

კინოენის ობიექტივში დანახული კულტურული და კულტურათაშორისი კომუნიკაცია ციფრულ ეპოქაში

ბილგე კალკავანი, ბიულენტ ქიუჩიუქერდოღანი

საკვანძო სიტყვები: კულტურათაშორისი კომუნიკაცია, ციფრული კინო, ტრადიციული კინო, კინოენა, კულტურული კოდები

ციფრული ტექნოლოგიები გარკვეულ როლს ასრულებენ ადამიანის ცხოვრების ყველა ეტაპზე. ახალ ციფრულ ეპოქაში ჩამოყალიბდა სპეციფიკური ციფრული ტექნოლოგიების კულტურა. ამ ახალ ეპოქაში ციფრული წყაროების ტრანსფორმაცია წარმოადგენს კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ნაყოფიერ ნიადაგს, თუმცა, ამავე დროს, ის საფრთხეს უქმნის უნიკალურ ლოკალურ კულტურებს. წინამდებარე კვლევა ეყრდნობა ფენომენოლოგიური კვლევის სტრუქტურას და იკვლევს საკომუნიკაციო მეცნიერებების ექსპერტების გამოცდილებას. შესაბამისი მონაცემები მოპოვებული იყო თურქეთში რადიოს, ტელევიზიისა და კინოს, ვიზუალური კომუნიკაციის დიზაინისა და ციფრული თამაშების დიზაინის სფეროებში მოღვაწე და მიმნობრივად შერჩეული 15 პროფესორის ჯგუფიდან. ინტერვიუებში სიღრმისეულად განიხილებოდა ციფრული სამყაროს კულტურა, მსგავსებები და განსხვავებები ტრადიციულ და ციფრულ კინოს შორის კულტურული კოდების ჭრილში, ასევე გაანალიზდა ციფრულ კულტურაში კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ტრანსფორმაცია. კონტენტის ანალიზის შედეგები მიუთითებს, რომ ახალი ციფრული ეპოქა გვთავაზობს კულტურათაშორისი კომუნიკაციის გზებს კონტენტისა და წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის მეშვეობით. მეორე მხრივ, ახალ ეპოქას ახლავს მონოკულტურის შექმნის საფრთხე, რაც თავიდან უნდა ავიცილოთ კულტურული სიმდიდრის შესანარჩუნებლად. კვლევის შედეგები ასევე იძლევა სიღრმისეულ ცოდნას კულტურული კოდების, მეტაფორების, მეტონიმის, სემიოტიკის, რიტორიკის, ისტორიის, ხელოვნებისა და ფილოსოფიის მეშვეობით ფილმის ენისა და ნარატივის გამდიდრების გზების შესახებ.

კულტურა ციფრულ ეპოქაში

ძველი მსოფლიოს მასშტაბით ციფრულმა ტექნოლოგიებმა გამოიწვია ჩვენი კულტურისა და კომუნიკაციის სრული ტრანსფორმაცია. ცხადია, რომ ინტერნეტი, მედია, ციფრული მედია, სოციალური მედიის პლატფორმები და მობილური ტექნოლოგიები უდიდეს გავლენას ახდენენ საზოგადოებათა კულტურის ჩამოყალიბებაზე. როგორც წესი, კინოინდუსტრია ყოველთვის მნიშვნელოვან როლს ასრულებდა კულტურული მემკვიდრეობის გადაცემის მამოძრავებელი ძალის ამპლუაში, თუმცა დღეს, ჩვენს ციფრულ

ეპოქაში, აქტუალური გახდა კითხვები კინოენის ფარგლებში კულტურის გაცნობიერებასა და შეთვისებასთან დაკავშირებით. მანუელ კასტელსი, განიხილავს რა საინფორმაციო საზოგადოებას, კომუნიკაციასა და გლობალიზაციას,¹ იკვლევს გზებს, რომლებითაც სოციალური, ეკონომიკური და კულტურული ცვლილებები მიმდინარეობს სოციალურ ქსელებში და გვიჩვენებს, თუ როგორ ახდენს გავლენას ახალი საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები ძალაუფლების სტრუქტურებისა და ყოველდღიური ცხოვრების ძირეულ სახეცვლაზე. მერი ჩაიკო, მეორე მხრივ, ნათელს ჰფენს სოციალიზაციაზე, უთანასწორობასა და იდენტობის

1 Castells, Cardoso, The Network, 2005, p. 3.

კონსტრუქციაზე ციფრული მედიის გავლენას.² იკვლევს რა საზოგადოებრივ ურთიერთობებზე, საზოგადოებასა და იდენტობაზე ციფრული ტექნოლოგიების გავლენას, იგი აანალიზებს ცხოვრების ურთიერთდამოკიდებულებას სოციალურ მედიასა და ტექნოლოგიებზე, რა პროცესშიც გვთავაზობს ახალ ტერმინს: „ტექნო-სოციალური ცხოვრება“ ინტერნეტში და მის გარეთ გამოცდილებებს შორის ურთიერთობის აღსანიშნავად. ჩაიკო გვიხატავს ციფრული კულტურის როგორც პოზიტიურ, ისე პრობლემატურ სურათს. მართალია, ეს კულტურა აძლიერებს საზოგადოებრივი ერთობის შეგრძნებასა და ამარტივებს წვდომას ცოდნაზე, მაგრამ იგი ასევე ეხება კონფიდენციალობის, მიყურადებისა და ციფრული დამოკიდებულების პრობლემებს.³

რომანისტი და კრიტიკოსი რეიმონდ უილიამზი აცხადებს, რომ მე-20 საუკუნის შუა წლების „კულტურა ორდინარულია“ არა მხოლოდ ელიტისთვის და მაღალი ხელოვნების სივრცეებისთვის, არამედ ორდინარული ადამიანების ყოველდღიურ ყოფა-ცხოვრებაშიც.⁴ ეს მოსაზრება დღესაც აქტუალურია ჩვენს ციფრულ ეპოქაში. ბევრი მკვლევარი, ეყრდნობა რა უილიამზის მიდგომას, ვარაუდობს, რომ ციფრული ურთიერთქმედება, სოციალური მედია და ონლაინ საზოგადოებები - ყველა წარმოადგენს ორდინარული კულტურის ნაწილს. ბეიმის თანახმად, ინტერნეტში და მის გარეთ ურთიერთობების ზღვარი წაშლილია სწორედ ონლაინ ურთიერთობების მიზეზით, რის შედეგად იქმნება პირადი კავშირების დამყარების ახალი მეთოდი.⁵ 1960-იან წლებში თანამედროვე კულტურის კვლევის ცენტრის სახელით ცნობილი სკოლა ბირმინგემში უმნიშვნელოვანეს როლს ასრულებდა კულტუროლოგიის დარგში. მისი დამფუძნებლები: სტუარტ ჰოლი, რიჩარდ ჰოგარტი და რეიმონდ უილიამზი იყვნენ პირველნი, ვინც უჩვენა საზოგადოებაზე მედიისა და პოპულარული კულტურის გავლენა. გარდა ამისა, ჰოლი ასევე აცხადებდა, რომ მედია წარმოადგენს მკაფიო კომუნიკაციის ჩამოყალიბებისა და დახვეწის ცენტრს, რადგან მედიის გზავნილები

