

პერსონაჟის ანალიზის მოდელები

როგორ უნდა განვიხილოთ ნაწარმოების პერსონაჟი? პირველ რიგში, უნდა დავესვათ საკუთარ თავს შეკითხვა: ანალიზის რა მეთოდს ვანიჭებთ უპირატესობას? პერსონაჟის ანალიზის არსებული მეთოდებიდან რა მოდელს ვირჩევთ იმისთვის, რომ ნათელი მოვფინოთ მწერლის ჩანაფიქრს?

პერსონაჟის ანალიზის ტრადიციული მეთოდების გვერდით, არსებობს სამი მოდელი: ალდგირდას გრემას **სემიოტიკური მოდელი**, ფილიპ ამონის პერსონაჟის ანალიზის **სემიოლოგიური მეთოდი** და უმბერტო ეკოს **სემიოპრაგმატული მოდელი**.

წარმოებული კვლევისთვის საუკეთესოს დასადგენად, ანალიზისთვის აუცილებელი მოდელის ასარჩევად, მათ შორის მგავსება-განხვავების დადგენაა საჭირო; მნიშვნელოვანია იმის გარკვევა, თუ რას წარმოადგენს და რა კუთხით განმიხილავს ანალიზის ესა თუ ის მოდელი მხატვრულ-ლიტერატურული ტექსტის პერსონაჟებს.

I. სემიოტიკური მოდელი

ალდგირდას გრემას მიერ შემუშავებული მოდელი ყველა ნარატიულ ტექსტს ერგება, თუმცა იგი არც თუ ისე მარტივია, როგორც ერთი შეხედვით ჩანს. სემიოტიკური ანალიზი პერსონაჟის მოქმედებაზეა ორიენტირებული.

აქტიორი, აქტანტი და თემატური როლი

ნარატიულ სემიოტიკაში „პერსონაჟის“ ცნება არ არსებობს. იგი **აქტიორის**, **აქტანტის** და **თემატური როლის** ცნებებითაა ჩანაცვლებული. სამივე ცნების ანალიზი ნარატიული მხატვრულ-ლიტერატურული ტექსტის სხვადასხვა დონეზე ხორციელდება: I დონე – მანიფესტაციის დონეა. იგი, თავისი არსით ფაბულას უტოლდება: ამბავი, რომელსაც მოგვითხრობენ და რის გადმოცემასაც რამდენიმე წინადადებით შევძლებთ.

ორი დანარჩენი დონე ანალიზის შედეგად კონსტრუირდება: II. სიღრმისეული დონეა. იგი ამბის ელემენტარულ სტრუქტურას შეესაბამება (სიუჟეტი), სადაც პერსონაჟი ნაკლებად იპყრობს ყურადღებას. III, ზედაპირულ დონეზე, ტექსტის

ნარატიული შემადგენელი ნაწილებია თავმოყრილი. იგი მოქმედების ლოგიკას და თემატურობას ეფუძნება.

აქტიორი შეიძლება გამოვლინდეს მანიფესტაციის დონეზე, რადგან ამბის განვითარებას რამდენიმე ფუნქციით დატვირთული პერსონაჟი ესაჭიროება. აქტიორი კი სწორედ ამ მოვალეობას ასრულებს. იგი ყელაზე უფრო მეტად ესადაგება პერსონაჟის ტრადიციულ გაგებას.

აქტანტი მხოლოდ ზედაპირულ დონეზე შეიძლება არსებობდეს. იგი არ არის ტექსტში არსებული მოცემულობა, არამედ ანალიზის შედეგია. ა. გრემამ სულ ექვსი აქტანტი გამოყო: **სიუბიექტი, ობიექტი, მოწინააღმდეგე, შემწე, გამგზავნი და მიმღები**. ამბავი სიუბიექტის მიერ ობიექტის მოძიებამდეა დაყვანილი. აქედან გამომდინარე, ობიექტის მოსაპოვებლად სუბიექტს ყოველთვის ეყოლება მოწინააღმდეგე და შემწე. თვალსაჩინოებისთვის შეგვიძლია წარმოვადგინოთ *სამი მუშაკეტერის* აქტანტური სისტემა. თითოეულ აქტანტზე გადანაწილებული ფუნქციების შემხედვარე, ძნელად თუ ამოვიცნობთ ყველასთვის ნაცობ ღივანში მოთხრობილ, ფათერაკებით სავსე ამბავს, უფრო უკეთ – საინტერესო სიუჟეტს.

