვარმა და გრაფიკორმა, ემილ რეინომ, შექმნა „პრაკსინოსკოპი“. სწორედ ემილ რეინოს აპარატის პარიზში დაპატენტების თარიღი, 1877 წლის 30 აგვისტო, ითვლება ანიმაციის დაბადების დღედ. 1880 წელს რეინომ შეაერთა თავისი პრაკსინოსკოპი საპროექციო ფანართან და დიდი წარმატებით განახორციელა თავისი ნახატების დემონსტრირება ეკრანზე, მაგრამ ამას ჯერ კიდევ ვერ ვუწოდებდით მულტიპლიკაციას. საბოლოო გამარჯვება მაშინ დადგა, როდესაც ემილ რეინოს დაებადა იდეა - შეეცვალა ბარაბნის ფირი

ციკლური ნახატებით, რომლებიც ერთსა და იმავე მოძრაობას იმეორებდნენ, ოღონდ იწყებდნენ და ამთავრებდნენ ამ მოძრაობას ბევრად უფრო გრძელი ფირის ნაჭრებით. ამ მონაკვეთებზე თამაშდებოდა პატარა მოკლე პიესების ბუფონადების, პანტომიმის სიუჟეტები. იმ დროისთვის რეინომ, მართლაც, შექმნა „გაცოცხლებული ნახატი“ ხელოვნება” და პირობითად მიანიჭა მას სპექტაკლის ფორმა (დოლიძე, 2007: 15-16).

გრძელდებოდა ახალი ძიებების ხანა, შესაბამისად, აღმოჩენათა რიცხვიც იზრდებოდა: გაფართოვდა ფოტოწარმოება, გამრავლდა ფირფიტების ქარხნები, კინოფირების წარმოება. კინოაპარატის გამოგონებამ კი შვა სხვადასხვა სურათის რაოდენობის გაზრდისა და ნახატის ეკრანზე „გაცოცხლების“ შესაძლებლობა. 1892 წელს, ანიმაციური ფილმის ფუძემდებელმა, ემილ რეინომ, გრივენის მუზეუმში „ოპტიკური თეატრის“ ჩვენება მოაწყო. საყურადღებოა, რომ ამ უნიკალურ ფირში 500- მდე ნახატი იყო და ის 12 წუთი გრძელდებოდა. „ემილ რეინო არა მხოლოდ ტექნიკური გამომგონებელი, არამედ უპირველეს ყოვლისა, მულტიპლიკაციის ელემენტარული საფუძვლების შემქმნელია. ჯერ კიდევ კინემატოგრაფის გამოგონებამდე, მან საფრანგეთში მიაგნო მეთოდს, რომელიც თარგმანში ასე ჟღერს: „ნახატი ნახატის კვალდაკვალ“ (დოლიძე, 2007: 19).

ყოველივე ამის პარალელურად, ფრანგულ და ამერიკულ ბეჭდვით სისტემაში ვითარდებოდა სატირული ნახატებით თხრობისა და ილუსტრაციის, ასევე კომიქსის ჟანრები, რამაც, თავისებურად, ხელი შეუწყო ანიმაციის თემატური და პლასტიკური საფუძვლის შექმნას.

რა თქმა უნდა, შარლ ემილ რეინოს უდიდესი წვლილი მიუძღვის ანიმაციური კინოს ჩამოყალიბებაში, თუმცა მას მოღვაწეობის დაწყებიდან სულ ცოტა ხანში სერიოზული კონკურენტები გამოუჩნდნენ, რადგან სწორედ ამ დროს ანიმაციურ სამყაროში გამოჩნდა თოჯინები. 1898 წელს ჯონ სტიუარტ ბლეკტონმა და ალბერტ სმიტმა გადაიღეს თოჯინური ფილმი „ლილიპუტების ცირკი“, რომელშიც მონაწილეობდნენ ხის თოჯინები. 1899 წელს ბრაიან არტურ მელბურნ კუპერმა გადაიღო ფილმი „ასანთი. მოწოდება“. აქ კუპერმა „გააცოცხლა“ ასანთის ღერები. 1907 წელს ედისონის კომპანიამ გადაიღო „სათამაშო დათვის ბელები“, რომლის რეჟისორებსაც, ზოგიერთი ცნობით, აქტიური დახმარება გაუწია იმავე კუპერმა.

ფილმის შემქმნელებმა ანიმაციურ ეპიზოდში პლიუმის დათუნიები გამოიყენეს (დოლიძე, 2007: 211).

საყურადღებოა აგრეთვე, ამერიკელი სტიუარტ ბლეკტონის მიერ კადრობრივი მულტიპლიკაციური გადაღების საიდუმლოს აღმოჩენა – გამოსახულება გამოსახულების კვალდაკვალ, რომელიც შეინიშნება მის პირველ ფილმში „სასტუმრო მოჩვენებებით“ (1906 წელი). აღნიშნული პრინციპი გაგრძელდა მის შემდგომ ფილმებშიც (ჯანელიძე, 2019: 3). თავდაუზოგავი ძიების შედეგად, 1907 წელს, ფრანგმა კარიკატურისტმა, მხატვარმა ემილ კოლმა გახსნა სტიუარტ ბლეკტონის ე.წ. „საიდუმლო“, რის შემდეგაც ის სამუშაოდ ფირმა „გომონმა“ მიიწვია. მულტიპლიკაციაში მან თავისი სტილი შექმნა, რომელშიც გრაფიკული პრინციპები სჭარბობდა. კოლის ფილმებში იგრძნობოდა კარიკატურისტის აზროვნება და გროტესკი. ამავე პერიოდში მოღვაწეობდა ფრანგი კარიკატურისტი და გრაფიკოსი კარან დ, აში, რომელმაც დიდი გავლენა იქონია ანიმაციაში გრაფიკული დეკორაციის და ნახატისა და ფოტოგრაფიის სინთეზზე. როდესაც მულტიპლიკაციის ისტორიაზე ვსაუბრობთ, უნდა აღინიშნოს ამ დარგში ესპანელი ოპერატორის, სეგუნდო დე შომონის მოღვაწეობა, რომელმაც თავისი ცდები 1904-1905 წწ. დაიწყო და „პატეს“ ფირმის ერთ-ერთ სახელოსნოში (ბარსელონა) მუშაობდა. სწორედ მან მიაგნო წარწერების გადაღების ახალ ხერხს: ასოები მაყურებლის თვალწინ ქმნიდნენ სიტყვას. „ეს ხერხი დღემდე პოპულარულია არა მხოლოდ ანიმაციურ კინოში, არამედ ვიდეო-არტში, ინსტალაციაში, მხატვრულ კინოში, დოკუმენტურ და სატელევიზიო ფილმებში“ (დოლიძე, 2007: 212).

1911 წლიდან ანიმაციის ისტორიაში იწყება ახალი ეპოქა და ის უკავშირდება ამერიკაში მოღვაწე მულტიპლიკატორ უინძორ მაკ-კეის, კომიქსების მხატვარს. მისი მოხვლა ერთგვარი რევოლუცია იყო ამერიკულ ანიმაციაში. მაკ-კეის ანიმაციური ფილმები „პატარა ნემო“, „დინოზავრი ჯერტი“ და „ლუიზიანას ჩაძირვა“, საყოველთაოდ ცნობილია. 1917 წელს ცნობილი ანიმაციური ფილმის, „ელ აპოსტოლ“ („კეთილი მწყემსის“) პრემიერა შედგა, რომლის რეჟისორიც არგენტინელი კვირინ კრისტიანია. 1918 წელს ამერიკის შეერთებულ შტატებში დაიბადა საგანმანათლებლო და გზამკვლევი ანიმაცია. ამას მოჰყვა კანზას-სიტიში უოლტ დისნეის მიერ მაყურებლისთვის სადებიუტო შეთავაზება, იუბ აივერსკისთან

ერთად. ისინი ასევე დაკვეთით იღებენ მოკლემეტრაჟიან ფილმებს, „სიცილოგრამებს“. ამ დროს დისნეი ლოს-ანჯელესში გადადის და ძმასთან ერთად სტუდიას ხსნის. 1924 წელს ფერნან ლეჟეს „მექანიკური ბალეტი“ ფოტოფრაგმენტების, ნახატების, კლასიკური ანიმაციის (მაგალითად, ჩარლზ ჩაპლინის კუბისტური ფიგურა) და სპეცეფექტების ნაერთს ქმნის. მომდევნო წელს შვედი ვიკინგ ეგგელინგი გეომეტრიული ფიგურების გამოყენებით იღებს „დიაგონალურ სიმფონიას“.

ზემოთ წარმოდგენილი მცირე ექსკურსი ანიმაციის ისტორიიდან, ძალზე ზოგადი მიმოხილვა, იმისათვის დაგვჭირდა, რომ გვეჩვენებინა, თუ რამდენად რთული, წინააღმდეგობით სავსე გზა გაიარა მსოფლიო ანიმაციამ, რათა საბოლოოდ ჩამოყალიბებულიყო ხელოვნების დამოუკიდებელ, თვითმყოფად დარგად (ქართული ანიმაციის ისტორიის რეტროსპექტულ მიმოხილვას ქვემოთ სპეციალურ პარაგრაფს დავუთმობთ). ჩვენი მსჯელობა ძირითადად ანიმაციის ფორმას, ტექნიკურ მხარეს შეეხებოდა, მაგრამ ისტორიულად არანაკლებ დიდი მნიშვნელობა ჰქონდა შინაარსობრივ, იდეურ-თემატურ, მსოფლმხედველობრივ მიებებს, ფუნქციისა და დანიშნულების გამოკვეთას. ამ კუთხით, გადამწყვეტი აღმოჩნდა ანიმაციის დამოკიდებულება სიტყვის ხელოვნებასთან, ფოლკლორსა და ლიტერატურასთან. მით უმეტეს თუ გავითვალისწინებთ, რომ თანამედროვე ანიმაციაში, როგორც რთულ სემიოტიკურ სტრუქტურაში, სიტყვამ შეიძინა არა მარტო გამომხატველობითი, არამედ დანარჩენი ელემენტების მაკოორდინებელი ფუნქცია.

საზოგადოდ, მსოფლიო კინემატოგრაფი ლამის ჩასახვის დღიდან მიმართავს ლიტერატურული და ფოლკლორული ტექსტების ეკრანიზაციას. 1902 წელს (ზოგიერთი თვალსაზრისით, 1903 წელს-გ.კ.) ფერნან ზეკამ მუნჯი ფილმი „ალკოჰოლის მსხვერპლი“ ზოლას რომანის მიხედვით გადაიღო. ამ ეპოქის რეჟისორები- ჟორჟ მელიესი, ვიქტორინ - ჰიპოლიტ ჟასე -იყენებენ სვიფტის, დეფოს, გოეთეს ტექსტებს. მსგავსი ტენდენცია შეინიშნება ანიმაციურ ხელოვნებაში და ეს დღემდე გრძელდება. გამონაკლისს, ცხადია, არც ქართული კინემატოგრაფი, მისი მნიშვნელოვანი დარგი, ანიმაცია, წარმოადგენს. მეტიც, განვითარების საკუთარი გზის ძიებაში, თვითმყოფადი, ორიგინალური იერსახის გამოკვეთაში ეროვნული

ანიმაციისათვის ყველაზე ორგანულ ნიადაგად იქცა ქართული კლასიკური ხელოვნება, განსაკუთრებით ლიტერატურა და ფოლკლორი. ანიმაციამ თავისებურად გააგრძელა ტრადიციული ხელოვნების მიერ გაკვალილი გზა: ფოლკორისა და ლიტერატურის მსგავსად საკუთარი ხალხის გრძნობებისა და ფიქრების გამოხატვა. სწორად შენიშნავს ქ. ჯანელიძე: ჯერ კიდევ ეროვნული ანიმაციის გარიჟრაჟზე „დაიბადა ბუნებრივი მოთხოვნილება, განსხეულებულიყო და ამ სახით, ანიმაციური კინოს სახით შემონახულიყო მულტიპლიკატორთა ნააზრევი, რომელიც ღრმად ეროვნულ საფუძველზე იქნებოდა განზოგადებული. ეს პროცესი არ ახასიათებს ნებისმიერ ქვეყანას, მაგრამ ქართულ სინამდვილეში აშკარა იყო“ (ჯანელიძე, 2019: 11). ქართულ ანიმაციაში შენივთებულია ყველაფერი საუკეთესო, რაც საუკუნეების მანძილზე შეუქმნია ქართულ ხალხურ შემოქმედებას, ქართულ ლიტერატურას, სახვით ხელოვნებას, მუსიკას, თეატრალურ ხელოვნებას და სხვა. ამ ტრადიციებზე დაყრდნობით, ქართული ანიმაციური კინო ეძიებს თავის საკუთარ გამომსახველობით საშუალებებს და იმავე დროს, წარმოაჩენს მას, როგორც თვითმყოფად ეროვნულ ფენომენს. უნდა ითქვას, რომ ამ მხრივ ეროვნულ ფოლკლორსა და ლიტერატურასთან მჭიდრო შემოქმედებითი კონტაქტი განსაკუთრებით სასარგებლო აღმოჩნდა. ქვემოთ მხოლოდ ჩამოვთვლით იმ ანიმაციური ფილმების მნიშვნელოვან ნაწილს, რომლებშიც ფოლკლორული და ლიტერატურული ტექსტები განსხეულდა და ახალი სიცოცხლე შეიძინა:

ქართული ხალხური ზღაპრების მოტივებზე გადაიღეს ფილმები: „მზეჭაბუკი“ (1954, რეჟისორი-თეიმურაზ მიქაძე), გაბრიელ ლავრელაშვილის „ლურჯი მელია“ (1971), შალვა გედევანიშვილის „ლურჯა“ (1970) და სხვა. ზღაპრის ეკრანიზაციის ახლებური გადაწყვეტით გამოირჩევა რეჟისორ ბორის სტარიკოვსკის „ნაცარქექია“ (1972) და „მამაცი ვაჟა“ (1965).

სულხან-საბა ორბელიანის, გამოჩენილი მეიგავის, ნაწარმოებების ღრმა სიბრძნე, მხატვრული ოსტატობა, ბრწყინვალე იუმორი, ჭეშმარიტად ეროვნული სული და, ბოლოს, „მცირე ფორმა“ მულტიპლიკაციის ოსტატებს ჟანრული და სტილისტური ძიების ფართო დიაპაზონს უქმნიდა. პირველი ნაბიჯი ამ მიმართულებით გადადგა ვლადიმერ მუჯირმა: „ღარიბის ბედი“ (1959), აღსანიშნავია, აგრეთვე: მიხეილ ჭიაურელის „ერთი ქილა ერბო“ (1972), მიხეილ

ბახანოვის „მხსნელი“ (1972), ირაკლი სამსონაძის „ბრძენი და ვირი“ (1978), მერაბ სარალიძის „ტყის კვარტეტი“ (1984).

ქართული ლიტერატურის კლასიკოსის - ვაჟა-ფშაველას შემოქმედებას ანიმატორებმა თავდაპირველად „ჩხიკვთა ქორწილში“ მიმართეს (1958). ვაჟა-ფშაველას შემოქმედებას ისევ მიმართა არკადი ხინთიბიძემ ფილმში „ნახევარწიწილა“ (1969). ვაჟა-ფშაველას მოთხრობები საფუძვლად დაედო ასევე ოთარ ანდრონიკაშვილის ფილმებს „სათაგური“ (1965), „ხმელი წიფელი“ (1980), ასევე „მონადირეს“ (1986, რეჟ: ირაკლი სამსონაძე და რევაზ გვარლიანი).

ქართული მულტიპლიკაციის თვალსაჩინო ნიმუში გახლავთ ფილმი „წუნა და წრუწუნა“ (1961), რომელიც არკადი ხინთიბიძემ ავქსენტი ცაგარელის კომიკური პიესის - „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ მოტივების მიხედვით გადაიღო. აქვე უნდა ითქვას, რომ ხინთიბიძეს შალვა დადიანთან ერთად საფუძვლიანად დაუმუშავებია ქართული ხალხური ზღაპრის „წიქარას“ მოტივები.

ქართული ანიმაციისთვის მნიშვნელოვან მოვლენას წარმოადგენს მიხეილ ჭიაურელის მოღვაწეობა. აღსანიშნავია, რომ ჯერ კიდევ 1929 წელს ჭიაურელმა ერთ-ერთმა პირველთაგანმა გამოიყენა ნახატი მულტიპლიკაციის მეთოდი თავის მხატვრულ ფილმში „საბა“. მასვე ეკუთვნის მულტიპლიკაციური ნამუშევრები: „განთიადის მომღერალი“ (1967), „როგორ მარხავდნენ თავგები კატას“ (1969), „ქირურგი მამალი“ (1970), „რწყილი და ჭიანჭველა“ (1971) და „ქილა ერბო“ (1972), რომლებშიც „ჭიაურელს შემოაქვს მასალის სპეციფიკური კინემატოგრაფიული დანახვის ელემენტები, სწრაფვა მასშტაბურობისაკენ, მასობრივი სცენების ოსტატურად გათამაშების, განსხვავებული ხასიათების, სახეების შექმნის უნარი“ (ჯანელიძე, 2019:11).

ამდენად, ფოლკლორის, ლიტერატურის და ანიმაციის შემოქმედებით ურთიერთობას მდიდარი ისტორია აქვს. შესაბამისად, ფოლკლორული-ლიტერატურული მასალის ანიმაციური ინტერპრეტაცია ჰუმანიტარული კვლევების ერთ-ერთი აქტუალური მიმართულება უნდა იყოს. 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.

აუცილებელია აღინიშნოს, რომ საკვლევი პრობლემის ლიტერატურული ნაწილის შესახებ, რომელშიც განხილულია საანალიზოდ შერჩეული ლიტერატურული და ხალხური ნაწარმოებები, მოიპოვება უამრავი კრიტიკული ლიტერატურა და სწორედ არსებულ ნაშრომებს ეყრდნობა ჩვენი კვლევა. თუმცა, სამწუხაროდ, ეროვნულ ანიმაციაზე ამას ვერ ვიტყვით. შედარებით მწირია სპეციალური ლიტერატურა, რომლებშიც საფუძვლიანად განხილულია ქართული მულტიპლიკაციური ფილმები. დღემდე დღის სინათლე ვერ იხილა ქ. ჯანელიძის მონოგრაფიამ „ქართული ანიმაცია 1930–2012 წწ“, რომელშიც სისტემურად, თანმიმდევრულად არის წარმოდგენილი ქართული ანიმაციის ისტორია. და მით უმეტეს, არანაირი თეორიული მასალა არ არსებობს ანიმაციისა და ლიტერატურის სინთეზური კვლევის შესახებ.

აქაც და ქვემოთაც, ქართული ანიმაციის ისტორიის საკითხების განხილვისას, ჩვენ, ცხადია, ავტორის ნებართვით, ვსარგებლობთ ხელნაწერით, რომელსაც სათანადოდ მივუთითებთ კიდევ.

აღნიშნული გარემოება განაპირობებს ერთი მხრივ, ჩვენი საკვლევი თემის **სიახლესა და აქტუალობას**. მეორე მხრივ, საკითხის შეუსწავლელობა, მით უმეტეს, თეორიული ბაზის არარსებობა ჩვენ წინაშე წამოჭრის მთელ რიგ სირთულეებს, განსაკუთრებით, მეთოდოლოგიური ხასიათისას. შესაბამისად, კვლევის დასაწყისშივე აუცილებელი იყო არა მარტო მკაფიოდ ჩამოგვეყალიბებინა **ამოცანა**, გამოგვეკვეთა **კვლევის მიზანი და მეთოდები**, არამედ, პირველ რიგში, 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 (ავქსენტი ცაგარელის „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“), მოთხრობის (ვაჟა-ფშაველას „ჩხიკვთა ქორწილი“) ანიმაციური ინტერპრეტაციის საკითხები.

მეორე მნიშვნელოვანი პრობლემა, რომლის წინაშეც კვლევის დასაწყისშივე დავდექით აღმოჩნდა საანალიზო ანიმაციური ნაწარმოებების სცენარების მოძიება. ცნობილია, რომ ლიტერატურულ-ფოლკლორული ტექსტი მხოლოდ ინსცენირების

შემდეგ ხვდება ეკრანზე, სხვაგვარად რომ ვთქვათ, ვერბალურ და ვიზუალურ ტექსტებს შორის დგას სცენარი, როგორც ერთგვარი გარდამავალი ფორმა. ის ახლოს არის ლიტერატურულ ნაწარმოებთან, რადგან აქაც გვხვდება თემა, იდეა, პრობლემატიკა, სიუჟეტი, პერსონაჟები. ამასთან, რაკი სცენარი გამიზნულია აუდიო-ვიზუალური რეალიზაციისათვის, ვერ ჰგუობს ზედმეტ დეტალიზაციას, წვრილმანებს, ხასიათდება მთელი რიგი თავისებურებებით: შედარებით სიმარტივით, შეკუმშული სიუჟეტით, ავტორისეული თხრობის მინიმალიზაციით, ძირითადი აქცენტის გადატანით პერსონაჟის მეტყველებასა და მოქმედებაზე დ. ა. შ. მეტიც, რეჟისორმა შეიძლება უარი თქვას ვერბალური ტექსტისათვის დამახასიათებელ მეორეხარისხოვან სიუჟეტურ ხაზებზე, დეტალებზე, ეპიზოდებზე, პერსონაჟებზე და პირიქით შემოიტანოს ახალი ელემენტები, რომლებიც არ იყო ორიგინალში, მაგრამ ნაწარმოების მთავარ იდეას გადმოსცემს. ამდენად, სცენარი ერთგვარად ითავსებს როგორც ლიტერატურის, ისე ეკრანის გამომსახველობით საშუალებებს. შესაბამისად, ეკრანიზაცია ყოველთვის არის არა ლიტერატურული და ფოლკლორული წყაროს უბრალო გადმოსცემა, არამედ მისი ინტერპრეტაცია. აღნიშნულის გათვალისწინებით, მნიშვნელოვანი იყო მოგვეძია და კვლევის პროცესში გაგვეთვალისწინებინა საანალიზოდ შერჩეული ანიმაციური ნაწარმოებების სცენარები. გვინდა სინანულით აღვნიშნოთ, რომ, მიუხედავად იმისა, ძალისხმევა არ დაგვიკლია, ეს სცენარები დღემდე ვერ მოვიპოვეთ.

ბუნებრივია, კვლევის საწყის ეტაპზევე ჩვენ წინაშე დადგა ამოცანა მოგვეძებნა ზუსტი მარკერები, რომლებიც ლიტერატურულ-ფოლკლორული მასალის ეკრანული ინტერპრეტაციის თავისებურებებს ყველაზე უკეთ წარმოაჩენს. ასეთ მარკერებად მივიჩნიეთ: თემა, იდეა, მოტივები, მსოფლხედვა, ფუნქცია, სიუჟეტი, პერსონაჟთა სისტემა, ცალკეული გამომსახველობითი ხერხები.

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. მით უმეტეს თუ გავითვალისწინებთ, რომ „კულტურის სემიოტიკის კონტექსტში ნებისმიერი კულტურა გარკვეული

კონვეციური კოდების სისტემა, რომელთა მეშვეობითაც საზოგადოება თავის კოლექტიურ კულტურულ ინფორმაციას ხელმისაწვდომს ხდის ამ საზოგადოების წევრებისათვის“ (ცაგარელი, 2016: 18). სტრუქტურულ-სემიოტიკური მეთოდის გამოყენებით შეიძლება გამოვლინდეს ამა თუ იმ ნაციონალური კულტურისათვის დამახასიათებელი უნივერსალური კოდები, რომლებიც ცირკულირებს ხელოვნების სხვადასხვა დარგში. ამ კუთხით ჩვენთვის საინტერესო აღმოჩნდა ცნობილი კულტუროლოგის, იური ლოტმანის შრომები, განსაკუთრებით მისი ცნობილი წიგნი-„Семиотика кино и проблемы киноэстетики. 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.

ზემოთ ჩამოყალიბებულმა საკვლევო საკითხის სპეციფიკამ, კვლევის მიზნებმა და ამოცანებმა განსაზღვრა ნაშრომის სტრუქტურა. ის შედგება შესავალის, 5 თავის, დასკვნისა და ბიბლიოგრაფიისგან, თან ერთვის ესკიზები და ფილმოგრაფია. ყველაფერი ეს მოიცავს კომპიუტერულად ნაბეჭდ 135 გვერდს.

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.

II თავში - „ხალხური ზღაპრის ანიმაციური ინტერპრეტაცია („კომბლეს“ მაგალითზე)“ - განხილულია ხალხური ზღაპრის შემოქმედებითი

თავისებურებები და მათი ასახვა ანიმაციაში ცნობილი ქართული ხალხური ზღაპრის „კომბლეს“ მაგალითზე.

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 სულაქველიძის („ლეგენდა ღვინოზე“) და მერაბ სალარიძის („ტყის კვარტეტი“) ფილმების მაგალითზე.

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

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

ნაშრომს თან ერთვის დასკვნა, რომელშიც წარმოდგენილია კვლევის ძირითადი შედეგები.

თავი I - XX საუკუნის ხელოვნების ზოგადი თავისებურებანი (კინოსა და სიტყვიერების ურთიერთობის ზოგიერთი საკითხი)

1.1. „აზროვნების კინემატოგრაფიული მექანიზმი“ XX საუკუნის ხელოვნებაში
XX საუკუნე ადამიანის გონებრივი და შემოქმედებითი მიღწევების ერთგვარი მწვერვალია, შემოქმედებითი ჭვრეტისა და აღმოჩენების, კრიზისებისა და მათი დაძლევის ეპოქა, რომელიც ხასიათდება მასშტაბური კულტურული ძვრებით, ხელოვნების დარგებით, სიახლეებით, მდიდარი მეცნიერული აღმოჩენებით.

XX საუკუნის ძირითადი კულტურული ტენდენციები XXI საუკუნეშიც გაგრძელდა არა მარტო როგორც „გარდასული ეპოქის“ ექო, არამედ ცოცხალი, ქმედითი კულტურული და სახელოვნებო მიმართულება. აღსანიშნავია, რომ XX საუკუნეში მოღვაწე ბევრი ხელოვანი XXI საუკუნეშიც აქტიურად მოღვაწეობს. შესაბამისად, XX საუკუნის კულტურაში მიმდინარე პროცესების ინტეგრაცია ახალ მიმართულებებთან, სტილისტურ და ფილოსოფიურ-ესთეტიკურ მახასიათებლებთან ჰუმანიტარული კვლევების აქტუალურ მიმართულებას წარმოადგენს.

კულტურის მკვლევართა აზრით, XX საუკუნის ხელოვნების განვითარებაში ტონის მიმცემი აღმოჩნდა მხოლოდ რამდენიმე ძირითადი ფაქტორი: 1. ტექნიკური პროგრესი: კომუნიკაციის საშუალებები, ტელევიზია, კომპიუტერი და ა.შ.; 2. ფროიდის ფსიქოანალიზი; 3. კინემატოგრაფი; (Руднев, 1997:7). აღნიშნულმა ფაქტორებმა XX საუკუნის ადამიანის, პირველ რიგში, შემოქმედის ცნობიერებაში, მისი „სამყაროს სურათის“ ფორმირებაში უმნიშვნელოვანესი როლი ითამაშა და განსაზღვრა კიდევ იმ საუკუნის ხელოვნების ძირითადი მიმართულებები. ამ სიახლეებიდან ჩვენი ყურადღების ცენტრში მოექცა კინემატოგრაფის ყოვლისმომცველი გავლენა ზოგადად მხატვრულ შემოქმედებაზე. აღნიშნული საკითხი მიმოხილულია თამარ ქერეჭაშვილის სადოქტორო დისერტაციაში „კინოსა და მუსიკის ურთიერთობის საკითხები გ. ყანჩელის შემოქმედების მაგალითზე“, რომელსაც ეყრდნობა წინამდებარე პარაგრაფი.

ჯერ კიდევ XIX საუკუნეში ტექნიკური ცივილიზაციის მიღწევებმა, ხმისა და გამოსახულების ფიქსაციამ, რევოლუციური გავლენა იქონია ადამიანის აზროვნებაზე. მან საფუძველი ჩაუყარა ახალი, სინთეზური ხელოვნების დარგის, კინემატოგრაფის, აღმოცენებას. ცნობილია ძმები ლუმიერების პირველი კინოფირის

„მატარებლის შემოსვლა ლა სიოტას სადგურში" (1895) განსაცვიფრებელი ეფექტი XX საუკუნის ადამიანებზე. თამარ ქექერაშვილის აზრით, სწორედ ამ ახალი მოვლენის რეზონანსის ნიშნითა და გავლენით იწყებს განვითარებას XX საუკუნის ხელოვნება. წარმოდგენელია კინემატოგრაფიული სპეციფიკის კონტექსტის მიღმა XX საუკუნის ხელოვნების ნებისმიერი დარგის, „ჟანრის" კვლევა და შეფასება. სწორედ კინემატოგრაფი აღმოჩნდა ის „მონოთემა", რომელიც ლაიტმოტივად გასდევს გასული ასწლეულის მთელ მხატვრულ შემოქმედებას, რაც კვლევისა და მსჯელობის უამრავ ასპექტს მოიცავს (ქერეჭაშვილი, 2006: 11-12).

თავად ხელოვნება ძალიან ძველია და მისი დარგების სინთეზის პრინციპიც საკმაოდ ხნოვანი. არავინ ხდის სადავოდ, რომ პირველყოფილი ხელოვნების თავისებურებას მისი ერთიანობა წარმოადგენს. „ისტორიული პოეტიკის" მამამთავრის, ალ. ვესელოვსკისა და მისი მიმდევრების მრავალრიცხოვანი კვლევა-ძიების შედეგად გამოვლენილი და აღწერილია არა მარტო პირველყოფილი ხელოვნების ბუნება, არამედ საკუთრივ სინკრეტულობის სოციალური და ფსიქოლოგიური წანამძღვრები. ამ ერთიანობის შემოქმედებითი პრინციპის კვალი ატყვია ჯერ კიდევ ანტიკურ ხელოვნებასა და ლიტერატურას. მხოლოდ მოგვიანებით, შუა საუკუნეების ხელოვნებაში, თანდათან ხდება ხელოვნების ტრადიციული, ისტორიული „ჟანრების" „ავტონომიზაცია". თუმცა, ამის შემდეგაც სინკრეტულობა არსად გამქრალა, არამედ მან მეორე პლანზე გადაინაცვლა, ხოლო როდესაც შესაფერისი დრო და პირობები დადგა, კვლავ ძალუმად იჩინა თავი. ეს მოხდა XX საუკუნეში და დაკავშირებულია კინოხელოვნების აღმოცენებასთან. ამ დროიდან მოყოლებული სინთეზი საკუთრივ ხელოვნების უმთავრეს „ენერგეტიკად", მის მამოძრავებელ „შინაგან მუხტად" გადაიქცა.

ცხადია, „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..." (ქერეჭაშვილი, 2006: 19). სრულიად შესაძლებელია, რომ კინემატოგრაფს ამიტომაც გაუჩნდა ხელოვნების ტრადიციულ დარგებთან „თანამშრომლობის სურვილი". მკვლევარი აქვე აღნიშნავს, რომ როგორც ესთეტიკური კატეგორია, „დიადი მუნჯის" სპეციფიკა იმთავითვე განპირობებული

იყო აღნიშნული „სინთეზით“. მისივე თქმით, თავიდანვე ნათელი გახდა, რომ ადრე თუ გვიან, ახალი ხელოვნება თავის თავში მოიცავდა ხელოვნების მთელ არსენალს: ლიტერატურას - სცენარის სახით, არქიტექტურას - ადგილისა და სივრცის ბაზისის თვალსაზრისით, ფერწერას - კადრის მხატვრული გააზრების პრიზმაში, და, რა თქმა უნდა, მუსიკასაც (ქერეჭაშვილი, 2006: 19). აქვე ვკითხულობთ, რომ ხელოვნების ყველა სახეობა სხვადასხვა ხვედრითი წონით ჩაეწერა კინემატოგრაფის იმანენტიკაში. (ამ მხრივ, ერთგვარ გამონაკლისად მხოლოდ მუსიკა იქცა). უფრო მეტიც, პირველივე მხატვრულად ღირებულმა კინოფილმებმა ცხადყვეს, რამდენად ბუნებრივად გადაინაცვლეს ხელოვნების ისტორიულმა „ქანრებმა“ სრულიად უცნობ სივრცეში ისე, თითქოს თითოეული მათგანი კინემატოგრაფში იმთავითვე იყო კოდირებული (ქერეჭაშვილი, 2006: 19).

ზემოთქმულის მიუხედავად, სამართლიანობა მოითხოვს აღნიშნოს, რომ კინემატოგრაფი, როგორც მხატვრული აზროვნების ფორმა, უშუალოდ არ მოუმზადებია ხელოვნების არც ერთ ისტორიულ „ქანრს“. მისი დაბადება, როგორც მსოფლიო მასშტაბის მოვლენისა, უპირატესად მეცნიერულ - ტექნიკურ პროგრესთან არის დაკავშირებული, თუმცა, იმთავითვე ავლენს ხელოვნების პირველქმნილ „ქანრებთან“ თანაარსებობის სურვილსაცა და პრეტენზიასაც. ვფიქრობთ, სინემას ესოდენ სწრაფი შეჭრა და დამკვიდრება საკაცობრიო კულტურაში მხოლოდ საუკუნეების ისტორიის მქონე კულტურულ და სახელოვნებო მონაპოვართან, გამოცდილებასთან მჭიდრო კონტაქტით გახდა შესაძლებელი. რის გარეშეც იგი, სავარაუდოდ, ცხოვრებისეულ დეტალებს მხოლოდ ასახავდა და დააფიქსირებდა. ჟ. დიულაკი ზემოაღნიშნულ სტატიაში სწორად შენიშნავს: „თავდაპირველად კინემატოგრაფი ჩვენთვის ცხოვრების მექანიკური მოძრაობის ფოტოგრაფიული გადმოცემის საშუალება იყო. სიტყვა „მოძრაობა“ ჩვენს ცნობიერებაში იწვევდა მხოლოდ მოძრავი ხალხისა და საგნების ბანალური ხილვის სურვილს; ისინი ხან გვიახლოვდებოდნენ, ხან თანდათანობით გვმორდებოდნენ ან ფუსფუსებდნენ ერთადერთი მიზნით – გადაადგილებულიყვნენ ეკრანის სივრცეში. მაშინ, როცა მოძრაობა მოითხოვდა წვდომას მის მათემატიკურ და ფილოსოფიურ არსში” (Дюлак, 1988: 216).

კინომ იმთავითვე, XX საუკუნის დასაწყისშივე, გამოგნებლად იმოქმედა ხელოვანთა და ინტელექტუალთა წარმოსახვაზე, გრძნობებზე. ქერეჭაშვილის თქმით, ისინი აღიარებდნენ კიდევ მის ფართო შესაძლებლობებს, თუმცა მცირე იყო რიცხვი იმ მოაზროვნეთა, რომლებმაც ბოლომდე შეიგრძნე და ჩასწვდნენ ახალი „გამოგონების“ ესთეტიკურ არსს. ინტელექტუალური ელიტაც კი, ისევე როგორც ფართო მასა, იმ უმთავრესი ფსიქოლოგიური განწყობისა და მუხტის გარეშე დარჩა, რომელიც მათთვის ნაცნობი იყო ლიტერატურული, მუსიკალური თუ ფერწერული ნაწარმოების აღქმისა და შეგრძნების დროს (ქერეჭაშვილი, 2006: 18). თუმცა სულ რაღაც ორი ათეული წელი დასჭირდა, რომ კინოიმანენტის არნახული სისწრაფით შეჭრილიყო ხელოვნების „პირველქმნილ ჟანრებში“ (როგორცაა: მუსიკა, ლიტერატურა, მხატვრობა თუ თეატრი) და მაშინვე დამკვიდრდა მათში. ეს პროცესი მასშტაბური აღმოჩნდა, რამაც ხელოვნებაში ახალი ტერმინი – „აზროვნების კინემატოგრაფიული მექანიზმი“ წარმოშვა. რაც, პირველ რიგში, თ. ქერეჭაშვილის აზრით, გულისხმობდა აზროვნებითი კატეგორიის ახალ საფეხურს, ხოლო ხელოვნების „პირველქმნილ“ სახეობებთან სინთეზში, სრულიად ახალ შემოქმედებით პროცესს (ქერეჭაშვილი, 2006: 12-13). კინემატოგრაფის უამრავმა სიახლემ გამოიწვია XX საუკუნის ხელოვნებაში ტრადიციული მსოფლმხედველობის, სტილისტიკის, ტექნიკური შესაძლებლობების ტრანსფორმაცია და, რაც მთავარია, ისტორიულ, ტრადიციულ „ჟანრებში“ შეიცვალა დამოკიდებულება მათთვის ნიშანდობლივი დრო-სივრცის ფაქტორების, საკუთარი გამომსახველობითი მასალის მიმართ: „მუსიკაში – ბგერისადმი, ფერწერაში – ფერისა და ტონისადმი, ლიტერატურაში – სიტყვისა და დრამატურგიისადმი და ა.შ. კინემატოგრაფის დაბადებამდე, არასდროს არ მომხდარა მთელ კულტურულ სივრცეში იმდენად გლობალური, რევოლუციური გარდაქმნები, ესოდენ მასშტაბური „რეორგანიზაცია“ და ყოვლისმომცველი ინტეგრაცია ფორმა-შინაარსისა“ (ქერეჭაშვილი, 2006: 13). საინტერესოა, როგორ მოახერხა და მოიცვა კინემატოგრაფმა თავის თავში ტრადიციული ხელოვნების მთელი არსენალი. ჯერ კიდევ 1925 წელს არდუა ბონო აღნიშნავდა, რომ კინემატოგრაფს შესწევს „მოქმედების ადგილის“ არნახული გაფართოების, „ზოგადსაკაცობრიო დრამის მსოფლიო მასშტაბით გათლიანების“ უნარი. ბონოს აზრით, იგი შეიძლება ასე სხვადასხვა აქტისაგან შემდგარი

„მრავალსახეობრივი კომედიის" სახითაც წარმოგვიდგეს, რომლის სცენად მთელი „სამყარო" მოიაზრება (Бонно, 1925: 34). ჩვენი აზრით, სწორედ ეს წარმოადგენს კინემატოგრაფის იმ უპირატესობას, რომელმაც ხელოვნებაში წარმოშვა სრულიად ახალი ურთიერთმიმართებები. „ამასთანავე, უნდა აღვნიშნოთ კინემატოგრაფის კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი თავისებურება – კერძოდ, მისი დროითი არსი. საუბარია ახალი ხელოვნების ტემპზე, დინამიკაზე, სისწრაფეზე. როდესაც ა. ბონო საუბრობს სხვადასხვა აქტისაგან შემდგარ „მრავალსახეობრივ კომედიაზე", პირველ ყოვლისა გულისხმობს მისი „წარმოსახვის" ტემპს ძალზე შემჭიდროებულ დროით სივრცეში. უფრო მეტიც, სწორედ მის წიაღში ხდება დროითი ფაქტორი სივრცის მსაზღვრელი“ (ქერეჭაშვილი, 2006: 13).

კინემატოგრაფის ტრადიციულ ჟანრებზე გავლენის მეორე მიზეზი „თვით კინემატოგრაფის „გენეტიკური კოდიდან" მომდინარეობს – კერძოდ, მოძრაობისა და ვიზუალური რიტმების შეცნობის „უნარიდან". სწორედ ვიზუალურობა და მოძრაობის კონცეფცია არის ხელოვნების ისტორიაში ახალი ესთეტიკის საფუძველი“ (ქერეჭაშვილი, 2006: 14). აღსანიშნავია, რომ კინო თავის თავში მოიცავს ისეთ ელემენტს, როგორც არის ყოფიერების არსი – მოძრაობა. როგორც ჩანს, სწორედ მოძრაობაა ის უპირველესი და უმნიშვნელოვანესი მოვლენა, რომელმაც ჯერ კიდევ საუკუნის დასაწყისში აალაპარაკა მკვლევარები. მისი ტექნიკური არსენალიდან იღებს სათავეს სხვადასხვა დრამატურგიული და ემოციური პლასტების მონაცვლეობა მონტაჟის პრინციპით და ა.შ. ყველაფერი ეს იმ განსაკუთრებული მხატვრული ლოგიკის გამოხატულებაა, რასაც ანრი ბერგსონმა „აზროვნების კინემატოგრაფიული მექანიზმი" უწოდა.

XX საუკუნის მხატვრულ აზროვნებაში სწორედ კინოხელოვნებიდან მკვიდრდება დრამატურგიული პარალელიზმის მახასიათებლები. სხვადასხვა ვარიაციით მანამდეც არსებობდა ხელოვნებაში ჩამოთვლილი თავისებურებები. თ. ქეჭერაშვილის თქმით, თუ ისევ სუბიტო – კონტრასტს დავუბრუნდებით, უეცარი ცვლილება დინამიკაში ან ფაქტურაში, ან კონტრასტის გამოყენება დრამატურგიის ერთ-ერთ ხერხად ითვლება. უფრო გლობალურად, კონტრასტი ის საბაზისო კომპონენტი აღმოჩნდა, რომელიც მუსიკის, ლიტერატურის, ფერწერის და ა.შ. ერთნაირად წარმმართველი თვისობრიობაა. დრამატურგიულ პარალელიზმსაც

თავისი წინაპირობები ჰქონდა ხელოვნების ისტორიულ „ჟანრებში“: მუსიკაში – ბაროკოს ეპოქის პოლიფონიური აზროვნება, თეატრში – სიმულტანური დეკორაციები /გვიანი შუა საუკუნეები/, ლიტერატურაში – დუალიზმი, სახე-ტიპაჟების გაორება, თხრობის „ერთდროულობა“ და ა.შ. აღნიშნული თავისებურებები სპეციფიური იყო კონკრეტული ნაწარმოებისათვის, ამა თუ იმ სტილისათვის, ტენდენციისათვის, მაგრამ არ წარმოადგენდა პრინციპს, საერთო ყოვლისმომცველ პროცესს. XX საუკუნის კულტურაში დრამატურგიულმა პარალელიზმმა მოიცვა თავის თავში ურთიერთგამომრიცხავი ფაქტორების, სახეების, ზოგჯერ პოლარულად განსხვავებული მოვლენების, ისეთი დროით – სივრცობრივი ფაქტორების თანაარსებობა, სადაც ეპოქებს შორის ზღვარიც კი სრულიად იშლებოდა. მაგალითად: მილორად პავიჩის – „ჩემოდანი პირადი ნივთებისათვის“, უილიამ ფოლკნერის „ველური პალმები“, „ხმაური და მრისხანება“, მიხეილ ბულგაკოვის „ოსტატი და მარგარიტა“, ფრანც კაფკას „მეტამორფოზა“, გაბრიელ გარსია მარკესის „მარტობის ასი წელი“ და ა.შ. ლიტერატურულ – მხატვრული პარალელიზმის კლასიკური მაგალითებია, სადაც კინემატოგრაფიული გავლენის შედეგები თვალნათლივ ჩანს (ქერეჭაშვილი, 2006: 15-16).

დრამატურგიული საფუძველი, რომელზეც „შენდებოდა“ გასული ასწლეულის გენიოსთა ქმნილებები, გახდა ეპიკურობა. ლოგიკურია, თუ ვიტყვით, რომ სწორედ ეპიკური დრამატურგიაა XX საუკუნის ხელოვნების ერთ-ერთი ლაიტმოტივი. ეპიკის როლის უდიდეს მნიშვნელობას კინოპროცესებში XX საუკუნის 50-იან წლებში აღნიშნავდა ფედერიკო ფელინი (Феллини, 1968: 54). საინტერესოა, რა იგულისხმება კინემატოგრაფიულ ეპიკურობაში. ქექერაშვილის თქმით, ეს არის: შენელებული ქმედება, იდეის განვითარება განსხვავებული დროითი და სივრცითი პარამეტრებით, სტატიკის დომინანტი, აზრის კადრირება, ფოტოგრაფირებული ფიქსირება, ხშირი პაუზები, რომელებიც ძირითადად მომდინარეობს stop-კადრის იმანენტივიდან, მონტაჟურობა, მოზაიკურობა... ჩვენ შორსა ვართ იმ აზრისაგან, რომ ყველა აღნიშნული თვისება მხოლოდ კინოხელოვნების მონაპოვარია. თითოეული ზემოთ დასახელებული პარამეტრი /მცირე, უმნიშვნელო გამონაკლისის გარდა არსებობდა კინომდეც და ახასიათებდა ხელოვნების ამა თუ იმ „ჟანრს“, ამა თუ იმ ხელოვანს, სტილსა თუ ეპოქას (ქერეჭაშვილი, 2006: 16). აღარაფერს ვამბობთ იმაზე,

რომ თვით ეპიკა, როგორც აზროვნებითი კატეგორია, როგორც ჟანრი, როგორც სტილისტიკა ხელოვნებაში, განსაკუთრებით ლიტერატურაში, უძველეს ეპოქაში, ჯერ კიდევ სიტყვიერების გარიჟრაჟზე აღმოცენდა. მაგრამ სწორედ კინოხელოვნებამ იქონია რაოდენობრივ-ხარისხობრივი გავლენა შემოქმედებითი აზრისა და სააზროვნო სისტემის ჩამოყალიბების საზოგადო პროცესზე.