ავტორების კოდირებულია და შემდეგ აუდიტორიის გაშიფრულია.⁶

მეთოდოლოგია

ჩემი ნაშრომი ეყრდნობა ფენომენოლოგიური კვლევის სტრუქტურას და ასევე, იკვლევს საკომუნიკაციო მეცნიერებების ექსპერტების გამოცდილებას. მონაცემები მოპოვებული იყო თურქეთში რადიოს, ტელევიზიისა და კინოს, ვიზუალური კომუნიკაციის დიზაინისა და ციფრული თამაშების დიზაინის სფეროებში მოღვაწე და მიზნობრივად შერჩეული 15 პროფესორის ჯგუფიდან.

მონაწილეებთან გაიმართა როგორც უშუალო, ისე ონლაინ ინტერვიუები, რომლებიც მიეძღვნა გლობალური ციფრული კულტურის სიღრმისეულ განხილვას და, - ციფრულ კულტურაში კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ტრანსფორმაციის ანალიზისას კულტურული კოდების გამოყენების თვალსაზრისით, - ტრადიციულ და ციფრულ კინემატოგრაფს შორის მსგავსებისა და განსხვავების პოვნას. შემდეგ ახალი თემებისა და ქვეთემების დასადგენად ჩატარდა კონტენტის ანალიზი, რომლის შედეგების საფუძველზე დადგინდა ორი ქვეთემა „კინოენაში კულტურათაშორისი კომუნიკაციის“ საერთო თემის ფარგლებში. ესენია: „კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კონტენტის მეშვეობით“ და „კულტურათაშორისი კომუნიკაცია წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით“, რითაც ცხადი გახდა, რომ ახალი ციფრული ეპოქა გვთავაზობს კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ახალ შესაძლებლობებს როგორც კონტენტის მეშვეობით, ისე წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით. მეორე მხრივ, ახალ ეპოქას ასევე ახლავს მონოკულტურის შექმნის საფრთხე, როგორც ამას ვხედავთ ილუსტრაციაში №1. ეს საფრთხე თავიდან უნდა ავიცილოთ მსოფლიოში კულტურული სიმდიდრისა და ჰარმონიის შესანარჩუნებლად. შემდეგ ნაწილში წარმოდგენილია კონტენტის ანალიზის მიგნებები.

² Chayko, Superconnected, 2020, p. 178.

³ Ibid., p. 157.

⁴ Williams, Culture, 1958, p. 3.

⁵ Baym, Personal, 2015, p. 153.

⁶ Hall, Encoding/Decoding, 1980, p. 130.

მიგნებები

კონტენტის ანალიზის მიგნებები გვიჩვენებს, რომ ახალი ციფრული ეპოქა გვთავაზობს კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ახალ შესაძლებლობებს როგორც კონტენტის მეშვეობით, ისე წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით. მეორე მხრივ, ახალ ერას ახლავს მონოკულტურის შექმნის საფრთხე. კონტენტის ანალიზის პროცესში დადგინდა მთავარი თემა: „კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კინოენაში“, რომლის ფარგლებშიც ვხედავთ ორ ქვეთემას: „კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კონტენტის მეშვეობით“ და „კულტურათაშორისი კომუნიკაცია წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით“.

მთავარი თემა: კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კინოენაში

ილუსტრაცია 1.



ქვეთემა 1: კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კონტენტის მეშვეობით

„კულტურათაშორისი კომუნიკაცია კონტენტის მეშვეობით“ გვიჩვენებს, თუ როგორ აღიქვამენ მონაწილეები ახალ მედიასა და ციფრულ პლატფორმებს, როგორც გზას შექმნილი კონტენტის დახმარებით სხვათა კულტურების შესწავლის მაგალითზე. 1-ელი ექსპერტის თანახმად, ამბავი ინარჩუნებს მნიშვნელობას როგორც ციფრულ, ისე ტრადიციულ თხრობაში, რადგან ადამიანის საჭიროებას, მოჰყვებს და მოუსმინოს ამბებს, უდიდესი მნიშვნელობა აქვს მისი არსებობისთვის. შესაბამისად, იგი აცხადებს, რომ, მარ-