გამგზავნი – დარტანიანის მამა

მიმღები – დე ტრევილი

ობიექტი – მუშაკეტერის წოდება

სუბიექტი – დ'არტანიანი

შემწე – ართოსი, პორთოსი, არამისი

მოწინააღმდეგე – რიშელია, როშფორი, მილელი

აქტიორს რამდენიმე აქტანტური როლის შეთავსება შეუძია; სხვადასხვა აქტიორი შეიძლება ერთ აქტანტში იყოს გაერთიანებული. ისეთ ნაწარმოებში, სადაც პერსონაჟის სულიერი განცდაა გადმოცემული, ერთმა აქტიორმა შეიძლება შემწის და მოწინააღმდეგის ფუნქცია მოირგოს (ორად გახლეჩილი პერსონაჟი), ანუ იყოს ორი აქტანტი. შესაბამისად, გრემას სტრუქტურა ყველა ინტრიგას კი ერგება, მაგრამ ექვსივე აქტანტი შეიძლება არც ჰყავდეს.

ნაწარმოებში აქტანტური სქემების რაოდენობა თემების რაოდენობაზეა დამოკიდებული. თემები იგივე ნატარული პროგრამებია (სუბიექტის მიერ ობიექტის მოპოვება). რამდენიმე ნარატიული პროგრამის მქონე მხატვრულ-ლიტერატურულ ტექსტში იმდენი აქტანტური სქემაა, რამდენიც განსხვავებული ნარატიული პროგრამა. შეიძლება ისიც მოხდეს, რომ ერთი აქტანტური სქემის შემწე, მეორე აქტანტური სქემის სუბიექტი შეიძლება იყოს, თუმცა მათი

გადაკვეთა აუცილებელი არ არის და ნაწარმოებში რამდენიმე ნარატიული პროგრამა ერთმანეთისგან დამოუკიდებლად არსებობდეს.

პერსონაჟის **თემატური როლი (ფუნქცია)** ტექსტის ნარატიული სტრუქტურის ზედაპირის დონეზე ვლინდება. მასში აქტიორი განიხილება როგორც აზრის, იდეის მატერებელი, რაც პერსონაჟის სოციალურ თუ ფსიქოლოგიურ ასპექტებს მოიცავს და პერსონაჟის იდენტიფიკაციის საშუალებას იძლევა. ტექსტის აღქმა, პერსონაჟის დანიშნულების გააზრება, აქტანტური და თემატური ფუნქციების ურთიერთკავშირითაა განპირობებული.

ამბის სემიოტიკური მოდელი ტექსტის შესწავლისთვის განკუთვნილი არაა. მისი მეოხებით შესაძლებელია მხოლოდ ნარატიული გრამატიკის ანალიზი. ნარატიული პროგრამა გულისხმობს ოთხ ძირითად ფაზას: მანიპულაციას, კომპეტენციას, პერფორმანს, სანქციას. რომელიც სხვაგნარად შეიძლება ასე გამოიხატოს: შესაძლებლობა, ცოდნა, საჭიროება, სურვილი.