ე. მაკარაძე ნაშრომში „პოსტკლასიკური ფოლკლორი“ აღნიშნავს, რომ „XX საუკუნის კულტურის, მათ შორის, ფოლკლორის ფორმირებაში უდიდესი როლი ითამაშა მასობრივი კომუნიკაციის საშუალებებმა, განსაკუთრებით, მისმა აუდიო-ვიზუალურმა ფორმებმა“ (მაკარაძე, 2017: 290). ისინი, ერთი მხრივ, საგრძნობლად ზღუდავენ ტრადიციული ფოლკლორის „სასიცოცხლო სივრცეს“, ხოლო, მეორე მხრივ, ამარაგებენ ახალი თემებით, მოტივებით, სიუჟეტებით, მყარი სამეტყველო ფორმებით, ტექსტისქმნადობის პრინციპებით. მკვლევარს ამ აზრის საილუსტრაციოდ რამდენიმე მაგალითიც მოაქვს (მაკარაძე, 2017: 290-291), კერძოდ: მე-20 საუკუნის 60-იანი წლებიდან საოცარი პოპულარობა მოიპოვა სიმღერამ „ასეთია ქურდი კაცის ბედი“ კინოფილმიდან „განაჩენი“ (ტექსტი ეკუთვნის პეტრე გრუზინსკის, მუსიკა-ბიძინა კვერნაძეს). სიმღერა კრიმინალური ფოლკლორის საკულტო ტექსტად იქცა და სრულდებოდა სრულიად უწყინარ, არაკრიმინალურ გარემოშიც ქალაქად და სოფლად ისე, რომ ცოტას თუ ახსოვდა მისი თავდაპირველი წყარო. არანაკლებ პოპულარობით სარგებლობდა ზეპირბრუნვაში მოქცეული ანგდოტები, ციტატები, ფრაზები პოპულარული სერიალებიდან-„დათა თუთაშხია“, „გაზაფხულის ჩვიდმეტი გაელვება“ და სხვა. მკვლევრისვე თქმით, პოპულარული მოკლემეტრაჟიანი ფილმი დაედო საფუძვლად მთელ საქართველოში გავრცელებულ საბავშვო ფოლკლორის ნიმუშს:

„იპოლიტე ხვიჩია,
ფეხბურთელი ბიჭია,
გაიტანა გოლი,
გაახარა ცოლი“

მკვლევარი თამარ ქერეჩაშვილი აჯამებს რა თავის შეხედულებებს XX საუკუნის ხელოვნების ფუნდამენტურ თავისებურებაზე, „აზროვნების

კინემატოგრაფიულ მექანიზმზე“, გვთავაზობს პუნქტებად ჩამოყალიბებულ განზოგადებულ დასკვნებს:

- კინემატოგრაფის, როგორც ტექნიკური პროგრესის პირმშოს, დაბადებას წინ უსწრებს ხელოვნების „პირველქმნილი ჟანრების“ მრავალსაუკუნოვანი ტრადიციები. რაკი კინემატოგრაფს არსებობის საწყის ეტაპზე საკუთარი, ფუნდამენტურად ჩამოყალიბებული მხატვრული არსენალი არ გააჩნია, სრულიად ბუნებრივია, რომ მიმართავს უკვე არსებულ, საუკუნეების განმავლობაში კრისტალიზებულ კულტურულ და სახელოვნებო ტრადიციებს. ის შემოქმედებითად ითვისებს ამ ტრადიციებს, მათი სინთეზის გზით. სინთეზი, როგორც პროცესი, გულისხმობს მთელი კულტურული მონაპოვრის მხატვრული არსენალის შემოქმედებით ათვისებას. კინოს ჩამოყალიბებაში, ვიზუალური სახეობრიობის შექმნაში, ტრანსფორმირებული სახით ხელოვნების თითქმის ყველა „ჟანრი“ მონაწილეობს.
- განვითარების შედარებით მოგვიანო ეტაპზე, სინთეზის პარალელურად, კინემატოგრაფი ახერხებს საკუთარი იმანენტის კრისტალიზებას, რათა „ბოლოს და ბოლოს, გამოამჟღავნოს საკუთარი შესაძლებლობები“ (ჟ. დიულაკი); სულ რაღაც ორი ათეული წელი დასჭირდა უკუპროცესის დაწყებას: კინემატოგრაფი ახლა თავად იწყებს ხელოვნების ტრადიციულ „ჟანრებში“ საკუთარი შემოქმედებითი პოტენციალის „დამკვიდრებას“, რასაც ა. ბერგსონი „აზროვნების კინემატოგრაფიულ მექანიზმს“ უწოდებს;
- კინემატოგრაფმა ხელოვნების წინაშე სრულიად ახალი შესაძლებლობები გახსნა. ეს იყო, პირველ რიგში, დროისა და სივრცის განზომილებების ფლობის სრულიად განსხვავებული, ახალი სიმაღლეები, საიდანაც საუკუნეების გამოცდილება და მონაპოვარი უჩვეულოდაც კი მოჩანდა;
- კინემატოგრაფმა მხატვრულ აზროვნებაში შეჭრისთანავე ძირეულად შეცვალა „პირველქმნილი ჟანრების“ იმანენტური თვისებები. საუკუნეების განმავლობაში კრისტალიზებულმა კანონზომიერებებმა სახე იცავლა, ტრანსფორმირდა; არსებობის სულ რამდენიმე ათწლეულის მანძილზე კინემატოგრაფმა ხელოვნების ყველა ჟანრი მთლიანად „გაჟღინთა“ თავისი მძაფრი სურნელით. მაგრამ არც ხელოვნების უძველესი ისტორიული

„ჟანრები“ დარჩნენ ვალში – ისინიც საკმაოდ მძლავრად შეიჭრნენ კინოიმანენტისკაში და ბევრი რამ დაუქვემდებარეს საკუთარ კანონებს, საკუთარ მხატვრულ პრინციპებს.

- კინემატოგრაფის სპეციფიკის კრისტალიზაციის გზა ხანგრძლივი არ იყო. მან ელვისებური ტემპით გაიარა ის გზა, რისთვისაც ხელოვნების სხვა სახეობებს ასწლეულები დასჭირდათ: თუ ხელოვნების ტრადიციულ დარგებში თემების, სტილების, მიმართულებების და ა.შ. ცვლას საუკუნეები დასჭირდა, კინო კალეიდოსკოპური სისწრაფით ცვლიდა ყველაფერს. ამასთან დაკავშირებით, ძალზე საინტერესოდ მსჯელობს ცნობილი ფრანგი კინორეჟისორი და თეორეტიკოსი ა. ჰანსი წერილში „გამოსახულების დრო დადგა!“. „რა არის დიადი კინო? მუსიკა – სულების ურთიერთმიზიდულობითა და შეჯახებით, მათი ჰარმონიით, ვიზუალური განმეორებით, სიჩუმით აჟღერებული; არქიტექტურა – კონსტრუქციის სახით; პოეზია – არსებებისა და ნივთებისაგან მოპარული ოცნების ნამსხვრევების პრიზმაში გარდასახული; ცეკვა – სულისთვის გადაცემული შინაგანი რიტმით, რომელიც... მსახიობებში განაგრძობს არსებობას... რა არის დიადი ფილმი? გზაჯვარედინი ხელოვნებათა, რომელნიც სინათლის ამ გამოსასვლელიდან ვერ ცნობენ საკუთარ თავს და დაბეჯითებით უარყოფენ საკუთარ წარმომავლობას. რა არის დიადი ფილმი? ხვალინდელი სახარება. ოცნების ხიდი, გადებული ერთი ეპოქიდან მეორეში, ალქიმიის ხელოვნება, დიადი ქმნილება თვალებისათვის. კინოწარმოსახვის დრო დადგა! (ქერეჭაშვილი, 2006: 20-21).

ასეთია კინოსა და პირველქმნილი, ტრადიციული ხელოვნების ჟანრების ინტეგრაციის ზოგადი სურათი და ისტორია. კინემატოგრაფმა შეძლო მრავალსაუკუნოვანი სააზროვნო ტრადიციების შეცვლა ხელოვნების ტრადიციულ დარგებში და მათ წინაშე სრულიად ახალი ამოცანები დასვა.

1.2. ქართული ანიმაციის განვითარების ძირითადი საფეხურები და სადღეისო გამოწვევები

წინამდებარე ნაშრომის შესავალში წარმოდგენილი მცირე ექსკურსიც კარგად აჩვენებს, თუ რამდენად რთული, წინააღმდეგობრივი და მრავალწახნაგოვანი გზა გამოიარა ანიმაციის ხელოვნებამ მთელ მსოფლიოში, სანამ საბოლოოდ

ჩამოყალიბდებოდა, როგორც ხელოვნების დამოუკიდებელი დარგი. ბუნებრივია, რომ ხელოვნების ამ დარგით დაინტერესება ქართულ სინამდვილეში ასევე თავისი დამახასიათებელი ნიშნებით უნდა დაწყებულიყო.

პაპუნა წერეთლის ცნობით, „ქართული კინემატოგრაფიის აკვანი ქუთაისში დაირწა. 1911 წელს ქუთაისელმა მოქალაქეებმა, ტახონ ასათიანმა და პავლე მეფისაშვილმა გახსნეს კინო „რადიუმი“. ლამაზი შენობა, რომელიც სპეციალურად კინო-თეატრისთვის იყო აშენებული“ (წერეთელი, 1950: 3). რეალურად კი ქართულმა საზოგადოებამ ძმები ლუმიერების პირველი ფილმები ბევრად ადრე იხილა: „პირველი კინოსეანსი თბილისში პარიზში გამართული ჩვენებიდან სულ რამდენიმე თვეში, 1896 წლის 16 ნოემბერს გაიმართა, მაყურებელს ლუმიერების ფილმები უჩვენეს“ (მაისურაძე, 2017). ამ ფაქტით გაიცნო ქართველმა მაყურებელმა ახალი და უჩვეულო ხელოვნება, რასაც მოჰყვა შემდგომ საქართველოში კინემატოგრაფიის სხვადასხვა დარგის ჩამოყალიბება და წინსვლა.

ქართული მულტიპლიკაციის ისტორია სათავეს იღებს XX საუკუნის 20-იანი წლებიდან. კინოხელოვნების ამ დარგმა ჩასახვა დაიწყო ქართული მხატვრული ფილმის წარმოებასთან ერთად. „ნახატი სურათების წარმოების დასაწყისი დაკავშირებულია რეკლამასთან, რომელიც მაყურებლებს აუწყებდა თბილისის კინოსტუდიის მიერ ახალი სურათების გამოშვებას; ეს იყო მოკლე ლენტები; ყველაფერი ეს კეთდებოდა კუსტარულად. მაშინ ამ საქმეს კიდევ არ ჰქონდა ნამდვილი საწარმო ბაზა..“- ვკითხულობთ გაზეთში „ლიტერატურა და ხელოვნება“ („ლიტერატურა და ხელოვნება“, 1950: 1). ეს მცირე მულტსიუჟეტების უმეტესი ნაწილი, რომლებიც სხვადასხვა თემატური მიზნის მქონე მხატვრული და დოკუმენტური ფილმებისათვის იქმნებოდა, სამწუხაროდ, დღეს დაკარგულია

სანამ უშუალოდ ქართული ანიმაციის დაბადების ოფიციალურ თარიღს ვახსენებთ, აუცილებელია, აღვნიშნოთ კოტე მიქაბერიძის მიერ გადაღებული ფილმი „ჩემი ბებია“ (1929წელი), რომელშიც წარმოდგენილია რამდენიმე ანიმაციური ეპიზოდი. ფილმის ავტორმა კომბინირებული გადაღების მეთოდს მიმართა და რეალური მსახიობის თამაშთან ერთად ერთ კადრში მოაქცია ნახატი და თოჯინური პერსონაჟები.

რაც შეეხება ქართული მულტიპლიკაციური ფილმის ოფიციალურ დაბადებას, ის ლადო მუჯირის სახელს უკავშირდება. რეჟისორმა 1935 წელს დაასრულა ანიმაციური ფილმი „არგონავტები“. ფილმში წარმოდგენილია კოლხეთის დაბლობის ამოწრობა. მასში მოხერხებულად არის ჩართული ყველასათვის კარგად ცნობილი ანტიკური მითის მოტივები კოლხეთში ოქროს საწმისის საძიებლად ჩამოსული იაზონის შესახებ. აი, რას ამბობს ანიმატორთა გილდიის ხელმძღვანელი ქ. ჯანელიძე „არგონავტების“ თემატიკის შესახებ: „საინტერესოა, რომ ამგვარი თემატური პრიმიტივიზმის პირობებშიც, ქვეტექსტი მაინც იძლეოდა საშუალებას, სხვადასხვა მიმართულებით განვითარებულიყო მეტაფორულობა, რაც თავისთავად ანიმაციური კინოსათვის დამახასიათებელი ერთ-ერთი თავისებურება გახდა და რომელმაც მოგვიანებით ქართული ანიმაციური კინოს ისტორიის მრავალგვარობას შეუწყო ხელი. „არგონავტები“ დღემდე ინარჩუნებს იმ განუმეორებელ თავისებურებასა და ლაზათს, რაც ლადო გუდიაშვილის გრაფიკის სტილიზებულმა გამომსახველობამ შესძინა ფილმს. სურათმა მაშინვე მიიპყრო მაყურებლისა და პრესის ყურადღება. ერთსულოვნად აღიარებდნენ ფილმის თემატურ სიმწვავეს, მის უჩვეულო სახვით გადაწყვეტას“ (ჯანელიძე, 2019: 6). რეჟისორ ლ. მუჯირის გარდა პირველი ქართული მულტიპლიკაციური სურათის დამდგმელი ჯგუფის წევრები იყვნენ: სცენარის ავტორი ვ. გუგუშვილი, დამდგმელი მხატვარი ლ. გუდიაშვილი, ოპერატორი ლ. კვალიაშვილი, მხატვრები მ. სეხნიაშვილი, გ. ჩმუტოვი, ე. ათანელაშვილი, ს. სულავა, მ. ხუბაშვილი, ა. თოფურიძე და სხვები. მათ დაუდეს საფუძველი ქართულ მულტიპლიკაციას. შემოქმედებითი ჯგუფი ნაყოფიერ საქმიანობას ეწეოდა და სახკინმრეწვის მულტსტუდიაში ერთიმეორის მიყოლებით დაიდგა ფილმები: „გაიძვერა“, „ჩიორა“, „სამი მეგობარი“, „ოქროს ბიბილო“, „ფიროსმანი“, „ღარიბის ბედი“. ლადო მუჯირი და მისი მეგობრები ქართული ანიმაციური ფილმის განვითარების უმთავრეს პირობად ეროვნული სახვითი სტილის შექმნას 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. ყველა კომპონენტი ადვილად ერგებოდა იმ ფორმას, რომელსაც ეს ჟანრი

სთავაზობდა ქართველ ანიმატორებს. ფილმები გვიყვებიან თავდადებულ მეგობრობაზე, შრომისუნარიანობასა და შრომისმოყვარეობაზე და, რაც მთავარია, ამ მნიშვნელოვან მოვლენებს ბავშვები მათთვის გასაგებ ენაზე ისმენენ. ლადო მუჯირის უკანასკნელი ნამუშევარი იყო ფილმი „ღარიბის ბედი“, რომელიც ქართული მულტიპლიკაციური ფილმის ისტორიაში სულხან-საბა ორბელიანის შემოქმედების ეკრანიზაციის პირველი ცდაა. ანიმაციის შემქმნელები ლიტერატურული ნაწარმოების ერთგულები რჩებიან, „გამოდინ მწერლის ფილოსოფიური შეხედულებებიდან, ამასთან, ლიტერატურული ნაწარმოების კინონტერპრეტაციის დროს დამოუკიდებელ შემოქმედებით პოზიციებზე დგანან და ახდენენ ნაწარმოების ორიგინალურ გარდაქმნას. „კეთილი სძლევს ბოროტს, სინათლე-წყვდიადს, სიმართლე და პატიოსნება-ავკაცობასა და არამზადობას“ (გოგობე, 1964: 28).

XX საუკუნის 50-იან წლებში ქართული ანიმაციური ფილმები უკვე დიდი პოპულარობით სარგებლობდა საბჭოთა კავშირის ქვეყნებში. ამ პერიოდში ანიმაციაში მხატვრული და დოკუმენტური კინოდან მოვიდნენ და ანიმაციური ფილმის ფუძემდებელთა მხატვრული მემკვიდრეობა გააგრძელეს ახალგაზრდა რეჟისორებმა: არკადი ხინთიბიძემ, კოტე მიქაბერიძემ, შალვა გედევანიშვილმა, ვახტანგ ბახტაძემ, თემურ მიქაძემ, გ. ჩმუტოვმა. სამწუხაროდ, 1954 წელს მულტსტუდია დაიხურა. მხოლოდ ორი წლის შემდეგ, ვახტანგ ბახტაძის ხელმძღვანელობით, ისევ აღდგა საქართველოში ნახატი ფილმების წარმოება.

საბჭოთა და, მათ შორის, ქართული მულტიპლიკაციის განვითარებაზე გარდამტეხი გავლენა იქონია ერთმა ისტორიულმა ფაქტმა. ქეთევან ჯანელიძე აღნიშნავს, რომ, როცა 60-იან წლებში მოსკოვში ჩატარდა ამერიკული ფილმების ჩვენება, რომელმაც უოლტ დისნეის შემოქმედება გააცნო ფართო მაყურებელს, სპეციალისტებთან ერთად მაყურებელი გააოგნა მოძრაობის დახვეწილმა გრაფიკამ, კომიკური ტრიუკების კასკადმა, ფსიქოლოგიური დახასიათებების სიზუსტემ, განსაცვიფრებელმა მუსიკალურობამ. რა თქმა უნდა, ახალ სტილს მაშინვე გამოუჩინენ მიმდევრები „ასეთი ლოზუნგიც კი იშვა: „გვქონდეს საბჭოთა მიკი მაუსი!“ დისნეის მეთოდის ტექნოლოგია კი, რომელიც წარმოების პროცესის ფაზებად დაყოფას, ნახატების გამოყვანისა და ჩამოსხმად პროცესებად დანაწევრებას, ხოლო მასალად ცელულოიდის გამოყენებას გულისხმობდა /რაც საგრძნობლად ამცირებდა

ფილმის შექმნის ვადებს/, ბევრ მულტიპლიკატორსა და ადმინისტრაციულ მუშაკს იზიდავდა“ (ჯანელიძე, 2019: 7). ფაქტობრივად, ამ დროიდან იწყება ახალი პერიოდი საბჭოთა და, ცხადია, ქართული ანიმაციის განვითარებაში. ამერიკული მულტიპლიკაციის ესთეტიკური კატეგორიები, ე. წ. „დისნეის სტილი“ საქართველოშიც გავრცელდა. იგი განსაკუთრებით შეეხო ფილმის გამომსახველობით მხარეს. ამ, შეიძლება ითქვას, ყოვლისმომცველმა მოვლენამ განაპირობა პირველი ქართული ანიმაციური ფილმების ესთეტიკური და, ზოგ შემთხვევაში, თემატური თვითმყოფადობის დაკარგვა.

ყველაზე პოპულარული ჟანრების - კომედიისა და ზღაპრის დამუშავების შემდეგ, ნოვაციად უნდა ჩაითვალოს ზოგიერთი რეჟისორის მიერ ტრადიციული თემატური ჩარჩოებიდან თავის დაღწევის მცდელობა და თანამედროვეობისაკენ სწრაფვა. ქართულ ანიმაციაში ამ მიმართულებით გადადგმული პირველი ნაბიჯია ვახტანგ ბახტაძის მიერ გადაღებული ფილმი „ხელმარჯვე ოსტატის თავგადასავალი“ (1957). აღსანიშნავია, რომ თავდაპირველი ჩანაფიქრით, „ხელმარჯვე ოსტატი“ მხოლოდ ერთი სერიით უნდა შემოფარგლულიყო, თუმცა სურათი იმდენად წარმატებული აღმოჩნდა, ისე სწრაფად მოიპოვა პოპულარობა, რომ მოგვიანებით ფილმი იქცა სერიალად და ჯამში 7 ნაწილს მოიცავს. ხელმარჯვე ოსტატი გახლავთ ნალების, ქანჩებისა და ქანჭიკებისაგან აწყობილი რკინის კაცუნა. იგი ქართული ანიმაციისთვის სრულიად უცხო პერსონაჟი იყო. იგი აკმაყოფილებდა უმცროსი თაობის მოთხოვნილებებსაც და თან ტექნიკისამდი ინტერესსაც გამოხატავდა. შინაარსიდან გამომდინარე „ხელმარჯვე ოსტატი“ თამამად შეიძლება მივაკუთვნოთ სამეცნიერო ფანტასტიკის ჟანრს. ვახტანგ ბახტაძემ 1964 წელს ძველბერძნული მითის მოტივების გამოყენებით შექმნა ფილმი „ნარცისი“, რომელსაც მოსდევს ფილმები „ო, მოდა, მოდა“ და „კიდევ ერთხელ მოდაზე“. რეჟისორი ჩანაფიქრს კარიკატურის ენით ასხამს ხორცს. „ეს არის მოდის ისტორიაში ირონიული ექსკურსი. როგორც სხვა ფილმებში, მუსიკა აქაც დრამატურგიულ როლს თამაშობს. ამ ძიებებს მოჰყვა თემატიკის შესამჩნევი გაფართოება, სხვადასხვა ჟანრობრივი ფორმის განვითარება, მაგრამ ყველაზე ხელშესახები შედეგები სახვით სფეროში გამომხატველობითი შესაძლებლობების ათვისების დარგში შეიმჩნეოდა. პირველ რიგში, ეს გამოწვეული იყო ახალი თაობის მოთხოვნილებით, ესაუბრათ თანამედროვეობის პრობლემებზე,

ამასთან, გამოყენებინათ თანამედროვე სახვითი ხელოვნების რესურსების მთელი მრავალფეროვნება (ჯანელიძე, 2019:12). „ახალ მთვარეში“ ბახტაძემ გამოიყენა ცნობილი მხატვრის, კობა გურულის ჭედურობის სტილისტიკა, რომელიც თავის მხრივ ხალხურ სამხატვრო ტრადიციებს ეფუძნება. 1967 წელს ეკრანზე გამოვიდა ვ. ბახტაძის ფილმი „სამი მეზობელი“.

ბორის სტარიკოვსკიმ ძალიან საინტერესო ნამუშევრები შექმნა ზღაპრის ჟანრში. ჯანელიძის ცნობით, ცოტა მოგვიანებით მულტიპლიკაციური გამომსახველობითი საშუალებების მაძიებელმა ანიმატორმა წარმატებით აითვისა თანამედროვე თემატიკა / „კიბერნეტიკა და სიყვარული“ და „ლატარიის ბილეთი“/, და ბოლოს კვლავ საბავშვო ფილმებს მიუბრუნდა (ჯანელიძე, 2019: 12).

ქართული მულტიპლიკაციის განვითარებაში ჟანრული ძიებების ასპექტში მნიშვნელოვანი როლი შეასრულა: „ნიკო და სიკო“, „როგორ აშენდა სახლი“ და „საღებავთა აჯანყება“ (შ. გედევანიშვილი), ასევე „ადამიანი და ლომი“, „ზღვასნური“, „მეცხვარენი“ (გ. ლავრელაშვილი), „ვეფხვი და ვირი“, „ხე“, „სტუმარი“, „ბუზლუნა“ (ო. ანდრონიკაშვილი). ამ პერიოდის ფილმებთან ავტორი გამოყოფს ო. ანდრონიკაშვილის „ოქროს“, რომელიც გამოირჩეოდა თემის აქტუალობით, გამომსახველობითი და ხმოვანი გადაწყვეტით, მოძრაობის პლასტიკითა და იუმორის თავისებურებებით. აქვე აღნიშნავს, რომ ქართული მულტიპლიკაციის ისტორიაში პირველად სწორედ ამ ფილმში აისახა მსოფლიო ანიმაციაში მომხდარი მნიშვნელოვანი ცვლილება: უარი ითქვა სტილის კანონებზე, „ნატურალურ მსგავსებაზე“ და მის საპირისპიროდ გამოყენებული იქნა გამარტივებული პირობითი ნახატი, ფონი, რომელიც მოკლებული იყო დეტალიზაციას. „ახალმა მიმდინარეობამ „ლიმიტირებული“ მულტიპლიკაციის სახელი მიიღო, ტრადიციული დისნეისეული „სრული“ მულტიპლიკაციის საპირისპიროდ. შეიცვალა იუმორის ხასიათი. ჩვეული „ფიზიკურის“ ნაცვლად გაჩნდა „შავი“ იუმორი და „აბსურდის“ იუმორი, გამოსახვაში კი დისნეის სტილის „სიუხვის“ ნაცვლად – ძუნწი გამოსახველობითი საშუალებები (ჯანელიძე, 2019: 13-14).

მულტიპლიკაციის სწრაფი განვითარება, პირველ რიგში, თემატური და ჟანრობრივი ჩარჩოების გაფართოებასთან იყო დაკავშირებული, რამაც ანიმატორები

უფროსი მაყურებლისათვის განკუთვნილი ფილმის შექმნამდე მიიყვანა. ცხადია, ზღაპარი, საბავშვო ლიტერატურა თუ ტრიუკების კომედია, რაც არ უნდა ფართო შესაძლებლობები ჰქონდეს მათ, მაინც ვერ მოიცავენ გარესამყაროს მთელ მრავალფეროვნებას, თანამედროვეობის ყველა პრობლემის მასში ასახვას. სწორედ ამიტომ 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. ახალ ჟანრებს მოჰყვა მულტიპლიკაციის გამომსახველობით ენასთან დაკავშირებული პრინციპების შემდგომი განვითარება „მათივე წყალობით შეიქმნა ანიმაციის პრაქტიკულად ნებისმიერი მასალის, სახვითი ხელოვნების სხვადასხვა სახეობის: გრაფიკის, ფერწერის, ქანდაკების, ხალხური გამოყენებითი ხელოვნებისა და სხვათა სტილისტური ელემენტების მთელი მრავალფეროვნების მოხმარების ახალი შესაძლებლობები“ (ჯანელიძე, 2019: 14). მულტიპლიკაციის განახლების კანონზომიერმა პროცესმა, თანამედროვე პრობლემებზე საუბრის მოთხოვნილებამ და თანამედროვე სახვითი ხელოვნების რესურსების შეუზღუდავმა გამოყენებამ ანიმაციით დააინტერესა ცნობილი ქართველი მხატვრები. ამ პერიოდში გამოჩნდა ე.წ. „სამეული“ (ო. ქოჩაკიძე, ა. სლოვინსკი, ო. ჩიკვაძე). მათ ეკუთვნით გროტესკულ-სატირული ფილმები „ოქრო“, „კონკურენცია“, „ჯადოსნური კვერცხი“, „სად არის ჩემი სავანა?“.

მულტიპლიკაციაში ახალი ტენდენციების (ჟანრული სპეციფიკა, ე.წ. „რედუცირებული“, „შემცირებული“, „გაიოლებული“ ფილმის ესთეტიკური მიზანდასახულობა) დანერგვა-გამტკიცებაში დიდი წვლილი შეიტანა ფილმებმა „ჩიბუხი“ (ი. დოიაშვილი) და „ქვასანაყი“ (ი. დოიაშვილი და ი. სამსონაძე). საინტერესოა ასევე „ორი ნოველა“ (მ. ბახანოვისა და ი. დოიაშვილის ერთობლივი ნამუშევარი), და მ. ბახანოვის „რანინა“. ყველასათვის გასაგები და „ინტერნაციონალური“ სულისკვეთების ფილმი იმავე დროს ღრმად ეროვნულია. „ეს მჟღავნდება არა მხოლოდ და არა უბრალოდ იდეისა და ეროვნული საწყისის მატარებელ მუსიკაში, რომელიც საქართველოს სხვადასხვა კუთხის მუსიკალური ფოლკლორისა და მეტყველების ინტონაციებით არის გამოხატული, არამედ მასალის მოწოდების მსუბუქ, არტისტულ მანერაშიც, თვითირონიის ინტონაციებშიც,

რომლებიც აგრერიგად ახასიათებს ქართული კინემატოგრაფიის ტარდიციებს“ (ჯანელიძე, 2019: 16.).

მ. სარალიძესა და ბ. შოშიტაიშვილს მოკლე სატირული და იუმორისტული მოთხრობების ჟანრი შემოჰყავთ ფილმებში: „ხელები“ (1975), „ისევ მზეჭაბუკზე და დრაკონზე“ (1976), „ხარისხის ნიშანი“ (1981), „ფასკუნჯის მხედრები“ (1985). მაყურებელში დიდი პოპულარობა მოიპოვა რეჟისორის სულხან-საბა ორბელიანის იგავის მოტივებზე დადგმულმა მხიარულმა მიუზიკლმა „ტყის კვარტეტმა“.

იუმორის სხვადასხვა ფორმას გამოხატავს ბ. შოშიტაიშვილის ფილმები: სოციალურ-სატირული ფილმი „კაცუნები“, ლირიკულ-იუმორისტული „ტალანტი“, საბავშვო „მამლაყინწა“. ქეთევან ჯანელიძის თქმით, ფილმში „ტუსალი“ რეჟისორი კვლავ მიმართავს სატირის ჟანრს, მაგრამ უკვე სხვა სტილისტურ მანერაში წყვეტს მას: ჩარჩოთი პირობითად მონიშნულ ბინაში, ფაბულის განვითარების კვალდაკვალ, თავს იყრის ყველა გამომსახველობითი საშუალება – გამოსახულება, მუსიკა, შიდაკადრული მოძრაობა, რაც მოძრაობის მიღმა სუფთა ფონთან აზრობრივ კონტრასტს ქმნის. ამასთან რეჟისორი ფართოდ იყენებს ფოტოგრაფიას, აპლიკაციას, კოლაჟს, როგორც თანამედროვე მასობრივი კულტურის ყველაზე ზუსტი გამოხატვის და „ნივთომანიის“ მხილების საშუალებას“ (ჯანელიძე, 2019: 15-16).

აკაკი წერეთლის ლექსის მიხედვით გადაღებულ ი. დოიაშვილის მორიგ ფილმში „ღამურა“ ოპტიმიზმს პესიმისტური ალეგორია ცვლის. ქეთევან ჯანელიძის აზრით, „ამით აიხსნება ფილმის მკაცრი, ხანდახან ტრაგიკული ინტონაციები, ფერების უარყოფა /ფილმი შავ-თეთრია/, მკაცრი გრაფიკული მანერა, გამოსახვაში ქართული არქიტექტურული დეკორის საინტერესო გამოყენებით ფოტოგადაღებისა და კოლაჟის ტექნიკური ხერხის გამოყენება“ (ჯანელიძე, 2019:16).

ფილმების ჟანრობრივ მრავალფეროვნებასთან ერთად საინტერესო ძიებით, ორიგინალური გამომსახველობითი ფორმით გამოირჩევა შადიმან ჭავჭავაძის შემოქმედება. ქართველ ფერმწერ ზ. ნიჟარაძესთან ერთად პირველმა გამოიყენა ზეთით ფერწერის ტექნიკა, ამის მაგალითია: „ჯადოსნური ცრემლები“, „ნიუტონის ვაშლი“, „ჭრელი პეპელა“, „მებაღე“, „კაცი მიდის და გზა მისდევს“

დაზგურ გრაფიკაში მნიშვნელოვანი ადგილი უჭირავს მხატვარ ი. სამსონაძეს, რომლის შემოქმედებაში უამრავი და სხვადასხვა ჟანრის ფილმია:

„სატირული „ქვასანაყი“, ლირიკული „ბეჰემოთი და ზღაპარი“, იუმორისტული „ახლა გამოფრინდება ჩიტი“, ვაჟა-შაველას მოტივებზე დადგმული ფილოსოფიური „ხმელი წიფელი“, სულხან-საბას მიხედვით გადაღებული „ბრძენი და ვირი“.

70-იანი წლების ქართულ მულტიპლიკაციაში გამომსახველობითი კულტურის სწრაფმა აღმავლობამ, ჯანელიძის თქმით, ზოგიერთ ფილმში დანარჩენი კომპონენტების ჩამორჩენა გამოავლინა. ამის მიზეზად იგი ასახელებს როგორც მსოფლიო ანიმაციაში მომხდარ მოვლენებს, ასევე თანამედროვე ეტაპზე ხელოვნების განვითარების საერთო კულტურულ პროცესში ქართული მულტიპლიკაციის შინაგან მოთხოვნილებებს (ჯანელიძე, 2019: 17). ხელოვნებაში, განსაკუთრებით ამ ბოლო წლებში, ხშირია ხელოვნების ერთი დარგის გამომსახველობითი საშუალებების მეორე დარგში დამკვიდრების მაგალითები. „სახვითსა და მუსიკალურ ხელოვნებაში ჩვეულებრივ ამზად იქცა „კინემატოგრაფიული მონტაჟის“ თუ „მსხვილი პლანის“ გამოყენება, ხოლო ხელოვნების სინთეზურ სახეებში_დრამატულ თეატრსა და ოპერაში ამ მოვლენებს არაერთხელ მოჰყოლია ჩვეული ჟანრობრივი ფორმების შესაყარზე შექმნილი სპექტაკლები. ამდენად, სავსებით ბუნებრივი იყო ხელოვნების სხვა დარგების მიღწევებით ქართული მულტიპლიკაციის გამდიდრების პროცესი (ჯანელიძე, 2019:17-18).

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 თაობების მიღწევების ახალ საფეხურზე აყვანა. ამ ფაქტის დასტურად ქეთევან ჯანელიძეს ლადო სულაქველიძის ნამუშევრები მოჰყავს. აი, რას აღნიშნავს იგი: „...ლ. სულაქველიძის ფილმები სრულიად სხვადასხვანაირია თემატიკით, ჟანრისა და გამომსახველობითი სტილისტიკის მიხედვით. „მიწა თავისას მოითხოვს“ ქართული ხალხური ზღაპრის მიხედვით არის დადგმული და კაცობრიობის მუდმივ პრობლემაზე, სიცოცხლესა და უკვდავებაზე მოგვითხრობს. ახალგაზრდა რეჟისორმა ზედმიწევნით შეიგრძნო ლიტერატურული მასალის სპეციფიკურობა, თხრობის

ერთგვარად მიიმე რიტმი, რაც იგრძნობა კადრების მონტაჟურ მონაცვლეობაშიც, განსაკუთრებულ მომუქო კოლორიტში, ღრმა ფაქტურაში და ზოგიერთ გაჭიანურებულ ადგილშიც, რომლებიც ფილმის თავისებურ ატმოსფეროს ქმნიან“ (ჯანელიძე, 2019: 18) და აქვე იხსენებს დ. ბისეტის მოტივებზე შექმნილ ლირიკულ ეტიუდს „დიდი ტალღა და პატარა ტალღა“, რომელიც შეზღუდული მოქმედების პირობებშიც კი გამოხატავს ურთიერთგაგებისაკენ, ნამდვილი ემოციებისაკენ მუდმივ სწრაფვას.

განსაკუთრებულად აღნიშნავს ქეთევან ჯანელიძე დ. სიხარულიძის მოღვაწეობას ქართული მულტიფლიკაციის განვითარებაში. ავტორი ამბობს, რომ ახალგაზრდა რეჟისორმა „რეტროს“ სტილში გადაღებულ სადიპლომო ნამუშევარში „ეფემერა“ შექმნა მე-20 საუკუნის დასაწყისის თერძის ბინის ფანტასტიკური, ემოციურად მდიდარი ატმოსფერო, რასაც საგანთა ანიმაციის საინტერესო ხერხის გამოყენებით მიაღწია. დ. სიხარულიძეს ეკუთვნის ფილმის „ჭირი“ სცენარიცა და რეჟისურაც. ანიმაციაში „გულუბრყვილო ბატი ტასიკოს თავგადასავალი“ იგი გარკვეულწილად დაუბრუნდა ქართული მულტიპლიკაციის ზოგიერთ პოზიციას - არტისტულად გათამაშებული, ფსიქოლოგიურად ზუსტი ხასიათის კონკრეტული სიტუაციის შექმნა (ჯანელიძე, 2019: 18). ახალგაზრდა რეჟისორმა სტერეოტიპების ასაცილებლად და იმავდროულად დამაჯერებელი „რეალური“ სამყაროს შესაქმნელად, რომელიც გამომდინარე უნდა ყოფილიყო ქართული ქალაქური კულტურიდან, გამოძებნა გამოხატვის შესანიშნავი საშუალებები. „ფილმის ფაქტურული გამოსახულება „ცურავს“, რაც ტრანსფორმაციის დიდ შესაძლებლობას იძლევა, ამიტომაც არ კონსერვირდება. ხმოვანი გაფორმება გამოირჩევა გმირების ხმოვანი დახასიათების შესანიშნავი შერჩევით, მსახიობთა საშემსრულებლო ოსტატობის მაღალი დონით, რომლებმაც შეძლეს დახვეწილად გადმოეცათ ირონიული განწყობა, რაც პლასტიკასთან ერთად მთლიან შარჟირებულ სახეებს ქმნის“ (ჯანელიძე, 2019: 19).

რ. გვარლიანის პირველი სურათი „მინის კედელი“, შეიძლება ითქვას, ადამიანის პატარა აღსარებაა საკუთარი თავის წინაშე. ქეთევან ჯანელიძის თქმით: „ეს არის იმ კითხვების სერია, რომლებიც შეიძლება ქვეცნობიერიდან მომდინარეობდნენ და ფილმში იმ ნიშნების, სიმბოლოების, სახე-ნიღბების და სხვ. სახით ისხამდნენ

ვიზუალურად ხორცს, რომლებიც ხშირად აწყდებიან „მინის კედელს“ (ჯანელიძე, 2019: 19). მეორე ფილმი „მზე და ვარსკვლავები“ ვაჟა-ფშაველას ლექსების მიხედვით დაიდგა. ორივე ფილმი გამოირჩევა საინტერესო მიხედვით სახვითი სტილისტიკისა და ტექნიკის სფეროში.

ლ. ჭყონიას სადიპლომო ნამუშევარში „პიერო + მალვინა = სიყვარულს“ აღწერილია ნიჭიერი ადამიანის სახოვანი სამყარო. რეჟისორი მოგვიანებით საკუთარი სცენარის მიხედვით იღებს ფილმს „ბალთანოზავრს“, რომელშიც მთავარი გმირის – ბალთანოზავრის შთამბეჭდავ სახეს ქმნის. სიკეთესა და სიწმინდეს, ერთგულებასა და თავდადებას ეფუძნება რეჟისორის მომდევნო ფილმები: „ჯანგიანი რაინდი“ და ანტიმილიტარისტული „ბო-ბო“. თუმცა, ისინი ჟანრობრივად განსხვავებულია. „ორივე ემოციური და ლამაზია, სახვითი საფუძველით კი ისინი ძველადმოსავლური ფერწერის სტილისტიკას ეხმიანებიან, კერძოდ, ჩინეთში გავრცელებულ განსაკუთრებულ ჟანრს – „ყვავილები და ფრინველები“ (ჯანელიძე, 2019: 20).

ქართული თოჯინური ფილმის დაბადების თარიღი 1962 წელია და იგი დაკავშირებულია შ. გედევანიშვილის ფილმთან „ნიკო და სიკო“, თუმცა ცნობილია, რომ პირველი თოჯინური ფილმი საქართველოში 1958 წელს გადაიღო იმ დროისათვის კინომოყვარულმა გოგი კასრაძემ. ქართული თოჯინური კინოს განვითარება დაკავშირებულია რეჟისორების: შ. გედევანიშვილის, ო. ანდრონიკაშვილის, კ. სულაკაურის, გოგი და გივი კასრაძეების სახელებთან.

კ. სულაკაური მუშაობს ზღაპრების ეკრანიზაციაზე და ქმნის პატარებისთვის ახლობელ სახეებს. სულაკაურის თოჯინები ყველასთვის გასაგები და მისაღებია. სიყვარულით უყურებენ მულტფილმებს ბომბორაზე, ბაჩოზე და სხვა. „სალამურას თავგადასავალი“ პირველი და ერთადერთი ქართული სრულმეტრაჟიანი მულტიპლიკაციური ფილმია. სულაკაურის მიუზიკლის ჟანრის ნამუშევარი „საზამთრო“ (1974) არის საოცარი სპექტაკლი მოცეკვავე საზამთროებითა და კიდევ სხვა ღრმად ეროვნული ატრიბუტებით.

გოგი და გივი კასრაძეების ერთობლივი ნამუშევრები გამოირჩევა ჟანრის მრავალფეროვნებით. ქმნიან ანიმაციებს როგორც პატარებისთვის, ასევე უფროსებისთვისაც. „ეს მოცულობითი თოჯინაც არის და საბავშვო ნახატს

მიმსგავსებული აპლიკაციაც“ (ჯანელიძე, 2019: 21). კრილოვის ნაწარმოების ეკრანიზაცია „მგელი და კრავი“ შესრულებულია მულტიპლიკაციური მიუზიკლის ჟანრში. საყურადღებოა პლასტელინის ტექნიკა გოგი კასრადის ფილმში „მეისრე“. მასვე ეკუთვნის ქართული ანიმაციის შთამბეჭდავი ნამუშევრები: „უკანასკნელი წვეთი“, „საიდუმლო“, „ქარიშხალი ზღვაზე“, „კომბლე“. ამ პერიოდის ქართული მულტიპლიკაციის ჟანრობრივ და თემატურ მრავალფეროვნებაზე, ხარისხობრივ წინსვლაზე მეტყველებს დადგმული სურათების ჟანრობრივი და გამომსახველობითი სიჭრელე, რომლებსაც შესანიშნავად გაართვეს თავი ქართველმა ანიმატორებმა.

ამ პერიოდის ქართული ანიმაცია წარმატებით სარგებლობს როგორც ეროვნულ, ასევე საერთაშორისო კინოფესტივალებზე. მალე, 90-იან წლებში, საქართველო მოიცვა პოლიტიკურმა, სოციალურ-ეკონომიკურმა კრიზისმა, რაც პირდაპირ შეეხო ეროვნულ ანიმაციას. ანიმატორები დაწყებულ ფილმებს საკუთარი ფინანსებით ასრულებდნენ. იყო კერძო ინვესტიციის შემთხვევებიც. ამ პერიოდის შემდგარი ფილმებიდან საყურადღებოა მერაბ სარალიძის „ტყის კვარტეტი“ და ამირან ისიანის „ფერისცვალება“. თუმცა ასეთი ერთეული შემთხვევები საერთო კლიმატს ვერ ცვლიდა. ნელ-ნელა გაქრა ის შემოქმედებითი ხაზი, რომელიც თაობებს შორის არსებობდა ქართულ ანიმაციაში. გაჩნდა პოლიტიკური მინიშნებები და სოციალური მოტივები. უცხოეთთან ურთიერთობაც შეწყდა. წარმოება აღარ არსებობდა.

ამასთან XX საუკუნის 90-იან წლებში ეკრანულ სივრცეში გამოჩნდა ახალი საინფორმაციო ტექნოლოგია. ქ. ჯანელიძის თქმით, პირველად იგი ტელევიზიამ პროგრამების გასაფორმებლად გამოიყენა, ცოტა ხანში კინომაც აითვისა, მოგვიანებით იგი დამკვიდრდა ფოტოგრაფიასა და ანიმაციაშიც. ახალი მოვლენის ამგვარი წარმატება განაპირობა კომპიუტერული ტექნიკის და სათანადო პროგრამების შექმნამ და სრულყოფამ. ის, რაც ევროპაში 50-70-იან წლებში დაიწყო, გასაკვირი არ არის, რომ საქართველოშიც გარდაუვალი იქნებოდა. საქართველო იდგა სერიოზული საფრთხის წინაშე, რომელსაც ეროვნული მულტიპლიკაციის თვითმყოფადობის გაქრობა ჰქვია. „ჩამოყალიბდა ახალი კომპიუტერული გრაფიკულ-ანიმაციური კულტურა, რომელიც ეროვნული მხატვრული კულტურის პარალელურად ვითარდება, მდგრადი ტექნოგენურობა და ტექნოლოგიური

პრიორიტეტი მის მთავარ განმასხვავებელ ნიშან-თვისებას წარმოადგენს (ჯანელიძე, 2019: 22-23).