თალია, დიგიტალიზაციის წყალობით ამბის თხრობის გზები გამდიდრებულია, ხოლო წარსულის კინემატოგრაფიის კულტურა დღეს ციფრულ ფორმატში გრძელდება, მაგრამ პერსონაჟების ხასიათების აგება, კამერის ხედვის კუთხეები და მოქმედება არსებითად იგივე დარჩა, ხოლო ციფრულ ფორმატში მომუშავე ბევრი რეჟისორი მიჰყვება ტრადიციული კინოს წესებსა და აღქმებს, როგორც ეტალონს. მისი აზრით, ტრადიციული კინოს კულტურას აქვს მომავალი, თუმცა ასევე დასძენს: „ის ფაქტი, რომ ციფრული კინოს წყალობით ფილმები დღეს ყველასთვის ხელმისაწვდომია, აძლიერებს კულტურათაშორის კავშირებს. მას შემდეგ, რაც მსოფლიო იქცა უზარმაზარ ბაზრად, სხვადასხვა კულტურა ერთმანეთს ერწყმის და ერთ ისტორიაში ექცევა, რათა უზრუნველყოფილი იყოს წვდომა მაყურებელთა მაქსიმალურ რაოდენობაზე“. მე-13 ექსპერტი, იძლევა რა ციფრულ კინემატოგრაფიაში თხრობის შაბლონების დადებით შეფასებას, აცხადებს: „არსებობს სტანდარტიზებული თხრობის შაბლონი. ჩვენ მას კლასიკურ თხრობას ვუწოდებთ“. მე-2 ექსპერტი განმარტავს, რომ ფილმები დღეს ხელმისაწვდომია მაყურებლებისთვის მთელ მსოფლიოში, რითაც ისინი ხელს უწყობენ კულტურულ კავშირებს. საკუთარი გამოცდილების საფუძველზე იგი აცხადებს, რომ ციფრული კინოს უპირატესობები ტრადიციულთან შედარებით გამოიხატება შემდეგში: „პირველ რიგში, ციფრული პლატფორმები უზრუნველყოფს კინოს გლობალურ წვდომას და სხვადასხვა კულტურაში იოლად განვრცობას. ეს კი ნიშნავს იმას, რომ ერთი კულტურის ფილმებს შეუძლიათ, მოიცვან აუდიტორიები გლობალურად და წაახალისონ კულტურათა გაცვლა“. მე-5 ექსპერტი ხაზს უსვამს პლატფორმების მნიშვნელობას, როგორც კულტურათაშორისი სახეცვლის გზას: „ამ გზით ხდება სწრაფი გადასვლა, სახეცვლა ერთი კულტურიდან მეორეში. ბევრ სხვადასხვა ენაზე მიწოდების შესაძლებლობის წყალობით ფილმები სწრაფად აღწევს მრავალრიცხოვან აუდიტორიამდე, აფართოებს და, იმავე დროს, აპატარავებს სამყაროს. ურთიერთქმედება, გამოხმაურება, კომენტარები, კრიტიკა სწრაფი ინფორმაციული ნაკადის სახით მიედინება ორივე მიმართულებით“. მეშვიდე ექსპერტის თანახმად, „ახალი მედიისა და მოკლე ვიდეოების ეპოქა ხელს უწყობს კულტურათაშორის კომუნიკაციას და ახალი მედიის საზოგადოების ჩარ-

თვას ხელოვნების სხვადასხვა კულტურულ კონტექსტში, რაც გზას უხსნის ინოვაციას ახალ მედიაში“. მე-8 ექსპერტი განიხილავს კინოს, როგორც კულტურულ მასალას, ასევე როგორც კინემატოგრაფისტის თვალსაწიერიდან დანახულ ინდივიდუალურ კულტურას და მის სამშობლოს, რომლის წარმოჩენასაც მსოფლიოს სხვადასხვა კუთხეში იგი ცდილობს, მიკროკოსმოსის დონიდან. ექსპერტი ხაზს უსვამს ამ ფენომენის განხილვის აუცილებლობას კინოენის კონტექსტში, რისთვისაც გამოიყენება გასაგები, ანალიზისათვის ვარგისი და შემოქმედებითი კულტურული კოდები. ციფრულ ერაში ხელოვნური ინტელექტის შიში ასევე წარმოშობს ახალ კულტურას. მე-9 ექსპერტი, მაგალითად, აცხადებს: „რაში მდგომარეობს დისტოპიური, კატასტროფების შესახებ ფილმების დანიშნულება? რა ფუნქციას ასრულებს ფილმი, რომელშიც ხელოვნური ინტელექტი მსოფლიოს იპყრობს? ადამიანებს აქვთ ამის კულტურული შიში, და სწორედ ეს წარმოადგენს კულტურულ კოდს“. იგი ასევე განიხილავს ყურების გამოცდილების გაქრობას ციფრული კინოს გამო: „ციფრული პლატფორმების წყალობით კინოს ყურება აღარ წარმოადგენს სანახაობრივ გამოცდილებას. რა თქმა უნდა, შესაძლებელია სახლში კინოთეატრის, ხმის სისტემისა და სხვ. დაყენება“, მაგრამ, მისი აზრით, ციფრული კინოს გამო, ფილმების ერთად ყურება მოძველდა და დღეს სულ უფრო ნაკლებად განიხილავენ ნახს ფილმებს. ამ მხრივ, ციფრული კინო, კონტენტის მეშვეობით, ქმნის ქვეკულტურებს, როგორც ეს ხდება დისტოპიურ ფილმებში, რომლებიც აგებულია შიშზე - ხელოვნური ინტელექტი დაიპყრობს მსოფლიოს, ასევე ყურების გამოცდილების ტრანსფორმაციაზე, რასაც ახლავს იოლი წვდომა ციფრულ პლატფორმებზე.

ქვეთემა 2: კულტურათაშორისი კომუნიკაცია წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით

„კულტურათაშორისი კომუნიკაცია წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის გზით“ გულისხმობს, რომ კინოინდუსტრიის წარმომადგენლებს შეუძლიათ თანამშრომლობა წარმოების ეტაპზე, მიუხედავად მათი ადგილმდებარეობისა, რადგან მათთვის ხელმისაწვდომია ტექნოლოგიური ინსტრუმენტები, რომლებზეც ყველას მიუწვდება ხელი და ყველას სთავაზობს