II. სემიოლოგიური მოდელი

სემიოლოგიური მოდელი ემპირიული კვლევის საპირისპიროდ შეიქმნა, რის მიხედვითაც პერსონაჟი მკაცრად განსაზღვრული თეორიული ცნებაა. პორთოზი დ'არტანიანის შემწე კი არ არის მხოლოდ, არამედ პიროვნებაა, ისეთივე ცოცხალი, როგორც ადამიანი. ფილიპ ამონი პერსონაჟის სემიოლოგიური მოდელში პერსონაჟს განიხილავს, როგორც ლინგვისტური ნიშანს. ამიტომ მასზე იგივე წესები მოქმედებს, როგორც ენის ნიშანზე. თუმცა, სემიოლოგიური მოდელი ანალიზის ტრადიციულ მეთოდს მოდელეებიდან ყველაზე მეტად ჰგავს, თუმცა მასში სემიოტიკური მოდელის ნიშნებიც არის (აქტანტი/აქტიორი)

ამ მოდელში პერსონაჟის (პერსონაჟი-ნიშანი) სამი კატეგორია გამოიყოფა: **რეფერენციული, მაკავშირებელი და ანაფორა.**

რეფერენციული პერსონაჟი ისტორიული პირია (მაგალითად ნაპოლეონი ჰიუგოს რომანში *განკიცხულნი*).

მაკავშირებელი პერსონაჟი გულისხმობს იმას, ვინც მკითხველის და ამბავს შორის დგას, მათი მაკავშირებელია: მაგალითად ექიმი ვოტსონი, რომელიც მოგვითხრობს შერლოკ ჰოლმსის თავგადასავლებს.

პერსონაჟი ანაფორა ასევე მაკავშირებელია, მაგრამ რომანების ერთიანი ციკლის, მაგალითად მერლინი – არტურის ციკის რომანების პერსონაჟი ანაფორაა.

ფილიპ ამონმა პერსონაჟის ანალიზის სამი დონე გამოყო: **ყოფნა, კეთება, იერარქიული დანიშნულება**: **ყოფნა** გულისხმობს პერსონაჟის სახელის, მისი სხეულის აღწერილობის, სამოსის, ფსიქოლოგიის, ბიოგრაფიის ანალიზს; **კეთებაში** მოიაზრება პერსონაჟის თემატური და აქტანტური როლი; **იერარქიული დანიშნულება** გულისხმობს პერსონაჟის ძირითად მახასიათებლებს, ადგილსა და დროს, ავტონომიურობას, ქმედებას, კომენტარებს...

III. სემიო-პრაგმატული მოდელი

ამ მეთოდის, მიდგომის საბაზოსო ელემენტს წარმოადგენს იმის გაცნობიერება, რომ პერსონაჟი მკითხველის აღქმაზეა დამოკიდებული. ამის შესახებ წერს უმბერტო ეკო თავის წიგნში *Lector in fabula*, რომელიც 1979 წელს გამოიცა და ტექსტის ინტერპრეტაციის საკითხებს ეძღვნება. კერძოდ კი, პერსონაჟების სახე-სატების შექმნას და მკითხველის ცნობიერებაში მათ პროეცირებას.

პერსონაჟი ტექსტის ნაწილია და ამიტომ მწერლის ჩანაფიქრს ემსახურება. მკითხველმა შეიძლება გაითავისოს პერსონაჟის პრობლემა, მისი დარდი და წუხილი, შეიძლება განსაჯოს იგი, სიმპატია გაუჩნდეს მის მიმართ ან პირუკუ. პერსონაჟის დამოკიდებულება მკითხველის შესაძლებელია სამ დონეზე მოხდეს: პირველი, პერსონაჟი შეიმეცნებოდეს როგორც მხატვრულ-ლიტერატურული ტექსტის სტრუქტურისა და შინაარსის დამოუკიდებელი ელემენტი (effet personnel), მეორე, როგორც პიროვნება (effet personne), და მესამე – პტერექსტი (effet prétexte). ჩვენ შევინარჩუნებთ ტერმინოლოგიას, რომელსაც იყენებს ეკო და ქაღთულს ასე მივუსადაგებთ I ეფექტი-პერსონა, II ეფექტი-პიროვნება, ეფექტი-პრეტექსტი. თითოეული ცალ-ცალკე განვიხილოთ.