მიუხედავად ზემოაღნიშნული კრიზისისა, 2000 წლის შემდეგ რამდენიმე რეჟისორმა მაინც მოახერხა საკმაო რაოდენობის, მეტ-ნაკლებად მაღალი ხარისხის ანიმაციური ფილმების გადაღება („გავარდნილები“ 2008), რომლების ნაწილმაც წარმატება მოიპოვა საერთაშორისო ფესტივალებსა თუ ფორუმებზე.

თუმცა, აქვე მინდა აღვნიშნო, რომ ეროვნული პროდუქციის მსოფლიო კინობაზარზე გატანის, დისტრიბუციის სფერო ახლაც მოსაწესრიგებელია, რაც აუცილებელია ეროვნული ანიმაციის განვითარებისა და წინსვლისთვის. თავის მხრივ, ეს ხელს შეუწყობს ქართული კინოს მსოფლიო სივრცეში ინტეგრაციასა და უცხოელი პარტნიორების დაინტერესებას.

კომპიუტერული ტექნოლოგიების დანერგვამ კინოგადაღებების სფეროში, ისევე, როგორც მთელ მსოფლიოში, დიდი როლი ითამაშა ქართული ანიმაციის ამოქმედებასა და წინსვლაში. მან შეავსო აუცილებელი და არარსებული კინოსტუდიების სიცარიელე. ფაქტობრივად, შეასრულა მინი მულტისტუდიის ფუნქცია.

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

ხელოვნება სამყაროს შემეცნების ერთ-ერთი ძირითადი ფორმაა. არისტოტელედან მოყოლებული, არავის გაუხდია სადავოდ, რომ ხელოვნება ენათესავება ფილოსოფიას ჭეშმარიტებისა და სიკეთის იდეისადმი სამსახურით. ის ავითარებს როგორც გონებას, ისე ზნეობას. „... ხელოვნების ნაწარმოები ადამიანს ატკბობს, უპირველეს ყოვლისა, იმიტომ, რომ მას ცოდნას აძლევს, ხოლო ცოდნისადმი მისწრაფება ადამიანის ბუნებაშია ჩაქსოვილი“ (ბანძელაძე, 1958: 7). ხელოვნება ღრმად სწვდება ადამიანის სულიერ სამყაროს. ამიტომაც დიდია მისი ზემოქმედების ძალა, აღმზრდელობითი მნიშვნელობა. იგი ხელს უწყობს პიროვნების ზნეობრივ და გონებრივ სრულყოფას. მდიდარი სულისა და ღრმა რწმენის ადამიანი კი აქტიურად დგება საზოგადოების სამსახურში. დღეს, ტექნიკური რევოლუციის ეპოქაში, საზოგადოების განვითარება და პროგრესი დიდად არის დამოკიდებული სწორედ მხატვრული კულტურის განვითარებაზე.

ამასთან ისიც უნდა ითქვას, რომ „ადამიანის სულიერი სამყაროს კუნჭულებში შეღწევა, მისი გულისა და გონების აფორიაქება, ძალიან რთული და ძნელი საქმეა. ეს მხოლოდ ნამდვილ, ხალას ხელოვანს ძალუძს“ (კაკაბაძე, 1961: 78).

ნაშრომში ფართოდ ვიყენებთ ტერმინს „შემოქმედებითი თავისებურება“. შესაბამისად, უნდა განვმარტოთ, რას ვგულისხმობთ აღნიშნულ ცნებაში. პირველ რიგში, უნდა ვუპასუხოთ კითხვას, რას აღნიშნავს ცნებები: „შემოქმედი“, „შემოქმედება“, როგორ იცვლება მათი შინაარსი ისტორიულად, როგორია მათი ძველი და ახალი გაგება?

თავდაპირველად სიტყვა „შემოქმედი“ მხოლოდ ღმერთს, ყველაფრის შემქმნელს აღნიშნავდა და მასში არაფრით არ იგულისხმებოდა მოკვდავი ადამიანი. „შემოქმედი-ყოველთა შემქმნელი“ - ასე განმარტავს სულხან-საბა აღნიშნულ ცნებას. ოდინდელი გაგებით, შემოქმედება ღმერთის წილხვედრი საქმე იყო და რაიმე განსაკუთრებულის შექმნა უბრალო მოკვდავს არ ხელეწიფებოდა, რადგან შემოქმედება არის არარასგან ქმნადობა ღვთაებრივი ძალის მიერ: „ღმერთი შემოქმედი შენი და შემოქმედ ცისა და ქვეყნისა“. (ესაია, 51, 13).

მართალია, შემოქმედება უკვე ანტიკურ ეპოქაში „დაეშვა ციდან“ და ადამიანთა „ხელობადაც“ იქცა, მაგრამ ხელოვანს კვლავ უზენაესი მიაჩნდა შემწედ, მას მიმართავდა თხოვნით, რათა შთაგონება მიეცა. ასეა შუა საუკუნეებშიც (გავიხსენოთ რუსთველი!). მხოლოდ ახალ დროში გაჩნდა ადამიანური შემოქმედების მიმართ პრაქტიკული და თეორიული ინტერესი. საფიქრებელია, რომ ამის მიზეზი იყო, უმთავრესად, მეცნიერულ-ტექნიკური პროგრესი და მასთან დაკავშირებული საფუძვლიანი ცვლილებები ადამიანის ყოფისა და სულიერი ცხოვრების სფეროში (ჩანტლაძე, 1979: 85)

შემოქმედებითი პროცესის მთავარი მამოძრავებელი ძალა შთაგონებაა. შთაგონების დროს სულიერი აქტივობა მიმართულია შიგნიდან გარეთ და დამოკიდებულია არა მარტო სინამდვილეზე, გარემომცველ სამყაროზე, როგორც ინსპირაციის წყაროზე, არამედ თავად ინდივიდის სულიერ სამყაროზე, ფსიქოლოგიურ წყობაზე. შემოქმედებითი აქტივობა ინდივიდის შინაგანი, ბუნებრივი მოთხოვნილებაა, მის მიერ ინდივიდუალურად განცდილი „იდეების“ რეალიზაცია, რომლის მეშვეობითაც ვლერულობთ სწორედ შემოქმედებითი

აქტივობის პროდუქტს, როგორც ობიექტურ რეალობას. ამგვარად, ადამიანის შემოქმედება -ეს არის, ფაქტობრივად, ახალი იდეის დასახვა.

„შემოქმედება, პირველ რიგში, თავს იჩენს ფანტაზიის სფეროში, რადგან სწორედ ფანტაზიის მეშვეობით აღმოცენდება ის ახალი სახეები, რომლებსაც გადაამუშავებს აზროვნება“. (ჯიქია, 1981: 77-78). ბუნებასა და გარემოსთან ურთიერთობამ, სხვა თვისებებთან ერთად, ადამიანს ფანტაზიის უნარიც შესძინა, რაც დაკავშირებულია მის მარადიულ სწრაფვასთან ღრმად ჩასწვდეს გარემომცველი სამყაროს საგნებისა და მოვლენების შინაარსს. შეცნობილი ფაქტების საფუძველზე განჭვრიტოს სინამდვილის ამა თუ იმ მხარის ცალკეული კანონზომიერება. შესაბამისად, არ არსებობს ადამიანის პრაქტიკული, ცნობიერი მოღვაწეობის სფერო, სადაც ფანტაზია მეტნაკლებად მნიშვნელოვან როლს არ თამაშობდეს.

ფანტაზია აზროვნების ყველა სფეროში იჩენს თავს. შეიძლება ითქვას, რომ იგი საერთოდ დამახასიათებელია ცნობიერებისათვის. მაგრამ ამავე დროს უნდა აღინიშნოს, რომ ფანტაზია განსაკუთრებული ძალით მოქმედებს ლიტერატურასა და ხელოვნებაში. „ხელოვნების ნაწარმოების შექმნისას მხატვრული გამონაგონი, მხატვრული ფანტაზია მხატვრული წარმოსახვის არსებით ნაწილად გვევლინება. შემოქმედებით პროცესში მხატვრული ფანტაზია წარმოადგენს „განდგომას“ სინამდვილისაგან, წარმოადგენს ამაღლებას სინამდვილეზე იმ მიზნით, რომ ხელოვანი უფრო ღრმად ჩასწვდეს ასახვის ობიექტის შინაარსს“ (ჭოლოკავა, 1961: 4-5).

რას ასახავს ხელოვნება, რა არის მისი საგანი? ობიექტური რეალობა, სინამდვილე მთელი თავისი მრავალფეროვნებით თუ მხოლოდ ადამიანის სულიერი სამყარო? ვფიქრობ, მნიშვნელობა მართო იმას კი არა აქვს, თუ რა იქნება ხელოვნების საგანი- ობიექტი თუ სუბიექტი, ინდივიდის სულიერი განწყობა თუ სინამდვილე, არამედ საგნებისადმი მიდგომის კუთხის არჩევანიც. შეიძლება მხატვრის ასახვის საგანი სულიერი განწყობილება იყოს, მაგრამ მან ვერ შეძლოს მისი ესთეტიკური უკუფენა. საკითხის არსი საგნის ბუნებაში კი არ არის, არამედ მხატვრის ინტუიციის სიღრმეში, მის ესთეტიკურ ალლოშია. ესთეტიკურ სიმაღლემდე შეიძლება ავიყვანოთ ყოველი სოციალურად ღირებული და საინტერესო საგანი. რა თქმა უნდა, ესთეტიკურ სიმაღლემდე ობიექტის აყვანა უფრო ძნელია და ხელოვანის

მეტ ნიჭს მოითხოვს, მაგრამ პრინციპულად საქმის ვითარებას ეს არ ცვლის. ხელოვანმა „გარესამყარო გულთან ახლოს უნდა მიიტანოს, ის მისი ძლიერი სიყვარულისა და ღრმა ფიქრის საგანი უნდა გახდეს, რათა მისგან ესთეტიკური სახე შექმნას (თავაძე, 1958: 48). ამ მხრივ, საინტერესოა გენიალური ვაჟა-ფშაველას მოსაზრება. მისი თქმით, ხელოვანი უპირველესად უნდა იყოს მოღვაწე, თავისი ხალხისა და მაღალი საზოგადოებრივი იდეალების მსახური. ხელოვნება, ლიტერატურა, რომელიც ცხოვრების პროგრესსა და ხალხის ინტერესებს ემსახურება, აუცილებლად უნდა იყოს ჯანსაღი ტენდენციების მატარებელი: „ტყუილად იტყვის ვინმე იმას, რომ ეგ ტენდენციური პოეზიის საქმეა და არა ნამდვილი პოეზიისაო, მაგრამ ეგ უსაფუძვლო თქმა იქნება, რადგანაც ყველა პოეტური ნაწარმოები ტენდენციურია, მხოლოდ თვით ტენდენცია სხვადასხვაა ჯურისაა და ამიტომ ადვილად ერთნაირი ეჩვენებოდა გამოუცდელს მკითხველს ტენდენცია და მეორე კი არა“... (ფშაველა, 1979: 639).

ამდენად, 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 ბედი ისტორიულადაც ერთმანეთს მჭიდროდ გადაეჯაჭვა. რაც შეეხება ანიმაციას, ის სინთეზური ხელოვნების დარგია და, ვერბალური კომპონენტის გარდა, ხელოვნების სხვა დარგების ელემენტებსაც მოიცავს (მხატვრობას, მუსიკას, ქორეოგრაფიას და სხვა). მოკლედ შევჩერდებით თითოეული მათგანის შემოქმედებით თავისებურებებზე:

როგორც ვიცით, ხალხური შემოქმედება მრავალგვარი ფორმით არსებობს- სიტყვიერი, გამოყენებითი (ქანდაკება, მეთუნეობა, ფერწერა, ქსოვა, ნაქარგობა), მუსიკალური, ქორეოგრაფიული.

ხალხური სიტყვიერება ხალხის დამწერლობამდელი შემოქმედების ნაყოფია და დიდია მისი როლი ჩვენს კულტურულ მემკვიდრეობაში. „სიტყვიერ ხელოვნებას ერთი თვალსაჩინო ადგილი უკავია ქართველი ხალხის უძველეს კულტურაში.

ქართული ლიტერატურის ძეგლები V საუკუნიდან არის ცნობილი. ბევრი ამ ძეგლთაგანი ღრმა იდეური და მაღალმხატვრულია. განსაკუთრებით მხცოვანია ქართული ხალხური შემოქმედება. ჩვენს წელთაღრიცხვამდე მრავალი საუკუნით ადრე არის შექმნილი ბრწყინვალე ნიმუში საგმირო ეპოსისა თქმულება ამირანის შესახებ და მრავალი სხვა ეპიკური ნაწარმოები“ (სიხარულიძე, 1956: 3).

რაკი ლიტერატურამაც და ფოლკლორმაც სათქმელი სიტყვით უნდა გადმოსცეს, ამიტომ ორივე მოვლენისთვის დამახასიათებელია ობიექტის ასახვა და დანახულის გამოხატვა - ანუ შემოქმედებითობა. მათთვის საერთოა, აგრეთვე, ხელოვნების სხვა დარგებთან კავშირი, „რაც ვლინდება მხატვრული სიტყვის შესრულებისას (დეკლამაცია, სიმღერა, სიმღერა მუსიკის თანხლებით, ტექსტის სცენური წარმოსახვა (ლიტერატურაში-დრამა, ფოლკლორში-საგაზაფხულო საწესჩვეულებო თამაშები, ბერიკაობა)...“ (ქურდოვანიძე, 2001: 16).

შემოქმედებითი პროცესის თავისებურებებზე როცა ვსაუბრობთ, აუცილებლად უნდა ითქვას, რომ ლიტერატურული თხზულება ინდივიდუალური შთაგონების, უნარის, ფანტაზიის ნაყოფია. ხალხური კი მრავალი ადამიანის ერთობლივ შემოქმედებას გულისხმობს. ზეპირსიტყვიერი ნაწარმოები იქმნება ტრადიციულ ნიადაგზე, რომელიც კოლექტივის მეხსიერებაშია დაცული. კოლექტიურობა, როგორც ზეპირსიტყვიერი შემოქმედების ერთ-ერთი მთავარი ნიშანი, ვლინდება ჯერ კიდევ საზოგადოებრივი განვითარების დაბალ საფეხურზე. ამ დროს შემოქმედების უნარით გამორჩეული ადამიანებისა და დანარჩენი ხალხის ფსიქიკა იდენტურია. შემოქმედი-მთქმელები ტრადიციის ფარგლებში თხზავენ და თუ იმპროვიზაციით რამე ახალს ქმნიან, იმასაც საზოგადოებაში არსებულ ცოდნას და გემოვნებას უფარდებენ. ამ მოთხოვნათა გათვალისწინებით შექმნილი ხალხური ნაწარმოებების სიცოცხლე გარანტირებულია.

ცხადია, ფოლკლორშიც, ლიტერატურის მსგავსად, ერთი ადამიანის გონებაში მწიფდება ამა თუ იმ ნაწარმოების იდეა, მაგრამ იმ განსხვავებით, რომ ლექსის (თქმულების) პირველდამწყები, როგორც ვთქვით, არ აზროვნებს ინდივიდისთვის დამახასიათებელი პრინციპებით. მათი აზრები ეყრდნობა შთამომავლობით მიღებულ მზა ცოდნას და ამიტომაცაა მასობრივი შემოქმედების ნაყოფი.

„განსხვავება ლიტერატურასა და ფოლკლორს შორის დასტურდება დასამუშავებელი თემების შერჩევაში, ამ თემების შინაარსობრივ ხორცშესხმაში, შემოქმედებით პროცესსა და პოეტიკაში“ (ქურდოვანიძე, 2001: 16).

ხშირად ტრადიცია ასაზრდოებს ინდივიდუალურ შემოქმედებასაც, თუმცა შესამჩნევად განსხვავებულია ავტორის დამოკიდებულება. მაგალითად, ყველა მწერალი იზრდება ლიტერატურულ ტრადიციებზე, თუმცა საკუთარი ნაწარმოების საფუძვლად, არ იყენებს უკვე ცნობილ იდეას, მასალას ან მხატვრულ სახეებს. ზეპირსიტყვიერი თხზულება კი, აუცილებლად ტრადიციულის ბაზაზე იგება.

ინდივიდუალურისა და კოლექტიურის დასაპირისპირებლად, ვფიქრობთ, გამოგვადგება ვაჟა-ფშაველას, მისი ძმებისა და ახლო ნათესავების მაგალითი.

„ხევსურმა მთქმელებმა მემკვიდრეობით მიიღეს, თავად შექმნეს და მომავალ თაობას გადასცეს ნაწარმოებები... ისინი რჩებოდნენ ტრადიციულ ფოლკლორულ გარემოში, მხოლოდ ვაჟამ შეძლო შედეგების შექმნა, ისინი ამდღდნენ ორიგინალურ მწერლობამდე, მაგრამ გარკვეული ტრადიციული აზროვნების ტყვეობას ვერ დააღწიეს თავი. მათ პოეზიას ვაჟა მაღალ შეფასებას აძლევდა, თუმცა მხოლოდ ხალხურის დონეზე“ (ქურდოვანიძე, 2001: 16-17-18). შეიძლება ითქვას, რომ ფოლკლორის ძალას განსაზღვრავს სწორედ ტრადიცია.

რაც შეეხება ხალხური შემოქმედების „უპიროვნობას“, თეიმურაზ ქურდოვანიძე ასე განმარტავს: „უპიროვნობა“ საინტერესოდ შეცვალეს „ანონიმურობით“. ეს ნიშნავს, რომ ხალხურ შემოქმედებას ჰყავს ავტორი, რომელიც უცნობად რჩება. ვაჟა ამის შესახებ წერდა: „განა ხალხურ ამბავს, ლექსს რომ ვეძახით ამ სახელს, მართლა მთელმა ხალხმა მიიღო მონაწილეობა მის შედგენაში. ხომ აქაც ერთი, ცალკე აღებული ერიდან პირი იტყვის ჯერ და მერე ხალხი გაიმეორებს, მიუმატებს, ან გამოაკლებს...“ ცხადია, ვაჟა ხალხური სიტყვიერების შემოქმედებით პროცესზე საუბრობს და მხედველობაში აქვს უმნიშვნელოვანესი გარემოებაც, რომ ის პირი, რომელიც პირველად იტყვის, მაგალითად, ლექსს ან ზღაპარს ტრადიციული ზეპირსიტყვიერი მასალის საფუძველზე თხზავს. ზეპირსიტყვიერი ტრადიცია კი, როგორც ითქვა, ამ პირის (შემსრულებლის) გარეშეც არსებობს. როგორც კი ეს პირი არ გაითვალისწინებს ტრადიციას, ანუ გავა მის საზღვრებს გარეთ, იგი ინდივიდუალურ პოეტიკაზე პრეტენზიას გამოაცხადებს. შემსრულებლისგან

(მთქმელის, მეზღაპრის) დამოუკიდებლად არსებული მრავალფეროვანი და მრავალრიცხოვანი მასალა მთქმელს აძლევს მასში ცვლილებების შეტანის ახალი მასალით შევსების უფლებას, მაგრამ ამასაც მხოლოდ და მხოლოდ ტრადიციაზე დაყრდნობით.

ასეთ ნაწარმოებს კი ავტორი არ ჰყავს, „... რადგან, როგორც დიმიტრი ლიხაჩოვი ამბობს: ფოლკლორულ ნაწარმოებს ავტორი არა ჰყავს არა მარტო იმიტომ, რომ მასზე ცნობები, თუკი ოდესღაც არსებობდა, დაკარგულია, არამედ იმიტომ, რომ ავტორი ამოვარდნილია ფოლკლორის პოეტიკიდან; იგი საჭირო არ არის ნაწარმოების სტრუქტურის თვალსაზრისით. ფოლკლორულ ნაწარმოებებს შეიძლება ჰყავდეს მთხრობელი, მეზღაპრე, მაგრამ ავტორი, შემთხვევითი, როგორც მხატვრული სტრუქტურის ელემენტი, არ გააჩნია (Лихачов, 1961: 19).

ავტორობის საკითხზე შესანიშნავად აქვს აზრი ფორმულირებული ვლ. პროპს. იგი თვლის, რომ ფოლკლორული გენეტიკურად ენასთან უნდა დავაკავშიროთ, ვიდრე ლიტერატურასთან. ენაც ხომ „არავისგან არ არის გამოგონილი და არც ავტორი ჰყავს და არც ავტორები. იგი წარმოიქმნება და სრულიად კანონზომიერად იცვლება ხალხის ნებისაგან დამოუკიდებლად ყველგან იქ, სადაც კი ამისათვის არის შექმნილი ხალხის ისტორიული განვითარებისათვის საჭირო პირობები...“ (ქურდოვანიძე, 2001: 20).

საგულისხმოა, რომ ფოლკლორის ასახვის საგანი მუდამ ხალხის ყოფაცხოვრება იყო. ხალხური სიტყვიერება მრავალფეროვან და საინტერესო თემებს იღებს რეალობაში არსებული სოციალურ-ყოფითსა და საოჯახო ურთიერთობიდან, „ის, რაც აისახება ზეპირსიტყვიერებაში, აუცილებლად ტიპობრივია, ცხოვრებიდანაა აღებული, მაგრამ უთუოდ გადააზრებულია, ესთეტიკურად სახეშეცვლილი“ (ქურდოვანიძე, 2001: 20). ქართული ზეპირსიტყვიერების თავისებურებების განმსაზღვრელი სწორედ ქართული ყოფა-ცხოვრება, ჩვენი ისტორიული წარსული, მდიდარი ბუნება, ქართველი ხალხის მსოფლალქმა და პოეტური ნიჭია.

უკვე აღვნიშნეთ, რომ ფოლკლორი ტრადიციული მხატვრული შემოქმედებაა, რაც გამოიწვია სამყაროს შემოქმედებითი აღქმის ერთგვარობამ, სტერეოტიპების სიცოცხლისუნარიანობამ, მყარი სტილისტური ფორმულების ტექსტიდან ტექსტში გადასვლამ და, შეიძლება ითქვას, ფოლკლორული ცნობიერების ტრადიციულობამ.

„ტრადიციულობა თანამედროვე მეცნიერებაში გაგებულია... როგორც გარკვეული მდგრადობა, სიმყარე, საუკუნეობრივი გამძლეობა. ტრადიციულობა არის გამუდმებულ ცვლილებებს დაქვემდებარებული ცხოვრების სპეციფიკური ფორმა. იცვლება ცხოვრება და მასთან ერთად ტრადიციაც. რადგან ფოლკლორი ცხოვრების ადამიანთა ყოფის ასახვითაა დაკავებული, მასში მიმდინარე პროცესები აუცილებლად ფიქსირდება ტრადიციის შიგნით, იწვევს ტრადიციის გარდაქმნას“ (ქურდოვანიძე, 2001: 20).

ფოლკლორული ჟანრები განსხვავდება ლიტერატურისაგან, რაც გაპირობებულია არა მარტო მათი არსებობის ფორმით, არამედ განვითარების განსხვავებული გზებით. ეს განსხვავება ჟანრების ჩამონათვალშიც შეიმჩნევა. მაგალითად, მწერლობას არ აუთვისებია შრომისა და საწესჩვეულებო პოეზია, მითოლოგია, გამოცანა, შელოცვა. მართალია, ლიტერატურული რომანის წინაპარი ხალხური ეპოსია, მაგრამ ის ისევე ძლიერ განსხვავდება წინამორბედისაგან, როგორც დრამა და ზღაპარი შესაბამისი მხატვრული ჟანრებისაგან.

ფოლკლორთან ერთად, ჩვენს ლიტერატურას დიდი და სახელოვანი ისტორია აქვს, რომელიც, შეიძლება ითქვას, ნათლად და მთლიანად გამოხატავს ქართველი ხალხის ისტორიული განვითარების გზას, განვითარების ყველა ეტაპზე არსებულ თავისებურებებს. სწორედ ლიტერატურაში გამოკრთის ქართველთა ეროვნული ენერგია, ფილოსოფია, ნათელი ჭკუა-გონება, ნებისყოფის უტეხი ძალა და სიმტკიცე, ბედთან ბრძოლის უნარი და ამტანობა.

ფოლკლორისა და ლიტერატურის ისტორიას, მართალია, ვერ გაუტოლდება ქართული ეროვნული ანიმაცია ვერც ხანდაზმულობითა და, სამწუხაროდ, ვერც მხატვრული წონით, შესაბამისად, გავრცელებისა და აღიარების მასშტაბით, თუმცა შეგვიძლია, თამამად ვთქვათ, რომ ქართული მულტიპლიკაცია იმსახურებს ყურადღებასა და დაფასებას. მან რთული გზა გაიარა დაბადებიდან დღემდე, მონახა თავისი სათქმელი და დაიმკვიდრა ადგილი ეროვნული კულტურის საგანძურში.

ხელოვნების ყველა დარგი განსაკუთრებულ და წამყვან როლს თამაშობს ადამიანის ჩამოყალიბების პროცესში. ამასთან, ხელოვნების ნაწარმოები ერთგვარი მატთანაა ადამიანის შინაგანი სამყაროს სულიერი ცხოვრებისა. ანიმაცია, ისევე როგორც ფოლკლორი და ლიტერატურა, დიდ და მნიშვნელოვან როლს თამაშობს

პიროვნების სულიერ და ზნეობრივ ჩამოყალიბებაში. ამასთან, გაცილებით მეტი სირთულის წინაშე დგას, რადგან ეხება ისეთი ფაქიზი, სათნო და გამოუცდელი არსების სასიცოცხლო, შინაგან სიმებს, როგორც ბავშვის სულიერი სამყაროა. ქართული ანიმაცია სწორედ ქართული ეროვნული გულით ფეთქავს, სწორედ ქართული ჰაერით სუნთქავს. ცნობილი რეჟისორი, ე. შენგელაია შენიშნავს:

„ქართული კინო ქართველი ერის სულიერი კულტურის განუყოფელი ნაწილია. ხელოვნების ამ დარგში შენივთებულია ყოველივე ის საუკეთესო, რასაც ქმნიდა და ქმნის ქართული ხალხური შემოქმედება, ქართული ლიტერატურა, სახვითი ხელოვნება, მუსიკა, თეატრალური ხელოვნება და სხვა. ამ ტრადიციებზე დაყრდნობით, ქართული კინო ეძიებს თავის საკუთარ გამომსახველობით საშუალებებს, რაც მას თვითმყოფადს ხდის და, ამავე დროს, უნარჩუნებს, უფრო სწორად, წარმოაჩენს მას, როგორც ეროვნულ ფენომენს, რომელიც მისი შემქმნელი მშრომელი ხალხის ესთეტიკურ თუ ცხოვრებისეულ იდეალებს განასახიერებს.

ერთის მხრივ, ქართული კულტურის, ჩვენი ისტორიული ყოფის ტრადიციები, ხოლო მეორეს მხრივ, ჩვენი ცხოვრების სინამდვილე - აი, ეს არის საყრდენები, რომლებმაც განსაზღვრა ქართული კინოს ადგილი...განვლილ ხუთწლედში ქართული კინო მიჰყვებოდა თავის მაგისტრალურ ხაზს...ეს არის ქართული კინოს ოსტატების სწრაფვა, რაც შეიძლება ღრმად ჩასწვდნენ თანამედროვე ცხოვრებას“. (შენგელაია, 1981: 16).

ელდარ შენგელაიას ეს სიტყვები, მართალია, მთლიანად კინოს ეხება, მაგრამ, ვფიქრობ, ზუსტად მიესადაგება ანიმაციასაც, რადგან კინემატოგრაფი და, რა თქმა უნდა, ანიმაცია „...შემოქმედებითი თანამშრომლობის პროდუქტია“ (გვახარია, 1981: 20).

ქართული ანიმაცია, კინოს საუკეთესო ტრადიციებზე დაყრდნობით, „მუშაობდა“ ფოლკლორული და ლიტერატურულ ნაწარმოებთა ეკრანიზაციაზეც. ქართული სიტყვის ხელოვნება ყოველთვის იყო ქართული კინოსა და ანიმაციის ერთ-ერთი ძირითადი საყრდენი, მისი მაცოცხლებელი წყარო. ეროვნულ ფოლკლორთან და ლიტერატურასთან შემოქმედებითმა კონტაქტმა ქართულ ანიმაციას მოუპოვა, არაერთი წარმატება, რომელიც, ხშირ შემთხვევაში, საეტაპო მნიშვნელობისა იყო.

ანიმაციის მუდმივი კავშირი ფოლკლორთან და ლიტერატურასთან განაპირობა იმან, რომ აღნიშნული პირველწყაროები ავტორს საშუალებას აძლევს კინოენით გვესაუბროს მისთვის საინტერესო პრობლემებზე. ამასთან, როგორც ელდარ შენგელაია აღნიშნავს, „ლიტერატურული ნაწარმოებების ეკრანიზაციას მხოლოდ მაშინ აქვს აზრი, როდესაც ნაწარმოების არსი და პრობლემატიკა ეხმაურება დღევანდელობას, როდესაც ამ პრობლემებზე საუბარი თანამედროვეობის პოზიციებიდან, თანამედროვე კინოს ხერხებით და საშუალებებით მიმდინარეობს. 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 ჟღერდეს...“ (შენგელაია, 1981: 19-20).

საინტერესო და მნიშვნელოვანია, ანიმაციის მაგალითზე იმ საგანძურის კვლევა, რომელიც ეროვნული კულტურის ერთ-ერთ მთავარ მემკვიდრეობას წარმოადგენს. ამ პროცესში ჩანს, თუ რამხელა მნიშვნელობა აქვს მაღალი ხარისხის ლიტერატურას, როგორც ზოგადად საზოგადოების გემოვნების, აზროვნების ჩამოყალიბებაში, ისე უშუალოდ კინემატოგრაფის არსებობაში, რაც ასევე ხელს უწყობს ადამიანის აზროვნების განვითარებას, გემოვნების ამადლებას.

თავი II - ხალხური ზღაპრის ანიმაციური ინტერპრეტაცია („კომბლეს“ მაგალითზე)

2.1. „ზღაპარ იყო...“

რადგან ჩვენი ინტერესის სფერო ზღაპარია, ყურადღებას გავამახვილებთ მისთვის ნიშანდობლივ თავისებურებებზე. ძირითადად ვსარგებლობთ ცნობილი ქართველი ფოლკლორისტისა და ზღაპარმცოდნის, თ. ქურდოვანიძის ნაშრომით (ქურდოვანიძე, 2001).

„ზღაპარი ზეპირი მოთხრობაა, დაფუძნებული შეგნებულ მხატვრულ გამონაგონზე. ფოლკლორულ ეპოსში ზღაპრის სამ სახეობას გამოყოფენ. ესენია: ზღაპრები ცხოველების შესახებ, ჯადოსნური ანუ ფანტასტიკური ზღაპრები და საყოფაცხოვრებო ზღაპრები და ნოველები (ანეგდოტები)... საზღაპრო ეპოსის ყოველ სახეობას თავისი სპეციფიკური თავისებურება აქვს გამოხატული არა მარტო ფორმაში, არამედ შინაარსშიც, სახეთა სისტემაში, კომპოზიციაში და სხვ“ (ქურდოვანიძე, 2001: 181-182). ზღაპარი პოეტურ გამონაგონს ნიშნავს, ის ფანტასტიკურ ამბავზე აგებული თხრობითი ნაწარმოებია, რომელიც სინამდვილეს იდეით, მოტივებით, თემატიკით, სიუჟეტით, ენობრივი თავისებურებით, ეროვნული კოლორიტით უკავშირდება. ზღაპარი შეიძლება იყოს პროზაულიც და პოეტურიც. ის ეპოსის ერთ-ერთი ჟანრია და თქმულებას უახლოვდება.

ზღაპრები საზოგადოებრივი დანიშნულებითა და განკუთვნილობით განსხვავდებიან. თეიმურაზ ქურდოვანიძე აღნიშნავს, რომ ცხოველთა ზღაპრები ახლა საბავშვო აუდიტორიის საკუთრებაა, თუმცა ყოველთვის ასე არ ყოფილა და გართობის ფუნქციაც გვიან შეიძინა. ფაქტია, რომ ცხოველთა ზღაპრებში თანამედროვენი ალეგორიულად წარმოსახულ ჭკუისსასწავლებელ ამბებსაც ნახულობდნენ, რაც, როგორც ჩანს, იგავის გავლენამ გამოიწვია.

ზღაპარი ძირითადად ბავშვებისთვისაა განკუთვნილი, თუმცა არსებობს ზღაპრები, რომლებიც უფროსებისთვისაცაა გათვლილი.

ჯონ რონალდ როუელ ტოლკინი აღნიშნავს: „თუ ზღაპრები საერთოდ იმსახურებენ წაკითხვას, მაშინ ისინი იმსახურებენ იმასაც, რომ დაიწეროს ზრდასრული ადამიანებისთვის და წაკითხული იქნეს მათ მიერ“ (ალფაიძე, 2017). ის

მნიშვნელოვან როლს თამაშობს ბავშვის პიროვნებად ჩამოყალიბების პროცესში. ზღაპარი უყალიბებს მოზარდს ღირებულებებსა და სტერეოტიპებს.

„ზღაპარი ძალიან მნიშვნელოვანია ბავშვის კრიტიკული ანალიზის უნარისა და ფანტაზიის განვითარებისთვის. იგი ეხმარება ბავშვს სამყაროს აღქმაში, არა პირდაპირი ახსნისა და ქადაგების გზით, არამედ მოსმენილი ამბების გაანალიზების საშუალებით. ზღაპრების მეშვეობით ბავშვები სწავლობენ, რომ სიკეთესთან ერთად არსებობს სევდა და ბოროტებაც, ეცნობიან ადამიანური ბუნების სისუსტეებსა და ძლიერ მხარეებს. ზღაპრებში მოსმენილი ამბების საშუალებით ბავშვები ეცნობიან ცხოვრებისეულ სირთულეებს და სწავლობენ, რომ მათთან გამკლავება შესაძლებელია...ზღაპარში მოსმენილი ამბები და გმირის ქცევები ილექება ბავშვის ცნობიერებაში და გარკვეულ სტერეოტიპებსაც უყალიბებს მას, რაც დიდი ალბათობით გამოვლინდება მოგვიანებით მის ქცევაში. ყველა წიგნი, ზღაპარი, რასაც ჩვენ ბავშვებს ვუკითხავთ, მათი პიროვნების ნაწილი ხდება და მათ ხასიათში ჯდება“ (ფრანგიშვილი, 2014).

ტოლკინის მტკიცებით, ზღაპარებს ოთხი ძირითადი ფუნქცია გააჩნიათ:

1. „ფანტაზიის განვითარება: „[ფანტაზია] ხელოვნების ამაღლებული და სუფთა ფორმაა, რომელსაც ყველაზე დიდი პოტენციალი აქვს... ფანტაზია ადამიანის უფლებად რჩება: ჩვენ ჩვენი საზომით ვზომავთ და ჩვენი მასშტაბით წარმოვიდგენთ, რადგან ჩვენ ვართ ქმნილებები და არა უბრალოდ ქმნილებები, არამედ ქმნილებები, რომლებიც შემოქმედის მსგავსად (ხატად) ვართ შექმნილი.
2. საგნებისა და მოვლენების ახლებურად დანახვა, რაც ხშირად გვინარჩუნებს ბავშვურობას.
3. ჯადოსნური ზღაპრების უნარია -გაქცევა, თავის დაღწევა გვასწავლონ. „მითქვამს, რომ გაქცევა ზღაპრების ერთ-ერთი მთავარი თემაა, თუმცა მე ცოტა სხვაგვარად ვუყურებ მას და მის თანამედროვე ინტერპრეტაციებს. რატომ უნდა ვუსაყვედურო ციხეში მჯდომ კაცს, თუ იგი გაქცევაზე ფიქრობს, ციხის დატოვება და შინ ყოფნა უნდა? რატომ უნდა გავამტყუნო ტუსადი, თუ იგი გაქცევას ვერ ახერხებს, მაგრამ ფიქრობს და საუბრობს ისეთ თემებზე, რომლებიც არ ეხება მხოლოდ მეციხოვნეებსა და ციხის კედლებს?“

4. ბედნიერი დასასრული აუცილებელია ყველაზღაპრისთვის და მისი ფუნქცია სავსებით ჩამოყალიბებულია ზღაპარში, ამ „სხვა სამყაროში“. კეთილი დასასრული მოულოდნელი და სასწაულებრივი მადლია. ეს ის სიხარულია, რომლის შექმნაც ზღაპრებში განსაკუთრებით კარგად ხერხდება“ (ალფაიძე, 2017).

ალბათ, სწორედ ამან განაპირობა, რომ „ბავშვების და ახალგაზრდების საყვარელ წიგნებს შორის ზღაპრებს უმნიშვნელოვანესი ადგილი უჭირავთ. ზღაპრები მუდამ ზნეობრივად ზრდიან და პატრიოტულ გრძნობებს უნერგავენ ნორჩ თაობას.

2.2. „კომბლე“ - ზღაპრიდან ანიმაციაში

ხალხური „კომბლე“ საყოფაცხოვრებო-ნოველისტური ტიპის ზღაპარს წარმოადგენს. სხვა თავისებურებებთან ერთად, მისთვის ნიშანდობლივია სინამდვილის განსაკუთრებული შელამაზების გარეშე ასახვა. ხალხური ზღაპრის ამ ტიპში „ველარ შეხვდებით იმისთანა ფანტასტიკურ გარემოს ან გმირებს, ჯადოსნურ ზღაპარში რომ ვართ მიჩვეული. ამ ტიპის ზღაპრისთვის უცხოა ქვესკნელი და მისი ბინადრები, მოქმედება დედამიწაზე ხდება და რეალურ ადამიანებს აქვთ დათმობილი ასპარეზი თავისი გაჭირვებისა და სიხარულის საჩვენებლად. ნოველისტურ ზღაპარში უბრალო გლეხკაცის, მეცხვარის, ჯარისკაცისა თუ უსახლკარო ვაჟის ცხოვრება და პრობლემები უაღრესად არის დაახლოებული რეალურ ყოფაში არსებულ პრობლემებთან, უფრო მეტიც, ისინი ცხოვრებისაგან არის ნაკარნახები. მათი გადაწყვეტა მიზანდ ისახავს სოციალური უკუღმართობისა და სხვა ცხოვრებისეულ წინააღმდეგობათა გამოაშკარავებასა და დაძლევას. ნოველისტური ზღაპრების გმირების, უბრალო ადამიანების მტრებად გამოყვანილი არიან მეფე, ბატონი, მდიდარი, მოსამართლე, სოვდაგარი და სხვ. ამგვარი დაპირისპირება პერსონაჟებისა ამძაფრებს საყოფაცხოვრებო-ნოველისტური ზღაპრების სოციალურ ფონს“ (ქურდოვანიძე, 2001: 216).

ამრიგად, „კომბლეში“ წარმოდგენილი ამბავი, მასში გამოყვანილი პერსონაჟები რეალისტურობის ნიშნით არიან აღბეჭდილნი. საყურადღებოა, რომ აქ დახატული ცხოვრების სურათები ძალიან ჰგავს წინა საუკუნეების ქართული სოფლის ყოფას. სოციალური და ყოფითი პრობლემებიც, რომლებიც ზღაპარში აისახა, იმავე პერიოდს განეკუთვნება. „ამის მიზეზი ისაა, რომ ამ ნაწარმოებთა

ჩაწერა მე-19 საკუნეში დაიწყო. ეს, ბუნებრივია, არ ნიშნავს, რომ საყოფიერო ზღაპარი თავისუფალია ზოგიერთი არქაული რწმენისა და წარმოდგენისაგან. ისინი ძველი მსოფლმხედველობის ნაშთის სახითაა ზღაპარში შემორჩენილი, სახეშეცვლილია და თან შერწყმულია ახალ სოციალურ იდეებთან...“, ამასთან, „საყოფაცხოვრებო-ნოველისტური ტიპის ზღაპარმა... აითვისა ცხოველთა და ჯადოსნური ზღაპრისათვის დამახასიათებელი ზოგი ნიშან-თვისება (მაგ., ყოფითი ნივთების გამოყენება ჯადოსნური საგნის ფუნქციით და სხვ.). უნდა აღინიშნოს, რომ საყოფაცხოვრებო ზღაპრის რეალისტური გარემო იშვიათად საჭიროებს მაგიურ ქმედებებს, ფანტასტიკურ სახეცვლილებებს. მასში კონფლიქტის განვითარებისა და გადაწყვეტის საკუთარი გზაა შემუშავებული... მრავალ თემაზეა შექმნილი საყოფაცხოვრებო-ნოველისტური ზღაპრები და ანეგდოტები. მათში დაცინვის საგნად ქცეულან ზარმაცები, ახირებულები, მოღალატეები, ქურდები და სხვ.“ (ქურდოვანიძე, 2001: 216-217).

„კომბლეში“ მხატვრულად გაფორმებული და ასახული ამბავი სოციალური, მორალური და სამართლებრივი პოზიციებიდან არის დანახული. ცხოვრებისეული სინამდვილე მასში ერთი პრინციპითაა დანახული- უკიდურესადაა გამწვავებული კლასობრივი და საყოფაცხოვრებო პრობლემებისგან წარმოქმნილი კონფლიქტური სიტუაცია. მოქმედება ძველ სოფელში მიმდინარეობს, სადაც კონფლიქტი ყოველდღიური ცხოვრების ფონზე მწიფდება და შემდეგ, ბუნებრივია, ისე ვითარდება, როგორც ეს საყოფაცხოვრებო-ნოველისტური ზღაპრისთვისაა დამახასიათებელი.

ზემოთ უკვე აღვნიშნეთ, რომ ნაცნობია პერსონაჟთა ტიპებიცა და მათი პრობლემებიც. ზღაპარში დამუშავებულია მატერიალური კეთილდღეობის, სიმართლისა და სამართლიანობის, შრომის, სიყვარულის, პატიოსნებისა და ერთგულების თემები. დაგმოხილია სიბრიყვე და გაუმაძღრობა. ასახულია უდანაშაულობის, ბრძოლისუნარიანობის, სამართლიანობის თემები.

როგორც ვიცით, ცხოვრებში უამრავი და რადიკალურად განსხვავებული ამბავი ხდება, თუმცა, რასაკვირველია, ყველა მათგანი ვერ გახდება მხატვრული ასახვის საგანი. „ნამდვილად მომხდარ ამბავთა (ისტორიათა) შორის განსაკუთრებით მნიშვნელოვანნი იქცევენ მთხრობელისა და შემოქმედების ნიჭით დაჯილდოებულ

ადამიანთა ყურადღებას. რეალურ ცხოვრებაში მომხდარი ამბები ისევე, როგორც ისტორიის გამორჩეულ მოვლენებსა და მათში მოქმედ პირებზე არსებული გადმოცემები, უთუოდ კონფლიქტზე არიან დაფუძნებული. ეს, თავის მხრივ, სიუჟეტის ჩამოყალიბების პირობას ქმნის. ამბავი კი, როგორც წესი, გადმოიცემა მშვიდი ეპიკური სტილით...” (ქურდოვანიძე, 2011: 123).

„კომბლე“ ის ნაწარმოებია, რომელშიც განსაკუთრებული სიზუსტით არის მიგნებული თემა. ზოგადად, ქართულ საზღაპრო ეპოსში გავრცელებულია ნოველათა მთელი ციკლი მოხერხებულ გლეხებზე, რომელთაც, მართალია, მატერიალური არაფერი აბადიათ, მაგრამ თავის გატანას სხვა გზით ახერხებენ- ისე ოსტატურად ტყუიან, ბადალი არა ჰყავთ... საყოფიერო-ნოველისტურ ზღაპრებში საგანგებოდაა აქცენტირებული... მეზღაპრეების სწრაფვა, გამორჩეული იყოს მთავარი გმირი, მრავალ დეტალში ავლენს თავს. მართლაც, მას მიეწერება გაბედულება... ემშაკობა და სხვ... მრავალი ნოველისტური ზღაპარია აგებული იმ ლოგიკით, რომ უარყოფითი თვისების პერსონაჟმა შეიგნოს თავისი ნაკლი, ან თავად გამოსწორდეს, ან ძალას დაექვემდებაროს...” (ქურდოვანიძე, 2001: 219-220).

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 არა მარტო ლიტერატურული შემოქმედების, არამედ კინემატოგრაფის, კერძოდ, ანიმაციის. ქართველმა რეჟისორმა გივი კასრაძემ უნიჭიერეს გუნდთან ერთად 1979 წელს შექმნა „კომბლეს“ ეკრანული ვერსია და არაჩვეულებრივად, საოცარი ოსტატობით აალაპარაკა და ამოძრავა სიმართლის დამცველი გმირი.