ინკლუზიურ შესაძლებლობებს ფილმების შესაქმნელად. მე-2 ექსპერტი განმარტავს ციფრული კინოს უპირატესობებს: „მრავალ ენაზე ტიტრების თუ გახმოვანების შესაძლებლობა, რაც აძლევს აუდიტორიას საშუალებას, სხვადასხვა ენაზე ნახოს და გაიგოს ფილმები. ციფრული პლატფორმების ინტერაქტიული ბუნება, განსაკუთრებით სოციალურ მედიაში, წაახალისებს აუდიტორიის მონაწილეობას და დისკუსიებს კულტურული განსხვავებების შესახებ. 1-ელი ექსპერტის ვარაუდით, ციფრული ტექნოლოგიების წყალობით კინოს შექმნა ყველასთვის გახდა შესაძლებელი: „დღეს კინოს შექმნა შეუძლია ყველას, ვისაც კი მობილური ტელეფონი აქვს. ამ მხრივ, კინემატოგრაფია დღეს არის არა ელიტური ჯგუფების სამფლობელო, არამედ თეორიულად ყველასთვის ხელმისაწვდომი ხელოვნების დარგი. ბევრი რამ, რაც ტრადიციულ კინოში შეუძლებლად ითვლებოდა, დღეს იოლად კეთდება კომპიუტერული ტექნოლოგიის დახმარებით“. წარმოების ეტაპზე ციფრული ტექნოლოგიები დაინტერესებულ მხარეებს სთავაზობენ ინკლუზიურ შესაძლებლობებს. როგორც მე-4 ექსპერტმა აღნიშნა, პლატფორმები უზრუნველყოფენ ერთი კულტურიდან მეორეზე ძალიან სწრაფი გადასვლის შესაძლებლობას, რასაც ერთვის სხვადასხვა ენაზე ნაწარმოების ნახვის საშუალება, რის წყალობითაც უზრუნველყოფილია სწრაფი წვდომა ფართო მასებზე, მსოფლიოს ერთგვარი „გაფართოება“ და, ამავე დროს, „დაპატარავება“. ეს კი ხაზს უსვამს ორივე მიმართულებით ინფორმაციის სწრაფი გაცვლისას ურთიერთქმედების, გამოხმაურების, კომენტარებისა და კრიტიკის მნიშვნელობას. ამ მხრივ, იგი უზრუნველყოფს არა მხოლოდ კულტურულ ურთიერთობებს, არამედ ასევე აძლევს სხვადასხვა კულტურის წარმომადგენელ მაყურებელს საშუალებას, შეიკრიბონ და განიხილონ მათთვის საინტერესო თემა, რაც ჯამში ქმნის ახალ ქვეკულტურას. მე-8 ექსპერტი, უღრმავდება რა ციფრული პლატფორმების ინტერაქტიურ ხასიათს, აცხადებს, რომ „კონტენტი, ამჯერად, ფილმის წარმოებისა და დისტრიბუციის ეტაპებზე, ითავსებს ძალიან განსხვავებულ როლს აუდიტორიასა და ფილმს შორის ურთიერთობის ფარგლებში... დიდი ალბათობით, ეს შეიძლება იყოს ინტერაქტიური ფილმი“. ექსპერტის თანახმად, „შეიცვალა არა მხოლოდ კონტენტი, არამედ ასევე ფორმა, წარმოების პრაქტიკა, მონიტო-

რინგი და დისტრიბუცია, ყურების გამოცდილება და პრაქტიკა“. შესაბამისად, „შემოქმედება კვლავ ადამიანურია“, ხოლო კინო „არის პასუხისმგებლობის ობიექტი, რომლის ფარგლებშიც ისეთი კონცეფციები, როგორებიცაა ეთიკა და პასუხისმგებლობა, ეკუთვნის მხოლოდ და მხოლოდ ადამიანებს, ხელოვნებასა და ხელოვნებებს. ციფრული სამყარო კარგად ვერ აცნობიერებს ეთიკურ პასუხისმგებლობას. შესაბამისად, ჩვენ დარწმუნებული ვართ, არ არის მიზანშეწონილი ციფრულ კინემატოგრაფთან მიმართებით ტექნოლოგიების შესაძლებლობების ზედმეტად ხაზგასმას. ნაცვლად ამისა, აუცილებელია მათი ფრთხილად შეფასება“. ექსპერტი ასევე ხაზს უსვამს ციფრული ტექნოლოგიების ინკლუზიურ ხასიათს ფილმების შექმნის პროცესში: „ციფრული ტექნოლოგიების წყალობით კინემატოგრაფიის დემოკრატიულობის დონემ იმატა. დღეს, ღირებული ამბის არსებობის შემთხვევაში, მობილური ტელეფონითაც კი შესაძლებელია ფილმის გადაღება... ციფრული კინო იქცა მოვლენად, რომელიც ანგრევს ბარიერებს და, შეიძლება ითქვას, ქმნის საზიარო კულტურას“. „ხელოვნების შემოქმედებით პროცესში ინგრევა ყველა ბარიერი“, რის საფუძველზეც ექსპერტი გვიჩვენებს, რომ „შედეგად, ადამიანები უფრო გამბედავი გახდნენ, ერთობლივი სტრუქტურების განმტკიცების თვალსაზრისით“.

მე-6 ექსპერტის თანახმად, „მაშინ, როცა ტრადიციული კინო გვთავაზობს სპეციფიკურ ესთეტიკას და მის კლასიკურ, საყოველთაოდ მიღებულ მეთოდებს, ციფრული კინო იძლევა დინამიკურ გამოცდილებას ინოვაციური ტექნოლოგიებითა და ფართო წვდომით. მართალია, არსებობს მსგავსებები თხრობისა და თემების მხრივ, მაგრამ ციფრული კინო განსხვავდება წარმოების, დისტრიბუციისა და ჩვენების თვალსაზრისით, რადგან იყენებს კომუნიკაციის ახალ ტექნოლოგიებს. წარმოების მხრივ, ციფრული ტექნოლოგიების მეშვეობით, ფილმების გადაღება ბევრად უფრო იაფია, რაც გულისხმობს მეტ ადამიანს, ვისაც შეუძლია ფილმის გადაღება. დღეს, დიგიტალიზაციის წყალობით, ფილმის წარმოებაში ხელოვნური ინტელექტი უფრო დიდი დოზით გამოიყენება, რამაც გამოიწვია რიგი ცვლილებები, განსაკუთრებით კულტურული კოდების დამუშავების მხრივ. ციფრული ტექნოლოგიები ასევე ხელს უწყობს ინტერაქტიური კინოწარმოების ფართოდ გავრცელებას“.

მეორე ქვეთემა გვიჩვენებს, რომ ციფრული ინსტრუმენტების მეშვეობით წარმოების ეტაპზე ყალიბდება კულტურათაშორისი თანამშრომლობა.