ეფექტი-პერსონა

თუ მხატვრული ნაწარმოები, როგორც ნებისმიერი ტექსტი, წარმოთქმული ან დაწერილი, კომუნიკაციის საშუალებას წარმოადგენს, შესაბამისად პერსონაჟიც ნარატიული ფუნქციის მატარებელია. იგი შეიძლება იყოს კითხვის თამაშის მონაწილე და საშუალება, თამაშის წესების მატარებელი ინსტანცია. როგორც

თამაშის ნაწილი, იგი განაპირობებს ტექსტში მოთხრობელი ამბის განვითარებას. ხშირად ყურადღება აღწერაზე ან პერსონაჟზე გადატანილი და ამბავი მეორე პლანზე ინაცვლებს, მაგრამ აღწერა და პერსონაჟის შინაგანი სამყაროს მიმოხილვა ამბის გაგების დამატებით საყრდენს წარმოადგენს. სწორედ ამიტომ პერსონაჟი ნატარივის განვითარების წესებს ემსახურება და იმ საფუძველს ქმნის. პერსონაჟი შიძლება განიხილებოდეს როგორც ერთ-ერთი აქტიური ინტრიგის, სიუეტის საფუძველი და ასევე გააჩნდეს თემატური დამნიშნულება, ანუ სიმბოლური დატვირთვა.

ზოგიერთი ჟანრისთვის, მაგალითად დეტექტივისთვის, რომელსაც ფრანგულ ლიტერატურათმცოდნეობაში პოლიციურ რომანს უწოდებენ, პერსონაჟი ნარატივის ფუნქცია იმას ემსახურება, რომ გარკვეული ინფორმაცია დაუმალოს მკითხველს: წინასწარ გამჟღავნებული ინფორმაცია ან არასაინტერესოდ აქცევს კითხვის პროცესს, ან მწერლურ სტრატეგიას ემსახურება.

ეფექტი-პერსონა

პერსონაჟი აღიქმება როგორც პიროვნება და მკითხველის მიერ რეალურად არსებულ პიროვნებასთან იგივევდება; წინააღმდეგ შემთხვევაში, დამაჯერებლობის ეფექტი, რომელიც ამბის კითხვას უნდა ახლდეს – იკარგება. იმისთვის, რომ წიგნის პერსონაჟი რეალურ, კონკრეტულ დროსა და სივრცეში და ემპირიულ რეალობაში არსებული ადამიანის ილუზია შექმნას, ისტორიულ, სოციალ-პოლიტიკურ კონტექსტში განიხილებოდეს, მწერალი მას რამდენიმე მახასიათებლით ამკობს: მას სახელს არქმევს; მისი არსებობის დასამტკიცებლად პერსონაჟის ნააზრევს სთავაზობს მკითხველს და თუ ასე არ ხდება, რამდენიმე სტრიქონს მაინც უძრვნის მას; ან, დამოუკიდებელი არსების ილუზიის შესაქმნელად, ფიქციონალური პერსონაჟის მზერას რომელიმე ობიექტს მიაპყრობს, მის ხედვას გვიღწერს.

ეფექტი-პრექტი.

ნებისმიერი პერსონაჟი რომელიმე სიტუაციის ნაწილია, მაგალითად კომიკური, ეროტიკული, კრიმინალური.... ასეთ სიტუაციასთან გაიგივებული, ან პირიქით, პერსონაჟზე მორგებული სიტუაცია მკითხველს სოციალური ყოფის მრავალფეროვნების გაცნობის საშუალებას აძლევს. მაგალითად, როგორც მამოძრავებელი ძალა, პერსონაჟს წარმართველი შეიძლება იყოს სურვილი, ცოდნა და შესაძლებლობა, რაც ლიბიდოს სამ ფორმას შეესაბამება: libido

sentiendi (გრძნობები, შეგრძნებების სურვილი – მაგალითად, ვალმონი; libido sciendi აკადემიკოსის გადაღახვის სურვილი – ფრანც კაფკას *პროცესის* პერსონაჟი კ; და libido dominandi ძალაუფლების წყურვილი (ბალზაკის რომანის გმირი – რასტინიაკი)