ჩვენი მიზანი იმის დადგენაა, თუ როგორ ხდება ზღაპრის ტრანსფერი პროზიდან ეკრანზე. კერძოდ: შენარჩუნდა თუ არა ზღაპრის იდეური კონცეფცია ანიმაციაში, რა შეიცვალა ეკრანულ ვარიანტში, რა დაემატა მულტფილმის შემქმნელების მიერ და, საერთოდ, როგორ მოახერხეს ანიმატორებმა მთავარი გმირის ეკრანულ სივრცეში გადატანა.

როგორც ვიცით, ზღაპრები, ძირითადად, მარადიული მოვლენების, სიკეთე-ბოროტების ჭიდილს ასახავენ, ხოლო ამ ბრძოლაში კეთილი ძალა იმარჯვებს. ზღაპრები ამხელენ უსამართლობას და მხარს უჭერენ სიყვარულს, სამართლიანობას,

სიკეთეს. ამის უპირველესი მიზეზი, ვფიქრობთ, ნაწარმოების მკითხველის ასაკი (ძირითადად ბავშვები) და ხალხის რწმენა სამართლიანობის გამარჯვებაზე. „კეთილისა და ბოროტის ყველაზე პირუთვნელი მამხილებელი განმსჯელი ადამიანური სინდისია. კეთილი საქმის ჩამდენს იგი სიამოვნებისა და კმაყოფილების გრძობით აჯილდოებს, პირუთვნელი ძალების რწმენას უნერგავს და ადამიანურ სახეს უნარჩუნებს, ბოროტების ჩამდენს კი, სასტიკად ტანჯავს, გამუდმებით ამხელს, საკუთარი თავისადმი რწმენას ურყევს და ადამიანის სახესაც აკარგვინებს. ამიტომაც, ქართული ზეპირსიტყვიერების ავტორისათვის სრულყოფილი საზოგადოება სიკეთის მსახურ სოციალურად მოიაზრება, მისი საუკეთესო ნიმუშების მიხედვით, სიკეთე ადამიანის ცხოვრების, მისი ქცევის ერთ-ერთი უმთავრესი დანიშნულებაა, მოქალაქეობრივი იერსახეა, ქცევის ნორმაა...“ (შიომვილი, 2002: 20).

ზღაპარში კომბლე ერთი უბრალო, გამრჯე გლეხია, რომელიც კომბლებს თლის, ჰყავს ცხვრები (ძროხა) და ამით ირჩენს თავს. მშვიდი ცხოვრება მოულოდნელად იცვლება. სხვადასხვა ვერსიაში გმირის ჩაგვრა სხვადასხვაგვარად ვლინდება. ზოგან ყასბები ატყუებენ, რასაც ემატება ცხვრებზე ხან დათვისა და ხანაც მგლის თავდასხმა, ზოგან ძროხას ბოროტი ბატონი ეპატრონება.

ფაქტი ერთია: კომბლე უსამართლობის მსხვერპლია და საჭიროა პრობლემის გადაჭრა. ის საკუთარი ინტერესების დამცველი, პრინციპული და უშიშარი პერსონაჟია. აღადგენს სამართლიანობას (ყურადღებას არ ვამახვილებ გმირის ქმედებაზე, რისი მიზანშეწონილობაც საკამათოა) და საკუთრებას კომბლის დახმარებით იბრუნებს. ზღაპრის ყველა ვერსია ბოროტებას ებრძვის.

რაც შეეხება ანიმაციას, აქ გმირის ისტორია ძროხით იწყება. ვფიქრობ, არსებითი მნიშვნელობა არ აქვს, რა წარმოდგენს კომბლეს საკუთრებას - ორი ცხვარი, ძროხა თუ თხა. ფაქტია, რომ ყველა არსებული ვერსია ერთი ზღაპრის გახლეჩის შედეგია.

ვნახოთ, როგორ მოახერხეს ანიმაციური ფილმის ავტორებმა სამართლიანობის დამცველი გმირის (სწორედ ასე განსაზღვრავს ისტორიკოსი დავით ფერაძე კომბლეს დანიშნულებას ერთ-ერთ სტატიაში (ფერაძე, 2016), ტრანსფერი.

არსებობს მოსაზრება, რომ ლიტერატურული/ხალხური ტექსტების ეკრანულ ნაწარმოებად გარდაქმნა მხოლოდ მაშინ არის ღირებული, თუ ის ინარჩუნებს

პირველწყაროს იდეურ კონცეფციასა და მიზანს. მკვლევარ ლელა წიფურიას აზრით: „ლიტერატურული ტექსტის აუდიო-ვიზუალურ ნაწარმოებად გარდაქმნის მრავალგვარობა-განსხვავებული სტილისტიკა, ჟანრული ცვალებადობა, სინთეზური ხელოვნების სხვადასხვა დარგის წარმომადგენელთა განსხვავებული ესთეტიკა მხოლოდ იმ შემთხვევაში გვევლინება ღირებულ ინტერპრეტაციად, თუკი აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების შემქმნელები თხზულებას მწერლის შესატყვისი იდეურ-კონცეპტუალური მუდმივების აუდიო-ვიზუალურ ტექსტად ქცევის გზით წარმართავენ“ (წიფურია, 2012: 5).

ამასთან, ეკრანიზაციის წარმატებით დაგვირგვინება მარტო რეჟისორის პროფესიონალიზმსა და ოსტატობაზე კი არაა დამოკიდებული, არამედ სხვადასხვა დარგის შემოქმედის, ავტორისა და კინოხელოვანის, სულიერ ნათესაობაზეც, მათი ინტერესების, მხატვრული ხედვის, თვითგამოხატვის დამთხვევაზეც.

სრულიად ბუნებრივი იქნება კომპლეს ანიმაციური ვერსიის განხილვა სამართლიანობის დამცველი გმირის კუთხით. მთავარი პერსონაჟი სწორედ ამ ფრაზას ამბობს მულტფილმის ფინალურ ეპიზოდში. როგორც ჩანს, ფილმის გადაღებისას სცენარის ავტორი - მიხეილ კაკაბაძე და რეჟისორი გივი კასრაძე სწორედ ამ თვალსაზრისს იზიარებდნენ.

1979 წელს გადაღებული ანიმაციის პერსონაჟები არიან: კომბლე, ძროხა - ჭრელა, ბატონი და ყმა. აუდიო-ვიზუალური ნაწარმოები იწყება მთავარი გმირის ეპიზოდით, რომელშიც წითელ პერანგსა და მუხლებგამოხეულ, მოკლექოტიან შარვალში გამოწყობილი ბიჭი, რაც მის უბრალოებას უსვამს ხაზს (ეს მაშინ, როდესაც ზღაპარში მთავარი გმირის გარეგნული შტრიხები აღწერილი არაა). კომბლე საკუთარ შეხედულებას მუსიკალური ნომრით გვიამბობს. ფილმი მუსიკალური გაფორმების მხრივ, უდავოდ, ითვლება ქართული ანიმაციური მუსიკალური ფილმის ტრადიციის გამგრძელებლად. სიმღერის ტექსტი გვეუბნება, რომ კომბლეს, კომბლების გარდა, სხვა მატერიალური სიმდიდრე არც აინტერესებს, რომ კომბალი მას მტრებისგან იცავს.

ანიმაციის შემქმნელებმა ზუსტად და მიგნებულად 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 შავლოხაშვილის მხიარულ ნოტებზე აგებული მუსიკალური კომპოზიცია, რომელიც მაყურებლის განწყობის, ემოციების მართვის კუთხით, ვფიქრობ, გამოსახულებაზე ნაკლებად მნიშვნელოვანი როდია.

კომბლეს ჭრელასადმი განსაკუთრებული დამოკიდებულება მქვავნდება გმირის ქცევაში. ბიჭი მოულოდნელად წამოხტება, კომბალს ჰაერში მოიქნევს და ამბობს: „აბა, ვინმე გაგეკაროს!“. თეთრი და ფუმფულა ძროხის მოსაწველად წასული უბრალო და ხალისიანი ბიჭი მზრუნველიცაა. გულწრფელად ეფერება საყვარელ ცხოველს. პატრონისა და საქონლის ჰარმონიული ურთიერთობა ავტორებმა საქონლის გამომეტყველებაშიც გამოსახეს. ჭრელა თვალებს აფართოებს და თავს უხრის ბიჭს, თითქოს მადლიერია.

კომბლეს მდელიოზე წამოკოტრიალებისა და ჰაერში ფეხების ბავშვური თამაშის ეპიზოდი კიდევ უფრო გვიმყარებს მისადმი დადებით შთაბეჭდილებას. 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).

პროზაულ ვერსიაში რამდენიმე სიტყვით არის დახასიათებული ბოროტი ბატონი და ყმა. ანიმაციაში ეს რამდენიმე სიტყვა, რა თქმა უნდა, გამოსახულებით უნდა ამეტყველებულიყო, რადგან ეკრანისთვის მხოლოდ სიტყვები არ კმარა. საჭიროა გამომსახველობითი ხერხები, რომლებიც რეჟისორის ჩანაფიქრს გააცოცხლებს და მაყურებელში სასურველ ემოციებს გამოიწვევს.

კომბლეს მხიარულ ხმასა და უბრალო შესახედაობას ანიმაციის შემქმნელებმა დაუპირისპირეს მდიდრულად შემოსილი, ცხენზე ამხედრებული, წვერულვაშიანი, „თვალეზდაყვლეფილი“, საზიზღარი ხმის მქონე ცხენოსანი ბატონი. მისი გამოჩენისთანავე წყდება მხიარული მელოდია. შესაბამისად, მაყურებელში იცვლება განწყობა, იქმნება რაღაც უარყოფითის მოლოდინის შეგრძნება.

ბატონის შეძახილებში: „იფ, იფ, იფ, იფ; უფ, უფ, უფ, უფ!“ იგრძნობა პერსონაჟის ხასიათი, განწყობა და ჭრელას მოპოვების სურვილი. სიხარბით

გამოწვეული გრძნობა საბოლოოდ ძალადობაში გადაიზრდება და კომბლეს საკუთრებას ბატონი ჩაიგდებს ხელში. უთანასწორო და უსამართლო ბრძოლაში კომბლე, წინააღმდეგობის გაწევის მიუხედავად, მარცხდება. მაყურებელში უარყოფით რეაქციას იწვევს უღირსი, უსამართლო ბატონი, რომელსაც დამოუკიდებლად ცხენზე ასვლაც კი არ შეუძლია და დიდი ვაივაგლახით ახერხებს მასზე აბობლებას, რაც კომიკურობას სძენს აღნიშნულ სცენას.

კომბლეს პროტესტის, სამართლიანობის აღდგენის მცდელობა კონტრასტული ეპიზოდებით იწყება. დაღონებული და დაჩაგრული კომბლე სევდიანი მელოდიის ფონზე ისევ კომბალს თლის, პარალელურად კი, გაუმადლარი, საკუთარი თავით კმაყოფილი ბატონი ქეიფობს და ერთობა. ვფიქრობ, პარალელური კადრებით ანიმატორებმა კიდევ უფრო გაამძაფრეს მაყურებელში შურისძიების - კეთილის ბოროტზე გამარჯვების სურვილი.

რასაკვირველია, უკიდურესი დამაბულობა მოითხოვს კვანძის გახსნას და ამბავი აუცილებლად კომბლეს სასარგებლოდ უნდა დასრულდეს. დამნაშავე დაისაჯოს!

ზედმეტად მამლარი ბატონი ავად ხდება. შთამბეჭდავია ამბის გავრცელებისთვის ავტორების მიერ მოფიქრებული ეპიზოდი - ამაზე სოფელი აამდერეს და ჭორიც მალე გავრცელდა.

ხარბი გმირის დასნეულება არ იწვევს სიბრალულს, პირიქით, გვახარებს კიდევ. თითქოს, მოვიდა შურისძიების დრო. ბატონის ამბავი კომბლემდეც მიაღწევს და მოსალოდნელი ფინალიც ახლოვდება. კომბლე მოხერხებულებად აღმოჩნდა. წვერ-ულვაშს იკეთებს და მტერს ექიმის სტატუსით ეწევა.

პროზაულ და ეკრანულ ვერსიებში ხაზგასმულია ბოროტი ძალის კიდევ უფრო სასაცილო და მკვეთრი წარმოჩენა. სულელი ყმა ადვილად ტყუვდება და თვითმარქვია ექიმს ბატონის სამკურნალოდ უშვებს.

საბოლოოდ, კომბლის დახმარებით, ცემა-ტყეპითა, რომელიც დოლის ხმის ფონზე მიმდინარეობს, უფრო რიტმულია, აჩქარებულია, ენერგიულია სხვა კადრებთან შედარებით, და მოხერხებული ტყუილით, ჭრელას პატრონი იბრუნებს. როგორც ამას გმირი ამბობს: „სამართალმა პური ჭამა!“

განსაკუთრებულია გამხმოვანებელ მსახიობთა ოსტატობა. ხმა, ტემბრი, ტონი ზუსტად შეესაბამება პერსონაჟების ხასიათებს, ქმედებასა და ემოციებს. მაგალითად, ბატონის ცხენზე ასვლის ეპიზოდში ისმის თითქოს გასაჭირში მყოფი ადამიანის ამოძახილები, ბგერები; მოწყენილი კომბლე თავდახრილია და უხალისოდ თლის კომბალს; ქეიფის სცენაში ბატონი გაჯგიმულია, ომახიანად მღერის და მის ხმაში თვითკმაყოფილებას ვგრძნობთ და ა. შ. სახასიათოა სიმღერის ტექსტის შინაარსი, რომელიც ზუსტად ასახავს უარყოფითი გმირის-ბატონის თვისებებს.

ყურადღების მიღმა არ უნდა დაგვრჩეს პერსონაჟთა მეტყველება, რომლის სიახლოვე ყოფაში გავრცელებულ მეტყველებასთან ანიმაციის სიცოცხლისუნარიანობის ერთ-ერთი მყარი საფუძველია. ანიმატორებმა იზრუნეს სიტყვათა შერჩევასა და პერსონაჟთა მეტყველების ინდივიდუალიზაციაზე და ამით უფრო ნაცნობი, მისაღები და ბუნებრივი გახადეს გმირები.

თამამად შეიძლება ითქვას, რომ პროზაული კომბლე და ანიმაციური კომბლე ერთნაირად შთამბეჭდავია. ანიმატორებმა შეძლეს და ზღაპრის გმირი ეკრანზე ისე გადაიყვანეს, რომ მისი მნიშვნელობა და როლი არ დაკარგულა.

ორივე ვერსიის მთავარი გმირის ხასიათი მკვეთრად თავისთავადი და გამორჩეულია. შეუძლებელია ის სხვა გმირში შეგეშალოს ან დაგავიწყდეს. კომბლე არ არის ერთი კონკრეტული სოფლელი ბიჭის სახე. ის უფრო ფართო მასშტაბისაა. კომბლე მებრძოლი, სამართლიანი, საკუთარ თავში დარწმუნებული ადამიანების კრებითი ტიპია. სწორედ ამ კუთხით წარმოაჩინეს ანიმატორებმა ზღაპრის ეს პოპულარული პერსონაჟი. კომბლე ზღაპრიდან ანიმაციაში წარმატებით გარდაიქმნა.

2.3 „კომბლე“ მომავლის ანიმაციაში

ფაქტია, რომ XXI საუკუნე ტექნოლოგიური აღმავლობის ხანაა. გასაკვირი არაა, რომ პროგრესის კვალდაკვალ იცვლება და იზრდება მაყურებლის მოთხოვნილებები. მათ რიცხვში კი, რასაკვირველია, პირველ რიგში, ბავშვები შედიან, რომლებიც, მულტფილმების განსაკუთრებით მოყვარულები არიან.

საყურადღებოა, რომ, თუ ანიმაციური ფილმი, გამოსახულებით, ხმითა თუ ფაქტურით, არ აკმაყოფილებს თანამედროვე მოთხოვნებს, ბავშვისთვის ის ხშირად

უინტერესო ხდება. ამის გამოა, რომ „კომბლე“ ახალი თაობის მაყურებლის ინტერესს ვეღარ აკმაყოფილებს.

ეროვნული ზღაპრების მიხედვით გადაღებულ ანიმაციებს ისედაც კრიზისული მდგომარეობა აქვთ. 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 („მარკეტერი“, 2018), რომელთა მიხედვითაც, შესაძლოა მალე „კომბლეს“ ახალი და საინტერესო ანიმაცია მივიღოთ.

ხალხური კომბლეს გათანამედროვეებული ესკიზები, ვფიქრობ, მართლაც მიმზიდველია. მაგალითად, ჭრელა, რომელიც ვარდისფერია, პატარა ტანი და დიდი თავი აქვს, უფრო დაინტერესებს თანამედროვე მოზარდს.

საგულისხმოა ის ფაქტიც, რომ შესაძლოა ქაცარავამ და ანიმაციის ავტორებმა პერსონაჟების არაპროპორციული თავები შეგნებულად გამოსახეს. მაგალითად, „ანიმეს“ ხატვის სტილისთვის (ჩიბისტილი, ან SD-სტილი (Super Deformed — სუპერდეფორმირებული) დამახასიათებელია გმირების ამგვარი ფორმებით წარმოჩენა, რათა „თეთრი და ფუმფულა“ პერსონაჟებისადმი მაყურებელი სიმპათიით განიმსჭვალოს (ბასილაია, 2019: 4). ვფიქრობ, აღნიშნული განმარტება სავსებით ლოგიკურია, რადგან გმირების ამგვარი ვიზუალი, ჩემი სუბიექტური შეფასებით, ნამდვილად იწვევს მაყურებელში პერსონაჟისადმი კეთილგანწყობას. კომბლეს რომ გრძელი და სუსტი სახე ჰქონოდა, განა ასეთი საყვარელი იქნებოდა?

თანამედროვე პატარებში ცხოველ ინტერესს გამოიწვევს საქონლისთვის შერჩეული არარეალური ფერი (ვარდისფერი), რომელიც უფრო ზღაპრულს ხდის პერსონაჟს. განა არსებობს ვარდისფერი ძროხა? ამით, თითქოს ზღვარი ირღვევა რეალობასა და წარმოსახვას შორის. ზღაპარში კი, როგორც ვიცით, ყველაფერი დასაშვებია.

საინტერესო და სასაცილოც კი არის გათანამედროვეებული ფაფრით წარმოდგენილი ცხენი. ერთი შეხედვით ის XXI საუკუნის ტრენდულ ვარცხნილობას ჰგავს, რომელიც ასე აიტაცა ახალმა თაობამ. გადაჭრით შეიძლება ითქვას, რომ მოგრძო, გვერდითგადავარცხნილთმიანი ცხენი გაცილებით უფრო მიმზიდველი იქნება დღევანდელი ბავშვებისთვის. ამას ემატება ცხენის ფერი - ცისფერი, რომელიც

მალიან შთამბეჭდავი და ლამაზია. რა თქმა უნდა, ცხენის ბუნებრივ ფერებს არანაირ ჩრდილს არ ვაყენებთ, უბრალოდ, რეალურ ფორმებსა და ფერებს შეჩვეული თვალი იხიბლება ზღაპრული, გამოგონილი, უჩვეულო გამოსახულებით. სწორედ ამგვარი გადაწყვეტა იწვევს მოზარდთა ინტერესსა და სიყვარულს.

ყოველივე ამის გათვალისწინებით, გოგა ქაცარავას ჩანაფიქრი მშვენიერი დასაწყისი იქნება ქართული ეროვნული, ხალხური ანიმაციის ხელახლა აღორძინებისთვის. აქვე უნდა ითქვას, რომ ნაწარმოების წარმატებას განაპირობებს ანიმატორთა მონდომება, ფინანსური მხარდაჭერა და, რაც ყველაზე მნიშვნელოვანია, ზღაპრის იდეური კონცეფციის შენარჩუნება. კომბლე ძველიდან ახალ ანიმაციაში უნდა გადავიდეს ისე, რომ არ დაიკარგოს, არ შეიცვალოს მისი სულიერი სამყარო. სასიცოცხლოდ აუცილებელია ანიმატორთა ფაქიზი დამოკიდებულება გმირის პორტრეტის გამოძერწვისას. რა თქმა უნდა, საჭიროა პერსონაჟის გარდაქმნა, გათანამედროვეება, მაგრამ მხოლოდ გარეგანი შტრიხებითა და დეტალებით. ხალხური კომბლეს მახასიათებლები ხელშეუხებლად უნდა დარჩეს, რადგან სწორედ მასში იკითხება ქართული სულისკვეთება - სამართლიანობისა და თავისუფლებისთვის ბრძოლა.

თავი III - ფოლკლორული და ლიტერატურული იგავ- არაკი ანიმაციურ კინოში

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, მეტიც, ახალ შინაარსს იძენს და აფართოებს ჟანრის ჩარჩოებს.

სამეცნიერო სივრცეში გამოიკვეთა ტენდენცია, ერთმანეთისაგან გაიმიჯნოს იგავი და არაკი||იგავ-არაკი. იგავ-არაკად მიიჩნევა მცირე ზომის ალეგორიული ტექსტი, რომლის პერსონაჟებიც ცხოველები და ადამიანები არიან. „არაკი ჩაისახა, როგორც არგუმენტაციის ერთ-ერთი საშუალება: ერთი ეუბნება მეორეს: ეს ასე რომ გააკეთო, შეიძლება ისე მოხდეს, როგორც მავანს მოუვიდა და მოთხრობილია მავანის ამბავი“ (ამირხანაშვილი, 2012: 241) ასეთი ტექსტი, ჩვეულებრივ, დამრიგებლობითი ან მორალისტური შეგონებით მთავრდება. მათალია, არაკიც, იგავის მსგავსად, მარტივ ალეგორიას ეფუძნება, მაგრამ ის უმეტესად თხრობაა ცხოველების შესახებ, რომლებიც გაპიროვნებული არიან და იქცევიან, როგორც ადამიანები. გაპიროვნების ხერხი ხშირად ვრცელდება ხეებზე, ნაკადულებზე, ქვებსა და ბუნებრივ მოვლენებზე. (ტოვებს შთაბეჭდილებას, თითქოს ადამიანი ანიმაციურ მულტფილმს უყურებს).

ამის საპირისპიროდ, იგავად მიიჩნევა სიმბოლური მნიშვნელობის ტექსტი, რომელიც უმეტესად სასულიერო ლიტერატურაში გვხვდება (სახარების და ყურანის იგავები). ის, არაკის მსგავსად, მოიცავს მარტივ ამბავს, მაგრამ არ ცდილობს ცხოველების პერსონიფიკაციას, ძირითადად მოგვითხრობს ადამიანებზე. როგორც დ. მენსონი აღნიშნავს: „იგავები, რომლებსაც ქრისტე იყენებდა, გამოხატავენ ადამიანურ ურთიერთობებს რეალურ ცხოვრებაში. იგავ-არაკი კი, მეორე მხრივ, გამონაგონი ამბავია, რომელიც ცხოველებს, ფრინველებს და მცენარეებს იყენებს ადამიანური თვისებების გამოსახატავად“. იგავებს ორ ტიპად ჰყოფენ: 1. ქრისტეს და სახარების იგავები, რომლებიც მორალური თუ ეთიკური აზრის მატარებელია და რომელთა გმირებიც მხოლოდ ადამიანები არიან; 2. იგავ-არაკები, რომელთა მოქმედი გმირები ადამიანებთან ერთად ცხოველები არიან.

მიუხედავად ზემოაღნიშნული განსხვავებისა, იგავსა და არაკს უფრო მეტი საერთო ან მსგავსი ნიშანი აქვს. კერძოდ: მსგავსია შინაარსი-ორივეგან აღწერილნი

არიან უბრალო ადამიანები და უბრალო სიტუაციები; თხრობის სტრუქტურა- ორივე ტიპის ტექსტი მოკლეა, ამბავი გამონაგონია და ორივე გადმოსცემს ადამიანის საქციელისა და გამოცდილების ასპექტებს, კერძოდ, ეს არის შემოქმედებითი პათოსი, რადგან ორივეში საგრძნობია მორალური, დამრიგებლური ტონალობა (ამასთან მორალი ან თავშია გამოხატული, ან, უფრო მეტად, ბოლოში). ორივე ტიპის ტექსტში შესამჩნევია ირონია და მოულოდნელობის ეფექტი. საგულისხმოა, რომ ქართული ენა მათ აერთიანებს ერთ ტერმინში- „იგავ-არაკი.“ ქართული ენის განმარტებით ლექსიკონში იგავ-არაკი და იგავი სინონიმური ცნებებია.

რაკი იგავ-არაკისათვის დამახასიათებელია მორალის შეფარული ქადაგება, ქარაგმულობა მისი მთავარი ნიშან-თვისებაა, რომელიც საშუალებას აძლევს ავტორს მცირე ზომის ნაწარმოებში გამოხატოს ღრმა აზრი. იგავ-არაკის ქარაგმულობა (ალეგორიულობა), დაკავშირებულია, პირველ რიგში, ტრადიციული პერსონაჟების სპეციფიკასთან. ცნობილია, რომ ამ ჟანრის უძველესი პერსონაჟები ცხოველები იყვნენ. თავდაპირველად მათი ინტერპრეტაცია დაფუძნებული იყო უძველეს ტოტემურ რწმენაზე, თუმცა ყოველთვის არ გამოხატავდა მათ რეალურ ბიოლოგიურ თავისებურებებს. საქმე ის გახლავთ, რომ სიტყვიერების ეს ერთ-ერთი პოპულარული ჟანრი თავის მიზნად ოდითგანვე სწორედ მორალის გადმოცემას ისახავდა. მთავარი თვისება, რაც არაკს განასხვავებდა სხვა ფოლკლორული ამბისგან, ის იყო, რომ მას გააჩნდა მორალი, რომელიც მეტწილად ნაწარმოების ბოლოში იყო წარმოდგენილი.

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.

იგავ-არაკების ჟანრობრივმა თავისებურებებმა განაპირობა კულტურული ინფორმაციის გადმოცემის თავისებური ფორმაც. მაგალითად, იგავ-არაკებში საკუთარი სახელები იშვიათად გამოიყენება, რადგან ის მიისწრაფვის თხრობის განზოგადებისაკენ. იგავ-არაკების სტრუქტურას აქვს კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი თავისებურება: მათში ცოტაა აღწერა და დიალოგი.

ამდენად, იგავ-არაკებში მხატვრული ხერხების მიზანია ნაწარმოებში ზნეობრივი პრობლემატიკის და მორალური პრინციპების გაშლა და აღმზრდელობითი მიზნით ადამიანური მანკიერებების გამოაშკარავება.

თანამედროვე ლიტერატურულმა იგავ-არაკმა კლასიკური იგავ-არაკისგან მემკვიდრეობით მიიღო ზოგიერთი საბაზო თვისება: ალეგორიულობა, დამრიგებლობა, კრეატიულობა, ლაპიდარულობა. ამასთან, ფორმას ის კიდევ უფრო თავისუფლად უდგება. იგავ-არაკი შეიძლება მოექცეს კომედიის, ტრაგედიის, საშინელებათა ფილმის, დეტექტივის, მელოდრამისა და ა.შ. მოკლედ, ნებისმიერი ჟანრისა თუ ქვეჟანრის განზომილებაში და „მსუბუქ ჟანრებში“ გამოხატვის პირობებშიც კი, არ დაკარგოს არც სიმძაფრე და არც პირველადი მნიშვნელობა.

ამრიგად, შევაჯამოთ ზემოთ ნათქვამი: როგორც ხალხური, ისე ლიტერატურული იგავ-არაკი ზნეობრივ-დამრიგებლური ხასიათის თხზულებაა, რომლის გმირები არიან, ძირითადად, ცხოველები, მცენარეები, მაგრამ იგულისხმებიან ადამიანები. ჩვეულებრივ, იგავ-არაკს საფუძვლად უდევს შედარება. მისთვის დამახასიათებელია: ნართაული, გადაკრული თქმა, ალეგორიულობა, სატირულ-იუმორისტული ფორმა, კომიკურობა და რაც მთავარია, შეგონება, იგი შეიძლება იყოს როგორც პროზაული, ისე ლექსითი ხასიათისა.

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

2007 წელს, პროდუსერ ზურაბ დიასამიძის ხელმძღვანელობით, სტუდიაში „მი-ფა-სი“ შეიქმნა საბავშვო მოკლემეტრაჟიანი ანიმაციური ფილმი „ლეგენდა ღვინოზე“, რომლის რეჟისორია საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის ასოცირებული პროფესორი, არაერთი ანიმაციის ავტორი, ქართული ანიმაციის თანამედროვე ფორმებისა და გეზის ერთ-ერთი დამმკვიდრებელთაგანი ლადო სულაქველიძე.

ანიმაცია „ლეგენდა ღვინოზე“ ქართული არაკის- „როგორ გაჩნდა ღვინო“, მიხედვით გადაიღეს. ფილმი ერთი მთხრობელის გადმოცემული ტექსტით შემოიფარგლება, რომელიც სიუჟეტის მსვლელობას გასდევს. საგნებისა და პერსონაჟების მოძრაობა, შეიძლება ითქვას, შეზღუდულია. პერსონაჟები არ

მეტყველებენ. აქცენტი გამოსახულების სტატიკურ, გრაფიკულ, სტილიზებულ ფორმებსა და ნახატის, კონტურის პლასტიკაზე კეთდება.

„კინო-იგავში ყოველთვის იქმნება გარკვეული სიმბოლური ატმოსფერო, ხშირად, სამყაროს ძალიან რეალურ საზღვრებში და ამ პირობით კავშირში ყველაფერი სიმბოლოებისა და მეტაფორების საშუალებით გადმოიცემა.

იგავი ხშირად მოულოდნელი შედეგით სრულდება, ან პროცესში ახალ მოულოდნელ მიმართულებას იძენს. ამავე დროს, გარკვეულ პუნქტამდე, მოვლენათა განვითარების მნიშვნელოვან, გარდამტეხ ეტაპამდე ყველაფერი მშვიდად, განსაკუთრებული ზიგზაგებისა და მკვეთრი გარდასახვების (გადახვევების) გარეშე მიდის.

ხშირად სიუჟეტს, პერსონაჟებს ტიპური და განზოგადებული ხასიათები აქვთ. იქმნება ატმოსფერო, რომელიც პირობითი და ქვეტექსტური არსისა და მნიშვნელობის შემცველია. თან შეიცავს გზავნილთა სისტემას მაყურებლისკენ და განსაკუთრებული ავტორისეული პოზიცია გააჩნია. ის მიანიშნებს, მაგრამ ბოლომდე არ იძლევა განმარტებას. აქვს ფარული აზრი, რომელიც სიმბოლოთა სისტემით გადმოიცემა. არ ძალადობს მაყურებელზე და ახსნის საკუთარ პირობას სთავაზობს“ (ოჩიაური, 2017).

ხალხურ არაკში კაცი ღვინოს დაამზადებს, ყურძნის წვენს ხალხს დააგემოვნებინებს და დარჩენილს კოკებში შეინახავს. რეჟისორი არ აჩვენებს ყურძნის წვენის დაღვევით კმაყოფილ ადამიანებს. მან შეამცირა პერსონაჟების რაოდენობა და მხოლოდ მთავარი მოქმედი გმირი დატოვა. იგავ-არაკის მსგავსად, სწორედ მისგან ვიგებთ ღვინის აღმოჩენისა და დამზადების საიდუმლოებას. მთავარი პერსონაჟის გამოჩენა თავიდანვე ხაზს უსვამს, რომ ის ქართველია: მას „სპეციფიკური ქართული“ იერსახე, უღვაში და უწყინარი სახის გამომეტყველება აქვს. მამლის ყივილის ფონზე ვხედავთ გამხდარ გლეხს, რომელიც ფიზიკურად მუშაობს. მისი ხელები თითქოს შრომისგან გალეულა, უზარმაზარ ქვებს ეჭიდება, რათა კედელი ააშენოს.

აღსანიშნავია ფონი - ლურჯისა და მწვანე ფერის, ერთი შეხედვით, მარტივი კომბინაცია, რომელიც მოწმენდილი ცისა და აბიზინებული მდელოს გასაოცარ შთაბეჭდილებას ქმნის. ფონი მოკლებულია ყოველგვარ სხვა დეტალს, რაც, ვფიქრობ,

ცენტრალურ ფიგურად აქცევს ღარიბ კაცს. წამით ვხედავთ მამალს, ღორსა და კონტურული ნახატით შესრულებულ მაგალობელ 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.

საყურადღებოა, რომ ტექსტში ავტორი ყურადღებას ამახვილებს მხოლოდ მნიშვნელოვან საკითხებზე, რომლების მიღმა არსებული საგნებითა და მოვლენებით არც მკითხველი ინტერესდება.

კინოში ცნობილი და მიღებული ხერხია, რომ ამბის ეკრანზე გადატანის დროს, ძირითადი საგნებისა და მოვლენების გარდა, უმნიშვნელო დეტალებიც უნდა გამოისახოს, წინააღმდეგ შემთხვევაში, ვერ ვნახავთ დასრულებულ კომპოზიციას, ქმედებისა და მოვლენის ფორმაში მოქცეულ სრულფასოვან სახეს. თან ეს ისე უნდა მოხდეს, რომ მთავარმა გმირმა ან მოვლენამ მნიშვნელობა არ დაკარგოს.

იგავ-არაკში არაფერია ნათქვამი მშენებლობაზე, ეს მოვლენა რეჟისორმა დაამატა. ჩემი აზრით, ამგვარი გადაწყვეტით ხაზი გაესვა მთავარი გმირის შრომისმოყვარეობას, ხელმარჯვეობას და იმ თავისებურებების „ჩამონათვალს“, რომლის მიზანიც ღვინის კულტურის წარმოჩენაა: ჩიტი მადიანად კენკავს ყურძნის მარცვლებს. ამ დროს მთხრობელი იწყებს ყურძნის, როგორც კულტურული ძეგლის, თვისების შემთხვევით აღმოჩენის ისტორიას. კადრში ვხედავთ ღარიბ კაცს, რომელიც ვაზს რგავს.

აქვე გვინდა, აღვნიშნავთ, რომ ამ პერსონაჟის ტანი არ ჰგავს ადამიანის სხეულის აგებულებას. ის პირობითია, ბოძივით სწორია, არც მუცელი, არც მკერდი, არც კისერი არ გამოიყოფა, მაგრამ მაინც ადამიანის აღქმას იწვევს მაყურებელში.

ავტორმა მოახერხა, ტექნოლოგიების ეპოქაში უბრალო შტრიხებით ისე გამოესახა პერსონაჟი, რომ მომხიბვლელობა არ დაეკარგა. გრძელი და გამხდარი მკლავები, ნაკლებად მოქნილი ტანი, გაუბედავი მოძრაობები სითბოსა და სიყვარულს იწვევს. მაყურებელი თითქოს პატივისცემის გრძნობითაც იმსჭვალება მშრომელი გლეხკაცის მიმართ.

საინტერესოა ასევე ყურძნის დაწურვის ეპიზოდი, რომელიც ქართული მელოდიისა და დოლის დარტყმების ფონზე მიმდინარეობს. ეს სცენა ყველაზე დინამიკურია ფილმში. მთავარი გმირიც - უფრო მოქნილი და მხიარული ხდება. ის ქართული ცეკვის ილეთებს იყენებს ყურძნის დაწურვისას, რაც ორგანულს ხდის გამოსახულებას, ხმოვან რიგსა და იდეას, მხატვრული გამომსახველობის თვალსაზრისითაც.

არაკში არაფერია ნათქვამი დაწურვის პროცესზე, თუმცა ფილმის შემქმნელებმა, მთავარი გმირის ნაციონალური იდენტობის წინ წამოწევის მიზნით, შთამბეჭდავად გამოიყენეს ქართული მუსიკა და ქორეოგრაფიული ელემენტები.

ღარიბი კაცი ოსტატურად ამოძრავებს ხელებს, რაც, უდავოდ, ქართული ნაციონალური ცეკვის გამოსახულებაა. სახეც თითქოს უღიმის. იმის მიუხედავად, რომ პირი გამოხატული არ აქვს და სხვა დეტალებსაც მოკლებულია, სახე მთავარი გმირის ემოციებს ზუსტად გამოსახავს.

აღსანიშნავია, ფილმში აქცენტირებული ყურძნის მტევანი და კაშკაშა მზე, რაც ბავშვის ნახატს წააგავს. ვფიქრობ, მათი ამგვარი გამოსახვა უფრო ზღაპრულს ხდის სურათს. მთლიანად ანიმაცია გადაწყვეტილია საოცრად ნათელ და მკვეთრ ფერებში. ყვითელი, მწვანე, ცისფერი, იისფერი და კიდევ უამრავი ლამაზი ფერი ქმნის თბილსა და მშვიდ განწყობას. ყოველივე ამას ყურძნის ჭყლეტის ხმა ემატება, რომელიც უფრო რეალურს ხდის პროცესს. სიძველის ეფექტს გვიქმნის ყურძნის წვენის შესანახად გამოყენებული გოგრები, რომლებიც არაკში კოკებად მოიხსენიება.

ანიმაციის გამორჩეული ნიშანი, რომელიც ყველაზე უფრო ახლოსაა ნამდვილთან, ყურძნის ფოთლების შრიალია. ის აშკარად წააგავს ფოთლების ნამდვილ შრიალს.

არაკის პერსონაჟები სადღეგრძელოებით გვიყვებიან ღვინის თვისებების შესახებ, რომელიც სხვადასხვა რაოდენობის მიღების შემთხვევაში, სხვადასხვანაირად მოქმედებს მსმელზე.

ფილმში ავტორებმა მარტივი და ლოგიკური გადაწყვეტა იპოვეს. ღვინის შესმის შემდეგ მთავარ გმირს სახე უწითლდება, ბუღბუღი ერთ ჭიქას სვამს და გალობას იწყებს, მამალი ცოტა მეტს მიიღებს და იფოფრება, მსუნაგი ღორი კი ბევრს შესვამს და ტალახში ამოისვრება.

ზვიად გამსახურდია აღნიშნავს: „მითოსის თვითოეულ სიმბოლოსა და ალეგორიას სპეციფიური ისტორია აქვს. ალეგორია („სხვა რამის თქმა“) ბერძნული სიტყვაა და ნიშნავს არა მხოლოდ იგავურ მეტყველებას, არამედ საერთოდ, მეტაფორულ, ხატოვან მეტყველებასაც. კვინტილიანესეული განმარტებით, იგი არის „მეტაფორა კონტინუატა“, ე.ი. განგრძობილი მეტაფორა. სიტყვა „სიმბოლოც“ ბერძნული წარმოშობისაა და ნიშნავს ნიშს, ხატს, სახეს, აგრეთვე იგავურ გამოთქმას, გარკვეული იდეის გამომეტყველს. ამდენად, ეს ორივე ცნება, შეიძლება ითქვას, რომ განუყოფელია, როგორც მითოსისგან, ასევე პოეზიისგან. ამრიგად...

ანტიკურობაში ალეგორია განიმარტებოდა, როგორც განგრძობილი მეტაფორა, მეტაფორათა ჯაჭვი, რომელშიც სიტყვები მათი ჩვეული მნიშვნელობით როდი იხმარება, არამედ იმ მნიშვნელობით, რომელიც ავტორმა ჩადო მასში“ (გამსახურდია, 1991: 22).

არაკში ნახსენები მელია ფილმის პერსონაჟებს შორის არაა. არც ეს უნდა იყოს შემთხვევითი. ზღაპრებში მელია ცბიერების სიმბოლოა. მისი თვისებები ალეგორიულად, ტყუილთან ასოცირდება. ამიტომ, ვფიქრობ, ლადო სულაქველიძემ სწორად ჩაანაცვლა მელია კაცით. დიდი რაოდენობით ღვინო ადამიანზე სწორედ ასე მოქმედებს - სახეს უწითლებს და, ვფიქრობ, უფრო მართებული იყო, მთავარი გმირის მეშვეობით ეჩვენებინათ ღვინის ეს თვისება. სწორად მიგნებულმა გამომსახველობითმა ხერხმა სათქმელი ოსტატურად და ლაკონურად გადმოსცა.

ჩემი აზრით, ეს მოკლემეტრაჟიანი და თითქოს მარტივად შესრულებული ანიმაცია მრავლისმთქმელი და წმინდა ეროვნული შტრიხების მატარებელია, რომელიც ყველას აცნობს ჩვენს კულტურასა და წარსულს. რამდენიმეწუთიან ფილმში მკაფიოდ ჩანს ქართული სული, ხასიათი, ისტორია თუ ღვინის კულტურის მახასიათებლები. ღარიბი გლეხი კი ქართველი კაცის შთამბეჭდავი სახეა.

ამრიგად, ლადო სულაქველიძის „ლეგენდა ღვინოზე“ ქართული თემატიკით გაჯერებული ნამუშევარია. ვფიქრობ, გმირის ტრანსფერი ზღაპრიდან ანიმაციაში შედგა. რეჟისორმა შეინარჩუნა ზღაპრის იდეური მოტივები და ცალკეული დეტალები საკუთარი ფანტაზიით გაამდიდრა.

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

ქართველ მულტიპლიკატორებს, ბუნებრივია, ყურადღების მიღმა არ დარჩენიათ ერის მამის, სულხან-საბა ორბელიანის, შემოქმედება და მას შესაფერისი ადგილი მიუჩინეს ეროვნული ანიმაციის ისტორიაში. ვფიქრობ, დიდად გადარბდებოდა ქართული ანიმაცია, თუკი საბას სიბრძნეს არ გადაიტანდა ეკრანზე. ორბელიანის გაცოცხლებული პერსონაჟები კიდევ უფრო ამძაფრებენ სათქმელს და ისედაც მრავლისმეტყველ გამირებს საოცარად მიმზიდველ ელფერს სძენენ. სანამ უაშუალოდ ძირითად საკითხზე გადავალთ, ყურადღებას გავამახვილებთ სულხან-საბას, როგორც შემოქმედის, ჭეშმარიტი მეიგავის მნიშვნელობასა და მის შემოქმედებით თავისებურებებზე.

კ. გამსახურდია ერთგან წერს: „დიდი მწერალი იგი როდია, ვინც ბევრს წერს, „უმგვანოსა და შორიშორსა“, არამედ იგი, ვინც თავადაა როგორც პიროვნება დიდი, დიდი იდეებისა და ტკივილების მატარებელი. ერთი ჭკვიანი კაცი მართებულად იტყოდა ხოლმე: ორგვარი ტიპის მწერალი არსებობსო ამ ქვეყნად: ერთნი, რომელთაც რაიმე დიდი იდეა ან სატკივარი შესძრავს და წერად დასხდებიან, რადგან მათ ასე ჰგონიათ, მათ გულში ნატარები ტკივილები ღირსია მოყვასთათვის გაზიარებისა. ხოლო მეორენი წერენ იმისათვის, რომ წერონ, ცოლ-შვილი არჩინონ ან ფული იშოვნონ“ (გამსახურდია, 1949: 7).

კონსტანტინე გამსახურდია უმიზეზოდ არ აღნიშნავს მწერლისა და მწერლობის მნიშვნელობას. იგი თავად გახლდათ ბუმბერაზი პროზაიკოსი და ლიტერატურულ ცხოვრებაზე დაკვირვებასთან ერთად საკუთარი გამოცდილებაც ალაპარაკებდა. სწორედ გამსახურდიას აღწერილი, დიდი ტკივილით შეძრული პიროვნება იყო ქართველი ერის გულშემატკივარი სულხან-საბა ორბელიანი.

გიორგი ალიბეგაშვილი იხსენებს XVIII საუკუნის ფრანგ მისიონერ რიშარის სიტყვებს: „სულხან-საბა ორბელიანი მთელ საქართველოს მამად მიაჩნიაო,... რომელიც (რიშარი) ჩვენი ქვეყნისთვის უმძიმეს პერიოდში იმყოფებოდა საქართველოში“ (ალიბეგაშვილი, 2013: 359).

აღსანიშნავია, რომ სიტყვა „მამა“ თავად სულხან-საბას „სიტყვის კონაში“ ასე აქვს განმარტებული: „მამა არს ღმერთი დამზადებლობით; მამა არს შემქმნელი. მამად ითქმიან მოძღვარი, მღვდელი, აღმზრდელი ოსტატი, გინა კაცი უხუცესი“ (ორბელიანი, 1966: 429).