დისკუსიები და მონოკულტურის საფრთხე

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ინოვაციებისა და დიგიტალიზაციის წყალობით სახეზე გვაქვს უპირატესობები, რომლებიც გამოიხატება როგორც კონტენტის, ისე წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის სახით, თუმცა ასევე არსებობს მონოკულტურის შექმნის საფრთხე. მე-9 ასე განმარტავს ციფრულ კულტურას: „ჩემი აზრით, ციფრულ სივრცეში გაზიარებულია იდეები, რომელთა სისწორის დამტკიცება იოლად ხდება. ამ სივრცეში ასევე არსებობს ღირებულებათა არაერთგვაროვანი განმარტებები. როცა ვახსენებ ციფრულ კულტურას, ჩემს წარმოდგენაში იხატება შეზღუდული სივრცე, რომელიც უფრო ტიპოლოგიურია, ვიდრე დროისა და სივრცის მხრივ მომხდარი ცვლილებების ჯამი. როცა ვახსენებთ ციფრულ კულტურას, მე აღვიქვამ მას, როგორც გარშემორტყმულ, შეზღუდულ სივრცეს, სადაც ყველას ესმის ერთმანეთის, სადაც ღირებულებები არ განსხვავდება, სადაც შინაარსი ერგება უფრო მყარ ფორმას. ჩემი აზრით, აი, ეს არის ციფრული კულტურა“. ექსპერტის თანახმად, „რადგან კინოს შექმნის მიზანმა მიაღწია გლობალურ განზომილებას, აქ საქმე გვაქვს შინაარსის ფარგლებში ციფრული ასპექტით შეზღუდული ნაწარმოების შექმნასთან დაკავშირებულ ეჭვებთან. გლობალური გაგებით არსებობს კინოს შექმნის უფრო შეზღუდული მეთოდი, რომლის ფარგლებში შინაარსი უფრო მყარია და გასაგები ყველასთვის, ყველა კულტურის წარმომადგენლებისთვის, რაც, რა თქმა უნდა, მხოლოდ სასარგებლოა შინაარსობრივად“.

ასევე, მე-10 ექსპერტის თანახმად, „ზოგადად, შეიძლება ითქვას, რომ საქმე გვაქვს საყოველთაო თანაბრების სიტუაციასთან“, რომელსაც იგი განიხილავს, როგორც ერთ კულტურას: „შესაძლებელია, საუბარი მხოლოდ ერთ კულტურაზე მსოფლიოში“. მე-13 ექსპერტი, მეორე მხრივ, ამ ფენომენს უწოდებს „საზიარო ღირებულებების კულტურულ ჰარმონიას“.

მე-14 ექსპერტი, განიხილავს რა კულტურათაშორისი გამოცდილების ფარგლებში მიღებულ შოკს,

აცხადებს: „თუკი გადავხედავთ კულტურათაშორისი რეკლამირების სტრატეგიებს, ვნახავთ, რომ არსებითად იგივე ენა და ფორმულირება გამოიყენება კინო და სატელევიზიო სერიალების ინდუსტრიაში“, ხოლო „ადგილობრივი თემების გამოყენების მასშტაბი ამ პროცესში არჩევითია“. ექსპერტის თანახმად, „არ ვლაპარაკობთ რეალურ კულტურულ ურთიერთობებზე, რადგან ის, რაზეც არ ვლაპარაკობთ, ვერ შეითვისებს ეთიკურ ნორმებს“. ექსპერტების მოსაზრებებში ასევე განხილულია მონოკულტურის შექმნის საფრთხე. და ასევე დასმულია შეკითხვები იმის შესახებ, თუ რა შეიძლება გაკეთდეს მსოფლიოში კულტურული სიმდიდრის შესანარჩუნებლად.

ჩაიკოს თანახმად, ციფრულ ტექნოლოგიებს გავლენა აქვთ საზოგადოებრივ ურთიერთობებზე, საზოგადოებასა და იდენტობაზე.⁷ თემის ერთობის შეგრძნებისა და ცოდნაზე იოლი წვდომის უზრუნველყოფის გარდა, ისინი ასევე ეხებიან პირადი ცხოვრებისა და ციფრული დამოკიდებულების პრობლემებს. როგორც ჩვენმა კვლევამ აჩვენა, დიგიტალიზაციის კიდეზე ერთი საჭირობოროტო საკითხია პოტენციური მონოს რისკი. რეიმონდ უილიამზის განცხადება იმის შესახებ, რომ მე-20 საუკუნის შუა წლების „კულტურა ორდინარულია“⁸ დღესაც აქტუალურია ციფრული ურთიერთობების, სოციალური მედიისა და ციფრული კულტურის შემქმნელი ონლაინ საზოგადოებების წყალობით. მეორე მხრივ, ეს ძვრები ბადაებს ჯერჯერობით უპასუხო კითხვებს მონოკულტურის შექმნასთან დაკავშირებით. დასკვნის სახით, გაზიარებული იქნება მონაწილე ექსპერტების რეკომენდაციები და დასკვნითი კომენტარები.

დასკვნა

წინამდებარე კვლევა ეყრდნობა რადიოს, ტელევიზიისა და კინოს, ვიზუალური კომუნიკაციის დიზაინისა და ციფრული თამაშების დიზაინის სფეროებში მოღვაწე ექსპერტების გამოცდილებას. ციფრული კინოს უპირატესობა მდგომარეობს კინოხელოვნათათვის ინკლუზიური პლატფორმის შექმნაში, თუმ-

ცა ასევე არსებობს პოტენციური საფრთხე: გლობალური კულტურული სიმდიდრის შესანარჩუნებლად აუცილებელია მონოკულტურის საჭიროებების დაკმაყოფილება. კინოენის კუთხით, კინემატოგრაფიული მახასიათებლები, ტრადიციული კინოს მსგავსად, უნდა გამდიდრდეს კულტურული კოდებით. როგორც აცხადებს მე-11 ექსპერტი, ციფრულ კინოში მონტაჟის ფაზა ბევრად უფრო იოლია, რადგან დღეს ყველაფერი ციფრულია, ხოლო კინოს შექმნა ითხოვს დიგიტალიზაციის უზრუნველყოფას. მიუხედავად ამისა, ამ ექსპერტის თანახმად, კულტურული კოდები უნდა გამოიხატოს კინემატოგრაფიის მეშვეობით და გამოიხატოს ადამიანის გამოცდილება ტრადიციული კინემატოგრაფიული მეთოდების მეშვეობით: „რა თქმა უნდა, ძალიან იოლია დღევანდელი ციფრული კინოს მეშვეობით არარსებულის წარმოჩენა, მაგრამ, ჩემი აზრით, ამის გაკეთება ტრადიციული კინემატოგრაფიული მეთოდების მეშვეობით უფრო ორგანიზებული და ზუსტი მიდგომაა. იგი ასევე იძლევა უფრო ზუსტ შედეგებს“.

