

ATVEJIS 2

TELEVIZIJOS SERIALAI

(angl. TV drama series)



Bendrosios kompetencijos: komunikavimo, pažinimo, socialinė pilietinė, iniciatyvumo ir kūrybingumo, asmeninė bei kultūrinė.

Specialieji gebėjimai: mokiniai suvoks televizijos serialų vertę kuriančius elementus, kinematografinės raiškos įtaką televizijos produkcijai, gebės kritiškiau vertinti populiarią produkciją ir ją atsirinkti, supras žanrų įvairovės svarbą, sugebės identifikuoti šiuolaikinei televizijai būdingus bruožus.

ATVEJO APRAŠYMAS

Minėtas televizijos „aukso amžius“ dažniausiai siejamas su kokybiška televizija, kurią reprezentuoja televizijos serialai. **Televizijos serialai** – lietuvių kalboje plati sąvoka, aprėpianti ir dokumentinius, ir vaidybinius kūrinius. Šiuo atveju sąvoka formuluojama sekant anglosaksiška patirtimi, serialais vadinant fikcinę televizijos formą, kurioje pasakojimas vystomas atskirų epizodų seka. Tai yra tą televizinę produkciją, kuri anglų kalba įvardijama kaip „televizijos serialinė drama“ (*TV drama series*).

Televizijos serialų reiškinys įprastai analizuojamas atkreipiant dėmesį į šiuos dalykus: žanrą, pasakojimą, kūrimo, rodymo, sklaidos aspektus, visų šių dalykų sąveiką su auditorija. Nagrinėjant serialo tekstą išskiriami panašūs elementai kaip ir kine: charakteriai (personažai, herojai), pasakojimas, mizanscena, vaizdas, garsas. Šių elementų visuma kuria serialo **konvencijas** – taisykles, kurios pasikartoja keliaudamos iš vieno kūrinio į kitą. Serialuose įprastai centrinę vietą užima **herojus** arba **herojų grupė**. Žiūrovai serialus žiūri norėdami sekti herojų išgyvenimus ir sužinoti, kas gi jiems nutiks. Kartkartėmis herojams ir jų elgsenai suteikiama ir papildomų prasmių – herojų personažais įprasminami žiūrovų trokštami vaidmenys realiame gyvenime. Pavyzdžiui, paaugliams skirti serialai (*The Teen Wolf*, *13 Reasons Why*) remiasi perėjimo į suaugusiųjų pasaulį problemomis: asmeninių santykių mezgimu, savarankiškumo įgijimo pastangomis ir visomis iš to kylančiomis bėdomis, kartkartėmis noru būti ypatingam, išskirtiniam, tai yra turėti nežemiškų (*The Teen Wolf*) ar unikalios jautrumo kitiems savybių (*13 Reasons Why*), kurios įprastai būdingos pagrindiniam herojui. Dauguma serialų paprastai turi aiškius gerus herojus, kurie priešinasi blogiesiems, veiksmas rutuliojamas aplink gerųjų ir blogųjų tarpusavio kovą – herojai dažnai turi aiškią **binarinę opoziciją**,

pasiskirstymą į gerus ir blogus. O gerųjų herojų laimėjimas, pergalė žiūrovams suteikia „geros pabaigos“, „gėrio prieš blogį“ laimėjimo malonumą.

Kaip jau minėta, šiuolaikinės televizijos laimėjimai dažnai apibrėžiami žodžiu „kokybiška“. **Kokybiška televizija** yra ta, kuri demonstruoja estetinius, techninius pasiekimus, tenkina auditorijos, kuriai yra skirta, lūkesčius. Ta kokybė pasireiškia įdomiu pasakojimu, literatūriniu kūrybiškumu, o stilistiniai sprendimai siūlo estetinį, vizualinį pasigėrėjimą, neeilinę patirtį. Dažnai kokybiškas televizijos serialas apibūdinamas kaip ne televizinis, o kinematografinis patyrimas – „kaip kino filmas“. Pastebėta, jog serialinės produkcijos sėkmę užtikrina šie aspektai:

- patenkinami auditorijos žanro lūkesčiai, o kartu laisvai interpretuojamos ir išplečiamos žanrinės normos;
- suburiami geri rašytojai, prodiuseriai, kartkartėmis ir režisieriai, turintys savitą braižą (pvz., prie serialo „Tvin Pyksas“ išskirtinumo prisidėjo režisierius Davidas Lynchas);
- naudojamos kino studijos pajėgumais (pvz., Holivudo);
- įsiklausoma į auditoriją ir jos lūkesčius;
- ryškus „kinematografiškumas“, savitas stilius, vizualinis turtingumas.

Savitą stilių nulemia režisieriaus ir kūrybinės komandos sprendimai, susiję su kino kalbos ir kino pasakojimo struktūros aspektais (kamos judėjimas, kadro kompozicija, spalva, apšvietimas, montažas, muzika, garso efektai, dialogas, dekoracijos, lokacijos, herojai bei jų charakterio savybės ir t. t.)