მართლაც, სულხან-საბა ენაქვერ მქადაგებელად მოგვევლინა. იგი იყო ქართველთა აღმზრდელი, მოძღვარი და მხატვრული სიტყვის დიდოსტატი, რაც ნათლად დაადასტურა მთელი ცხოვრებითა და მოღვაწეობით. მან მნიშვნელოვანი კვალი დატოვა: პროზაში, პოეზიაში, ლექსიკოგრაფიაში. იყო მწიგნობარი, სახელმწიფო და საეკლესიო მოღვაწე. აქვე გიორგი ალიბეგაშვილს მოჰყავს „კალმასობის“ ავტორ იოანე ბაგრატიონის (1768-1830) მიერ სულხანის მოღვაწეობის შეფასება: „ამან ქმნა წიგნი ზნეთსწავლულებისა, „სიბრძნე სიცრუედ“ წოდებული...“. სწორედ ეს, „სიბრძნე სიცრუედ“ წოდებული წიგნი, უკეთ, მისი ერთ-ერთი იგავ-არაკი, გახლავთ ჩვენი დაკვირვების საგანი.

„სიბრძნე სიცრუისა“ დიდაქტიკური თხზულებაა. ლაიტმოტივად გასდევს მეფის მემკვიდრის (ფაბულის მიხედვით, მეფისწულ ჯუმბერის) აღზრდა ჰუმანურ, ცოდნისმოყვარე და პატიოსან ადამიანად, მაგრამ ეს ნაწარმოები ავტორის თანამედროვე, მე-17 საუკუნის საქართველოს სოციალურ და პოლიტიკურ მდგომარეობასაც გვიხატავს

იგავური თხრობის ქსოვილი ვერ ფარავს ავტორის მეტწილად ირონიული, ხშირად მწვავე და სარკასტული, დაცინვის ობიექტებს. წიგნში იმდროინდელი საზოგადოების თითქმის ყველა ფენაა გამოყვანილი: მტარვალი მეფეები, დიდი ფეოდალები, სპასპეტები და ვაზირები, მოურავები და მდივანბეგები, გლეხები და ვაჭრები, ხელოსნები და ექიმები, მხატვრები და მკერავები, საჭურისები და დერვიშები, ავაზაკები და ქურდები, მათხოვრები, მაგისტროსები, მეფუნდუკენი..... ქართველი სამღვდლოება წარმოდგენილია მუსლიმური კულტის მსახურთა, მსუნაგი და სულელი მოღვაწისა და ყადების სამოსელში. გამათრახებულია ყალბი მართლმსაჯულება, მექრთმეობა, ეკლესიური ფარისევლობა, კარისკაცთა სიხარბე, სუსტთა ჩაგვრა და სხვისი მონაგარის მიტაცება, პილიგრიმოზა და ასკეტიზმი (იერუსალიმს მიმავალი მელა, რომელსაც „ცოდვაში დაუღამებია სოფელი“ და ახლა ბერად შედგომას აპირებს!) (გამსახურდია, 1949: 32). და როცა ვაკვირდებით არტიტული ოსტატობით შესრულებულ ნიღბებს, რომლებშიც შორეული წარსულის (და არა მარტო წარსულის, თანამედროვეობისაც) მახინჯი არსებანი იხატებიან, ადვილად წარმოსადგენი ხდება, თუ რამდენი შხამიანი, მწარე და გარეგნულად

მშვიდი ღიმილი მოჰგვარეს მათ ადამიანებზე თვალმიდევნებელ, მუდმივად ფხიზელ სულხან-საბას!

ორბელიანის „სიბრძნე სიცრუისა“ აღმზრდელი სულისკვეთებით შექმნილი ნაწარმოებია. ავტორი ებრძვის ყოველგვარ უზნეობას და ირჯება ერის გასაჯანსაღებლად. ამკვიდრებს ერთობის, გატანის, მეგობრობის, სიყვარულის, სიკეთის სულისკვეთებას. ამიტომაც, გასაკვირი არაა, რომ შეუბრალებლად კიცხავს ყველას: მეფეს, უბრალო გლეხს, დიდმოხელესა თუ ვაჭარს განურჩევლად, მათი სტატუსისა. ამავე დროს, რა თქმა უნდა, მხარს უჭერს ჭკვიანსა და განათლებულ, ზრდილსა და კაცთმოყვარე ადამიანს.

მსოფლიოში ბევრი მეიგავე და მათი შექმნილი იგავ-არაკებია ცნობილი, როგორცაა, მაგალითად: „ქილილა და დამანა“, „მელის წიგნი“, „თიმსარიანი“, „ბახთიარ ნამე“ და სხვანი. თუმცა, „სიბრძნე სიცრუისა“ გამორჩეულია და ძირითადად ქართული ხალხური შემოქმედებითაა გასხვივოსნებული“ (ცანავა, 1959: 21).

ის თემატიკითა და გამომსახველობითი ხერხებით, მოვლენებისადმი დამოკიდებულებითა და მიზნებით ახლოს დგას ხალხური მახვისლისტყვაობისთვის დამახასიათებელ ელემენტებთან. „სიბრძნე სიცრუისას“ ფაბულა მოიცავს უფლისწულ ჯუმბერის აღზრდის ამბავს. მისი პერსონაჟები ერთმანეთს ეკამათებიან სხვადასხვა საჭირობოროტო საკითხზე (აქ მთავარი აღზრდის საკითხია). კამათი უპირატესად იგავ-არაკებით მიმდინარეობს, თუმცა იგავ-არაკებს ცვლის ზღაპრები, ლეგენდები, მოსწრებული და მახვილგონივრული პატარა ამბები, შეგონებანი, გამოცანები და ა.შ. ჩამოთვლილთაგან განსაკუთრებულ ინტერესს მაინც იგავ-არაკები იწვევენ, რომლებიც მხატვრული ილუსტრაციის ფუნქციას ასრულებენ. მოპაექრენი სწორედ მათი საშუალებით ცდილობენ მოსაზრებების დასაბუთებას. საყურადღებოა, რომ თითოეულ იგავს აქვს საკუთარი, დამოუკიდებელი მნიშვნელობა. მათ მთლიანი ამბის რკალში უჭირავთ გარკვეული ადგილი და მთელი თხზულების ორგანულ ნაწილს შეადგენენ.

აპოლონ ცანავას თავის ნაშრომში თემატური ჯგუფების მიხედვით დალაგებული აქვს მახვილისტყვაობის ნიმუშები, რომელთა ერთ ნაწილს უშუალო კავშირი აქვს ორბელიანის „სიბრძნე სიცრუისასთან“. ერთ-ერთი მათგანია ცხოველთა

ეპოსის ამსახველი ტექსტები, რომლებშიც ცხოველების სახით დუბლირებულ ადამიანთა პერსონაჟები მოქმედებენ. ამ თემატიკურ ჯგუფშიაც სატირისა და იუმორის გამოვლენის ფორმა ორი სახისაა: ერთია სატირულ-იუმორისტული ტიპის ნოველები და მეორე- ანეკდოტები (ცანავა, 1959: 7).

ამდენად, ხალხურ მახვილსიტყვაობასა და ორბელიანის იგავ-არაკებს ბევრი და აშკარა საერთო აქვთ. „მახვილსიტყვაობის ნიმუშებში ჩვენ საქმე გვაქვს დიდი ტაქტიკითა და ზომიერების დაცვით გადმოცემულ დახვეწილ, ჯანსაღ სატირულ-იუმორისტულ გრძნობასთან, რომელიც ქართული ეროვნული ხასიათის განსაკუთრებულ თვისებას შეადგენს“ (ცანავა, 1959: 12).

ზემოთ წარმოდგენილმა ექსკურსმა, ვფიქრობ, ნათლად დაგვანახა „სიბრძნე სიცრუისას“ ახლო ნათესაური კავშირი ხალხურ სიტყვიერებასთან. მეტიც, როგორც ვთქვით, „სიბრძნე სიცრუისას“ ძირითადი წყარო ხალხური შემოქმედებაა. „რაც შეეხება იგავ-არაკებს, -წერს კორნელი კეკელიძე, - არც ერთი მათგანი საბას მოგონილი ან უცხო კრებულიდან ამოღებული არ უნდა იყოს. ისინი ამოღებულია, მართლაც ხალხის წიაღიდან“ (კეკელიძე, 1952: 351). ფოლკლორისკენ იხრება ალექსანდრე ბარამიძეც: „სულხან-საბა ორბელიანის ძირითადი წყარო უნდა ყოფილიყო ფოლკლორი“ (ბარამიძე, 1940: 272). გიორგი ლეონიძის ფიგურალური გამოთქმით, „სიბრძნე-სიცრუისა“ არის კათეხიზმო ქართული გონებამახვილობისა“ (ორბელიანი, 1957: XLVII).

ამგვარად, „სიბრძნე სიცრუისა“ უმთავრესად ემყარება ქართული ხალხური შემოქმედების გარკვეულ უბანს - ფართო მნიშვნელობით გაგებულ მახვილსიტყვაობას. მახვილსიტყვაობა კი სატირისა და იუმორის გამოვლენის ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებული საშუალებაა ზეპირსიტყვიერებაში. „ქართული ხალხური სატირა და იუმორი, რომელიც მეტ-ნაკლებად ზეპირსიტყვიერების თითქმის ყველა ჟანრშია წარმოდგენილი, განსაკუთრებული სიძლიერებით მახვილსიტყვაობის ნიმუშებში ვლინდება“ (ცანავა, 1959, 3). მახვილსიტყვაობის ნიმუშები თავისი ბუნებით სატირულ -იუმორისტული თვისებისაა. მახვილსიტყვაობაზე დამყარებული ხალხური ნოველა რამდენიმე მოტივს შეიცავს და უმთავრესად ანეკდოტური ფინალით მთავრდება. ანეკდოტში გონებრივი სისუსტე, სიბრიყვე, მიუღებელი მოვლენა, საგანგებოდ, უაღრესად შეკუმშული

ფორმით არის მხილებული და დაგმობილი. მახვილსიტყვაობის ნიმუშებში სწრაფად პოულობდა გამოხატულებას ცხოვრებისეული მანკიერი მოვლენები, სიბრიყვე, ზნეობრივი სიმდაბლე, მტრობა, ჩაგვრა, შური და სხვა მრავალი. ქართული ხალხური მახვილსიტყვაობის ძირითადი ნაწილი მიმართულია ასეთი მანკიერი მოვლენების წინააღმდეგ.

ამდენად, საინტერესო უნდა იყოს სულხან-საბას „სიბრძნე სიცრუისასა“ და ქართული ხალხური მახვილსიტყვაობის ურთიერთმიმართება.

1938 წელს მიხეილ ჩიქოვანი სამართლიანად მიუთითებდა, რომ „სიბრძნე სიცრუისაში“ „ქართულმა ზღაპრულმა ეპოსმა ბრწყინვალე გამოხატულება ჰპოვა. მწერალმა გეგმის განსახორციელებლად უხვად გამოიყენა ისეთი ფანტასტიკური მოვლენები, როგორებიცაა: ჯადოსნური, ნოველისტური და ცხოველთა ზღაპრები. „სიბრძნე სიცრუისა გამშვენიერებულია მოკლე ლეგენდებითა და ანეკდოტებით, ანდაზებითა და აფორიზმებით, რომლებიც დღესაც ფართოდაა გავრცელებული ხალხში“ (ჩიქოვანი, 1938: XXVI).

ავტორი ასკვნის, რომ „სულხან-საბა ორბელიანის „სიბრძნე-სიცრუისა“ წარმოადგენს ზღაპრული ეპოსის ლიტერატურულ გადამუშავებას და მასში შესული მრავალი სიუჟეტი ქართული ეპოსის შემადგენელი ნაწილია“ (ჩიქოვანი, 1938: XXIX).

ელენე ვირსალაძეს „რჩეული ქართული ხალხური ზღაპრების“ კომენტარებში მითითებული აქვს სულხან-საბასთან მსგავსების რამდენიმე შემთხვევა; აქედან სამი ცხოველთა ეპოსს განეკუთვნება, დანარჩენი კი, ზღაპრულ ეპოსს (ვირსალაძე, 1949: 433,434,435,485,488,489,491).

ალექსანდრე ღლონტს წერილში-„სულხან-საბა ორბელიანის ორი იგავის ფოლკლორული წყაროები“- მოჰყავს „ანჩხლი ცოლის პატრონისა“ და „გლახაკი და ქილა ერბოს“ წყაროები და პარალელები. იგი მიუთითებს, რომ „სიბრძნე სიცრუისას“ „ცალკეული იგავები და არაკები დამოუკიდებელი მხატვრული ნაწარმოებებია, ზოგნი ფაბილური (იუმორისტული) და ზოგნიც ფაცეციური (ანეკდოტური) სტილისა“ (ღლონტი, 1938: 54).

„სიბრძნე სიცრუისაში“ მწერალს გამოყენებული აქვს ცხოველთა, ჯადოსნური და საყოფიერო-ნოველისტური ზღაპრები, ანეკდოტები და მახვილსიტყვაობის ნიმუშები. ყველაფერს თავისი ფუნქცია უჩანს და დაქვემდებარებულია კონკრეტულ

ამოცანას. მაგალითად, ცხოველთა ზღაპრებს მწერალი აუცილებლად გარდაქმნის, შეაქვს მათში ნართაულობის გაგება, სიუჟეტურ ამბავს შეკუმშულად, სხარტი მეტყველებით გადმოსცემს. მხილების დანიშნულებამიცემული ამბავი ხშირად დაფუძნებულია მარჯვედ მიგნებულ შედარებაზე, მთავრდება ავტორის (მთხრობელის) კომენტარ-შეგონებით. სულხან-საბა იყენებს როგორც ორიგინალურ ქართულ, ისე საერთაშორისო გავრცელების ზღაპრებს. ასეთებია: „ოფოფი და მელი“ , „დათვი და კაცი“, „მელია მსაჯული“, „აქლემი და ვირი“ და სხვ...

ცხოველთა ზღაპრებისაგან განსხვავებულად გადმოგვცემს მწერალი ისტორიებს, რომელთა საფუძვლად ჯადოსნური ზღაპრებია გამოყენებული. „რაკი აქ მწერლის ამოცანა განსხვავებულია, შეცვლილია თხრობის მანერაცა და მხატვრული ტექსტის გამართვის ტექნიკაც. კერძოდ, სიტყვაკაზმულობისაკენ მისწრაფება აქ უფრო თვალსაჩინოა და ამის საშუალებას იძლევა ამბავი. სულხან-საბა გმირთა თავგადასავალს გამოგვცემს ვრცლად, მყარად არგუმენტირებული მოტივირებებით, მოქმედებათა მიზეზ-შედეგობრივი კავშირის დაცვით. ჯადოსნური ზღაპრები მწერალს სჭირდება საოცარ ქვეყნებზე მოთხრობისათვის, ფანტასტიკური ამბების გადმოსაცემად. მამხილებელი ტონის ნაცვლად იკითხება გართობის, ინტერესის აღძვრის სურვილი. ეს ფანტასტიკური ამბები უცხო ქვეყნებში ხდება, ამიტომ აღმოსავლური წარმომავლობისაა პერსონაჟთა სახეებიც. მწერლის მიერ გამოყენებული ზღაპრები „ოსტატი და შეგირდი“, „მადლიერი მკვდარი“, „სასწაულებრივი საჩუქრები“ და სხვ. საერთაშორისო გავრცელებისაა“ (ქურდოვანიძე, 2001: 50-58-59).

ფაქტია, რომ სულხან-საბამ ნაწარმოები ხალხისთვის დაწერა და სწორედ ხალხურ სიტყვიერებას დაუკავშირა. როგორც აღვნიშნეთ, „სიბრძნე სიცრუისას“ მთავარი თემა ახალი თაობის აღზრდაა. მხატვრული ენის საშუალებით ავტორი მკაფიოდ აყალიბებს თავის დიდაქტიკურ პრინციპებს: „ავტორის თვალთახედვით, „სიბრძნე სიცრუისას“ „სწავლა“ სახელმძღვანელო უნდა გამხდარიყო საზოგადოების ყველა ფენის მოზარდი თაობის აღზრდისათვის... თვითმპყრობელური წყობის პირობებში მეფეები განუსაზღვრელი უფლებებით სარგებლობდნენ. უგუნური...მეფე ქვეყნის უბედურებას მოასწავებდა, განათლებული, ჰუმანური... დიდი ბედნიერება

იქნებოდა - ამიტომაც ამახვილებს მწერალი ყურადღებას უფლისწულის აღზრდაზე...“ (ბარამიძე, 1959: 12)

სულხან-საბა ორბელიანი დემოკრატიული აღზრდის პრინციპების დამცველია. მისი აზრით, ყმაწვილის აღზრდას საფუძვლად უნდა დაედოს შრომა, გარჯა, ფიზიკური გაწაფვა, რადგან სწორედ გამძლე და ამტანი მოზარდი აღიზრდება ზნეობრივად და მომწიფდება გონებრივად. 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.

იგავის შინაარსი ასეთია: ძალღი და მამალი ცდილობენ ყვეფითა და ყივილით სოფლის აშენებას. მელა მამლის ხმას გაიგებს და შესაჭმელად თავის ცბიერ ბუნებას მიმართავს. მამალი არ მოტყუვდება, სიხარბით გაბრუებულ მელას ჭკუაში აჯობებს და ძალს გააღვიძებინებს. ეს უკანასკნელი დაბეგვავს მელას და პირშიჩალაგამოვლებულს „გააბუნძულებს“. მოტყუებული და ნაცემი მელა მიაძახებს: მე ხომ ჩემი ჭკუისა დამემართაო და, თუ თქვენ მაგ საქმით სოფელი ააშენოთ, თქვენც შეიტყობთო.

რამდენიმე წინადადებით გადმოცემულ ცხოველთა ამ ამბავში დიდი სიბრძნე და სიმართლეა ჩაქსოვილი. სულხან-საბა ამ არაკით ამართლებს XVII-XVIII საუკუნის უკრაინელი მეიგავის, სკოვოროდას, მეგობრისადმი გაგზავნილი იგავებზე თანდართული წერილის სიტყვებს: „იმსახურე ჩემი მხეცები და ფრინველები... ესენი ნიღბები არიან, საბურველის მსგავსად იფარავენ ჭეშმარიტებას“ (როდონაია, 2012: 278).

მართლაც, ორბელიანმა ჭეშმარიტების საქადაგებლად „იმსახურა“ ცხოველები და ფრინველები. სამივე ცხოველში გამოსახა ადამიანთა ისეთი ტიპები, რომლებიც არა მხოლოდ ავტორის თანამედროვეობაში, არამედ დღესაც მრავლად არსებობენ.

მამლის დამოკიდებულება მნიშვნელოვანი საქმის - ქვეყნის აშენებისადმი არასერიოზულია. იგი ვერ აღიქვამს საკითხის ვერც მნიშვნელობას და ვერც სისრულეში მოყვანის სირთულეს. მართალია, კეთილშობილური სურვილი ამოძრავებს, თუმცა, ამისთვის იოტისოდენადაც არ ირჯება. მამალი ალეგორიულად გამოხატავს არასანდო და არასერიოზულ პიროვნებას, რომელიც დროსა და ენერგიას

ფუჟად ხარჯავს და სხვასაც ახარჯვინებს. მამლის წარმოთქმული წინადადება - „შენ იყეფე, მე ვიყვილებ და აშენდება“ - ამჟღავნებს ხასიათს, დამოკიდებულებასა და ცხოვრების წესს. უდარდელი მამალი არც ცდილობს გაერკვეს საქმის არსში, სავსებით დარწმუნებულია საკუთარ შესაძლებლობებში.

რაც შეეხება ძალს, იგი ერთგული პერსონაჟია, რომელიც მთლიანად ენდობა ამბიციურ მეგობარს. მამლის თვისება - მამლაცინობა და დამაჯერებელი საუბარი ატყვევებს ძალს. ემორჩილება იდეის ავტორს და იწყებს გაუთავებელ ყეფას.

სულხან-საბამ ძალისა და მამლის თვისებებით ხაზი გაუსვა ორივე პერსონაჟის შინაგან ბუნებას. აჩვენა მამლის „დიადი სააქმეებისადმი“ ლტოლვა და ამბიციები და ძალის მიამიტობა და ერთგულება. სამწუხაროდ, ძალს ქვეყნის მშენებლობის არაფერი გაეგება, სამაგიეროდ, მეგობრობა არ ეშლება და უანგაროდ იცავს მამალს მელისგან.

არაკში არც მელია ღალატობს საკუთარ ბუნებას. მასში სიხარბემ სძლია გონიერებას: მამლის შეჭმის სურვილით გონებაარეულმა მელიამ ვერ გაიაზრა მოსალოდნელი უბედურება და ძალი გააღვიძა. საყურადღებოა, რომ მელია დადუპა არა მარტო სიხარბემ, არამედ მოღალატე ბუნებამაც. საფიქრებელია, რომ ვერ წარმოედგინა ერთგულებისა და მეგობრობის არსებობა. ამიტომაც მოტყუვდა. თუმცა ძალისა და მამლის უაზრო საქმიანობა უყურადღებოდ არ დარჩენია, რის შესახებაც მიაძახა დარჩენილთ. საუბედუროდ, მოღალატე მელაკუდა ბევრად გონიერი აღმოჩნდა, ვიდრე ერთგული მეგობრები, თუმცა მტაცებლურმა და ხარბმა ბუნებამ ისიც დაამარცხა.

სულხან-საბა ორბელიანმა პერსონაჟთა ბუნება ადამიანთა მანკიერი თვისებების სამხელად გამოიყენა. ბუნებრივია, გაცილებით იოლი აღსაქმელია „სიცრუის სამოსში გახვეული სიმართლე“. ამიტომაც მიმართა ცხოველებს. იგავ-არაკში მხილებულია არა კონკრეტული პიროვნება და მოვლენა, არამედ გაკილულია ზოგადად ადამიანური მანკიერებანი (უსაქმურობა, დროის ფლანგვა, არასერიოზულობა, ტყუილი, ცბიერება, სიხარბე); გარჩეულია ავი და კარგი (უმეცრება და საქმისადმი ზერელე დამოკიდებულება დაგვლუპავს, ერთგულება გადაგვარჩენს). ამიტომაც არ არის დაკონკრეტებული არც მოქმედების დრო და არც

გეოგრაფიული ადგილი. (საგულისხმოა, რომ ზოგან (სხვა იგავ-არაკებში) ნახსენებია ქვეყანა, თუმცა ის ყველგან პირობითია და კონკრეტული დატვირთვა არ აქვს).

იგავ-არაკისთვის ზოგადად, და კონკრეტულად ამ იგავ-არაკისთვის, დამახასიათებელია კომიზმი, რაც დარღვეული ჰარმონიის შედეგია. ერთმანეთთან დაპირისპირებულია ორი აზრი, რომელთა შეთახმება ვერ ხერხდება. მათ შორის ჰარმონია არ მიიღწევა და სწორედ ეს ქმნის კომიკურ სიტუაციას. შეუსაბამობა იწვევს სიცილს, ყივილითა და ყეფით ქვეყანა როდის აშენებულა, რომ პერსონაჟებს გამოსვლოდა. ცხოველების ისტორიით დამოდღვრვა მოსახერხებელი ფორმაა. პირდაპირი მხილება და ჭკუის სწავლება, ვფიქრობ, შეუძლებელია. გადატანითი ფორმა მეტ მნიშვნელობასა და ძალას ანიჭებს მთავარ სათქმელს.

იგავის „სოფლის მაშენებელნი“ ენა და სტილი სადაა. საყურადღებოა, რომ ის არაა დამძიმებული XVI-XVIII საუკუნეების ქართული მწერლობისთვის დამახასიათებელი ორნამენტულობით. ავტორი არ მიმართავს მეტაფორებს (მათ სულხან-საბა ორბელიანი საზოგადოდ იშვიათად იყენებს). „სოფლის მაშენებელნი“ გამოირჩევა ცოცხალი დიალოგებით. მეტიც, მთელი იგავ-არაკი დიალოგზეა აგებული, რომლის საშუალებითაც ავტორი აჩვენებს მოქმედ პირთა შინაგან სამყაროს, მათ მისწრაფებებს, ქმნის სრულყოფილ ფსიქოლოგიურ პორტრეტს და სწორედ დიალოგის საშუალებით გადმოსცემს მთავარ სათქმელს.

ამ პატარა იგავ-არაკში, როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, ადამიანთა ზნეობრივ ნაკლოვანებათა მთელი რიგია გაკიცხული: სულმკოლეობა, სიხარბე, ცბიერება, პირფერობა, უპასუხისმგებლობა, საქმისადმი არასერიოზული დამოკიდებულება, ვერაგობა და გაუტანლობა.

3.4. „ტყის კვარტეტი“ – „სოფლის მაშენებელნი“ თავისებური კინემატოგრაფიული ვარიაცია

ანიმატორთა მიერ ორბელიანის შემოქმედებით დაინტერესება და ეკრანზე გადატანა იმთავითვე სირთულესთან იყო დაკავშირებული: ხალხისთვის უკვე კარგად ნაცნობი, საყვარელი პერსონაჟების ახალ სივრცეში გადატანა, ეკრანული ტრასფორმაცია გარკვეულ რისკსაც შეიცავს. როგორც კრიტიკოსი გ. კალანდარიშვილი შენიშნავს: „როდესაც ლიტერატურული ნაწარმოები ხელოვნების სხვა სფეროში გადაინაცვლებს და სიტყვით განსახიერებული ადამიანის სულის

ისტორია ახალ ვიზუალურ ეფექტსაც მოითხოვს, მაყურებელსა და მკითხველზე მხატვრული ზემოქმედების სიძნელე ორმაგად იზრდება“ (კალანდარიშვილი, 1979: 88). საგულისხმოა, რომ ეკრანიზაციის წარმატებას კიდევ უფრო ართულებს ლიტერატურული ნაწარმოების პოპულარობა. მკითხველი ნაწარმოების კითხვისას საკუთარი ფანტაზიის მეშვეობით წარმოიდგენს ლიტერატურულ სინამდვილეს და სწორედ ამიტომ იგი უფრო მეტად მკაცრია ფილმის შეფასების დროს.

მერაბ სარალიძემ „ტყის კვარტეტი“ 1984 წელს გადაიღო. იგი მხატვრული ღირებულებით არ ჩამოუვარდება პირველწყაროს და, შეიძლება ითქვას, რომ რეჟისორი სულხან-საბას ლიტერატურული შემოქმედების ღირსეულ გამგრძელებელადაც მოგვევლინა, ცხადია, ხელოვნების სხვა დარგში, კინოში. ის მაყურებლის წინაშე წარსდგა თვალსაჩინო, ქართული მულტიპლიკაციის ისტორიაში ერთ-ერთი გამორჩეული ნიმუშით- „ტყის კვარტეტი“. გამოსვლისთანავე ანიმაციურმა ფილმმა გასაოცარი პოპულარობა მოიპოვა.

იგავის მოტივებზე დადგმულ მხიარულ მუსიკალურ ანიმაციაში შეინიშნება კომიკური ეფექტისაკენ, იუმორისკენ სწრაფვა: პირველივე კადრში ვხედავთ რეჟისორის მიერ დამატებულ პერსონაჟს-კატას, რომელიც მელაკუდასთან ერთად ჩუმად მიიპარება ტყეში და ვიდაცას უთვალთვალავს. სულხან-საბას ტექსტისთვის, როგორც ვიცით, კატა უცნობია. მწერალმა სათქმელი მხოლოდ სამი პერსონაჟით გადმოსცა. კატა და მელა ერთმანეთს ბუნებით ენათესავებიან. ორივე ცბიერი და მატყუარა, ხარბი და გონებამახვილი, სწრაფი და მოხერხებულია. ვფიქრობ, მერაბ სარალიძემ კატისა და მელაკუდას ურთიერთობით უფრო მეტად გაუსვა ხაზი პერსონაჟების თვისებებს და ისინი სწორედ ამ ნიშნით დაამეგობრა. მაყურებელი ახლა უფრო თაღლითურ ოინებს ელოდება, ვიდრე იგავ-არაკშია. მოლოდინი გაორმაგდა.

მომდევნო კადრში ვხედავთ ძაღლს. ის დინჯად მოსეირნობს. საგულისხმოა, რომ ანიმაციის შემქმნელებმა კონტრასტის საშუალებით დაუპირისპირეს ერთმანეთს ცბიერი და მიაშიტი, ერთგული და მოღალატე არსებები. ძაღლის სიდინჯეს კიდევ უფრო ნათელს ხდის მუსიკა, რომელიც მისი გამოჩენისთანავე ისმის. ბოხი ხმით წალიღინებული: „დაბადა, დაბადა, დაბადა...“, ნელი და აულელვებელი ტემპი შეესაბამება ძაღლის თვისებებს. ის თავისთვის, როგორც ალალ-მართალი კაცი

მოაბიჯებს და სიარულის მანერაც კი მიუთითებს, რომ უეშმაკო და მართალი პერსონაჟია. არც არავის ემალება და არც არავის უთვალთვალვებს, ცუდი არავისთვის უნდა. ყურებსაც ცქვეტს ხანდახან, თითქოს ყურადღებიანიცაა და ფხიზლობს, რამე ხომ არ გამომეპარაო. ყველაფერ ამას გვაფიქრებინებს ძაღლის სიმღერა, სიარულის მანერა, ჟესტი და მიმიკა.

რეჟისორი ტექსტთან ერთად პერსონაჟის ქმედებას გვთავაზობს, რაც განმსაზღვრელია აუდიოვიზუალური ხელოვნებისთვის. კინემატოგრაფში დიდი დატვირთვა სწორედ ხედვით, პლასტიკურ გადაწყვეტას ემყარება. თუმცა სიუჟეტური და მუსიკალური ელემენტებიც მნიშვნელოვანია (კანკავა, 1958: 47).

„ტყის კვარტეტში“ დიდი და, ვფიქრობ, ერთ-ერთი მთავარი ფუნქცია ტექსტსა და მუსიკას აკისრია, რომელიც ეხმარება პერსონაჟებს მაყურებლის წინაშე გადაშალონ ხასიათთა გალერეა.

მერაბ სარალიძის ფილმში ეკრანულ-მხატვრული სახე მოძრაობასა და განვითარებაშია წარმოდგენილი, ხოლო განვითარება მაყურებლის თვალწინ, მისი თანდასწრებით მიმდინარეობს. მაყურებელი ფილმის ჩანაფიქრის, იდეის გახსნის ყველა ეტაპის უშუალო მომსწრეა.

ცენტრალური ფუნქცია მამალს აკისრია. ავტორებმა შექმნეს ამბიციური, საკუთარ თავში დარწმუნებული, უდარდელი და არასერიოზული ტიპის პერსონაჟი. იგი ცალი ხელით ხეს მიყრდნობია, ცალით დონჯი 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 ქედმაღალური, მბრძანებლური მიხვრა-მოხვრით იგი ცხადად გვაგონებს ტრაბახასა და უსაქმურ ადამიანებს, რომლებსაც ენამზეობა გაუხდიათ მთავარ პროფესიად.

ძაღლიც მორცხვად გადაავლებს თვალს არემარეს და ადგილის სიკარგეს დაადასტურებს. პასუხით გაგულისებული მამალი დაიძახებს: „ალეეე, ჰოპ!“ და დამსახურებული მსახიობივით, აღფრთოვანებულ მაყურებელს რომ გაშლილი ხელებითა და ამაყად თავაწეული სცენიდან უმზერს, სწორედ ასეთი კმაყოფილებით შესთავაზებს - ერთად ავაშენოთო.

ძალი, თითქოს გაოგნებულია, დიდ და კეთილ თვალებს ატრიალებს და თითქოს არ სჯერა, რომ ასეთი პატივი ხვდა წილად. დიახ, სწორედ ასე გამოიყურებიან სარალიძის პერსონაჟები. ეკრანზე ამოდრავებული პატარა მხეცუნები და ფრინველები წუთითაც არ იწვევენ ეჭვს თავიანთ ნამდვილობაში. მათი დიალექტური მეტყველება (განსაკუთრებით მამლის გურული კილო) კიდევ უფრო დამაჯერებელს ხდის დიალოგს, რომელიც ასე ცოცხალი და სხარტია ანიმაციაში. გურული დიალექტისთვის დამახასიათებელმა ლაკონურობამ, სისწრაფემ და სიცილისმომგვრელმა შემახილებმა მომხიბვლელობა შემატეს ფილმს.

მამლაყინწას საქმისადმი ზედაპირულ დამოკიდებულებას უფრო ეფექტურს ხდის სიმღერის ტექსტი „სოფლის შენებას რა უნდა, რა უნდაა...“. ალეგორიულად ნაგულისხმები ქვეყანა ამბიციურმა და ლიდერობის სურვილით შეპყრობილმა კაცმა უნდა ააშენოს. დუეტის ეპიზოდის მთავარი ფიგურა სწორედ მამალია. ის ცენტრში გადაჭრილ ხეზე შემოსკუპდება და სოლოს მღერის. ავტორებმა ფრინველის სურვილს - იყოს პირველი - ამ დეტალითაც გაუსვეს ხაზი.

სიმღერას არტისტული ოსტატობით ასრულებენ - დავით აბესაძე, ალექსანდრე კვაშალი, თემურ წიკლაური. ტექსტი, შესრულების სახასიათო მანერა და ცალკეული ნიუანსები, ტექსტი და ნაწარმოების მუსიკალური თავისებურება ქმნიან საერთო განწყობასა და საკუთარ თავში დარწმუნებულ, ამბიციურ და უსაქმურ ადამიანთა ხასიათებსაც. „ტყის კვარტეტის“ პერსონაჟთა ხასიათების გახსნაში, პირველ რიგში, სწორედ მუსიკა გვეხმარება.

საყურადღებოა, რომ რეჟისორმა „დამხმარე“, მუშა ძალად გამოიყვანა თახვები, რომელთა არც ერთი ფრაზა არ ისმის. ისინი მუხლჩაუხრელად მუშაობენ, ხეებს ჭრიან, ხერხავენ და ა. შ. ავტორებმა აქაც გამოიყენეს კონტრასტი - უსაქმურობა და შრომა.

ანიმაციაში ასევე გამოყენებულია ქართული ქორეოგრაფიული კულტურის შესანიშნავი ელემენტები. სოფლის „მშენებლობის“ საქმეში ახლადჩართული მეღია მეორე ხმას მღერის. ამ დროს მამალი ცეკვავს და ამ მოძრაობებში მკაფიოდ და ცხადად ჩანს ხალხური ცეკვის ილეთები. მამლის მოქნილობა და პლასტიკა აკვირვებს მაყურებელს.

რეჟისორი ქართველთა (და ზოგადად ადამიანთა) მანკიერებების მხილების პარალელურად წმინდა ეროვნულ კულტურაზე მიგვითითებს.

მელიასგან მანამდე გაფრთხილებული და დარიგებული კატა შეთანხმებისამებრ ჩამოივლის, სახის მანჭვით წააქეზებს ძაღლს, ეს უკანასკნელიც გამოედევნება. მარტოდდარჩენილ მამალს მელია ილღიაში ამოიდებს. მამლის გატაცებისა და ძაღლის დადევნების კადრები პარალელური მონტაჟის ხერხითაა ნაჩვენები. ეს ეპიზოდი დინამიკურია იმდენად, რამდენადაც ენერგიულია მუსიკალური ფონი. მელოდია სწრაფია და კიდევ უფრო ამძაფრებს მომხდარს.

საინტერესო და კომიკურია ძაღლის უნარი - ის ნამდვილი ადამიანივით ებრძვის მელიას, მისი მოღერებული მუშტი და დგომა კრივში გაწვრთნილი სპორტსმენისას ჰგავს. დახვეწილია ძაღლის მოძრაობა. დამფრთხალი და შეშინებული, ხის წვერზე ამძვრალი კატა ღმერთს გადარჩენას ევედრება. საყურადღებოა, რომ ცხოველების ყველა მოძრაობა, ყველა ქმედება, ყველა ემოცია ადამიანებისას ჰგავს და მაყურებელზე ზემოქმედებენ, როგორც ადამიანები.

მერაბ სარალიძემ არ შეცვალა ნაწარმოების დედააზრი და სულხან-საბას მსგავსად, ნაცემ მელას ათქმევინა შეგონება: „მე ხომ ჩემი დამემართა, მაგრამ ამათ როგორ უნდა აეშენებინათ სოფელი?“. მელა ანიმაციაშიც დამარცხდა. კეთილმა ძაღლამ გაიმარჯვა.

რეჟისორის დამოკიდებულება გმირებისადმი ჩანს ანიმაციის ფინალში. ის აკრიტიკებს და სჯის ცრუსა და მოღალატეს. ეწინააღმდეგება უქნარობასა და საქმისადმი გულგრილ დამოკიდებულებას.

ფილმში შეცვლილია ფინალი, დასასრულს ჩანს აშენებული სოფელი, რომელიც თახვებს ეკუთვნით. რეჟისორმა დროის ფუჭად ფლანგვის პარალელურად აჩვენა სხვების შრომის შედეგი-აშენებული სოფელი.

„პრობლემათა მხატვრული გააზრებისა და განზოგადების პროცესში უდიდეს მნიშვნელობას იძენს ფილმის ავტორის ინდივიდუალური ხედვა, პრობლემისადმი მისი დამოკიდებულება და პოზიცია, მისი სოციალური, მოქალაქეობრივი აქტივობა“ (შენგელაია, 1986: 7).

ანიმაციაში მკაფიოდ იკითხება მერაბ სარალიძისა და მულტფილმზე მომუშავე შემოქმედებითი ჯგუფის სოციალური და მოქალაქეობრივი აქტივობა. სამშობლოსა

და თანამოქალაქეების ბედით აღელვებულ ადამიანს შეუძლია რეალობა ასე მწვავედ იგრძნოს და გამოხატოს.

ვფიქრობ, „ტყის კვარტეტი“, ისევე როგორც „სოფლის მაშენებელი“, უფროს თაობაზე გათვლილი ნაწარმოებებია, რომლებსაც, თითქოს, პატარებისთვის განკუთვნილი ფორმით, შეგნებულად შეუფუთავთ დიადი აზრი!

„ტყის კვარტეტს“ თავის დროზე დიდი გამოხმაურება ხვდა წილად, რასაც თავის მოხსენებაში, საქართველოს კინემატოგრაფისტთა ყრილობაზეც აღნიშნავს ელდარ შენგელაია (შენგელაია, 1986: 6):

„ტყის კვარტეტი“ დღემდე ინარჩუნებს თემისა და გამოხატვის საშუალებების ხარისხსა და თანამედროვეობას, ეს კი ნებას გვაძლევს, ის ქართული მულტიპლიკაციის თვალსაჩინო და ჭეშმარიტად ნიჭიერ ნაწარმოებთა რიცხვს მივაკუთვნოთ.

„მერაბ სარალიძის ფილმებს საფუძვლად ყოველთვის უდევს ზუსტი, სიტყვებით ადვილად გადმოსაცემი აზრი. იგი განათლებითაც და აზროვნებითაც ლიტერატორია და ამიტომაც ძალზე მკაფიოდ აგებს თავისი ფირების დრამატურგიას. პარადოქსულ და მოულოდნელ სიუჟეტურ სვლებს როცა მიმართავს, მერაბ სარალიძე ხშირად ირჩევს მოცემულ თემაზე თავისებური კინემატოგრაფიული ვარიაციების ფორმას, რაც ყველაზე უკეთ პასუხობს დასახულ ამოცანებს... სარალიძის ფილმები იმათ რიცხვს მიეკუთვნება, რომლებსაც ავტორისეულებს უწოდებენ. ყველა მისი ფილმი დადგმულია საკუთარი სცენარის მიხედვით... და მათში ლიტერატურული იდეა ყოველთვის პოულობს ხორცშესხმის ადეკვატურ ფორმას. ამას ერთ მხატვართან, ბესო ხიდაშელთან მუდმივი თანამშრომლობაც უწყობს ხელს... სატირული მიმართულების ფირებთან ერთად მაყურებელში დიდი პოპულარობა მოიპოვა „ტყის კვარტეტმა“, სულხან-საბა ორბელიანის იგავის მოტივებზე დადგმულმა მხიარულმა მიუზიკლმა“ (ჯანელიძე, 2019: 15).

მერაბ სარალიძეს შეუძლია მიაღწიოს კინოსურათების მაღალ ესთეტიკურ დონეს, რაც მთავარია, ანიმაციურ ფილმში იგი აქსოვს საკუთარ „მეს“ ნაწილს, და სწორედ ესაა რეჟისორის წარმატების საწინდარი. სცენარს გადაამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს როგორც კინოხელოვნების ნაწარმოებთა საფუძველს, რომელიც ბევრად განსაზღვრავს მათ იდეურ და მხატვრულ ღირსებებს.

მერაბ სარალიძე არა მარტო რეჟისორი, არამედ „ტყის კვარტეტის“ სცენარის ავტორიცაა. სცენარზე მუშაობა კი მოითხოვს დრამატურგიის დაუფლებასა და ამ დარგში სპეციალური განათლების, გამოცდილების მიღებას. ძალიან რთულია შეეჭიდო ორ ყველაზე მნიშვნელოვან საქმეს.

„ჩვენ სადავოდ არ მიგვაჩნია, როდესაც რეჟისორი რომელიმე ავტორთან ერთად მუშაობს სცენარზე, ე.ი. ფილმის თანაავტორად გვევლინება, მაგრამ ძალიან დიდი პასუხისმგებლობა და დიდი პროფესიონალიზმია საჭირო, როცა იგი სცენარის ავტორიცაა და დამდგმელი რეჟისორიც. ვფიქრობ, ეს იშვიათი გამონაკლისი უნდა იყოს და ამის უფლება ნიჭით უნდა მოიპოვო. ყველა, ვისაც ასე თუ ისე სიუჟეტის გამართვა შეუძლია, დრამატურგი არ არის. დრამატურგია ისეთივე განსაკუთრებული პროფესიაა, როგორც რეჟისურა, მოითხოვს პროფესიულ ჩვევებს, ნიჭს. რეჟისორის პროფესიაში ისევე შედის სცენარის ავტორთან მუშაობა, როგორც მხატვართან, მსახიობთან, კომპოზიტორთან და სხვა. მუშაობის პროცესში იგი კრიტიკულად ითვისებს მასალას, ითავისებს, ეძიებს რეჟისორულ გადაწყვეტას. ეს საკუთარ მასალასთან და მარტო საკუთარ თავთან ურთიერთობაში ბევრად უფრო ძნელია“ (შენგელაია, 1986: 6).

მაშინ, საბჭოთა კავშირში, ახალგაზრდა რეჟისორს უსაზღვროდ დიდი ენერჯია დასჭირდებოდა, მით უფრო, რომ „მრავალმა თვალსაჩინო ლიტერატურულმა ნაწარმოებმა ეკრანიზაციის შედეგად დაკარგა თავისი მხატვრული თუ იდეური ღირსებები. მიზეზი? -ეს ხდება იმიტომ, რომ გადამღებნი ლიტერატურის „მონები“ ხდებიან. კარგი ლიტერატურა ხშირად ჩაგრავს სცენარისტს და რეჟისორსაც. თავი რომ დაიზღვიონ, ისინი ბრმად მიჰყვებიან ლიტერატურას, მაგრამ რაც ლიტერატურაში კარგია, ეკრანზე ხშირად უფერული გამოდის. კინოს თავისი სპეციფიკურობა ახასიათებს და თავისი კანონების დაცვას მოითხოვს...“ (თალაკვაძე, 1972: 66).

აღსანიშნავია, რომ მერაბ სარალიძემ ლიტერატურიდან „ამოიღო“ მხოლოდ ის, რაც სანახაობრივია და მაყურებლის წინაშე გადაშალა ფერადი და კოლორიტული გარემო, რომელიც ჭკუას გვასწავლის, გვარიგებს და რჩევას გვაძლევს. ამ ფილმში ისეთივე გული ძგერს, როგორც სულხან-საბას შეეფერება.

თავი IV- პიესის ადაპტაცია ანიმაციაში (ავქსენტი ცაგარელის „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ არკადი ხინთიბიძის ანიმაციაში)

4.1. ავქსენტი ცაგარელის დრამატურგია და მისი ზოგადი თავისებურებანი

ავქსენტი ცაგარელი ერთი იმათგანი იყო, ვინც განახლებულ ქართულ თეატრს 1878-1879 წლებში სათავეში ჩაუდგა. ის 1878 წლიდან თავდაუზოგავად ემსახურებოდა ქართულ თეატრს, როგორც მსახიობი და იმავე დროს თეატრისათვის წერდა ორიგინალურ პიესებს, თარგმნიდა და აქართულებდა რუს და უცხოელ ავტორ-დრამატურგთა თხზულებებს. ავქსენტი ცაგარელის პიესებით ქართულმა თეატრმა, ფაქტობრივად, შეიძინა ადგილობრივი ცხოვრების ამსახველი, ჯანსაღი იუმორის შემცველი თხზულებები.