წინამდებარე კვლევის შედეგები გვაწვდის ინფორმაციას იმის შესახებ, თუ როგორ გავამდიდროთ კინოენა და თხრობა ისეთი კულტურული მეთოდებით, როგორებიცაა მეტაფორა, მეტონიმია, სემიოტიკა, რიტორიკა, ისტორია, ხელოვნება და ფილოსოფია. ამ აზრს იზიარებენ კვლევის სხვა მონაწილე ექსპერტებიც. მე-15 ექსპერტს მოჰყავს დიდოსტატი კინემატოგრაფისტის, ტარკოვსკის ციტატა: „არ უნდა დავივიწყოთ ჩვენი მორალური პასუხისმგებლობა. ასევე უნდა შევინარჩუნოთ გულწრფელი ურთიერთობა კინემატოგრაფთან“. ჯონ ბერგერის „ჩვენების პასუხისმგებლობა“ - მე-15 ექსპერტი აცხადებს, რომ სტუდენტებმა ყურადღება უნდა გაამახვილონ იმაზე, თუ „რას“ და არა „როგორ“ უჩვენებენ ისინი.

ციფრული მედია ბევრს აძლევს ციფრული სამყაროს მდიდარი რესურსების გამოყენების საშუალებას. იოლი წვდომა კინოინდუსტრიაზე ასევე ასაზრდოებს ინტელექტუალურ ინფორმირებულობას ფილმის თხრობისას და იძლევა კინოინდუსტრიის ფარგლებში დაინტერესებულ პირთა შორის ინტელექტუალური თანამშრომლობის შესაძლებლობას.

7 Chayko, Superconnected, 2020, p. 3.

8 Williams, Culture, 1958, p. 3.

კონტენტის ანალიზის მიგნებები ცხადყოფს, რომ ახალი ციფრული ერა გვთავაზობს კულტურათაშორისი კომუნიკაციის ახალ გზებს კონტენტისა და წარმოების ეტაპზე თანამშრომლობის მეშვეობით. მეორე მხრივ, ახალ ეპოქას ასევე ახლავს მონოკულტურის შექმნის საფრთხე, რაც თავიდან უნდა ავიცილოთ კულტურული სიმდიდრისა და მსოფლიოში ჰარმონიის შესანარჩუნებლად.

ციფრული ერა გვთავაზობს უამრავ კინემატოგრაფიულ შესაძლებლობას, თუმცა, ამავე დროს, ხაზს უსვამს მნიშვნელოვან საკითხს: როგორ ჩავრთოთ უნიკალური კულტურული კოდები კინოენაში ციფრული კულტურის პირობებში, როცა ფილმის ყურების გამოცდილებას დიგიტალიზაცია და ხელოვნური ინტელექტი სახეს უცვლის.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- Berger J., The Sense of Sight, New York, 1985.
- Baum N., Personal Connections in the Digital Age, Hoboken, 2015.
- Castell M., Cardoso G., The Network Society: From Knowledge to Policy, Washington, 2005.
- Chayko M., Superconnected: The Internet, Digital Media and Techno-Social Life, New Brunswick, 2020.
- Hall S., Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, Encoding/Decoding, 1972-79, London, 1980.
- Williams R., Culture and Society: 1780-1950, London, 1958.

CULTURE AND INTERCULTURAL COMMUNICATION IN THE DIGITAL ERA THROUGH THE LENS OF FILM LANGUAGE

Bilge Kalkavan, Bülent B. Küçükeroğlu

Keywords: *Intercultural communication, digital cinema, traditional cinema, film language, cultural codes*

Digital technologies have a role in every step of human life and, in the new digital era, a specific digital technology culture has developed. The transformation of digital sources in this new era provides fertile ground for intercultural communication but at the same threatens unique local cultures. The current study is based on a phenomenological research design and investigates the experiences of experts in communication studies. The data was collected with purposeful sampling from 15 academics who work in the field of radio, television and cinema, visual communication design, and digital game design in Türkiye. Interviews were conducted with the participants, delving into digital world culture and identifying similarities and differences between traditional and digital cinema in terms of using cultural codes while analyzing the transformation of intercultural communication in digital culture. The findings of the content analysis demonstrate that the new digital age opens avenues for intercultural communication both through content and through collaboration at the production stage. However, this new age also creates a threat of monoculture, which needs to be avoided in order to sustain cultural richness. The findings of the study also provide insights into how to enrich film language and narratives through cultural codes, metaphors, metonymy, semiotics, rhetoric, history, art and philosophy.

Culture in the Digital Era

Across the world, digital technology has redesigned our culture and communication. It is clear that the internet, media, digital media, social media platforms and mobile technologies have been influential in shaping the culture of the societies. Traditionally, the film industry has played a vital role as a means of cultural transmission. Today, however, in the digital era, questions have arisen about how to understand and process culture in the language of film. Castells examines information society, communication and globalization¹. He explored how social, economic and cultural changes occur in society's structure through social networks. He demonstrates how new communication technologies are influential in reshaping power

structures and everyday life. Chayko demonstrates the influence of digital media on socialization, inequality and identity construction². She shows how digital technologies are influential on social relationships, community and identity and examines how lives are interweaved with digital media and technology, coining the term "techno-social life" in reference to the relationship between online and offline experiences. Chayko provides a both positive and problematic picture of digital culture; while it enables a sense of community and easy access to knowledge, it also brings issues of privacy, surveillance and digital dependency³.

The novelist and critic Raymond Williams argues that "culture is ordinary" in the mid-twentieth century, not only for elites and high-art spaces but in the everyday

¹ Castells and Cardoso (eds.), *The Network*, 2005, p. 3.

² Chayko, *Superconnected*, 2020, p. 178.

³ *ibid*, p. 157.

life practices of ordinary people⁴. This perspective is still influential today in the digital era and many scholars refer to William's approach suggesting that digital interactions, social media, and online communities are all part of this ordinary culture. Baym argues online and offline relationships become blurred through online interactions, creating a new method of personal connections⁵. The 1960's Birmingham School, known as the Centre for Contemporary Culture Studies (CCCS), has a vital role in cultural studies. The founders of the school, Stuart Hall, Richard Hoggart and Raymond Williams, took the lead in demonstrating the impact the media and the popular culture has on society. Hall also argues that the media is a site for negotiation of meaning in that media messages are encoded by creators and decoded by the audience⁶.

Methodology

The current study is based on a phenomenological research design and investigates the experiences of experts in communication studies. The data was collected with purposeful sampling from 15 academics who work in the field of radio, television and cinema, visual communication design, and digital game design in Türkiye.