ავქსენტი ცაგარელის ნაწარმოებების მიხედვით შეიქმნა ქართული ოპერების ლიბრეტოები, ხოლო „ხანუმა“ თემაზე ორჯერ გადაიღეს კინოსურათი „ხანუმა“ (1926, რეჟისორი: ალექსანდრე წუწუნავა) და „ქეთო და კოტე“ (1948, რეჟისორი: ვახტანგ ტაბლაშვილი, შალვა გედევანიშვილი).

დრამატურგის დემოკრატიული განწყობა ახლოს იდგა დაბალი სოციალური ფენების ინტერესებთან. ამიტომ იყო, რომ ცაგარელის პიესებს არნახული პოპულარობა ხვდა წილად. „ავქსენტი ცაგარელის სათეატრო თხზულებები უცხად გავრცელდა. არა მხოლოდ თბილისის სცენა, არამედ საქართველოს დაბა-ქალაქებისა და სოფლების სცენებსაც მოედო დაუსრულებელი სიცილის მომგვრელი პიესები“ (ხუციშვილი, 1958: 4).

ისიც უნდა აღინიშნოს, რომ ცაგარელის პიესები დღემდე რჩება ქართული თეატრის რეპერტუარში და ახლაც ისეთივე ინტერესით იპყრობს მაყურებლის ყურადღებას, როგორც საუკუნის წინ.

ა. ცაგარელი მხოლოდ საკუთარ გამოცდილებას არ ეყრდნობოდა. იგი აქტიურად ეცნობოდა და იყენებდა უცხოურ დრამატურგიას: „ა. ცაგარელმა მეტად დიდი დრო შეაღწია ქართული სცენის რეპერტუარით უზრუნველყოფას და ამიტომ იგი ხშირად მიმართავდა სხვა ქვეყნებში შექმნილ დრამატურგიულ თხზულებებს“ (ხუციშვილი, 1958: 13).

დრამატურგმა სახელი თავიდანვე საყოფაცხოვრებო კომედიებით მოიხვეჭა. მისთვის საინტერესო საკითხები და პრობლემები მათში უფრო მკვეთრად დასვა და უდავოდ ნიჭიერად და მაღალმხატვრულად გადაჭრა.

ავქსენტი ცაგარელი მე-19 საუკუნის 80-იანი წლებიდან ქართული მწერლობისა და კრიტიკული რეალიზმის მხატვრული მეთოდის წარმომადგენლად იქცა. აჩვენა საზოგადოებრივი ურთიერთობები, რომლებიც ცხოვრებაში ფეხს იკიდებდა და ვითარდებოდა. დრამატურგი მხატვრული სიტყვის ძალას იყენებს ეროვნული გრძნობის გასაღვივებლად. პატრიოტული მოტივები მის საყოფაცხოვრებო კომედიაშიც იგრძნობა. მისი აზრით, „პატრიოტული გრძნობის გამოხატვა პათოსით აღსავსე სიტყვებით კი არა მხოლოდ, არამედ მშობლიური ხალხის ცხოვრების ყოველი წვრილმანის მოცემითაც უნდა შეიძლებოდეს. როცა დრამატურგი ქართული მოსახლეობის დაბალი ფენების-მშრომელი ხალხის ცხოვრებას აღწერს და გულისტკივილს გამოთქვამს ამ ცხოვრების მოუწყობლობით, უდიერი ექსპლუატაციით, ამ ხალხის შეუგნებლობით და განათლების დაბალი დონით, ეს ნამდვილი სიყვარულია. როცა საყოფაცხოვრებო კომედიებში იგი ამხელდა თავისი დროის სოციალურ თუ ეკონომიურ საფეხურზე მდგომ ადამიანთა გულხარბობას, გაუტანლობას, უადამიანობას, მას, რასაკვირველია, ამოქმედებდა თავისი სამშობლოს და მშობლიური ხალხის სიყვარული. ამ პატრიოტული გრძნობის გამოსახატავად ა. ცაგარელმა სხვადასხვა ხერხსა და ჟანრს მიმართა“ (ხუციშვილი, 1958: 52).

ცაგარელის ზოგიერთი კომედია, რომელთა შორისაცაა „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“, იმდენად შთამბეჭდავი აღმოჩნდა, რომ, თბილისის გარდა, პროვინციის სცენებიც დაიპყრო. ასეთი პოპულარობა განაპირობა იმან, რომ დრამატურგი „გვაჩუქებდა... პიესებს, ცოცხლად ამოდებულს აწმყოფის ცხოვრებიდამ. ამ პიესებს საგნადა ჰქონდა სურათები დღევანდელის ცხოვრებისა და ამ გზაზედ ბ-ნს ა. ცაგარელს ჩვენში ჯერ წინ ვერავინ წასწრებია. აქ ბ-ნს ცაგარელს უცილებელი სახელი აქვს მოპოვებული და ცოტად თუ ბევრად ღირსეულადაც“ (ჭავჭავაძე, 1986: 171).

XIX საუკუნის საქართველოს სოციალური ფენების ყოფა-ცხოვრება საინტერესოდ აისახა ქართულ ლიტერატურაში. სოციალური, პოლიტიკური თუ ეკონომიკური უთანასწორობით ყველა მწერალი თავისებურად იყო დაინტერესებული და თავისებურად გამოხატავდა ამას. ეს უთანასწორო

მდგომარეობა არც დროებითი მოვლენა იყო და მას არც ნაციონალური ხასიათი ჰქონდა. როგორც ვიცით, წლების განმავლობაში სხვადასხვა ქვეყანაშიც იგივე პროცესები მიმდინარეობდა. იგი ბევრი ქართველი მწერლის შთაგონების წყარო გახდა, თუმცა აღნიშნული პრობლემისადმი გამორჩეული მიდგომა იგრძნობა ცაგარელთან. მწერალი „...ზოგის შემოქმედებითაც შეუცნობლად სარგელობდა. ეს შეუცნობელი სარგებლობა გამომდინარეობდა სწორედ ინტერესთა ერთიანობიდან, იგი გამომდინარეობდა თვით ცხოვრების და პირობების გარკვეული საფეხურის ერთიანობიდან. ეს მოვლენაა, რომ გავლენის სფეროს ზღუდავს, თუმცა მდგომარეობის ერთიანობა ზოგჯერ გავლენასაც არ გამორიცხავს...“ (ხუციშვილი, 1958: 37).

ავქსენტი ცაგარელს ქართველი საზოგადოება დღემდე იცნობს, როგორც სინამდვილეზე აგებული კარგი კომედიების ავტორს. მართალია, პიესებს, რომლებითაც დრამატურგი ქართულ სცენას შერჩა, ჟანრული სიახლე არ შეუქმნია, თუმცა, ცალსახად შეიძლება ითქვას, რომ იგი ქართულ სცენაზე მანამდე დამკვიდრებული საყოფაცხოვრებო კომედიის ნიჭიერი გამგრძელებელი იყო. კომედია კი, როგორც ცნობილია, მეტად „... რთული ჟანრია, სასაცილო და კომედიური ეკვივალენტური არ არის. ქართულმა კომედიამ ყოველგვარი გადაჭარბების გარეშე საერთო აღიარება მოიხვეჭა... ქართული მოკლემეტრაჟიანი კომედიებისათვის დამახასიათებელი იყო სოციალური სიღრმე, ხასიათის საინტერესოდ დამუშავება, ფიქრი, ხანდახან ნაღველიც კი, ფილოსოფიური დამოკიდებულება ცხოვრებისადმი, მისი თვითმიზანი არასოდეს არ ყოფილა, როგორმე გაეცინებინა მაყურებელი...“ (შენგელაია, 1986: 6).

ზემოთ აღვნიშნეთ, რომ ცაგარელს დახვდა მდიდარი მემკვიდრეობა, ქართული ორიგინალური თხზულებანი, რომელნიც სახელმძღვანელოდ გამოადგებოდა, მას უკვე ჰქონდა ფორმები ყოფა-ცხოვრების ამსახველი პიესებისა, რითაც შეეძლო ესარგებლა, მაგრამ ა. ცაგარელმა უფრო განავრცო თავისი დაკვირვების და მასალის შესწავლის ჰორიზონტი. იგი მხოლოდ ქართულით არ დაკმაყოფილდა, რუსული კლასიკური ლიტერატურაც მოიშველია და მისი ზოგიერთი წარმომადგენელი „უანგარო მასწავლებლადაც“ მონათლა. ეს განსაკუთრებით ა. ნ. ოსტროვსკის შეეხებოდა. საგულისხმოა, რომ თეატრის

კრიტიკოსები ღიად მიანიშნებდნენ გავლენებზე, რომელსაც თითქოს ა. ცაგარელი განიცდიდა. მაგალითად, ვალ. გუნია შენიშნავდა, რომ ა. ცაგარელი გ. ერისთვის, ზ. ანტონოვის და გ. სუნდუკიანის დიდ გავლენას განიცდიდა, განსაკუთრებით სუნდუკიანის გავლენას პოულობდა იგი მის პიესებში. მაგრამ, საკმარისია შედარება სუნდუკიანისა და ცაგარელისა, რომ ისეთივე სხვაობა გამოჩნდეს მათ შორის, როგორც გ. ერისთავსა და გ. სუნდუკიანს შორის. „ვ. გუნია სრულიად არ ითვალისწინებდა ისტორიულ პერსპექტივას და მისგან შექმნის სხვადასხვაობას, რაც ასე ამორებდა გ. ერისთავს, გ. სუნდუკიანს და ა. ცაგარელს ერთმანეთისაგან; ... ეს, ცხადია, თუნდაც „პეპოსი“ და „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავს“ გმირების შედარებით (ვგულისხმობ პეპოს ერთის მხრივ და ქალაქის ბიჭებს ცაგარელის პიესაში მეორეს მხრივ). ამ გმირებს ორივე შემოქმედის თხზულებებში ბრძოლის უნარი შესწევთ. პირველი მხოლოდ ლაპარაკობს, პროტესტს აცხადებს, ხოლო მეორენი ლაპარაკთან ერთად საქმესაც აკეთებენ“ (ხუციშვილი, 1958: 38-39).

ა. ცაგარელის პიესების თემატიკა, რასაკვირველია, ჰგავს და იმავდროულად განსხვავდება წინამორბედთა შემოქმედებისგან: პირველ რიგში, იმითაც, რომ საკმაოდ ნათლად აჩვენა რეფორმების შემდგომ ქართველი გლეხობის ცხოვრება. ამასთან, „ა. ცაგარელი უფრო ცნობილი გახდა იმით, რომ მან დიდი სიციხადით ასახა ქალაქში ბურჟუაზიის განვითარება და ის ეკონომიური ურთიერთობაც, რომელიც არსებობდა მსხვილ და წვრილ ბურჟუაზიასა და მწარმოებელ-ხელოსანთა შორის“ (ხუციშვილი, 1958: 11-12).

ცაგარელის დრამატურგიის აღიარება განაპირობა პიესებში ოსტატურად დახატულმა ტიპაჟმა, ცოცხალმა სასაუბრო ენამ, დახვეწილმა დიალოგებმა. აღსანიშნავია, რომ მან სწორად გაიზიარა თავისი ეპოქის სწრაფვა. თავისი აზრების, სიმპათიებისა და ანტიპათიების გამოსახატავად მწერლობის ურთულესი გზა აირჩია. ასეთი მიდგომით ნათლად და ცოცხლად ასახა თავისი დროის ქალაქი და სოფელი, საზოგადოებრივი ფენები და მათი ურთიერთობანი.

ავქსენტი ცაგარელის გმირები არ ჰგვანან წინამორბედებს. ცაგარელისეული ხელწერა მკაფიოდ ეტყობა ხასიათებს. მის გიჟუას, ფიჩხულასა და სხვა შავჩოხოსან ქალაქელებს სხვანაირი, გამორჩეული მომხიბვლელობა აქვთ.

უნდა აღინიშნოს, რომ ცაგარელის შემოქმედება საინტერესოა იმიტაც, რომ მისმა ტიპაჟების, გმირთა სახეების, როგორც გარკვეული ფენების წარმომადგენელთა, ურთიერთობამ, შემდეგშიც პოვა განვითარება ქართულ დრამატურგიაში: „ა. ცაგარელის შემდეგდროინდელ დრამატურგთა შემოქმედებაში მაყურებელი ნათლად ხედავდა ცაგარელის შემოქმედების კვალსა და ნათესაობას და ურთიერთობასაც კი პოულობდა. იმდენად სრულყოფილი და ცოცხალი სახეები შექმნა ა. ცაგარელმა, რომ ისინი ჯერ კიდევ დიდხანს დარჩებიან, როგორც მაგალითები ამ სახეთა რეალური ორეულების წარმოსადგენად“ (ხუციშვილი, 1958: 12-13).

ფაქტია, რომ ა. ცაგარელის ლიტერატურული მემკვიდრეობა ეპოქის ტენდენციებისა და მდგომარეობის ასახვას ემსახურება. დრამატურგი ერთგულად მიჰყვება ილია ჭავჭავაძის გაკვალულ გზას და სამართლიანად ითვლება ქართული კრიტიკული რეალიზმის თვალსაჩინო წარმომადგენლად.

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

ავქსენტო ცაგარელის პირველივე პიესა, კომედია „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ (1878), შეიცავს დრამატურგის შემოქმედების მთელ იდეურ კონცეფციას. პიესა მძაფრი სოციალური პროტესტია თავგასული თავად-აზნაურების წინააღმდეგ. ძველი თბილისის ცნობილი მკვლევარი, გიორგი ჭეიშვილი, თავის სტატიაში იხსენებს ი. გრიშაშვილის სიტყვებს: „ამ პიესის დასადგმელად ნებართვა დიდის წვალეებით მიიღეს თეატრის ხელმძღვანელებმა. ეს კომედია ეხება „ბატონყმობის ხანას, მებატონის უსაზიზღრეს უფლებას ყმის ქალიშვილის მიმართ. „მართალია, პიესა 1878 წელს დაიწერა და 1879 წელს წარმოადგინეს, როცა ბატონყმობა უკვე გაუქმებული იყო, მაგრამ მისი მძლავრი ნაშთები ჯერ საბოლოოდ არ იყო აღმოფხვრილი (ჭეიშვილი, 2020).

სოლომონ ხუციშვილი იოსებ გრიშაშვილის მიერ დაწერილ ავქსენტო ცაგარელის „კომედიების“ შენიშვნებში წააწყდა ცნობას, რომლითაც ირკვევა, რომ პიესას რეალური ამბავი უდევს საფუძვლად. (ხუციშვილი, 1958: 62). ამბის ნამდვილობაზე მიუთითებს, აგრეთვე, გიორგი ჭეიშვილი და იხსენებს ი. გრიშაშვილის სიტყვებს: „1935 წელს ღრმად მოხუცებულმა ცაგარელის მოყვარემ - ნინო გრიგოლის ასულმა უგრელიძემ გვიამბო, რომ „რაც გინახავში“ აღძრული

ამბავი მოხდა დიღომში...ყოფილა ერთი მემამულე გვარად შიოვევი (პეტრე შიოთაღაშვილი), რომელმაც მოიტაცა დიღმელი გლეხის გულას გოგო და მოიწადინა მასზედ ჯვარის დაწერა. ის გოგო თურმე მენახშირეზე ყოფილიყო დანიშნული, ბევრი ემუდარეს გულქვა ბატონს, მაგრამ მან თავისი გაიტანა, ნათესავებიც წინ აღუდგნენ: „უსწავლელია, რათ გინდაო“, - შიოვემა თურმე უპასუხა: „რა ვუყოთ, რომ უსწავლელია, ჰამაც ვაკოცებ, ჰამაც ვასწავლიო“... ბოლოს ამ „ბედნიერ ცოლ-ქმართ“ ეყოლათ ქალი, რომელიც „ზავედენიაში“ მიაბარეს და მოახლეები დაუყენესო... ამ ნაამბობის სიმართლეში ეჭვი არ შეგვდის, ვინაიდან მაშინ ეს ამბავი ძალიან გახმაურებული იყო და ჩვენს დიღმელს დრამატურგს - ა. ცაგარელს ეს დიღმის ამბავი გაუხდა საბაბად, რომ ახლად ფეხადგმულ მუდმივ დასს მეორე გიორგი ერისთავად მოვლენოდა...“ (ჭეიშვილი, 2020). აქვე მომხდარი ამბის ნამდვილობის დასადასტურებლად მკვლევარს მოაქვს ხალხური ლექსიც:

პეტრე ბატონის ლექსი

გიორგობის მთვარე დადგა,
დაიჭირა ავი დარი.
ქალები ამას ამბობენ,
ჩვენ ქმრებსაც დაუდგათ თვალი.
პეტრე ბატონის შიშისგან,
ვერ მოგვიტანია წყალი.
თითო-თითოს მოგვიტაცებს,
როგორც რომ მინდორში ცხვარი.
თურმე ამ ყიყვიან გულას,
ჰყოლია ლამაზი ქალი,
ფისიკაანთ ქორწილშია,
კოხტად დაუხურავს თავი.
პეტრე ბატონი იქ არის,
ამ ქალს გადაავლო თვალი.
ფიცხლავ გულა დაიბარა,
აჩუქა წითელი ხარი...
- წაიყვა, პეტრე ბატონო,

როგორც შენი ნება არი...
თურმე ამ ყიყვიან გულას
ქალაქს დაუნიშნავ ქალი.
დანიშნულმა რომ გაიგო,
კინაღამ მოიკლა თავი,
სამი ბიჭით წამოვიდა
დიდომს დაიპარეს თავი...
მიუხდა სიმამრს კარებზე,
მაშინვე იხმარეს ძალი.
რა იციან ამ საწყლებმა,
პეტრე ბატონს უწევს ქალი...“
(ჭეიშვილი, 2020).

პიესაში ერთმანეთთან დაპირისპირებულია ორი საზოგადოებრივი ფენის წარმომადგენელი: კნიაზი დავითი და ქალაქელი სიძე, თავისი მაყრიონით. დავითის სახით წარმოდგენილია მტაცებელი, ზნეობრივად და სულიერად დაკნინებული აზნაური, რომელიც ხავსს ეჭიდება და წართმეული უფლებების გაცოცხლება სურს, თუმცა უშედეგოდ. უკვე დაკარგული პრივილეგიების შენარჩუნებას რომ ცდილობს კნიაზი დავითი, კარგად ჩანს მოურავის სიტყვებში: „რა ვიცი, შენი ჭირიმე, მაგას ასე ჰგონია, კნიაზი რო ვარო, მტყუანიც რომ ვიყო, გამამართლებენო!“ (ცაგარელი, 1961: 574). ამის საპირისპიროდ, სიძე და მაყრიონი შრომისმოყვარეობის, სამართლიანობის და თავისუფლების სიყვარულის იდეას განასახიერებენ. მართალია, ისინი საზოგადოების დაბალ ფენას წარმოადგენენ, მაგრამ არ ემინიათ ერთ დროს ძლევამოსილი მებატონეებისა და თამამად ილაშქრებენ მათ წინააღმდეგ: „თუ ქალი არ დაგანებოს, -ეუბნება სასიძოს მეგობარი ფიჩხულა გატაცებული ქალის დასაბრუნრებლად მიმავალ ავეტიკას თავადზე, - ღვდელს დაუძახოს და ეზიაროს! უთხარ, სულთამხუთავები შენ სანახავად მოსულან-თქო“ (ცაგარელი, 1961:568).

ა. ცაგარელმა პიესაში „რაც გინახავს, ველარ ნახავ“ და, ზოგადად, შემოქმედებაში, მთავარი ადგილი ხელოსნებსა და, საერთოდ, დაბალი ფენის წარმომადგენლებს მიუჩინა. თბილისელი მაყრიონი სწორედ საკუთარი უფლებების დამცველი უბრალო ადამიანების განზოგადებული სახეა „და, აი, 21 წლის ჭაბუკმა

ასიკომ თავისი პირველი მახვილი მოურჯულებელ, თვითნება და უტიფარი ბატონების წინააღმდეგ წარმართა. „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ, კნიაზჯან!“... - ეს იმ დროისთვის პროტესტის მსგავსი ლოზუნგი იყო. „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ, კნიაზჯან“, - ეს გიჟუას სიტყვები თვით ცაგარელის გულიდან ამოხეთქილი სიტყვებია“ (ჭეიშვილი, 2020).

ავქსენტი ცაგარელის პიესა აღმზრდელითი მნიშვნელობისაგაა. დრამატურგმა კომედიებში ჟანრული სურათები გადაიტანა და ადამიანის ამა თუ იმ ნაკლზე იუმორით მოგვითხრო. „საერთოდ ზნე-ჩვეულებებისა და ყოფა-ცხოვრების ამსახველმა თხზულებებმა და მათ შორის, ცაგარელის პიესებმა დიდი როლი ითამაშეს ე.წ. ნაკლოვანებათა მხილებაში.... ცაგარელი დაცინვით, გაკიცხვით და ოხუნჯური კილოთი ბევრ რამეს ცოცხლად ხატავდა, მიუთითებდა საზოგადოებას უარყოფითი მხარეებისაკენ და თავისებური გზით მათი მოსპობისაკენ მოუწოდებდა. რასაკვირველია, მის კომედიებს უბრალო დანიშნულება არა ჰქონდა, მხოლოდ მაყურებლების გართობა..... სცენა ყოველთვის არის შესაფერისად გამოყენებული ამა თუ იმ იდეის გასავრცელებლად და ა. ცაგარელმაც ეს საშუალება გამოიყენა იმ ნაკლთა აღმოსაფხვრელად, რომელნიც კომიკურ ფორმებში არის დახატული მის ორიგინალურ, ერთი შეხედვით უწყინარ პიესებში“ (ხუციშვილი, 1958: 68-69). ამიტომაც არ შეიძლება, ამ პიესაში მხოლოდ ერთი გარეგნული და ისიც, კომიკური მხარე დავინახოთ. აუცილებელია, ჩავუღრმავდეთ ნაწარმოებს, რათა ავტორის ჩანაფიქრი ამოვიცნოთ.

ა. ცაგარელი უმთავრესად ქალაქური ყოფის ამსახველი მწერალ-დრამატურგია: „მისი გმირები თბილისელები არიან, იქ დაბადებული და იქაურ მიწა-წყალს შეზრდილნი“ (ხუციშვილი, 1958: 70), ავქსენტი ცაგარელი „...ტიპურ მოვლენებს და მოქმედებას ხატავდა და მის შესრულებას განსაკუთრებული სიყვარულით და ყურადღებით შემუშავებულ პერსონაჟებს აკისრებდა. ეს პერსონაჟები, თვით ავტორის სურვილების მატარებელნი, ტიპებს წარმოადგენენ. ერთხელ შექმნილი სახე ძმობილის გამტანისა და მოსიყვარულე ადამიანისა, თავისუფლად ცხოვრებას მიჩვეული მოქალაქისა, უსამართლობის წინააღმდეგ მებრძოლისა, დაჩაგრულთა და დაბეჩავებულთა დამხმარესი, საკუთარი ხელოსნური შრომით მცხოვრები ადამიანისა, იმდენად მისაღები და საყვარელი შეიქმნა

ავტორისათვის, რომ იგი გადაიქცა აუცილებელ ატრიბუტად მთელი შემოქმედების მანძილზე და ამიტომაც ბევრ მის პიესაში ჩვენ გვევლინება „ცაგარლური“ სახე...“ (ხუციშვილი, 1958: 70). საგულისხმოა, რომ ქართულ დრამატურგიაში მანამდე ასეთი ტიპაჟები არ გვხვდება.

მართალია, პიესის დედააზრი მთავარ პერსონაჟთა სახეებშია განსხეულებული, მაგრამ ავტორს სურათის სრულყოფილად წამოდგენისთვის მეორე და მესამე ხარისხოვანი მოქმედი გმირებიც შემოჰყავს, თუმცა ახერხებს თითოეული გმირი შთამბეჭდავად დაგვიხატოს. ხშირად ამისათვის პერსონაჟის ერთი მოხდენილი და დროული რეპლიკაც კი საკმარისია. აღსანიშნავია, რომ სიტყვა მოქმედი გმირებისა ყველასთვის გასაგებია. მათ მეტყველებაში არაფერია დაფარული და გაუგებარი. უნდა ითქვას, რომ დრამატურგი ოსტატურად არჩევს გმირის სულიერი მდგომარეობისთვის შესაფერის მეტყველებას, ცალკეულ გამოთქმებს. „მან იცის, როგორ შეამზადოს წინადადება და როგორ ათქმევინოს იგი გმირს, დრამატურგმა იცის ქალაქური ენის სინტაქსური წყობა და ისიც, თუ ადამიანის ამა თუ იმ მდგომარეობას როგორი სიტყვა და გამოთქმა შეეფერება. ა. ცაგარელი ამ ძირითადი ელემენტის შესაქმნელად პრაქტიკულ ურთიერთობაში იყო თავისი გმირების ორეულებთან... იგი ყველა გმირს თავისი ლექსიკონით ამეტყველებს, ყველასთვის შესაფერისი მახვილი სიტყვა აქვს მონახული“ (ხუციშვილი, 1958: 75-76). პიესის ერთ-ერთი ძლიერი მხარე სწორედ გმირების მეტყველებაა. დიალოგები. ის ენობრივი მასალის დიდ მარაგს ქმნის და, რაც ყველაზე მთავარია, სრულიად პასუხობს ცხოვრებისეულ გარემოს. ადამიანები საკუთარი, დამოუკიდებელი ენით საუბრობენ. ეს ენა კი თბილისის ჭრელმა მოსახლეობამ შექმნა.

ყურადღება მივაქციოთ გიჟუას, საქუას, ფიჩხულასა და ავეტიკას მეტყველებას. ისინი მკვეთრად განსხვავდება ერთმანეთისა და სხვათა მეტყველებისგან, ეხმარებიან პერსონაჟებს საკუთარი ბუნების გამომჟღავნებაში. ენობრივი სიჭრელე მრავალფეროვანსა და საინტერესოს ხდის პიესაში ასახულ გარემოს. მართალია, აქ გამართულ ქართულს ნაკლებად ვისმენთ (ქალაქელი ახალგაზრდები ძირითადად რუსულ-ქართული, სომხურ-ქართული სიტყვებითა და ქართულისთვის უცხო მახვილებით საუბრობენ), მაგრამ მაშინდელი უბრალო საზოგადოებისთვის სწორედ

ამგვარი მეტყველება იყო დამახასიათებელი და სწორედ ეს ქმნის ნამდვილობის ეფექტს: „ქართული ენის ბგერაში, სამწუხაროდ, ხშირად ისმოდა არაბულ-სპარსული და რუსულ-სომხური სიტყვები. ეს თავისებური სიტყვა გამოიყენა ა.ცაგარელმა საფუძვლად თავისი პიესებისათვის. მან კარგად ისარგებლა ცოცხალი ქალაქური მეტყველებით“ (ხუციშვილი, 1958: 75-76).

საერთოდ, პიესაში პერსონაჟის ენობრივი თვისებურება კომიზმის შექმნის ერთ-ერთი წყაროა. ამისათვის დრამატურგი ოსტატურად იყენებს ქართული, სომხური და რუსული ენების „ნარევს“, ბარბარიზმებს და გმირების მეტყველებით ქმნის სიცილის წყაროს.

ა. ცაგარელი კომპოზიციის აგების დიდოსტატია. „თხზულებაში ვხვდებით მოქმედი პირებისა, მათი ხასიათისა, მორალისა და რწმენის მრავალგვარობას. ა. ცაგარელმა იცის, რომ ყალბი ფსიქოლოგიური მომენტის მოცემა დრამატურგიულ თხზულებას ავნებს და ორიგინალურ თხზულებებში ამიტომაც ერიდება მათ“ (ხუციშვილი, 1958: 72-73).

„რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ ცოცხალი და სადა ენითაა დაწერილი. ამას კატინასთან მისული ქალაქელი მაყრიონისა და სოფლელების ოსტატურად გამართული დიალოგები და სცენები ადასტურებს. დავითთან ტასიას წამოსაყვანად მისული თბილისელები გამოირჩევიან ენამოსწრებულობითა და სხარტი იუმორით. მაგალითად, სასიძოს მეგობარი გიჟუა არ თმობს პოზიციებს და ქალის წაყვანას ცდილობს, მდაბიო სტუმრის სითამამე გააბრაზებს თავადს და მიაყვირებს: „Убирайся к порту! გაეთრიე აქედან! გადი, გამეცალე თავიდან!..., რაზეც გიჟუა პასუხობს- „კაკ უბირაის? ჩორტთან არა ვარ, სადღა უნდა წავიდე?“ (ცაგარელი, 1961: 581).

ვფიქრობ, გადაჭარბებული არ იქნება, თუ ვიტყვი, რომ ავქსენტი ცაგარელმა დრამატურგის წინაშე დაყენებული ამოცანა თვალნათლივ და სრულყოფილად წარმოიდგინა. ბრწყინვალედ შეასრულა დაკისრებული მისია. ბუნებრივია, ხელოვანის ამგვარი ოსტატობა დამყარებული იყო ხალხის ცხოვრების ცოდნაზე, ცხოვრების ყველა დეტალის გათვალისწინებასა და მათ ადეკვატურად, კონტექსტში და დროულად გამოყენებაზე.

4.3. ლიტერატურიდან ეკრანზე - „წუნა და წრუწუნა“

ა. ცაგარელის პიესის „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ ეკრანულ სივრცეში და მით უმეტეს, ანიმაციაში გადატანა დიდ სირთულეს წარმოადგენდა. არა მარტო უფროსები, არამედ ბავშვებიც ბუნებრივად და ინტერესით უნდა შეხვედროდნენ ნაწარმოებში წარმოდგენილ სიტუაციასა და გმირებს, გაეაზრებინათ მთავარი სათქმელი ანიმაციური გმირების დახმარებით, სერიოზულად მიეღოთ პატარა „მხეცუნების“ მიერ წამოჭრილი უდიდესი და უმნიშვნელოვანესი პრობლემა და მისი გამომწვევი მიზეზები. ეს ყველაფერი კი ანიმატორებს უმტკივნეულოდ და მაყურებლის ასაკის გათვალისწინებით უნდა მოეხერხებინათ.

როგორც ვიცით, ანიმაციის ნიმუში აუცილებლად უნდა იყოს აღმზრდელობითი ხასიათის, წინააღმდეგ შემთხვევაში, ვერ ჩაითვლება ხელოვნების ჭეშმარიტ ნაწარმოებად. ამბავი, რომელიც არაფერს გვასწავლის და არაფერზე გვაფიქრებს, არ გვამახსოვრდება. შესაბამისად, მეორედ ყურების სურვილიც არ გვიჩნდება.

„წუნა და წრუწუნა“ არკადი ხინთიბიძემ 1961 წელს გადაიღო (სცენარის ავტორები: რეზო ებრალიძე, არკადი ხინთიბიძე) ავქსენტი ცაგარელის ნაწარმოებთა მოტივების მიხედვით.

აქვე ვახსენებ, რომ ანიმაციის გადაღებიდან რამდენიმე წლის შემდეგ, 1965 წელს ეკრანებზე გამოვიდა მიხეილ ჭიაურელის ფილმი „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ (სცენარის ავტორები: ნოდარ წულუისკირი, მიხეილ ჭიაურელი), რომელიც სწორედ ცაგარელის ამავე სახელწოდების პიესის მიხედვით გადაიღეს. მხატვრულმა ფილმმა დიდი აღიარება მოიპოვა. იგი დღესაც წარმატებით გადის ჩვენს ეკრანებზე და მის მიმართ არ ცხრება საზოგადოების ინტერესი. მიხეილ ჭიაურელმა ახლებური და შესანიშნავი ფორმა მოუძებნა ცაგარელისეულ სათქმელს. მან კინემატოგრაფიული ხერხებით ნათლად დაგვანახა ხავსმოჭიდებული აზნაურების სიცოცხლედაკარგული მდგომარება და მთელი სიცხადით გადაიტანა ეკრანზე ცაგარელის თანამედროვე საზოგადოება თავისი უარყოფითი და დადებითი მხარეებით. აღსანიშნავია, რომ მხატვრულ ფილმშიც არ დაკარგულა პირველწყაროში მოცემული იდეური მოტივები. შეიცვალა გამოსახვის ფორმა, ხერხი, მაგრამ დარჩა მთავარი- იდეა, აზრი, სათქმელი.

როგორც ზემოთ ვთქვით, ცაგარელის პიესები საყოფაცხოვრებო კომედიებს მიეკუთვნება და მათი მოტივები ერთმანეთს ჰგვანან საზოგადოების დაბალი, ჩაგრული ფენების მიმართ ავტორის სიმპათიითა და ბატონების მტაცებლური ბუნების მხილების მიზნით. პიესა „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ მთლიანად მოიცავს ცაგარელის დრამატურგიისთვის დამახასიათებელ იდეურ კონცეფციას („მაღალთა“ დაცინვას, სამართლიანობას, „მდაბალთა“ გამარჯვებას), ამასთან, ბატონის მიერ გატაცებული გლეხის ქალის ხაზი პირდაპირ მეორდება მულტფილში.

თამამად შეიძლება ითქვას, რომ „წუნა და წრუწუნა“ პიესის „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“ შესანიშნავი ინტერპრეტაციაა. ლიტერატურული პირველწყაროსა და მასში ჩაქსოვილი იდეის შესახებ უკვე ვისაუბრეთ. საინტერესოა, როგორ გადაიტანეს ანიმაციის ავტორებმა ამბავი ეკრანზე.

როგორც ვიცით, კინო და, შესაბამისად, ანიმაციაც სინთეზური ხელოვნებაა. მასში ერთდროულად მონაწილეობს ხედვითი, სიუჟეტური და მუსიკალური ელემენტები, რომლებშიც ყველაზე მნიშვნელოვანი მაინც ხედვითი მომენტია, თუმცა, ეს არ გულისხმობს დანარჩენი ორი ფიგურის სრულიად უგულებელყოფას. პირიქით, სრულყოფილებისთვის საჭიროა, სამივე ელემენტს გააჩნდეს მკაფიო ფუნქციები, რომლებიც ერთიან ჩანაფიქრში, ჩარჩოში იქნებიან მოქცეულნი.

„კინოხელოვნებას საფუძვლად დაედო ხედვითი პრინციპი, რაც იმას ნიშნავს, რომ ეკრანზე გამოსახული მხატვრული სახე მოცემული უნდა იყოს მოძრაობასა და განვითარებაში, ხოლო ეს განვითარება მაყურებლის თვალწინ, მისი თანდასწრებით უნდა ხდებოდეს. რის თქმაც ფილმის ავტორებს სურთ, მაყურებელი მისი მოწმე უნდა გახდეს. სიტყვიერი კომპონენტი ბუნებრივ გაგრძელებას შეადგენს ხილვითისას. დიალოგებიდან ჩვენ ვიგებთ იმას, რასაც არ ვუცქერთ, რაც განვითარებული მოქმედების ხორცმესასხმელად არის საჭირო. ზედმეტია იმის მტკიცება, თუ რა ეფექტი აქვს კარგ ტექსტს კინოში. ასევე ცხადია, რომ ტექსტს კინოფილმში სავსებით სუვერენული და შეუცვალებადი ფუნქციები გააჩნია“ (კანკავა, 1958: 47).

ფილმი იწყება ქართველებისათვის კარგად ცნობილი და დღესაც პოპულარული თამაშით „ლელო“. ხინთიბიძემ პირველივე ეპიზოდით ხაზი გაუსვა პერსონაჟებისა და ტრადიციების ქართულობას. თავუნები „ლელოს“ თამაშობენ,

რომელშიც მათი ფიზიკური და გონებრივი შესაძლებლობები იკვეთება. ეს მახვილგონივრული ტრიუკები ორგანულად არიან მოქმედებაში ჩართული. კარგად ჩანს არა მარტო მოთამაშეების, არამედ თავად თამაშის ქართული, ვაჟკაცური ხასიათი და მოხერხებულობაზე დამყარებული მოქმედებანი. მონაწილემ ჭკუა უნდა იხმაროს და ლელოს გატანის გზები სწრაფად დაგეგმოს ისე, რომ დანარჩენებმა ვერ გამოიციონ ჩანაფიქრი. ამასთან, აუცილებელია სისხარტე, რათა ყველას გაასწრო და სასურველი შედეგი-ლელო დადო.

რეჟისორი, ფაქტობრივად, სასწაულმოქმედიც მაშინ, როცა რეალურს მიმსგავსებულ მოედანზე მაყურებლის თვალწინ თავგებს ადამიანებივით ათამაშებს და მათი ცხოველური აგებულების მიუხედავად, ბუნებრივად აღაქმევენებს ნანახს.

თავუნების ყველა ქმედება, ყველა მიხრა-მოხრა, გამამხნევებელი შეძახილი და ოვაცია გაადამიანებულია. პატარა ცხოველებში ადამიანებს ვხედავთ და, რაც მთავარია, ვგულშემატკივრობთ მონაწილეებს.

ვფიქრობ, ანიმაციას მომგებიანი დასაწყისი შეურჩიეს ავტორებმა და კატინას მონოლოგი შესანიშნავად ჩაანაცვლეს თამაშით (პიესა იწყება კატინა-ტასიას მამიდას მონოლოგით). მაყურებელი დიდი ინტერესით ერთვება ეკრანზე განვითარებულ მოვლენებში. ავტორებს მხედველობიდან არ გამორჩენიათ მთავარი გმირების დანარჩენებისგან გამოყოფის აუცილებლობა და პირველივე ეპიზოდში განსაკუთრებული ყურადღება გაამახვილეს ერთ-ერთ მოთამაშეზე - წრუწუნაზე. თვალშისაცემია მისი მოქნილობა, სწრაფი გადაადგილება, ხრიკები (წუნას დანახვით დაბნეული წრუწუნა უცებ გამოფხიზლდება, შემოვლით გზას სწრაფად გაირბენს, წინ მოექცევა მოწინააღმდეგეებს, უმალ თოკს გადაჭიმავს, მორბენალთ ერთიმეორეზე მიყოლებით წამოაქცევს და ლელოს გაიტანს) და მისი თამაშით აღფრთოვანებულ მაყურებელთა წამოძახილები.

რეჟისორმა შეგვამზადა წრუწუნას ისტორიისთვის, რომელშიც მისი გამორჩეული ბუნება და ხასიათი უნდა იხატებოდეს. თუ ერთადერთი არა, ერთ-ერთი მთავარი ფიგურა სახეზეა. ვიზუალური თხრობა შედგა. მოლოდინი შეგვექმნა.

ნაკლებად საყურადღებო როდია ეპიზოდი, როცა თითქმის გამარჯვებულ წრუწუნას მეგობრები წუნას მოსვლის ამბავს შეატყობინებენ და ეს მობილიზებული

ახალგაზრდა ბრინჯივით იბნევა. ულამაზესი წუნა თავდავიწყებით შეჰყვარებია წრუწუნას. მისი სახელის გაგონებაც კი მოსვენებას აკარგვინებს.

ავტორებმა ეს სასიყვარულო ნაპერწკალი სწორად გაადვივეს და ამალღებული გრძნობის ძალა თითქოს უმნიშვნელო, მაგრამ მეტყველი დეტალით-წრუწუნას დაბნეულობითა და ბურთის დაკარგვით გადმოსცეს.

პიესაში არაფერია ნათქვამი ტასიასა და საქუას სიყვარულზე, მათ გრძნობას თავად გულისხმობს მკითხველი, როცა ჯვრისწერის ამბავს იგებს. ანიმატორებმა კი კონფლიქტი სწორედ ახალგაზრდების გრძნობებით გაამწვავეს. რაც უფრო დიდია გრძნობა, მით უფრო მძაფრია საყვარელი არსების დაკარგვა.

მაყურებელთა შორის გამოირჩევა სამი თავი (ერთს ჩოხაში გამოწყობილს, დანარჩენებს კი უბრალო მაისურებითა და ზოგსაც მაისურის გარეშე ვხედავთ). ჩოხიანი ხნიერია (უღვაში გაჭაღარავებია) 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.

პიესის მტაცებელი თავადის - დავითის სახემ გამოძახილი ჭაღარაულვაშიან ვირთხაში პოვა. ბუნებრივად ვხდებით თავუნების ემოციას მაშინ, როცა მარცხს განიცდიან. მუხლზე იდაყვდაყრდნობილი და მუჭში ჩაფლული დამწუხრებული სახეები შერცხვენილ ადამიანებს მოგაგონებთ. საინტერესოა ასევე ბატონ ვირთხასთან მყოფი ორი ახალგაზრდა თავი, რომლებიც ბატონის ყმაწვილობასა და საგმირო ამბებს იხსენებენ, თითქოს მართლა უნახავთ ნათქვამი. მათ მეტყველებაში მაყურებელი მაშინვე გრძნობს პირფერობას. ამ ეპიზოდით ავტორებმა წინასწარვე შეგვიქმნეს ბატონის ყმებზე უარყოფითი შთაბეჭდილება.

გამარჯვებული წრუწუნა მოგებულ კაკალს წუნას მიართმევს და ამით კიდევ ერთხელ უტყდება სიყვარულში. აღსანიშნავია წყლის პირას განმარტოებული შეყვარებული წყვილის სასიმღერო დუეტი, რომელიც ვოკალურად მაღალ დონეზეა შესრულებული. თამამად შეიძლება ითქვას, რომ ეს ქართული კინოს მუსიკალური კულტურის ერთ-ერთი შთამბეჭდავი ნიმუშია, რომელშიც მქლავნდება ეროვნული ტრადიციები და სულისკვეთება. კერძოდ, ხელის თხოვნის ტრადიცია და მასთან

დაკავშირებული წესები. სიყვარულში მრავალგზისგამოტეხილი წრუწუნა ქალს ცოლობას სთხოვს. წუნა პასუხობს: „ბიჭო, მე რას მეკითხები, წადი, ჰკითხე პაპაჩემსა!“.

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. შეიძლება ითქვას, გვიადვილებს ამა თუ იმ სცენის ემოციურ აღქმას. წუნასა და წრუწუნას გრძნობა მეტად ემოციური და დამაჯერებელი გახადა წყვილის სიმღერამ, რომელმაც შექმნა ეროვნული კოლორიტი და ამ შემთხვევაში, განწყობაც.

„ის აძლევს ნაწარმოებს ეროვნულ იერს, ხშირად ავსებს ფილმში მოცემული სახეების სოციალურ დახასიათებას, ან იძლევა შტრიხებს ფსიქოლოგიური პორტრეტისათვის“ (კანკავა, 1958: 47).

რომანტიკულ დუეტში კარგადაა ჩაქსოვილი შეყვარებული ადამიანის ფსიქოლოგია. 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 ეროვნულობასთან ერთად სოციალური ქედრადობაც აქვს.

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

საყურადღებოა აგრეთვე ხელოსნების სიმღერა, რომლის ტექსტიც პირდაპირ მიუთითებს მუშის რთულ ცხოვრებაზე. მხოლოდ დაბალი ფენიდან გამოსულ ხელოსან კაცს შეუძლია იმღეროს ასე: „დღე და ღამე ლუკმაპურის შოვნაში, დღე და ღამე გითენდება შრომაში... მუშა კაცის ბედი, ძმაო, ძნელია!“.

მუშათა სიმღერა ხალხური ინტონაციებით მდიდარია. ჩვენი აზრით, ფილმი ემოციური მხარე მის გარეშე გაღარიბდებოდა. მუსიკალური ენა აქაც სადაა, მშრომელი გლეხის გულიდან ამოსული სიტყვებია. მას არ აშინებს სირთულეები და მხნეობას ინარჩუნებს მუშაობის პროცესშიც კი. ამ ეპიზოდებში გადმოცემულია

ადამიანის შინაგანი სამყარო, გულწრფელი სიყვარული და ეს თავიდანვე ნაყოფიერ ნიადაგს ამზადებს პესონაჟების ხასიათების გახსნისათვის.

წუთისოფლის სიმუხთლის საჩვენებლად ანიმატორებმა კონფლიქტი შემდეგნაირად გაამწვავეს: ბატონმა წუნას თვალი მოჰკრა. მსუნაგ ვირთხას სულმა წასძლია და ახალგაზრდა წუნა გულში ჩაუვარდა. აქ გამოჩნდა ბატონის ხარბი ბუნება, რომელიც უპირისპირდება სიყვარულს.

არკადი ხინთიბიძე აჩვენებს, სადამდე შეიძლება ადამიანი მიიყვანოს ეგოიზმმა, სხვისთვის ანგარიშგაუწევლობამ და სიხარბემ. ავტორების პოზიციაც და ფილმის პათოსიც მაყურებელს ყოველივე ამის წინააღმდეგ განაწყობს. ბატონის რეპლიკა „ე გოგო ჩემთვის მინდა“ უკვე მიგვანიშნებს მოსალოდნელ საფრთხეზე.

ტასიასა და დავითის პირველი შეხვედრა პიესაში არ ჩანს, ანიმაციაში ბატონის ხარბი და მტაცებლური ბუნება სწორედ მათი შეხვედრისას ვლინდება.

რეჟისორმა მომგებიანი გადაწყვეტილება მიიღო მაშინ, როცა ახალი პერსონაჟი - წუნას ერთადერთი პატრონი-მოხუცი ბაბუა შემოიყვანა ამბავში (ბაბუა პიესისთვის უცხო პერსონაჟია). გლეხის უსუსურობისა და დაუცველობის ეფექტის გასამძაფრებლად ავტორებმა ტასიას მამა წუნას ბაბუით ჩაანაცვლეს და ამით გლეხის კიდევ უფრო დაუცველი, უძლური ტიპი შექმნეს. აღსანიშნავია, რომ მოხუცი თავის ქცევა, მეტყველება, ისეთივეა, როგორც ნამდვილი ბაბუის. ზუსტად ისე ტრაბახობს და ისეთი სიამაყით იხსენებს ახალგაზრდობაში ჩადენილ საგმირო საქმეებს, როგორც ხშირად მოგვისმენია მოხუცებისგან. კიდევ უფრო კომიკურია მისი სიტყვები მაშინ, როცა მაყურებელს ეჭვი უჩნდება მონაყოლის სინამდვილეში.

წუნას გატაცებით თავზარდაცემული და საგონებელში ჩავარდნილი აქამდე მოხერხებული წრუწუნა ადამიანივით 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 შებრძოლებაც სიახლეა პიესისთვის.

ცაგარელის სიმპათიური გმირების მეზრძოლი და უშიშარი ხასიათი შესანიშნავად იხატება ფიცხელასა და მისი მეგობრების სახეებში. თბილისელი ხელოსნების ხასიათები ყარაჩოღული მუსიკის ფონზე იხსნება. სოფლელ

თავუნებთან შედარებით ისენი 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. იგი მზადაა დაუპირისპირდეს ამა სოფლის მპყრობელებს და გაათავისუფლოს მეგობარი ტანჯვისგან. ფიცხელას სახე ტიპურია. მასში განზოგადებულია ბრძოლისუნარიანი, მშრომელი, მამაცი ქალაქელი ხელოსნის სახე. იგი მეამბოხეა, მოქმედება სწყურია. აუცილებლად უნდა აზღვევინოს დამნაშავეთ.

ყურადღებას იქცევს ფიცხელასა და მისი ქალაქელი მეგობრების მიერ წარმოთქმული სადღეგრძელოები. მამაცი თავუნების ენამზეობა წააგავს ცაგარელის ცოცხალ მეტყველებას. მოქეიფეთა სიტყვები კიდევ უფრო ცხადყოფენ წრუწუნას მძიმე მდგომარეობას: „ეს იმ მტრედს გაუმარჯოს, რომელიცა გალიაში ზის, იტანჯება და თავის გულისსწორს ელოდება; ეს იმ კაცს გაუმარჯოს, რომელიცა რომა წყალში დგას და ცეცხლი უკიდია!“ როგორც ჩანს, მეგობრის გაჭირვება გაუთავისებიათ ქალაქელებს.

ამ ეპიზოდში გამოირჩევა ფიცხელას ოსტატურად შესრულებული კინტაური, რომელიც ღრმადეროვნულია და, ქართველის გარდა, მას ასე ვერავინ იცეკვებს. ამრიგად, სწორად აღნიშნავს კინომცოდნე ქეთევან ჯანელიძე: „რეჟისორმა ეროვნული, მაგრამ ყველასათვის გასაგები, ზოგადად ადამიანური ნიშან-თვისებების მატარებელი შესანიშნავი ეთნოგრაფიული ტიპების, მკვეთრი ძარღვიანი ხასიათების მთელი გალერეა შექმნა“ (ჯანელიძე, 2019: 10).

ავტორებმა მოზარდების წინაშე გადაშალეს ხასიათების მრავალფეროვანი გალერეა. პატარა მაყურებელი თავგების სახეებში ადამიანებს ხედავს. 20 წუთის განმავლობაში უამრავი მოვლენის მომსწრე ხდება. ფილმის ყოველი ეპიზოდი, ცხოველების ყოველი ქმედება და ემოცია წმინდა ადამიანური და ღრმად ეროვნული ბუნების მატარებელია. არკადი ხინთიბიძის გმირების ადამიანურ ბუნებას არაერთი კრიტიკოსი მიუთითებს: „... ადამიანური თვისებებით წარდგა მაყურებლის წინაშე პატარა წრუწუნა, რომელსაც უყვარდა, ღამეებს თეთრად ათენებდა, იტანჯებოდა, თავის მოკვლაზე ფიქრობდა და მძიმე პირობებში ჩავარდნილი, მეგობართა წრეში

ემებდა შველას. და თუ ხშირად სიცილის მიზეზი ხდებოდა, არავითარ შემთხვევაში ეს მისი „თაგვერი“ ბუნებიდან არ გამომდინარეობდა“ (თოფურია, 1984: 98).

ვფიქრობ, ძალიან მძაფრად უნდა შეიგრძნო და საკუთარ თავში გაატარო ემოციები, რათა შეძლო ისე გულწრფელად გადმოსცე ეკრანიდან სიცოცხლის გარდაუვალი ფასეულობები, როგორც ეს არკადი ხინთიბიძემ „წუნა და წრუწუნაში“ შეძლო. სწორედ შრომისა და სიმამაცის ოდა დაედო საფუძვლად თაგვერის პატარა და ლამაზ ისტორიას. რეჟისორმა შეექმნა სიკეთის, თანადგომის, სიყვარულის, სიმართლის, სიხარბისა და ძალადობის, კეთილისა და ბოროტის ბრძოლის მარადიული ამბავი, რომელშიც სიკეთე ამარცხებს ბოროტებას.

ქ. ჯანელიძე ასე აფასებს ფილმს: „ფილმი გამოირჩევა ჭკმმარიტი კინემატოგრაფიულობით, სანახაობრიობით, მოქმედების განვითარების დინამიზმით, კოლორიტული დიალოგებით, პერსონაჟთა ზუსტად მიგნებული პლასტიკით და ხმიანი დახასიათებებით, დასამახსოვრებელი მუსიკით და რაც მთავარია, ეროვნულისა და ინტერნაციონალურის სხვადასხვა ასპექტის შერწყმით, რაც თბილისური კულტურისა და ყოფისთვის და რომლითაც განმსჭვალულია მთელი ფილმი“ (ჯანელიძე, 2019: 10).

ამ გრძელმა და დამსახურებულმა ჩამონათვალმა განაპირობა კინოსურათის მრავალწლიანი, სტაბილური წარმატება და მაყურებლის ცხოველი ინტერესი. გაადამიანებულმა ცხოველებმა და მათთან საკუთარი თავის ან ნაცნობების გაიგივებამ უზრუნველყო ფილმის სიცოცხლისუნარიანობა.

არკადი ხინთიბიძის „წუნა და წრუწუნა“ მაღალმხატვრული ნაწარმოებია, რომელმაც ლიტერატურული წინაპრისაგან აიღო ზუსტად ის, რაც საჭირო იყო ხელოვნების უკვდავი ნიმუშისათვის და წარმატებული სახეცვლილება განიცადა. ხოლო „ხელოვნების ყოველი ნაწარმოები მაშინ იმსახურებს საერთო აღიარებას, როცა იგი სწორად არის გადაწყვეტილი იდეურ-მხატვრული თვალსაზრისით. გამსჭვალულია ცხოვრებისეული სიმართლით და დიდ ემოციურ ზემოქმედებას ახდენს მკითხველზე, მსმენელსა თუ მაყურებელზე“ (ბოჯგუა, 1972: 35).

ფილმის ავტორებმა შეინარჩუნეს პირველწყაროში მოცემული იდეური მოტივები და კინემატოგრაფისთვის აუცილებელი გამომსახველობითი დეტალებით

გააცოცხლეს XX საუკუნის დასაწყისის (და არა მარტო) ქართული საზოგადოება თავისი დადებითი და უარყოფითი თვისებებით.

თავი V - ვაჟა-ფშაველას „ჩხიკვთა ქორწილის“ ანიმაციური ინტერპრეტაცია

5.1. მცირე ექსკურსი ვაჟა-ფშაველას პროზის მხატვრულ სამყაროში

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

როგორც ცნობილია, ვაჟას პროზა მცირე ზომის ლიტერატურულ ნიმუშებს მოიცავს. „ვაჟამ თავისი მოსვლით ახალი ელვარება მიანიჭა ქართულ პროზას და სრულიად ახლებურად გაანათა ადამიანთა სულიერი სამყარო. ვაჟა-ფშაველას არ შეუქმნია რომანი, მაგრამ მან შექმნა მართლაც მსოფლიო მნიშვნელობის მოთხრობები და ნოველები (ბენაშვილი, 1961: 226).

ვაჟა-ფშაველას პროზაული ნაწარმოებები ლირიკულ პროზას მიეკუთვნება. თუმცა მისი პროზის ეს ჟანრული ნიშანი თავისებურად იჩენს თავს. მაგალითად, ლირიკული გადახვევები, რომლებსაც, ილია და აკაკი მიმართავენ, ჩვეულებრივ, მათ დამოკიდებულებას ამჟღავნებს საგნებისა და მოვლენებისადმი (ილიას „გლახის ნაამბობის“ I თავი და აკაკის „ბაში-აჩუკის“ ის ადგილები, სადაც ამბავში ავტორისეული ჩანარებია); ამგვარი მიდგომა ვაჟას პროზისთვის უცხოა. ვაჟა, როგორც ავტორი, თითქოს „იკარგება“, სავსებით „ქრება“ ნაწარმოებში. ის მხოლოდ აჩვენებს, წარმოსახავს საგანს. სენტ-ბევი სწორედ მწერლების ასეთი თავისებურებაზე ამბობს, რომ ამ უნარს საგნისადმი უსიტყვოდ დაქვემდებარება ეწოდებაო : „მე არ გეტყვით წაიკითხეთ ეს გვერდი, არამედ გეტყვით: შეხედეთ ამ მთებს: ისინი იქ არიან, ისინი თქვენ წინაშე არიან აღმართულნი“ (Fare, 1901: 112-114). ეს სიტყვები ჩვენ ლიტერატურაში ყველაზე მეტად ვაჟას პროზის თავისებურებას გამოხატავს. „მისი მოთხრობების კითხვისას ჩვენ გადავდივართ ისეთ სამყაროში, სადაც აღარა არის რა, გარდა სახატავი ობიექტები და პოეტიც თითქოს ქრება, ვითარცა შემოქმედი...ეს ყოველთვის იწვევს მისი ობიექტურობის შთაბეჭდილებას, „საგნისადმი უსიტყვო დაქვემდებარების“ შთაბეჭდილებას“ (კვიციანი, 1957: 2016).

აღსანიშნავია, რომ ვაჟა-ფშაველას გმირები ხშირად პირველ პირში გვესაუბრებიან. „ეს ნიშნავს, რომ პოეტი ობიექტს სწევს წინა პლანზე და, თუ

ჩვეულებრივი მოკრძალება სხვის დასახელება-დახასიათებაში და მხოლოდ ამის შემდეგ საკუთარ თავზე გადასვლაში მდგომარეობს, მოკრძალების ის ფორმა უფრო მკვეთრია, სადაც სხვა მეტყველებს და ავტორი არ ჩანს“ (კიკნაძე, 1957: 2017).

ცნობილია, რომ მცირე მოცულობის თხზულებისთვის, ჩვეულებრივ, დამახასიათებელია მოქმედ გმირთა რაოდენობის სიმცირე და მათი წარმოსახვის საშუალებათა ერთგვარი „გაუშლელიობა“. „ზოგიერთი შტრიხი და არა ყოველმხრივი გათვალისწინების ცდა - აი, ერთი ძირითადი მხარე ასეთი თხზულებისა“ (კიკნაძე, 1957: 2018). ვაჟას პროზაულ შედეგებში, მათ შორის იმათში, რომლებიც მოქმედ პირთა სიმცირით არ გამოირჩევა, ყველა პერსონაჟს ინდივიდუალური, მხოლოდ მისთვის ნიშანდობლივი იერსახე აქვს. სწორედ ასეთი ნაწარმოებია „ჩხიკვთა ქორწილი“. ნაწარმოების პერსონაჟები „არ საჭიროებენ სხვათა შემოერთებას, რათა საკუთარ თვისებათა გამკაფიოება გამოიწვიონ: ისინი თვითვე მკვეთრნი არიან, დამოუკიდებელი სახე გააჩნიათ და დამოუკიდებელ ღირებულებამდე აღიან; ისინი ჩვენ წინაშე საკუთარი შინაარსითვე აღიმართებიან - სხვა არსებათა და მოვლენათა დაუხმარებლად“ (კიკნაძე, 1957: 2018).

ვაჟა-ფშაველა ეთიკურ პრობლემათა წრეში ტრიალებს, მაგრამ მის მხატვრულ შემოქმედებაში თითქმის ვერ ვხვდებით მორალისტურ, დარიგების გამომხატველ გამოთქმებს. მკითხველის დარიგებასა და საკუთარი პოზიციის გამოვლენას დიდაქტიკური ფრაზების გარეშეც ახერხებს. გავიხსენოთ: „შვლის ნუკრის ნაამბობი“, „ხმელი წიფელი“, „ქუჩი“, „ამოდის, ნათდება“, „ჩხიკვთა ქორწილი“ და სხვა. მათში „...მიუხედავად უაღრესად მნიშვნელოვანი ზნეობრივი პრობლემებისა, ვაჟა მათ ისე აშუქებს, რომ პირადად თვითონ არ გვაწვდის მორალისტურ შენიშვნებს“ (კიკნაძე, 1957: 2010).

ზემოაღნიშნულ მოთხრობებში მორალი თვით ამბიდან გამომდინარეობს. შეიძლება ითქვას, რომ ავტორის მითითების გარეშე თვითონ ნაამბობი ქადაგებს მაღალ ზნეობრივ იდეალებს. მაგალითად, ავიღოთ ვაჟას მთელი შემოქმედებისა და, კერძოდ, სიკეთის, სხვისთვის სარგებლის მოტანის მოტივი. „მთის წყაროში“ აქ ეს მოტივი იმგვარადაა გამოხატული, რომ მწერალი ერთი მორალისტური შენიშვნითაც არ ერევა თხრობაში. მორალი მთის წყაროს ნაამბობი სიზმრიდან იკითხება: „ვნახე, ვითომ ვიღუპებოდი. გვალვა, დიდი გვალვა დამდგარიყო; ბალახნი, ხენი, ჩემნი

მშობელნი, დამჰკნარიყვნენ, მეც დავმშრალიყავი თითქმის... ვხედავდი ამას და გული მიკვდებოდა; „სად წახველ, ჩემო მადლო-მეთქი...“ (ფშაველა, 2008: 322).

ვაჟა-ფშაველას პროზაში შეიმჩნევა შთაბეჭდილებათა სისავსე. მასში ვერ ვხვდებით ამბავთა იმ თანმიმდევრობით თხრობას, როგორსაც ჩვეულებრივ პროზაში. „ვაჟასთან ამბის გაშლილი თხრობა თითქოს შცვლილია შთაბეჭდილებათა ელვარებით; პროზაში ვაჟას თითქოს არ სცალია იმისათვის, რომ ყოველი ამბავი შინაარსულად მიიყვანოს უკიდურეს დასრულებამდე ანდა მოვლენა ყოველი კუთხით წარმოგვიდგინოს. მას მოვლენისა თუ ვითარების არა ყველა, არამედ ერთი ან რამდენიმე მხარე მიუჩნევია ყურადღების ღირსად და იგი, ვითარცა შთაბეჭდილების დიდი ძალის მქონე, ისე წარმოუდგენია“ (კიკნაძე, 1957: 2011).

ვაჟა-ფშაველას შემოქმედებითი ნიჭი საბავშვო ლიტერატურაშიც კარგად გამოვლინდა. მისი მოთხრობები ქართველი ბავშვებისა და მოზარდებისთვის დღესაც საყვარელ ნაწარმოებებს წარმოადგენენ. ასეთი ინტერესის მიზეზია ამ მოთხრობების როგორც სიუჟტი და პერსონაჟები, ასევე თხრობის მანერა და ენობრივი დახვეწილობა. თუმცა, ვაჟას საბავშვო მწერლად აღიარების პროცესი რთული და ხანგრძლივი გამოდგა. გრიგოლ კიკნაძე აღნიშნავს, რომ ვაჟა-ფშაველას, აღიარება საბავშვო მწერლად ერთბაშად არ მომხდარა, რომ ასეთი სახელი მან თანდათანობით დაიმკვიდრა და ჯერაც არ დასრულებულა ეს პროცესი. ავტორი აქვე იხსენებს ვაჟას მონაწილეობას „ნობათში“ , „ჯეჯილსა“ და „ნაკადულში“. თუმცა, მიუხედავად ამისა, ძნელია თქმა, ეს მოთხრობები თავიდანვე ბავშვებისთვის იყო გამიზნული თუ არა (კიკნაძე, 1957: 223). საფუძველს მოკლებული არაა მკვლევრის შეხედულება, რომ, შესაძლოა, ეს მოთხრობები ვაჟას მხატვრულ მოთხოვნილებებს გამოხატავენ და ისინი ბავშვებისთვისაც შესაფერისი აღმოჩნდა. ანუ, ჩვენ არ ვიცით ამ სფეროში ვაჟას მოღვაწეობას უძლოდა თუ არა გარკვეული, ჩამოყალიბებული თვალსაზრისი საბავშვო ლიტერატურის რაობის შესახებ. არც ეს არის გამორიცხული, რადგან ვაჟას სპეციალური პედაგოგიური განათლება ჰქონდა მიღებული და სამასწავლებლო საქმიანობასაც ეწეოდა მცირე ხნით.

ვაჟას მოთხრობების უშუალოდ საბავშვო ნაწარმოებებად აღიარება უჭირს ასევე მკვლევარ იუზა ევგენიძეს: „ზოგი არც შეიძლება ჩაითვალოს საბავშვო ქმნილებად (მაგალითად: „ხმელი წიფელი“, „მთანი მაღალნი“). ... მოზარდების

ცხოვრებაში დიდ სულიერ მეგზურობას უწევს: „შვლის ნუკრის ნაამბობი“, „ია“, „სათაგური“, „ნახევარწიწილა“, „ჩხიკვთა ქორწილი“... ბრწყინვალე საბავშვო ქმნილებათა ავტორია ვაჟა. მაგრამ ეს ჯერ კიდევ არ ნიშნავს, რომ ეს ნაწარმოები მხოლოდ ყმაწვილთათვის საკითხავ მასალად ჰქონდეს მას ჩაფიქრებული“ (ევგენიძე, 1989: 445).

საზოგადოდ, საბავშვო თხზულება ცოცხლად უნდა წარმოსახავდეს სამყაროს. არ შეიძლება ის შეიცავდეს მსჯელობასა და მტკიცებას. „თვით ბავშვის ბუნება ისეთია, რომელიც მოითხოვს აზრის სიცხადეს, მომავლის ოპტიმისტურ პერსპექტივას, რაც არ აძლევს ნებას მწერლებს შეეხონ ისეთ პრობლემებს, როგორცაა სამყაროს არსებობის „აბსურდულობა“, ადამიანის გაუცხოება და ა.შ.“ (Ренн, 1974: 11). ამიტომაც, რომ „ადრეული ბავშვობის ხანა „ თამაშის ხანად ითვლება“, რამდენადაც ფანტაზიის წყალობით „ყველაფერი ყველაფრად შეიძლება აქციო“ (უზნაძე, 1964: 605-606). გრიგოლ კიკნაძის აზრით, მწერალმა, ლოგიკური მტკიცება-დასაბუთების ნაცვლად, უნდა აირჩიოს ბავშვის ემოციებზე ზეგავლენის მოხდენის სხვა გზა: სურათოვნებამ უნდა დაიკავოს საბავშვო თხზულებაში შიშველ მსჯელობათა ადგილი. სწორედ ფაქტების სურათოვანი გამოსახვა აგრძნობინებს პატარებს კაცობრიობის სიცოცხლის ზოგად იდეას (კიკნაძე, 1957: 227). გრიგოლ კიკნაძე აქვე იხსენებს ჯორჯ მორის ბრანდესის სიტყვებს, რომ საბავშვო ნაწარმოების იდეა სიცოცხლით, მოძრაობით სავსე სურათებით უნდა გადმოიცეს. ეს სურათები კი აუცილებლად მსუბუქი და სადა ენით უნდა გაცოცხლდეს. ამაში მდგომარეობს საბავშვო ლიტერატურის კიდევ ერთი თავისებურება - აზრის გადმოცემის ასაკთან შესაბამისობა, რაც თავისთავად გულისხმობს ბავშვთა ფსიქოლოგიის ცოდნას. საბავშვო მწერალი მათ ენას უნდა ფლობდეს, მათი ფიქრები უნდა ესმოდეს. იგი ბავშვივით უნდა გრძნობდეს. „რასაკვირველია, ეს ძნელი ამოცანაა, რომლის პრაქტიკაში გადაჭრა მხოლოდ დიდ თხრობითს ტალანტს შეუძლია. თხრობის მანერაში მუდგანდება მწერლის უნარი. თხრობა საბავშვო ნაწარმოებში არსებითად ზეპირი მეტყველებაა, რომელსაც წერითი მეტყველებისგან ბევრი რამ ასხვავებს. ბავშვებისათვის, - როგორც ამბობენ,- საკმარისი არაა მარტო ის, რომ გაიგონოს, მან კიდევ უნდა დაინახოს“ (კიკნაძე, 1967, 228). ამ მოთხოვნას ვაჟას პროზა სრულად აკმაყოფილებს.

5.2. გაპიროვნება „ჩხიკვთა ქორწილში“

მართლაც, უშრეტო ფანტაზია სჭირდება მწერალს, რომ მან გასულიერების საშუალებით ახალი სინამდვილის შექმნის ისეთ სიმაღლეს მიაღწიოს, რომელშიც წამლილია ზღვარი რეალურსა და არარეალურ მოვლენებს შორის. მეტიც, ეს ისე მოახერხოს, რომ, წარმოსახვითი თამაშის დიდი უნარის წყალობით, მოგონილს დარწმუნების დიდი ძალა შესძინოს. ამ მიზნის მიღწევაში მთავარი საშუალება გაპიროვნების ხერხია, რომლის უბადლო ოსტატიცაა დიდი მწერალი. წინამდებარე პარაგრაფში შევეცდებით ვაჩვენოთ, თუ რა ფუნქციას და გამომსახველობით თავისებურებას ავლენს აღნიშნული ხერხი „ჩხიკვთა ქორწილში“:

„ეს ამბავი დიდს, შავს, დაბურულს ტყეში მოჰხდა, სოფლებსა და ქალაქებზე ძლიერ დაშორებით. რა ამბავიაო?- იკითხავთ. ჩხიკვთა ქორწილზე მოგახსენებთ: ჩხიკვი ზაქარა იწერდა ჯვარს ლამაზს, სიტურფით განთქმულ და მეტისმეტად ეშმაკს ჩხიკვს ქეთევანზე. ამ ორ ახალგაზრდა ფრინველს ჯვარსა სწერდა მხცოვანი ჩხიკვი თომა“ (ფშაველა, 1982: 3).

ასე იწყებს მწერალი ამბის თხრობას ტყის ბინადრებზე, ბავშვის ფანტაზიის გასაღვივებლად საუკეთესო ადგილს - ბუნების წიაღს ირჩევს. ფრინველთა სამყარო უკვე იქცევს პატარა მკითხველის ყურადღებას. თუ დავაკვირდებით მოტანილ ფრაგმენტში დასმულ კითხვას, ადვილად მივხვდებით, რომ ავტორი გამიზნულად სვამს შეკითხვას, რათა ბავშვმა უპასუხოს - ჩხიკვთა ქორწილი ყოფილა! და აი, რამდენ უცნაურობას წააწყდა: ეს „ენატარტალა ფრინველები“ თურმე ადამიანების მსგავსად ტრადიციულ ცერემონიებს მისდევენ. ისინი აქამდე ნანახ უსახელო ჩხიკვებს კი არ ჰგვანან, არამედ კონკრეტულ, ხელშესახებ ფრინველებად გვევლინებიან: ჩხიკვი ზაქარა, ტურფა და მეტისმეტად ეშმაკი ქეთევანი, მხცოვანი ჩხიკვი თომა... პატარა მკითხველი თავისადაუნებურად ნაწარმოებში გადმოცემული ამბის მონაწილე და თვითმხილველი ხდება. თითქოს არაფერი განსაკუთრებული, მაგრამ წარმოიდგინეთ, როგორი შესწავლილი უნდა ჰქონდეს მწერალს ყოველი დეტალი და როგორი გრძნობით უნდა გადმოსცემდეს მას, რომ ბავშვის აღფრთოვანება და ნდობა დაიმსახუროს, შეიყვანოს ის ნაწარმოების მხატვრულ სამყაროში.

აღსანიშნავია, აგრეთვე, რომ „ჩხიკვთა ქორწილის“ მახვილი იუმორი ნაწარმოების დასაწყისშივე იგრძნობა. განა ჩვეულებრივია ამბავია, რომ ფრინველები ქორწილს იხდიან? განა არ გვაცინებს მათი მორცხვობა? ისინი ხომ ადამიანებივით ილხენენ, ერთიმეორეს „კაცებს“ უწოდებენ, ადამიანთა ადათებს იცავენ, „შემოსასწრებს“ სვამენ და ადამიანურ სიმღერას ასრულებენ? საგულისხმოა, რომ ამ მოთხრობაში ვაჟას ღვთისგან ნაჩუქარი, მაღლიანი, შეუდარებელი ნიჭის წყალობით, თითქოს მთელ სამყაროზე უწყინარი ღიმილია დაღვრილი.

„ჩხიკვთა ქორწილში“ წარმოდგენილი ფრინველთა კოლორიტული სახეები, მათი მიმზიდველი და ადამიანური გრძნობები, ლამაზი და ფერადი სამოსელი, თბილი ურთიერთობები და ასეთივე ფრაზები ახლოსაა ბავშვის შინაგან სამყაროსთან. აქ გამოყვანილი ფრინველები და ცხოველები, ასე ვთქვათ, არ არიან „მხეცები“. მათში ნაკლებად ან საერთოდ არ შეინიშნება უხეშობა, რადგან უხეში ძალა ბავშვის გრძნობებს ძლიერ არყევს და ეს მშვენივრად იცის ვაჟამ. რა თქმა უნდა, ზოგიერთ ფრინველს ნაკლიც აქვს: ხანდახან მატყუარები და ცბიერები არიან. შეიძლება მათი ბუნება და თავად ამბავი შორს იყოს სინამდვილისგან, მაგრამ, მთავარია, ბავშვებისათვის გასაგები და მისაღებია. მეტიც, „მათი ასაკობრივი გულუბრყვილობა კიდევ უფრო ადიადებს ამბავს“ (კიკნაძე, 1957: 231).

საგულისხმოა, რომ ვაჟა ხშირად მიმართავს პერსონაჟთა „რბილი“ დაპირისპირების ხერხს. მწერალმა კარგად იცის, რომ ბავშვის ინტერესს სწორედ ამგვარი „რბილი კონტრასტი“ აკმაყოფილებს, მათ საერთო გონებრივ განვითარებასაც შეეფერება, ამაღლებს და წვრთნის მას. „ამიტომაც, რომ მისი მოთხრობების პერსონაჟთადმი ნათელი და ბავშვთათვის ადვილად მისაწვდომი დამოკიდებულების დამყარება ხერხდება“ (კიკნაძე, 1957: 231).

აუცილებელია, ამბავში მონაწილეობდნენ როგორც დადებითი, ისე უარყოფითი პერსონაჟები. თუმცა აღმზრდელიობითი ფუნქცია მაინც დადებით გმირებს ეკისრებათ. ამის შესახებ ერთგან თავად ავტორი შენიშნავს- ტიპების ორი სახე არსებობს: დადებითი, რომელნიც „საჭირონია ცხოვრების გასაუკეთესებლად“, და უარყოფითი, „რომელნიც უვარგისია“ (ფშაველა, 1979: 636), რადგანაც იდეალურ, მისაბამ სახე-ხასიათებს მეტი დიდაქტიკური როლი და სოციალური ფუნქცია აკისრია, ამიტომაც ვაჟა უპირატესად სწორედ მათ მიმართავდა. რა თქმა უნდა, ამ

მხრივ გამონაკლისს არც „ჩხიკვთა ქორწილი“ წარმოადგენს, თუმცა უარყოფითი გმირებისთვის დამახასიათებელი თვისებები შედარებით რბილადაა წარმოდგენილი, რათა ტრავმა არ მიაყენოს ბავშვის ფსიქიკას. აქ ყვავისა და მელიას მზაკვრობა იმდენად ბუნებრივად და ლოგიკურად გამომდინარებს თვით ამბიდან, რომ ბავშვებში არ იწვევს მოულოდნელობით გამოწვეულ სტრესს.

ვფიქრობ, აღნიშნული პერსონაჟები კი არ აზიანებენ, არამედ უფრო საინტერესოსა და რეალურს ხდიან წარმოქმნილ კონფლიქტს. „თითქმის ყველა მხატვრული ქმნილება ასახავს კეთილისა და ბოროტის ბრძოლას, ბრძოლას დადებითსა და უარყოფითს შორის. ვაჟას შემოქმედებაში საკითხი რთულადაა წარმოდგენილი. იქ არის ბრძოლა კეთილსა და ბოროტს შორის, მაგრამ ჭირს დადებითის და უარყოფითის მკვეთრი დაპირისპირება. გიჭირს დაადგინო, ვინ არის მტყუანი და ვინ მართალი“ (ჟორდანიას, 1961: 43).

„ჩხიკვთა ქორწილში“ არსებული წარმოდგენათა ფერადოვნება და მათი სწრაფი მონაცვლეობა, როგორც ვიცით, ზღაპრის თვისებას წარმოადგენს. სხვა ღირსებებთან ერთად ეს გარემოებაც აქცევს მოთხრობას ისეთად, რომელიც ბავშვთა ფანტაზიას აკმაყოფილებს.

უნდა აღინიშნოს ვაჟას შემოქმედების გამორჩეულად მკვეთრი თვისება-ემოციურობა. მის შემოქმედებაში გაბატონებულია გრძნობა! ვაჟას პერსონაჟების გრძნობები ჭემმარიტი და გადამდებია! „რომელი თხზულებაც უნდა ავიღოთ, ვაჟა შინაგან სულიერ ვითრებას ხატავს; ყველაფერი, რასაც ვაჟა „ამბების“ სახით გვიდგენს, სინამდვილეში იმისთვისაა გამიზნული, რომ სულიერი მხარე გადაგვიშალოს. ამ აზრით, ვაჟას მოთხრობები მოვლენებსა და არსებებში ღრმად მდებარე შინაარსს წვებიან და მას ამზეურებენ... მაგრამ სწორედ ეს თავისებურება-სულიერი ცხოვრების დეტალების გადმოცემა- ამზადებს ნიადაგს ბავშვის მოსამწიფებლად“ (კიკნაძე, 1957: 233).

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ვაჟას მთელი შემოქმედება და, რასაკვირველია, „ჩხიკვთა ქორწილიც“, მორალის გამოხატვის თავისებური ფორმით გამოირჩევა. ვერ შეხვდებით შიშველ დიდაქტიკას (მხედველობაში თუ არ მივიღებთ. არწივის ერთ-ორ ფრაზას). რასაკვირველია, ეს არ ნიშნავს, რომ მოთხრობა არ შეიცავს კეთილშობილურ იდეას. ნაწარმოებს თავისთავად აქვს დიდი აღმზრდელობითი ღირებულება: „ის

ნაზი არსებები, რომლებიც მის თხზულებებში მოქმედებენ, არა მარტო საინტერესოა, არამედ ბავშვთა გამაკეთილშობილებელიცაა“ (კიკნაძე, 1957: 230).

ვაჟა არ ეუბნება ბავშვებს, რომელია გასაკიცხი ცხოველი და რომელი არა. ვაჟა ენდობა ბავშვებს, მათ თავად უნდა გაარჩიონ ავი და კარგი.

ამდენად, როგორც ი. ევგენიძე შენიშნავს: „დიდმა ვაჟამ ბავშვთა ცნობიერებაში ამ ქმნილებებით დაიმკვიდრა ადგილი, როგორც ყმაწვილთა მესაიდუმლემ, მათი სულიერი ცხოვრების მოთვალთვალემ და თანამონაწილემ“ (ევგენიძე, 1989: 445).

5.3. „ჩხიკვთა ქორწილი“ ეკრანზე

ვაჟას ნაწარმოებთან შეჭიდება და მისი გარდაქმნა ურთულეს ამოცანას წარმოადგენდა. მეტიც, ამ ჭიდილში კინოხელოვნების შედარებით ახალი სახეობის გამოყენება სარისკო იყო. უნდა აღინიშნოს, რომ: „ქართული საბჭოთა კინემატოგრაფიის მუნჯი პერიოდი (1921-1932წ.) მხატვრული ლიტერატურის კლასიკოსების ნაწარმოებთა ხშირი ეკრანიზაციით ხასიათდება... (75 ფილმიდან - 23 ეკრანიზაციაა)“ (გოგოძე, 1972: 48). თუმცა, მათ შორის არ იგულისხმება ქართული ანიმაციური ეკრანიზაციები. ამიტომაც საყოველთაოდ აღიარებული ნაწარმოების ახალი ფორმით ჩვენება რთულად შესასრულებელი მისია იყო.

საერთოდ ცნობილია, რომ „...ყველა ლიტერატურული ნაწარმოები კინოინტერპრეტაციის დროს თავისებურ გარდაქმნას მოითხოვს. ეს გამოწვეულია იმ სპეციფიკურობით, რომელიც კინოხელოვნებას გააჩნია“ (გოგოძე, 1950: 4).

ამ მხრივ საინტერესოა სიკო დოლიძისა (სცენარის ავტორი) და არკადი ხინთიბიძის (დამდგმელი რეჟისორი) ერთობლივი ნამუშევარი, თავის დროზე ახალი ფორმით წარმოდგენილი - „ჩხიკვთა ქორწილი“ (1958), რომელმაც, ვფიქრობ, ქართული ანიმაციის, კერძოდ, ეკრანიზაციის განვითარების ისტორიაში მნიშვნელოვანი სიტყვა თქვა. ფილმს, რეჟისორული ნამუშევრის თვალსაზრისით, თამამად შეიძლება ეწოდოს თვალსაჩინო ნაბიჯი როგორც არკადი ხინთიბიძის შემოქმედებაში, ასევე ქართულ მულტიპლიკაციაში. ანიმაციის სცენები კომპოზიციურად დასრულებულია. ფილმის იდეურ-მხატვრულ ხარისხს კიდევ უფრო ზრდის კარგად შერჩეული პერსონაჟების ოსტატურად შესრულებული სახეები და ანიმირება.

როგორც ვიცით, მულტიპლიკაციური ფილმების დიდი ნაწილი ბავშვებისთვის იდგმებოდა. „მულტგაერთიანების პროდუქციის დიდი ნაწილი მაინც

ბავშვებისთვის უნდა იყოს განკუთვნილი...“ (შენგელაია, 1986: 6). ასე თვლიდნენ საბჭოთა კავშირის დროს ქართული კინოსა და განათლების იდეოლოგები. დღესაც ისევე, როგორც ვაჟას საბავშვო მოთხრობებსა და ზოგადად საბავშვო ლიტერატურას, საბავშვო აღმზრდელითი ფუნქცია აკისრია. ის პირდაპირ ეხება ბავშვის სულიერ სამყაროს. ამდენად, ყოველი დეტალი დიდ ყურადღებასა და სწორ ემოციურ გადაწყვეტას მოითხოვს. ანიმატორთა ნებისმიერი ცდომილება ან ყალბი დამოკიდებულება მოსათხრობი ამბის მიმართ დააზიანებს ფილმის სცენარს და ისეთ მართალ მაყურებელში, როგორიცაა ბავშვი, უნდობლობას გამოიწვევს.

მკვლევარი გივი ბოჯგუა აღნიშნავს, რომ ნებისმიერი ნაწარმოები ხელოვნების ნიმუშად აღიარების ღირსი მხოლოდ მაშინ ხდება, როცა იგი სწორად არის გადაწყვეტილი იდეურ-მხატვრული თვალსაზრისით. დაფუძნებულია ცხოვრებისეულ სიმართლეზე და დიდ ემოციურ გავლენას ახდენს მკითხველზე, მსმენელსა თუ მაყურებელზე (ბოჯგუა, 1972: 35). რაც შეეხება თავად ეკრანიზაციის სპეციფიკას, სასურველია და, შეიძლება ითქვას, აუცილებელიც, რომ მასში შენარჩუნდეს პირველწყაროს იდეური კონცეფცია. „ჩვენი მწერლების მონაწილეობის გარეშე შეუძლებელია მულტსტუდიის მუშაობის შემდგომი განვითარება“, - ამბობს ქართული ანიმაციის ფუძემდებელი ლადო მუჯირი 1936 წლის, მწერალთა ერთ-ერთ შეკრებაზე (გოგოძე, 1964: 29).

მოთხრობა, რომელიც საფუძვლად დაედო ამ კინოსურათს, ლიტერატურულ ნაწარმოებთა ისეთ რიგს მიეკუთვნება, რომლებსაც ყველა ასაკის მკითხველი ბავშვობიდან ეცნობა და მთელი ცხოვრება ინარჩუნებს მასთან შინაგან კონტაქტს. გამორიცხული არაა, რომ რეჟისორი არკადი ხინთიბიძეც სწორედ ამ განწყობით შეუდგა ფილმის გადაღებას.

მულტიპლიკატორების ინტერესი ვაჟას შემოქმედებით 1958 წელს არ დაწყებულა. აქამდე ორი ათეული წლის წინათ სცადეს ნახატი ფილმის სახით ეკრანზე გადაეტანათ ვაჟა-ფშაველას „ჩხიკვთა ქორწილი“. სცენარი ამ ნაწარმოების მოტივებზე დაწერა პოეტმა დ. გაჩეჩილაძემ, დაიწყო მოსამზადებელი სამუშაოც, მაგრამ ფილმი არ გადაუღიათ, რადგან მაშინ საქართველოს კინომრეწველობას ჯერ კიდევ არ გააჩნდა სათანადო ტექნიკური არსენალი მაღალი ხარისხის მულტიპლიკაციური ფილმების გადასაღებად.

საგულისხმოა, რომ ბევრად უფრო ადრე, 1942 წელს, ამერიკელმა მულტიპლიკატორებმა ვაჟას „შვლის ნუკრის ნაამბობის“ მიხედვით შექმნეს ნახატი ფილმი „ბემბი“, რომელიც მსოფლიო პრესამ აღიარა შედეგრად ამ ჟანრის ფილმებს შორის“ (მონიავა, 1958: 3). ვფიქრობ, არარეალური არ უნდა იყოს ავტორის მოსაზრება, რადგან ფილმის სცენარი და ვაჟას მოთხრობა თემატურად, ფაქტობრივად, ძალიან ახლოს არიან ერთმანეთთან. პირდაპირ მეორდება შვლის ნუკრის დაობლების თემა, დედის სიკვდილი, ადამიანის დაუნდობლობის ჩვენება და მოქმედების ადგილიც კი. ამერიკელი რეჟისორის ფილმი დღესაც პოპულარობით სარგებლობს, რადგან აქტუალურია ბრაკონიერობის საკითხი, მოუგვარებელია ადამიანისა და ბუნების ურთიერთობის პრობლემა. საგულისხმოა, რომ „მისურის შტატში ბრაკონიერების ოჯახი დააკავეს. პატიმრობასთან ერთად ოჯახის უმცროს წევრს მოსამართლემ ყოველთვიურად ერთი წლის განმავლობაში Disney-ს კლასიკური ანიმაციის, ბემბის ყურება მიუსაჯა. მისი აზრით, პატარა ბემბის დედის მკვლელობის ტრაგიკულმა სცენამ შესაძლოა, ახალგაზრდა ბრაკონიერზე დადებითად იმოქმედოს და ცხოველების კვლაზე უარი ათქმევინოს (cinemania). ყოველივე ამის გათვალისწინებით, ფილმი ნამდვილად ითვლება ანიმაციის კლასიკურ ნიმუშად.

როგორც ვნახეთ, „ჩხიკვთა ქორწილისადმი“ ინტერესი 1938 წლიდან გაჩნდა, თუმცა, როგორც აპოლონ მონიავა წერს, ტექნოლოგიური „სიღარიბის“ გამო ჩანაფიქრს ხორცი ვერ შეესხა. ვაჟას ნაწარმოების ფილმად გარდაქმნას კი „სასწაულის ჩადენა“ ესაჭიროებოდა.

1958 წელს თბილისის კინოსტუდიამ ქართული ლიტერატურისა და ხელოვნების დეკადისთვის ეკრანზე გამოუშვა ნახატი ფილმი „ჩხიკვთა ქორწილი“, რომელსაც აღტაცებით შეხვდა მაყურებელი. უამრავი საქებარი ტექსტი დაიბეჭდა იმდროინდელ ჟურნალ-გაზეთებში. წარმოგიდგენთ რამდენიმე მაგალითს:

„საქართველოს საბჭოთა მწერლების კავშირის კინო კომისიამ და კინოსტუდია „ქართული ფილმის“ შემოქმედებითმა სექციამ მოაწყეს... „ჩხიკვთა ქორწილის“ განხილვა. ორატორებმა ილაპარაკეს... ამ ბოლო ხანებში ქართული მულტიპლიკაციურმა კინოხელოვნებამ თვალსაჩინო წარმატებებს მიაღწია, რის

მკაფიო დადასტურებას წარმოადგენს ვაჟა-ფშაველას ნაწარმოების მოტივების მიხედვით შექმნილი „ჩხიკვთა ქორწილი“ (არნშტამი, 1958: 2).

„განსაკუთრებით მომეწონა ორი ქართული ნახატი ფილმი „ხელმარჯვის თავგადასავალი“ (რეჟისორი: ვ. ბახტაძე) და „ჩხიკვთა ქორწილი“ (რეჟისორი: ა. ხინთიბიძე). ორივე მაღალპროფესიულ დონეზეა შესრულებული.... მე უკვე აღარაფერს ვამბობ „ჩხიკვთა ქორწილზე“, რომელშიც კარგად მოჩანს ქართული ფოლკლორის მთელი სილამაზე. ამასთან ამ პატარა ნოველა მულტიპლიკაციებში კარგად იგრძნობა თანამედროვე იუმორი“, - რეჟისორ - მულტიპლიკატორი დ. ბაბიჩენკო,- ...აქ ვნახეთ ორი, ჟანრობრივად ერთმანეთისაგან სრულიად განსხვავებული სურათი: „ხელმარჯვის თავგადასავალი“ და „ჩხიკვთა ქორწილი“, მაგრამ მიუხედავად ამისა, ამ ფილმებს აერთიანებს ეროვნული ფორმა. მე მგონია, საჭიროა, არ ჩამოვშორდეთ ამ თავისებურ, თვითმყოფ ფორმას“. „...ჩხიკვთა ქორწილი“, - აგრძელებს ბაბიჩენკო, - უფრო მოზრდილებისთვის არის განკუთვნილი, მასში იგრძნობა ფილმის დამდგმელი რეჟისორის მრავალმხრივობა...“ („საბჭოთა ხელოვნება“ 1958: 56).

ნ. სალამანოვის აზრით: „ჩხიკვთა ქორწილი“ გახარებთ ეროვნული თავისებურებებით. ეროვნული ფორმა მასში საუკეთესოდ არის დაცული. ამ ფილმს თქვენ სხვებში ვერ აურევთ, რადგან იგი ნამდვილად ქართული, თვითმყოფი იუმორით შესრულებული ფილმია“ („საბჭოთა ხელოვნება“, 1958: 56).

სიკო დოლიძემ და არკადი ხინთიბიძემ სწორად გაიგეს დიდი პოეტის ჩანაფიქრი და მოქმედება მისი მონათხრობის მიხედვით განავითარეს, ამასთან გაითვალისწინეს ნახატი ფილმის თავისებურება და სპეციფიკური ხასიათი.

საგულისხმოა, რომ ანიმატორებმა შეცვალეს დასაწყისი. ანიმაციისთვის უფრო მომგებიანი კადრებით შეუდგნენ თხრობას. მაყურებელი უკეთ შეამზადეს მოსალოდნელი მოვლენებისთვის და, ვფიქრობ, უფრო მეტი რომანტიკული ელფერი შესძინეს „ჩხიკვთა ქორწილს“.