Face to face and online interviews were conducted with the participants, delving into digital world culture and identifying similarities and differences between traditional and digital cinema in terms of using cultural codes while analyzing the transformation of intercultural communication in digital culture. Content analysis was then carried out to identify emerging themes and sub-themes. The findings of the content analysis revealed two sub-themes under the main theme "intercultural communication in film language": "intercultural communication through content" and "intercultural communication through collaboration at the production stage", demonstrating that the new digital age opens avenues for intercultural communication both through content and through collaboration at the production stage. However, this new age also creates a threat of monoculture,

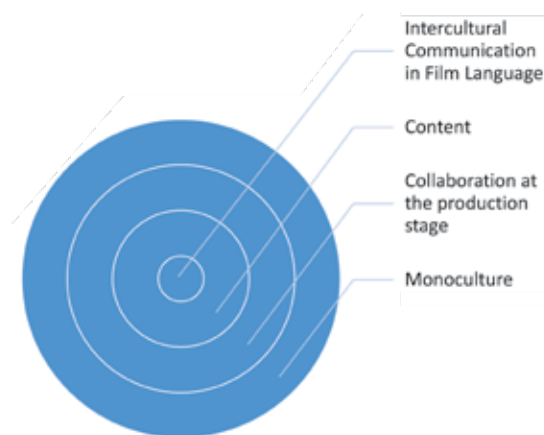
as shown in figure 1, which needs to be avoided in order to sustain cultural richness and harmony in the world. The following section presents the findings of the content analysis.

Findings

The findings of the content analysis demonstrate that the new digital age opens avenues for intercultural communication both through content and through collaboration at the production stage. However, this new age also creates a threat of monoculture. The main theme that emerged from the content analysis was "intercultural communication in film language" and the two sub-themes were "intercultural communication through content" and "intercultural communication through collaboration at the production stage". Each will be presented in the following sections.

Main Theme: Intercultural communication in film language

Figure 1.



Sub-theme 1: Intercultural communication through content

The first sub-theme, intercultural communication through content, demonstrates how the participants ob-

4 Williams, Culture, 1958, p. 3

5 Baym, Personal, 2015, p.153.

6 Hall, Encoding/Decoding, 1980, p. 130.

serve the new media and digital platforms as a means of learning from others' culture through the content that is produced. Expert 1 conveys that the story retains its importance both in digital and traditional storytelling since human beings' need to tell and listen to stories is fundamental to their existence. Therefore, he suggests, although the ways in which a story is told are enriched with digitalization, the filmmaking culture of the past continues in digital form. He adds that the construction of characters, camera angles and movements are basically the same, and many directors working with digital follow the directors and film understanding of traditional cinema, taking them as precedents. He believes the film culture of tradition is carried into the future while saying "With digital cinema, the fact that films are accessible to everyone has increased intercultural interaction. Since the world has turned into a huge market, different cultures are brought together and presented in the same story in order to reach a large number of viewers". Expert 13 evaluates the narrative patterns in digital cinema positively and says "there is a standardized narrative pattern, we call it classical narrative, and we have to stick to it. But with digital cinema and digital narratives, standardized narrative patterns disappear and we can express ourselves more clearly." Expert 2 explains that films have reached viewers all around the world and encourage cultural exchange. He explains the advantages of digital compared to traditional cinema based on his experiences as follows: "Firstly, digital platforms allow films to have a global reach and spread easily across different cultures. This means that films from one culture can reach audiences worldwide and promote cultural exchange." Similarly, Expert 5 underscores the importance of platforms as a means of intercultural transition, explaining "it allows a very fast transition between cultures. With the option of presentation in many different languages, it reaches large masses very quickly, expanding the world, perhaps shrinking it in a way. Interactions, feedback, comments, criticisms provide fast information flow in both directions". Expert 7 argues that "the advent of new media and the short video era has facilitated intercultural communication and allowed new media communities to engage with art from different cultural contexts. This has also opened new avenues for innovation in new media". Expert 8 considers film as a cultural material and

believes that from the eyes of the filmmaker, it carries both his individual culture and the land he lives in trying to share it in different countries around the world, out of his microcosm and underscores the necessity of considering this in terms of the language of the movie by using what are the understandable, analyzable and creative codes in cultural codes. In the digital era, the fear of artificial intelligence also creates its own culture, as suggested by expert 9, for instance, who says "these dystopian movies, catastrophic movies, all of these, for example, why are there such movies? For example, artificial intelligence is taking over the world" and he thinks people have a cultural fear of this, which he perceives as a cultural code. He also discusses how the experience of watching has disappeared due to digital cinema: "Thanks to digital platforms, watching movies is no longer an experience. Of course, people can install certain cinemas, sound systems, etc. in their homes." He thinks digital cinema has made watching movies together obsolete and that people discuss movies they watch with fewer people. In that respect, the digital cinema creates sub cultures through content, as in dystopian movies, with fears such as AI taking over the world and also through the transformation of the experience of watching with easy access through digital platforms.

Sub-theme 2: Intercultural Communication through Collaboration at the Production Stage

The second sub theme, "intercultural communication through collaboration at the production stage", reveals that people from the film industry can collaborate in the production phase of film making regardless of their locations through the technological tools that provide inclusive opportunities enabling everyone to access and produce films at their own convenience. Expert 2 explains the advantages of digital cinema as offering "multilingual subtitling and dubbing options, enabling audiences to access and understand films in multiple languages. The interactive nature of digital platforms, especially through social media, encourages audience participation and discussion on cultural differences". Expert 1 suggests that digital technology has made it possible for everyone to make films, suggesting that "it is now possible to make movies even with cell phones. In this respect, cinema has ceased to be the domain of an elite group and has be-

come an art that everyone can theoretically do. Again, many things that cannot be done in traditional cinema, which are considered impossible, can be realized very easily with computer technology". Digital technologies in a way provide inclusive opportunities for stakeholders at the production stage. As conveyed by Expert 4, the platforms allow a very fast transition between cultures and with the option of presentation in many different languages, he suggests that it reaches large masses very quickly, expanding the world, perhaps shrinking it in a way, underscoring the importance of interactions, feedback, comments, and criticisms providing fast information flow in both directions. In that respect, it provides not only cultural interaction but also enables viewers from different cultures to meet around topics of their interest that again creates its own sub cultures. Expert 8 elaborates on the interactive nature of digital platforms suggesting that "the content, beyond and besides, this time the production stages of the movie, the distribution stages, the way the audience interacts with the movie takes a very different role... maybe it can be an interactive movie". He suggests not only content but also form, production practices, monitoring and distribution, the experience and practice of watching have changed but, he argues, "creativity is still human" and "cinema is a matter of responsibility. Within this, concepts such as ethics and responsibility can only belong to human beings, art and artists. Digital does not have such an understanding of ethical responsibility, so I really think that the points that technology can undertake in relation to digital cinema should not be emphasized too much, but should be carefully evaluated." He also emphasizes the inclusiveness of digital technologies in film making: "Especially through digital technologies, film making has really become very democratized. Now, even with a cell phone, many people can make a movie if they have a very valuable meaningful story... Digital cinema has turned into a feature that removes borders, so in this sense, it created interculturality" While suggesting "there are no boundaries left in the making of art", he also demonstrates how "it also made people more courageous in terms of strengthening co-constructions".