ფილმის დასაწყისშივე ვხედავთ ჰაერში მოფარფატე შავსა და ღია ფერის ბუმბულს, რომლებიც მიგვანიშნებს ქალისა და მამაკაცის სასიყვარულო მოტივებზე. ამ შთაბეჭდილებას კიდევ უფრო ამყარებს აღნიშნული კადრის მუსიკალური გაფორმება. მერი დავითაშვილის მიერ შექმნილი ლირიკული და ნაზი მელოდია

თითქოს ხაზს უსვამს ამაღლებული გრძნობის სისუფთავეს. პატარა ასაკის მაყურებლისთვისაც ადვილი მისახვედრია, რომ საქმე გვექნება შეყვარებულ წყვილთან. 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 ებრძვის. სწორედ მუსიკა უწყობს ხელს ბრძოლის სცენის დინამიკურ განვითარებასა და მაყურებლის დამაბვას. ბრძოლის ეპიზოდში ჩართულია თითქოსდა უმნიშვნელო, მაგრამ საკმაოდ ყურადსადები ფრაგმენტები-დედა ფრინველი დაუმორჩილებელ ბარტყს რამდენჯერმე მსუბუქად წამოარტყამს ხელს და ინტერესით ადევნებს თვალს ჰაერში მოჩხუბართ. ეს, ერთი შეხედვით, ჩვეულებრივი კადრი ადამიანურ თვისებათა აქცენტირებით გამოირჩევა. ფრინველი გაადამიანებულია და სწორედ ისევე სჯის ბარტყს, როგორც დედა შვილს.

ვაჟასეულ გასულიერებას, ვფიქრობ, არკადი ხინთიბიძემ ალლო კარგად აულო და ფრინველის გაპიროვნების საკმაოდ კარგი ნიმუშები შექმნა. ხელჩართული ბრძოლა ზაქარას გამარჯვებით დასრულდება, რაც მომხდარიდან ბუნებრივად გამომდინარეობს. კეთილი ამარცხებს ბოროტს. ზაქარას გამარჯვებამ ბებერ ჭოტს ათქმევინა: მეც ასეთი ვაჟკაცი ვიყავი ახალგაზრდობაშიო. ჭოტის კვებნა არ გამოპარვიათ შვილიშვილებს, რომლებიც მოხუცის ტრაზახს ფარულად დასცინიან.

ყვავის ბრჭყალებიდან დახსნილი პატარა სკვინჩა ბავშვური გულუბრყვილობით, ზაქარას ბრძოლით აღფრთოვანებული, მხსნელს, მადლობის ნიშნად, ეუბნება: გავიზრდები და მე ვიცი, სამაგიეროს როგორ გადაგიხდით.

რა თქმა უნდა, ფრინველების ეკრანზე დანახვა არავის გაუკვირდებოდა. მაყურებელს ხიბლავს ამეტყველებული, გაადამიანებული არსებები, რომლებსაც ადრე არც ლაპარაკი შეეძლოთ, არც გრძნობების გამოხატვა, არც თავდადება. მამაცი და ადამიანის ყველა თვისებაშემქნილი ფრთოსნები ნამდვილად მიმზიდველი სანახავეები იქნებოდნენ.

საყურადღებოა, რომ ყველა ზემოჩამოთვლილ ეპიზოდს ანიმატორები იმგვარად აგებენ, რომ ის ბუნებრივად ერწყმის ვაჟას მონათხრობს. ვფიქრობ, ვაჟასეულ ამბავთან ერთად მულტფილმის წარმატება სწორედ რეჟისორისა და სცენარისტის იუმორით გაჟღენთილმა დიალოგებმაც განაპირობეს.

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). ისინი ადამიანისებურ ცხოვრებას ეწევიან. ფრინველები თუ ცხოველები ალეგორიულად ადამიანებს, მათ მოქმედებებსა და ურთიერთობას ასახიერებენ და ამიტომაც აფასებს ბავშვი ანიმაციაში მომხდარ ამბავს, როგორც ადამიანთა თავგადასავალს.

„ფილმი, ...პირველ რიგში, იმიტომ არის კარგი და მოსაწონი, რომ სცენარისტს, ჩვენს ცნობილ რეჟისორს ს. დოლიძეს ვაჟას პოეტური სახეების გადმოცემისას თვითნებობა არ დაუშვია, დიდი მგოსნის ჩანაფიქრი სცენარში მოუნახავს“ (მაჭავარიანი, 1958: 3).

საერთოდ ცნობილია, რომ საბავშვო ქმნილებებში მუდმივად სიკეთე-ბოროტების ჭიდილია ნაჩვენები, რომელშიც აუცილებლად კეთილმა უნდა გაიმარჯვოს. შოთა რუსთაველის სახელობის ბათუმის სახელმწიფო უნივერსიტეტის პროფესორი თინა შიოშვილი თავის ერთ-ერთ ნაშრომში საუბრობს სიკეთისა და ბოროტების შეცნობაზე ხალხურ სიტყვიერებაში. მისი დასკვნა სიკეთის გარდაუვალ და აუცილებელ გამარჯვებასთან დაკავშირებით, შესაძლებელია, საბავშვო მოთხრობებში არსებულ დაპირისპირებათა გადაწყვეტის თავისებურების საკითხშიც გამოვიყენოთ: „კეთილისა და ბოროტის შეცნობა-ეს უძველესი და მარად ახალი პრობლემა მსოფლიოს ყველა ხალხის ზეპირსიტყვიერების ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი თემაა. ქართული ფოლკლორული შემოქმედებაც ყველა ეპოქაში ცდილობდა და ცდილობს ჩასწვდეს ამ საკაცობრიო დილემის არსს; ქართული ხალხური სიტყვიერების თითქმის ყველა ჟანრში სიკეთე უმაღლეს სათნოებათა რანგშია აყვანილი, ადამიანობის უმთავრეს პირობად და ღირსებად არის დასახული და ყველა სხვა ზნეობრივი პრინციპი არსებითად მის ზედნაშენად მოიაზრება. ქართული ფოლკლორი თავისი პირუთვნელი პათოსით, მაღალმოქალაქეობრივი იდეალებისაკენ სწრაფვით ყოველთვის საზოგადოების ზნეობრივი სრულყოფის სადარაჯოზე იდგა; მასში დიდებულად არის განივთებული ჩვენი წინაპრების ლტოლვა უანგარო სიკეთისადმი, რაც ყოველგვარი ადამიანური ბედნიერების

წყაროა.“ (შიოშვილი, 2002: 19) აქვე ამბობს: „ბოროტებისადმი ზიზღი და სიძულვილი, ხოლო სიკეთისადმი თანმიმდევრული ერთგულება მთელი თავისი სიდიადით არის წარმოჩენილი ქართულ ხალხურ საზღაპრო ეპოსში...“ (შიოშვილი, 2002: 21). ამიტომაც „ჩიკვთა ქორწილის“ ყოველი დამოუკიდებელი ეპიზოდი ბოროტის მარცხით სრულდება.

აღსანიშნავია ზაქარაში მოულოდნელად ანთებული სიყვარული ჯერ უნახავი ქეთევანისადმი. ჩიკვი ქეთევანის ბუმბულს დაინახავს და მას გაჰყვება. ბუმბული პატრონთან მიიყვანს სიყვარულით გაბრუებულ ყმაწვილ ჩიკვს, რომელიც შორიდან უთვალთვალებს ამღერებულ ქეთევანს.

ქეთევანის მიერ ოსტატურად, ძლიერი ვოკალური მონცემებით შესრულებული სიმღერა ატყვევებს არა მარტო 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.

იმდენად, რამდენადაც კინო სინთეტური ხელოვნებაა და მასში ერთდროულად მონაწილეობს ხედვითი, სიუჟეტური და მუსიკალური ელემენტები (კანკავა, 1958: 47), „ჩიკვთა ქორწილში“ მუსიკას ხედვითი მომენტთან ერთად უმნიშვნელოვანესი, შეიძლება ითქვას, წამყვანი როლიც კი აკისრია. ჩემი აზრით, ქეთევანის სიმღერის ეპიზოდი სრულიად საკმარისია მისი პიროვნების ამოსაცნობად. ამასთან, უნდა ითქვას, რომ „ჩიკვთა ქორწილში“ დიალოგებზე არანაკლებ მნიშვნელოვანია მუსიკალური გაფორმება, რომელიც ემოციურად აძლიერებს ეკრანზე განვითარებულ ამბავს. აღსანიშნავია, რომ რეჟისორი თავისებური მახვილგონიერი ხერხებით ხსნის ყოველ ცალკეულ ეპიზოდს.

ამ მხრივ საინტერესოა უკვე შეყვარებული ჩიკვი ზაქარას დიალოგი ჩიკვ ქეთევანთან, რომელიც ხალხური „არ მინდა ბიჭო, არ მინდას“ შაირის მიხედვით არის გაკეთებული (მონიავა, 1958: 3). ზაქარას სერენადა კომპოზიტორ მერი დავითაშვილის, სპეციალურად დაწერილი მუსიკით სრულდება. ზაქარას სულიერ სამყაროში მომხდარი ცვლილებები, გრძნობა და ფორიაქი სწორედ სიმღერით ხდება გასაგები და თანაგანცდას იწვევს.

ზოგადად ფილმში გამოყენებული მუსიკალური ნომრები ხელს უწყობს რეჟისორის ჩანაფიქრის განხორციელებას. აძლიერებს მაყურებელზე ზემოქმედების ეფექტს და მთავარ სათქმელს უფრო მძაფრად და ნათლად გვაგრძნობინებს. ყოველი ეპიზოდი გასაგები ხდება და მოლოდინიც მატულობს, მაშინ, როცა ნოტები პირდაპირ, უშუალოდ ეხებიან ჩვენი გრძნობის სიმებს.

„ჩხიკვთა ქორწილის“ განხილვისას განსაკუთრებულ გაშუქებას მოითხოვს მუსიკის ფუნქციის განსაზღვრა. რადგან ის, ფაქტობრივად, მუსიკით გვიყვება ტყის არსებათა თავგადასავალს.

მხატვრული კინოსა და ანიმაციური ფილმების რეცენზირების დროს, დაკვირვებამ გვიჩვენა, რომ, ხშირად, საბჭოთა კავშირის დროს მუსიკაზე საუბარს ნაკლებ ყურადღებას უთმობდნენ, ვიდრე ის იმსახურებდა.

სწორედ ამასთან დაკავშირებით წერდა კომპოზიტორი დიმიტრი შოსტაკოვიჩი: „რატომ არის, რომ ჩვენი პრესა, რომელიც დაწვრილებით არჩევს რეჟისორის, სცენარისტის ნამუშევარს, მსახიობის თამაშს, არ იძლევა კომპოზიტორის შრომის ანალიზს? ...როდესაც რეცენზიას წერენ ფილმზე, მასში კომპოზიტორის მონაწილეობა აღინიშნება მხოლოდ სქოლიოში“ (Шостакович , 1954: 88).

კომპოზიტორის ეს, ვფიქრობ, მეტად სამართლიანი პრეტენზიები, რასაკვირველია, გამოწვეულია არა მარტო მუსიკის სიყვარულით, არამედ იმ მოსაზრებითაც, რომ კომპოზიტორთა ნამუშევრების განხილვა სარგებლობას მოუტანდა თავად კინოხელოვნებას. ამიტომაც, ვცდილობთ მეტი ყურადღება დავუთმოთ „ჩხიკვთა ქორწილში“ ერთ-ერთი წამყვანი მნიშვნელობის ელემენტს - მუსიკას:

კინოში პირობითად ორი სახეობის მუსიკას არჩევენ: ერთი დამხმარე, საილუსტრაციო მუსიკაა; მეორე - სიუჟეტური.

„ე.ი. როდესაც მუსიკალური ნაწილი სიუჟეტურად გააზრებულია და სურათის შინაარსის თანამონაწილე ხდება... ამგვარი დაყოფა ასე თუ ისე პირობითია, რადგან მათ შორის გარდუვალი ზღვარი არ არსებობს“ (კანკავა, 1958: 48-49).

„ჩხიკვთა ქორწილში“ აშკარად საილუსტრაციო მუსიკის მაგალითს ვხვდებით, რომელიც გამოიყენება ფილმის ემოციური ზეგავლენის გასაძლიერებლად. „იგი ხაზს უსვამს, აღრმავებს გმირის ან მთელი ეპიზოდის ემოციურობას“ (კანკავა, 1958: 48-49).

საილუსტრაციო მუსიკა ხშირად დრამატურგიულ ფუნქციაშიც იჭრება და გვიმარტივებს ამა თუ იმ სცენის ემოციურ აღქმას. ქმნის კოლორიტს, ხშირ შემთხვევაში, როგორც ეს „ჩხიკვთს ქორწილშია“, განწყობილებას. უდავოა, რომ არკადი ხინთიბიძის ფილმში ის აძლევს ნაწარმოებს ეროვნულ იერს. ხშირად უფრო ნათელს ხდის და ავსებს ფილმი სახეების დახასიათებას, რაც გამოკვეთილად ჩანს ქეთევანის, ზაქარასა და ბულბულის სიმღერის ეპიზოდებში.

ამათგან გამსაკუთრებით საყურადღებოა ბულბულის სიმღერა, რომელიც უფრო გალობას ჰგავს. მასში ჩაქსოვილია ფსიქოლოგია ფაქიზი და ლამაზი ბუნების მქონე არსებისა. სიმღერა ისეთივე ცოცხალი ატრიბუტია, როგორც, მაგალითად, ჩაცმულობა. იერი.

სიმღერა დამთავრებულ მუსიკალურ სახეს ქმნის ანიმაციაში და აღრმავებს ფილმის ავტორების ჩანაფიქრს. ბულბულის სცენა ხაზს უსვამს ბუნების ჰარმონიასა და მშვენიერებას. გარდა ამისა, მის სიმღერას ამაღლებული ჟღერადობაც აქვს. ეს ყველაზე ლამაზი გრძნობის სიმღერაა, სიფაქიზით მდიდარი, რომელიც პატარძლის მიმართ, პატივისცემის გამოხატვის გარდა, აკეთილშობილებს არემარეს.

საინტერესოააა გადაწყვეტილი კოდალების სცენა. ისინი ქორწილისთვის მოსაწვევ ბარათებს მუხის ფოთლებზე ნისკარტით კვეთენ. გამოკვეთის პროცესი მშვენიერი რიტმით -კოდალასთვის დამახასიათებელი კაკუნით სრულდება. არანაკლებ გამორჩეულია მათი საქორწილო საჩუქარიც - კოდალები დედოფალს დიდ ჭიას უძღვნიან, ფულუროდან მის ამოღებას ხომ მხოლოდ კოდალა შეძლებდა გრძელი და მაგარი ნისკარტით.

ფრინველები, უფროსის-არწივის ზედამხედველობით, სამხედრო ვარჯიშსაც გადიან. ამ ეპიზოდშიც შესანიშნავადაა მოძებნილი ვარჯიშის რიტმი და მოძრაობის ხასიათი, რაც ბუნებრივია ფრინველთათვის და ამავე დროს, ადამიანისთვისაც ორგანული.

ვფიქრობ, ანიმატორებმა ამ ეპიზოდით ხაზი გაუსვეს ქვეყნის მცველთა მუდმივი მზადყოფნის აუცილებლობას. ფრინველებს თითქოს ლხინშიც არ ავიწყდებათ სიფხიზლე. მომავალი ბრძოლისთვის გამუდმებული ვარჯიში. ეს გასაჭირიც მალე დადგა და ქეთევანი მოიტაცეს. სამხედრო წვრთნა ფრინველებს

კარგად გამოადგათ. დანაკარგის გარეშე წაართვეს მელაკუდას პატარმალ და ზაქარას სატრფო დაუბრუნეს.

მულტფილმში არწივი მეფობასთან ერთად მრჩეველიცაა, უფროსია, მხედართმთავარია. 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.

ანიმაციაში არწივის უხეში და მკაცრი იერი შერბილებულია, მასთან ურთიერთობას არ ერიდებიან და სიამოვნებით ილხენენ. ის მშვენიერი თამადაცაა.

ანიმატორებმა არ შეცვალეს ვაჟას „ჩხიკვთა ქორწილში“ არსებული ბოროტი ძალა. ყვავი ისევ ვერაგია და მელაკუდასთან ერთად შეთქმულების მონაწილეც. ის 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 თავს გამოავლენს-ქეთევანს გაიტაცებს, რის გამოც თავზე კეთილ ფრინველთა რისხვა ატყდება.

„ჩხიკვთა ქორწილი“ „ქართული ფილმის“ ერთ-ერთი ძველი მუშაკის რაფიელ კეზელის გახმოვანებულია.

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

„ჩხიკვთა ქორწილი“ სულ რაღაცა ოციოდე წუთი გრძელდება, თუმცა იტევს კაცობრიობის უაღრესად დიდ და მნიშვნელოვანი გრძნობებს, ააშკარავებს ადამიანების უარყოფით თვისებებს. სიყვარულის, ვერაგობის, მეგობრობის, ერთგულების, ჭირში ერთობის ეს ამბავი ღრმად იდგამს ფესვებს მაყურებელში და სამუდამო ადგილს პოულობს მის გულში.

ამ პატარა ანიმაციურ ფილმს აპოლონ მონიავა უნაკლოდ თვლის და ამბობს, რომ წუნს ვერ დაუდებს მის შემქმნელებს (მონიავა, 1958: 3).

საოცარი ემოციები გამოიწვია მულტფილმმა უამრავ ადამიანში, რომლებიც სიტყვებს არ იშურებენ ფილმის შესამკობად: „ბავშვები, ახალგაზრდობა, ხანში შესულნიც სიხარულით შესცქერიან ეკრანს. ბევრი იღიმება, ზოგი ხმამაღლა იცინის, უკლებლივ ყველას მოსწონს, რასაც ხედავს. აჩვენებენ ვაჟას „ჩხიკვთა ქორწილს“. ეს პატარა, ფერადი მულტიპლიკაციაა“ (მაჭავარიანი, 1958: 3).

როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, ფილმის წარმატების ერთ-ერთი პირობა პირველწყაროში ჩადებული იდეის ეკრანზე ხელშეუხებლად გადატანა იყო. ანიმატორებს უნდა შეენარჩუნებინათ მოთხრობის ძირითადი იდეური მიზანდასახულობა, მხატვრული ფორმები და კოლორიტი, პერსონაჟთა ინდივიდუალური თვისებები. მკაცრად უნდა დაეცვათ თხზულების სიუჟეტური ხაზი და აღმზრდელობით-დამრიგებლობითი ფუნქცია. ამასთან ესაუბრეთ ისე, რომ ბავშვებს გაეგოთ. ასეთი იყო ავტორების წინაშე დასმული ძნელი, მაგრამ საპატიო ამოცანა, რომელიც მათ, ვფიქრობ, კეთილსინდისიერად გადაჭრეს.

აქვე უნდა ითქვას, რომ ანიმაცია და შესაბამისად, სცენარი (რომელსაც, სამწუხაროდ, ვერ მივაგენით) მოთხრობის სრული ადეკვატური არ არის, მაგრამ ძირითადად ემთხვევა მას. სწორედ ის განსაზღვრავს მულტფილმის ხასიათს...

ამ ორი ნაწარმოების დასაწყისი განსხვავდება ერთმანეთისგან. ვაჟა თხზულებას ქორწილით იწყებს, არკადი ხინთიბიძე - ფრინველთა რომანით. ანიმაციაში ჩართულია უამრავი სასიმღერო ნომერი, რომელიც ვაჟასთან, ცხადია, არ გვხვდება. რეჟისორმა ჩაამატა ზაქარასა და ქეთევანის დიალოგი, რომელიც უფრო დამაჯერებელსა და ადამიანურს ხდის ფრინველთა ურთიერთობას. იმას, რაც ვაჟას ნაწარმოებში არ გვხვდება, ხინთიბიძემ, კინოს სპეციფიკიდან გამომდინარე, ანიმაციაში ადეკვატური ადგილი მოუძებნა.

მოქმედი პირები, მათი დამახასიათებელი თვისებებით, მდგომარეობითა და ურთიერთდამოკიდებულებით (მხოლოდ არწივში შეინიშნება მცირეოდენი ცვლილება) გადმოსულია ფილმში. მთლიანად შენარჩუნებულია ძირითადი დრამატურგიული, ოღონდ დამატებულია მასთან დაკავშირებული სიტუაციები. მაგალითად, მელიასა და ყვავის დუეტი და ადგილი ამბავში, მათი შინაგანი ბუნება და კავშირი ძირითად ხაზთან შენარჩუნებულია, თუმცა ანიმაცია ცალკეული

ეპიზოდებითაა გამდიდრებული, რაც ავტორებს მთავარი სათქმელის უკეთ გადმოცემაში ეხმარება.

ავიღოთ ფრინველთა სამხედრო მზადების ზემოაღნიშნული ეპიზოდი, რომელიც ნათლად უსვამს ხაზს არწივის მეთაურობასა და ბრძოლისთვის მზადყოფნას. პატარებს აღარ აეჭვებთ ფრინველთა ასეთი ვაჟკაცური შემართება და ბრძოლის ჟინი უფრო ძლიერ მელასთან.

ლიტერატურულ პირველწყაროსთან ფაქიზმა დამოკიდებულებამ, კარგად გამოკვეთილმა დახასიათებებმა, ანიმაციური სპეციფიკის გათვალისწინებით ოსტატურად მიგნებულმა დეტალებმა, საინტერესოდ გამოყენებულმა ეროვნული ქორეოგრაფიისა და მუსიკის ელემენტებმა, ცხოვრებისეულმა დეტალებმა ეს ნაწარმოები ქართული მულტიპლიკაციის ისტორიაში გარდამტეხ ნიმუშად აქცია.

საქართველოს ანიმატორთა გილდიის ხელმძღვანელი ქეთევან ჯანელიძე არკადი ხინთიბიძის ფილმების და მათ შორის, „ჩხიკვთა ქორწილის“ შესახებ ამბობს: „ნაწარმოები ქართული მულტიპლიკაციის ისტორიაში, თამამად შეიძლება ითქვას, საეტაპო ნამუშევრად იქცა... პრესამ „ჩხიკვთა ქორწილი“ ნორჩი მაყურებლისათვის განკუთვნილ ლამაზ, „უხვ საჩუქრად“ მონათლა და მას „ქართველი მულტიპლიკატორების ჭეშმარიტი შემოქმედებითი გამარჯვება“ უწოდა“ (ჯანელიძე, 2019: 11).

დასკვნა

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 კინოიმანენტისკაში, 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 „ზოგონების კინემატოგრაფულ მექანიზმს“.

განვითარების საკუთარი გზის ძიებაში, თვითმყოფადი, ორიგინალური სტილის გამოკვეთაში ეროვნული ანიმაციისათვის ორგანულ ნიადაგად იქცა ფოლკლორი და ლიტერატურა. ისინი ანიმაციის, როგორც ტექნიკური პროგრესის პირშეშოს, 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.

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 წარმოაჩენს 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.

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, მეზობლი 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.

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 „ჩიკვთა ქორწილის“ პერსონაჟები, ზუსტად ასე უნდა იქცეოდნენ ავქსენტი ცაგარელის გმირები, ასე უნდა მღეროდნენ და ცეკვავდნენ სულხან-საბა ორბელიანის პერსონაჟები, ასე უნდა გამოიყურებოდეს ხალხური კომბლე....

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 შეერწყმული ლირიკული საწყისი და მწვავე სატირული ჩანახატები, პატარა მაყურებელს ხიბლავენ გულწრფელობით, ეკრანული სამყაროს ერთიანობით, სარეჟისორო ხერხების მრავალფეროვნებით და ნამდვილად ხალხური სულით.

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 მაშენებლის“ 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.

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 სიყვარულის, სიძულვილის დათრგუნვის მკაფიო იდეა.

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

გამოყენებული ლიტერატურა

1. ალიბეგაშვილი გიორგი, რევაზ სირაძე, ნესტან სულავა, „ქართული ლიტერატურა“, ტ. I, გამომცემლობა „საქართველოს მაცნე“, რედაქტორი: ბეგო ბეჟუაშვილი, თბილისი, 2013;
2. ალფაიძე ლევან. (4 იანვარი, 2017). „ზღაპრები და მათი მნიშვნელობა“, მოძიებულია 16.03.19, <http://mastsavlebeli.ge/?p=12710>
3. ამირხანაშვილი ი., „სიბრძნე სიცრუისა, ტექსტი და კონტექსტი“, კრებულში: „XVI-XVIII საუკუნეების ქართული ლიტერატურა“, თბილისი, 2012;
4. არნშტამი ლეო, „ქართული კინოფილმების საჯარო განხილვა“, გაზეთი „ლიტერატურული გაზეთი“, # 7, თბილისი, 1958;
5. ბანძელაძე გელა, „ხელოვნების ეთიკური დანიშნულების შესახებ“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #8, თბილისი, 1958;
6. ბარამიძე ალექსანდრე, „ნარკვევები ქართული ლიტერატურის ისტორიიდან“, ტ. II, გამომცემლობა თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, თბილისი, 1940;
7. ბარამიძე ალექსანდრე, „სულხან-საბა ორბელიანი (ცხოვრება და შემოქმედება)“, გამომცემლობა „კომუნისტი“, თბილისი, 1959;
8. ბასილაია გიორგი, „დიდი თვალები გადაარჩენს სამყაროს“, ხელნაწერი, თბილისი, 2019;
9. ბენაშვილი დიმიტრი, „ვაჟა-ფშაველა“ (შემოქმედი და მოაზროვნე), გამომცემლობა „საბჭოთა მწერალი“, თბილისი, 1961;
10. ბოჯგუა გივი, „მართალი ცხოვრებისეული ფილმი“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #4, თბილისი, 1972;
11. გაზეთი „ლიტერატურა და ხელოვნება“, „ქართული ნახატი ფილმები“, #5, თბილისი, 1950;
12. გამსახურდია ზვიად, „ვეფხისტყაოსნის სახის მეტყველება“, გამომცემლობა „მეცნიერება“, თბილისი, 1991;
13. გამსახურდია კონსტანტინე, გაწერილია აკაკი, „სულხან-საბა ორბელიანი - საჯარო ლექციის სტენოგრამები“, „საქართველოს სსრ პოლიტ. და მეცნ. ცოდნის გამავრცელებელი საზოგადოება“, თბილისი, 1949;

14. გვახარია გიორგი, „დიმიტრი ერისთავი-კინომხატვარი“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #8, თბილისი, 1981;
15. გოგოძე კარლო, „საკენის გაზაფხული ეკრანზე“, გაზეთი „ლიტერატურა და ხელოვნება“, #49, თბილისი, 1950;
16. გოგოძე კარლო, „ლადო მუჯირი“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #9, თბილისი, 1964;
17. გოგოძე კარლო, „კინოსცენარი „სამანიშვილის დედინაცვალი“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #4, თბილისი, 1972;
18. დოლიძე ზვიად, „მსოფლიო კინემატოგრაფიის ისტორია, უხმო კინო“, გამომცემლობა „შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს უნივერსიტეტი“, თბილისი, 2007;
19. ევგენიძე იუზა, „ვაჟა-ფშაველა“ ცხოვრებისა და შემოქმედებითი ისტორიის საკითხები, გამომცემლობა თბილისის უნივერსიტეტი, თბილისი, 1989;
20. ესაია, 51, 13;
21. ვირსალაძე ელენე (რედაქტორი), „რჩეული ქართული ხალხური ზღაპრები“, ტომი I, თბილისი, 1949;
22. თავაძე ამბროსი, „ხელოვნების იდეურობისათვის“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #3, თბილისი, 1958;
23. თალაკვაძე თენგიზ, „ლიმილსა და ლიმილს მიღმა, დიალოგი კინოდრამატურგთან“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #1, თბილისი, 1972;
24. თოფურია დოდო, მანწკავა ალექსანდრე, „აკაკი ხინთიბიძე“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #1, თბილისი, 1984;
25. კაკაბაძე მიხეილ, „მშვენიერ ამინდშიც კვდებიან, სამწუხაროდ, ადამიანები“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #4, თბილისი, 1961;
26. კალანდარიშვილი გულნარა, „ჯაყოს ხიზნები-სატელევიზიო ვიდეოფილმი“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #4, თბილისი, 1979;
27. კანკავა გურამ, „მუსიკა ფილმში (კინოდრამატურგიის ზოგიერთი საკითხი)“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #8, თბილისი, 1958;

28. კეკელიძე კორნელი, „ძველი ქართველი მწერლობის ისტორია“, ტ. II, სტალინის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტის გამომცემლობა (ეროვნული სამეცნიერო ბიბლიოთეკა); თბილისი, 1952;
29. კიკნაძე გრიგოლ, „ვაჟა-ფშაველას შემოქმედა“, გამომცემლობა „სახელგამი“, თბილისი, 1957;
30. კიკნაძე თამაზ, „ხელოვნების მარადისობის საწყისებთან“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #7, თბილისი, 1972;
31. მაისურაძე ბექა, (29.08.2017), „ამბები ქართულ კინოზე“, ინტერნეტგაზეთი განათლება-თავისუფლება, მოძიებულია 20 ოქტომბერი, 2020, <http://mastsavlebeli.ge/?p=15306>
32. მაკარაძე ელგუჯა, „პოსტკლასიკური ფოლკლორი“, საქართველოს მეცნიერებათა აკადემია, აჭარის რეგიონალური სამეცნიერო ცენტრი, შრომები II, ბათუმი, 2017;
33. „მარკეტერი“, (26 სექტემბერი, 2018), „კომბლეს“ დაბრუნება – გამოვა, თუ არა ქართული ანიმაციური ფილმის გათანამედროვეებული ვერსია?, (ინტერვიუ გოგა ქაცარავასთან), მოძიებულია 6 აგვისტო, 2019. <https://www.marketer.ge/komble-dabruneba-eskizebi/>
34. მაჭავარიანი ვ., „ჩხიკვათა ქორწილი ეკრანზე“, გაზეთი „ლიტერატურული გაზეთი“, #6, თბილისი, 1958;
35. მონიავა აპოლონ, „ნახატი ფილმი „ჩხიკვათა ქორწილი“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #6, თბილისი, 1958;
36. ორბელიანი სულხან-საბა, ლექსიკონი ქართული, ორწიგნად, წიგნი 1, საქართველოს სსრ მეცნიერებათა აკადემია ენათმეცნიერების ინსტიტუტი, გამომცემლობა „საბჭოთა საქართველო“, თბილისი, 1966;
37. ორბელიანი სულხან-საბა, „სიბრძნე-სიცრუისა“, გიორგი ლეონიძის წინასიტყვაობით და სოლომონ იორდანაშვილის რედაქციით, გამომცემლობა „საბჭოთა მწერალი“, თბილისი, 1957;
38. ოჩიაური ლელა. (ნოემბერი, 2017). „იგავში დაბრუნება - უახლესი ქართული კინოს ერთი ძველი „განახლებული“ ტენდენციის გარშემო“. მოძიებულია 30 სექტემბერი, 2019. <http://www.gnfc.ge/geo/25years-in/35>

39. ჟორდანია აპოლონ, „ვაჟა-ფშაველა - დიდი ჰუმანისტი“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #9, თბილისი, 1961;
40. ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, ქართული ლიტერატურისა და ხელოვნების დეკადა მოსკოვში, „უკანასკნელი პერიოდის ქართული კინოფილმები“ (მოსკოვში გამართული შემოქმედებითი დისკუსიის მიმოხილვა), #4, თბილისი, 1958;
41. როდონაია ვახტანგ, ქართული ენა და ლიტერატურა, ძველი ქართული მწერლობა, მეათე კლასი, გამომცემლობა „სწავლანი“, თბილისი, 2012;
42. სიხარულიძე ქსენია, „ქართველი მწერლები და ხალხური შემოქმედება“, გამომცემლობა „სახელგამი“, თბილისი, 1956;
43. უზნაძე დიმიტრი, III-IV, ზოგადი ფსიქოლოგია“, საქართველოს სსრ მეცნიერებათა აკადემიის გამომცემლობა, თბილისი, 1964;
44. ფერაძე დავით. (14 ნოემბერი, 2016), „კომბლეს, ორიგინალი, ანუ კომბლე - საბჭოთა გმირი, თუ ქრისტეს მოციქულობის სიმბოლო?!“, მოძიებულია 1 აგვისტო, 2019, <http://iverioni.com.ge/16284-kombles-originali-anu-komble-sabtcotha-gmiri-thu-qristes-mociqulobis-simbolo.html>
45. ფრანგიშვილი ია, (14 მაისი, 2014). „ზღაპრები და სტერეოტიპები“, „ბათუმელები“, (ინტერვიუ თამარ გაბისონიასთან), მოძიებულია 16 მარტი, 2019. <https://batumelebi.netgazeti.ge/weekly1/12240/>
46. ფშაველა-ვაჟა, „რამე-რუმე“, თხზულებანი ორ ტომად, მოთხრობები, პიესები, პუბლიცისტური წერილები, ტომი II, გამომცემლობა „საბჭოთა საქართველო“, თბილისი, 1979;
47. ფშაველა-ვაჟა, „ჩხიკვათა ქორწილი“, რედაქტორი კუბლაშვილი ეთერ, გამომცემლობა „ნაკადული“, თბილისი, 1982;
48. ფშაველა-ვაჟა, „კლასიკა და თანამედროვეობა“, რჩეული, გამომცემლობა „ბაკმი“, თბილისი, 2008;
49. ქერეჭაშვილი თამარ, „კინოსა და მუსიკის ურთიერთობის საკითხები გ. ყანჩელის შემოქმედების მაგალითზე“, საქართველოს შოთა რუსთაველის სახელობის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი, ხელოვნებათმცოდნეობის მეცნიერებათა კანდიდატის სამეცნიერო ხარისხის მოსაპოვებლად წარმოდგენილი

დისერტაცია, თბილისი 2006

<http://www.nplg.gov.ge/dlibrary/collect/0002/000021/MTLIANI%20DISERTACIA%20ABOLOO.pdf> ;

50. ქურდოვანიძე თეიმურაზ, „ქართული ფოლკლორი“, გამომცემლობა „მერანი“, თბილისი, 2001;
51. ქურდოვანიძე თეიმურაზ, „ქართული ფოლკლორის პოეტიკა“, გამომცემლობა „მწიგნობარი“, თბილისი, 2011;
52. ლლონტი ალექსანდრე, წერილი - სულხან-საბა ორბელიანის ორი იგავის ფოლკლორული წყაროები, ჟურნალი „კომუნისტური აღზრდისათვის“, #2, თბილისი, 1938;
53. ყუფუნია მაია, (11 ივნისი, .2010). ბლოგი, „რა არის მულტიპლიკაცია?“, მოძიებულია: 25 ივლისი .2019, <http://maiakuphunia.blogspot.com/> ;
54. შენგელაია ელდარ, „ქართველ კინემატოგრაფისტთა შემოქმედებითი ანგარიში“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #9, თბილისი, 1981;
55. შენგელაია ელდარ, „საქართველოს კინემატოგრაფისტთა კავშირის გამგეობის პირველი მდივნის ელდარ შენგელაიას მოხსენება საქართველოს კინემატოგრაფისტთა VI ყრილობაზე“; გაზეთი „ლიტერატურული საქართველო“, (25 აპრილი), თბილისი, 1986;
56. შიოშვილი თინა, „ქართული ფოლკლორის ზნეობრივი სამყარო“ წიგნი პირველი, გამომცემლობა „აჭარა“, ბათუმი, 2002;
57. ჩანტლაძე ლერი, „შემოქმედება-ფილოსოფიური პრობლემა“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #2, თბილისი, 1979;
58. ჩიქოვანი მიხეილ (რედაქტორი), „ქართული ხალხური ზღაპრები“, ტ.I , თბილისი, 1938;
59. ცაგარელი ავქსენტი, „რაც გინახავს, ვეღარ ნახავ“, ჩვენი საუნჯე, ქართული მწერლობა ოც ტომად, ტომი XV, გამომცემლობა „ნაკადული“, თბილისი, 1961;
60. ცაგარელი ლევან, „კულტურის კვლევების შესავალი“, გამომცემლობა „ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი“, თბილისი, 2016;

61. ცანავა აპოლონ, „წიგნი „სიბრძნე სიცრუისა“ და ქართული ხალხური მახვილსიტყვაობა“, გამომცემლობა „საქართველოს სსრ მეცნიერებათა აკადემია“ , თბილისი, 1959;
62. ცინემანია, (დეკემბერი 2018), „სასამართლომ ბრაკონიერს “ბემზის” ყურება მიუსაჯა“, მოძიებულია 05.05.2020. <http://cinemania.adjaranet.com/news/sasamartlom-brakoniers/>
63. წერეთელი პაპუნა, „კინემატოგრაფიის აკვანთან“, გაზეთი „ლიტერატურა და ხელოვნება“, #1, თბილისი, 1950;
64. წიფურია ლელა, „ქართული პროზის ინტერპრეტაცია აუდიო ვიზუალურ ხელოვნებაში (მიხეილ ჯავახიშვილის ნაწარმოებების საფუძველზე)“, სადოქტორო დისერტაცია, საქართველოს თეატრისა და კინოს უნივერსიტეტის კინო-ტელე სარეჟისორო ფაკულტეტის ასისტენტ-პროფესორი. თბილისი, 2012;
65. ჭავჭავაძე ილია, „ახალი დრამების გამო“, რჩეული ნაწარმოებები ხუთ ტომად, ტომი III, „საბჭოთა საქართველო“, თბილისი, 1986;
66. ჭეიშვილი გიორგი, (20 თებერვალი 2020). „იოსებ გრიშაშვილი - ავექსენტი ცაგარელი“, მადათოვი , მოძიებულია 01 ოქტომბერი 2020. <https://www.madatovi.com.ge/2020/02/rac-ginaxavs-veRar-naxav.html>
67. ჭოლოკავა ნოდარ „მხატვრული ფანტაზია“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #1, თბილისი, 1961;
68. ხუციშვილი სოლომონ, „ავექსენტი ცაგარელი“, თბილისი, 1958;
69. ჯანელიძე ქეთევან, „ქართული ანიმაცია 1930–2012 წწ“, ხელნაწერი, 2019;
70. ჯიქია ლია, „შემოქმედებითი აქტივობა როგორც ადამიანის სულიერი მოღვაწეობის ერთ-ერთი ფორმა“, ჟურნალი „საბჭოთა ხელოვნება“, #8, თბილისი, 1981;
71. Бонно Ардуа, «Универсум, открытый кино» - журнал «Синемагазин», # 22(29 мая), 1925;
72. Дюлак Жан. – статья «Эстетика. Помехи. Интегральная синеграфия». По книге «Из истории французской киномысли: Немое кино 1911 – 1933 гг.» Перевод с

- французского и предисловие Юткевича С., Издательство «Искусство», Москва, 1988;
73. Лихачов Димитри, История древнерусской литературы, *Ленинград*, 1961;
74. Лотман Юрий Михайлович, „Семиотика кино и проблемы киноэстетики“, Талин, 1973.
75. Ренн Людвиг, „Зарубежная детская литература“, редактор Чернявская И. С., Издательство „Просвещение“, Москва, 1974;
76. Руднев Вадим, Словарь культуры XX века, Москва, 1997;
77. Фаге Эмиль, „XIX век: Литературные этюды“, Перевод на Русском Кончаловский Пётр Петровича, Москва, 1901;
78. Фелдман Д. и Г. – Динамика фильма –, Издательство «Искусство», Москва, 1959;
79. Феллини Федерико – Статьи. Интервью. Рецензии. Воспоминания. – Издательство "Искусство", Москва, 1968;
80. Шостакович Дмитрий Дмитриевич, „Еще раз о киномузике“, журнал „Искусство кино“, №1, Москва, 1954;

ფილმოგრაფია

“ლეგენდა ღვინოზე“ (2007)

ანიმაციური ფილმი, 1ნაწილი, 4წთ

დამდგმელი რეჟისორი: ვლადიმერ (ლადო) სულაქველიძე

სცენარის ავტორი: ვლადიმერ (ლადო) სულაქველიძე

დამდგმელი მხატვარი: ვასილ სახვაძე

ანიმატორები: ნანა სამანიშვილი, ვასილ სახვაძე

კომპოზიტორი: მამუკა მეგრელიშვილი

ხმის რეჟისორი/ოპერატორი: ლევან კიკნაძე

მემონტაჟე: ნიკოლოზ არუცევი

პროდიუსერები: ზურაბ დიასამიძე, პაპუნა ფიფია

<https://www.youtube.com/watch?v=eT8z5UglQls>

„ტყის კვარტეტი“ (1984)

სცენარის ავტორი და დამდგმელი რეჟისორი: მ. სარალიძე

დამდგმელი მხატვარი: ბ. ხიდაშელი

კომპოზიტორი: ალექსანდრე ბასილაია

ოპერატორი: ც. კენჭიაშვილი

ხმის ოპერატორი: გ. შუბლაძე

მხატვარ - მულტიპლიკატორები: კ. მაცაბერიძე, ი. დოიაშვილი, მ. გელმანი

როლებს ახმოვანებენ: შ. ქრისტეშაშვილი, რ. თავართქილაძე

მღერიან: დ. აბესაძე, ა. კვაშალი, თ. წიკლაური

მემონტაჟე: მ. კობახიძე

რედაქტორი: დ. თოფურია

<https://www.youtube.com/watch?v=l6Ql8nFFymA>

„კომბლე“ (1979)

ქართული მულტფილმი, 1 ნაწილი, 9.26 წთ

დამდგმელი რეჟისორი და დამდგმელი მხატვარი: გიორგი (გივი) კასრაძე

სცენარის ავტორი: მიხეილ კაკაბაძე

ოპერატორი: შ. კალაძე

კომპოზიტორი: მ. შავლობაშვილი

მხატვარ/ანიმატორი: შ. რაზმაძე

მხატვარი: მ. ძაგანია

სიმღერის ტექსტის ავტორი: გ. ჩიქობავა

მხატვარ კონსტრუქტორები: ლ. და გ. ლუტინსკიები

ასისტენტები: მ.წერეთელი, ნ. დაუშვილი, ლ. ბეზარაშვილი, გ. ხუტიაშვილი

რედაქტორი: ა. მანწკავა, მ. შავლობაშვილი

მემონტაჟე: მ. კობახიძე

ხმის ოპერატორი: მ. თევზაძე

როლებს ახმოვანებენ: რამაზ ჩხიკვაძე, კ. საკანდელიძე, პ. ტაბალუა

მულტგაერთიანება კინოსტუდია „ქართული ფილმი“

<https://www.youtube.com/watch?v=CdJ00FndPjE>

„წუნა და წრუწუნა“ (1961)

სცენარის ავტორები: რ. ებრაელიძე, კ. ხინთიბიძე

დამდგმელი რეჟისორი: კაკო ხინთიბიძე

მთავარი მხატვარი: ბ. სტარიკოვსკი

ტიპაჟის ესკიზები: გ. ნოვოჟილოვი

ოპერატორი: ლ. კვალიაშვილი

კომპოზიტორი: მ. დავითაშვილი

ხმის რეჟისორი: გ. ლავრელაშვილი

ხმის ოპერატორი: რ. კეზელი

რეჟისორის ასისტენტები: ს. ტოპუზისი, გ. სვანიძე

მთავარი მხატვრის ასისტენტი: მ. ძაგანია

მხატვარ-მულტიპლიკატორები: ბაბანოვსკი, ნ. პომორცევა, გ. ბუჩუკური, ვ.

სარქისოვი, ი. დოიაშვილი, ნ. ტერიანი, გ. ნოვოჟილოვი, ა. ხუსკივაძე, ნ.

შალიკაშვილი

დეკორაციების ესკიზები: ა. ბაბანოვსკი

მხატვარ-დეკორატორები: ა. გამყრელიძე, ვ. მეზურნიშვილი, ბ. ტირაცოვი, ე.

ხაჩოიანი

კინოსტუდია „ქართული ფილმი“

<https://www.youtube.com/watch?v=3JqSpH48d8>

„ჩხიკვათა ქორწილი“ (1957)

ქართული მულტფილმი

დამდგმელი რეჟისორი: არკადი ხინთიბიძე

სცენარის ავტორი: სიკო დოლიძე

მთავარი მხატვარი: ზ. სტარიკოვსკი

ოპერატორები: ვ შანიძე, ს. სპარსიაშვილი

კომპოზიტორი: მ. დავითაშვილი

სიმღერების ტექსტის ავტორი: ს. ფაშალიშვილი

ხმის ოპერატორი: რ. კეზელი

კინოსტუდია „ქართული ფილმი“

<https://www.youtube.com/watch?v=mdmPDy7LveI>

დანართი

გოგა ქაცარავას ესკიზები