Expert 6 argues that "while traditional cinema offers a specific aesthetic with its classical and established methods, digital cinema provides a dynamic experience

with innovative technologies and wide access. While there are similarities in terms of storytelling and themes, digital cinema differs in terms of production, distribution and exhibition by utilizing new communication technologies. In terms of production, digital technologies enable films to be made at much more affordable costs and enable more people to make films. With digitalization, artificial intelligence technologies are also used in film productions, which has led to significant changes particularly in the processing of cultural codes. Interactive productions are becoming widespread with digitalization".

The second sub-theme reveals that digital tools create intercultural collaboration in the production phase.

Discussion and the Threat of Monoculture

As discussed earlier, innovations and digitalization bring advantages in terms of intercultural collaboration through both content and the production stage. But it has also drawbacks in terms of creating a monoculture. Expert 9 refers to digital culture in these words: "I understand digital as a space where certain ideas are shared, where they are more provable, where there are various definitions on values. When I say digital culture, I understand a limited space that is more typified rather than changes that occur according to time and space. What we call digital culture, I understand as a space that is surrounded, limited, where everyone understands the same thing, in which values do not vary, where meaning belongs to a more fixed form. I think this is digital culture." He suggests that "since the goal of making a movie has reached a universal dimension, the concern of making work within the meaning limited by digital is involved in the work, and therefore there is a way of film making that is more limited in a universal sense, that the meaning is more fixed, that everyone can understand, that people from every culture can comprehend, and the content is of course fed by this".

In the same vein, expert 10 suggests that "in general, we can say that there is a situation of uniformization", which he considers one culture: "we can only talk about one culture in the world". On the other hand, expert 13 refers to it as "cultural harmony of common values". Expert 14 talks about shock violence in the intercultural experience.

rience and claims that “if we look at cross-cultural advertising strategies, actually the same language and the same formulation is applied in the movie industry, especially in the TV series industry”, and mentions “even the local or how much the local should be is actually something that is chosen”. He argues that “we are not talking about a real cultural relationship because what we don’t talk about cannot be fully internalized”. The insights of the experts also demonstrate the threat of creating a monoculture, but this raises questions about what needs to be done for the sustainability of the cultural richness around the world.

As Chayko suggests, digital technologies are influential in social relationships, community and identity⁷. While enabling a sense of community and easy access to knowledge, they also create issues of privacy, surveillance and digital dependency. As this study has shown, a further concern of digitalization is the risk of potential mono. Raymond Williams’ claim that in the mid-twentieth century “culture is ordinary”⁸ is still relevant today through digital interactions, social media and online communities that creates digital culture. But these developments raise questions regarding the creation of monoculture that need to be addressed. In the conclusion, suggestions by the participant experts of this study and final remarks will be shared.

Conclusion

The current study presents the in-depth experiences of experts from the field of radio, television and cinema, Visual Communication Design and Digital Game Design. There are advantages of digital cinema in terms of creating a more inclusive platform for film makers. But the potential threat of creating a monoculture needs to be addressed in order to sustain worldwide cultural richness. In terms of film language, cinematographic features need to be enriched with cultural codes as in traditional cinema. As Expert 11 suggests, the editing stage in digital cinema is less difficult now since everything is

digital, and producing a movie requires digitality in itself. However, he argues that cultural codes should be put through cinematography and expresses his experiences through these lines in terms of traditional cinematographic methods: “Of course, it’s very easy to put things that don’t exist in today’s digital cinema, but I still think that doing it with traditional cinematic methods is a more planned and more accurate tool that creates more accurate results.”

The findings of the present study also provide insights into how to enrich film language and narratives through cultural codes such as metaphors, metonymy, semiotics, rhetoric, history, art and philosophy, as shared by the study participant experts. Expert 15 quotes the great master Tarkovsky: “They should not forget their moral responsibility and keep their relationship with cinema sincere”. In the context of John Berger’s “responsibility of showing”⁹, expert 15 also suggests that students should focus on “what” they show rather than “how” they show something.

Digital media makes it possible for many people to use the rich sources of the digital world. Easy access to film industry sources also enables intercultural awareness through the narratives of film while providing opportunities for intercultural collaboration among stakeholders of the film industry.

The findings of the content analysis demonstrate that the new digital age opens avenues for intercultural communication through both content and collaboration at the production stage, but this new age also creates a threat of monoculture, which needs to be avoided in order to sustain cultural richness and harmony in the world.

The digital age has created vast opportunities in film making while at the same time exposing the important issue of how to incorporate unique cultural codes into film language in digital culture in which the experience of watching is transformed with digitalization and Artificial Intelligence.

⁷ Chayko, *Superconnected*, 2020, p. 3.

⁸ Williams, *Culture*, 1958, p. 3

⁹ Berger, *The Sense*, 1985, p. 219.

REFERENCES:

- BERGER, John. *The Sense of Sight*. New York: Pantheon Books, 1985.
- BAUM, Nancy. *Personal Connections in the Digital Age*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2015.
- CASTELL, Manuel & CARDOSO, Gustavo (Eds.), *The Network Society: From Knowledge to Policy*. Washington: John Hopkins Center for Transatlantic Relations, 2005.
- CHAYKO, Mary. *Superconnected: The Internet, Digital Media and Techno-Social Life*. New Burnswick: Rutgers University, 2020.
- HALL, Stuart, Encoding/Decoding. In Stuart HALL, Dorothy HOBSON, Andrew LOWE, and Paul WILLIS (Eds.). *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79* (pp.128-138). London: Hutchinson, 1980.
- Williams, Raymond. *Culture and Society: 1780-1950*. London: Chatto & Windus, 1958.