Televizijos, kurdamos įsimintinus serialus, siekia nustebinti auditoriją, atkreipti į save dėmesį, didinti savo kultūrinę, meninę vertę, taip pat ir komercinę naudą.

Šiuolaikinės pramoginės televizijos bruožas – sėkmingiausia serialinė produkcija sukuriama **internetinių televizijos platformų** (HBO, „Netflix“). Šios platformos pakeitė ir tebekeičia televiziją: žiūrovas pats renka turinį, tas turinys individualizuotas ir priklauso nuo asmeninio poreikio, šios platformos autonomiškos, funkcionuoja nepriklausomai nuo tradicinių televizijos platformų, yra ypač jautrios auditorijos lūkesčiams ir poreikiams.

ATVEJO ANALIZĖ

„Keisti dalykai“ (*Stranger things*) – aštuonių epizodų serialas, sukurtas internetinės televizijos platformos „Netflix“. Kūrinio premjera įvyko 2016 m., vienu kartu pristatant visus serialo epizodus. Galimybė pamatyti visus epizodus, o ne po vieną po tam tikro laiko, žiūrovams pirmą kartą buvo suteikta „Netflix“ platformos prieš ketverius metus (serialas „Kortų namelis“). Tai buvo unikalus pristatymo būdas, sugriovęs įprastas produkcijos sklaidos taisykles – nuo šiol žiūrovai turėjo galimybę valdyti ne tik turinį (ką žiūrėti), bet ir kiek, ir kada tą daryti (ar po vieną seriją, ar visas iš karto). Serialas sutrauktas į aštuonis epizodus ir, pasak kūrėjų, tai padaryta siekiant „kinematografinės įtaigos ir poveikio“, kitaip jo pasakojimas, ypatinga atmosfera pranyktų serialinėje, pasikartojančioje pasakojimo struktūroje. Kaip matysime, „kinematografinė įtaiga“ sukurta ne tik pasakojimu, bet ir kitomis išraiškos priemonėmis, būdinomis kokybiškai televizijos produkcijai (serialą galima peržiūrėti „Netflix“ platformoje).

PASAKOJIMAS, HEROJAI IR ERDVĖS

Serialą sumanė ir scenarijų parašė scenaristai, režisieriai broliai Mattas ir Rossas Dufferiai, kurie ir režisavo didžiąją dalį serialo epizodų, todėl, galima sakyti, tai **autorinis** brolių **darbas**, kuriame ryškus ir jų braižas – dėmesys **siaubo** ir **mokslinės fantastikos kino žanrams**. Serialo veiksmas vyksta 1983 m. mažame Jungtinių Amerikos Valstijų miestelyje, kurio kasdienę rimtį sutrikdo berniuko dingimas ir keistos mergaitės atsiradimas. Šie įvykiai išjudina virtinę neįprastų, nepaaiškinamų dalykų, kurie ima šiurpinti miestelio gyventojus. Nors serialo herojų pasakojimo linijos skirtingos, vystomos lygiagrečiai, tačiau visų herojų tikslas – surasti dingusį berniuką. Kūrinys tirštas veikėjų, kurių skirtingas patirtis bei pastangas mes išgyvename: dingusio berniuko šeima (mama, brolis), draugai ir paslaptingoji mergaitė, miestelio šerifas ir jo bendrai, slaptieji valstybės agentai, berniuko bičiulio šeima, sesuo ir jos draugai. Sulig kiekvienu nauju epizodu veikėjų linijos vis labiau susipina, tarsi priartindamos mus prie tikslo. Jų gausa tą pačią situaciją žiūrovui leidžia pamatyti iš skirtingų perspektyvų: vaiko, suaugusiojo, mamos, brolio ir kt. akimis. Veikėjų įvairovę galima vertinti ir kaip pataikavimą žiūrovui, siekį įtikinti kuo didesniam jų būriui: kuo daugiau veikėjų, tuo didesnė tikimybė, kad žiūrovas atras savą, į kurį verta lygiuotis.

Skirtingų veikėjų charakteriai kuriami pasitelkiant ir situacijas, kuriose jie atsiduria (pvz., berniuko mama – atkakli, nepasiduoda visų įtikinėjimams, esą jai rodosi nebūti dalykai), ir erdves, kurios kuria papildomą išpūdį apie personažus (pvz., vaikų ir paauglių, merginos ir vaikinų kambariai pasako apie pomėgius). Filme naudojamos trijų tipų erdvės: atviros (miškas, miestelis, kiemas, karjeras), uždaros (namai, mokykla, laboratorija, nuovada, parduotuvė ir t. t.), „fantastinės“ (anapusinis padaro pasaulis). Šis filmas išsiskiria erdvių gausa, kas demonstruoja gamintojo pajėgumą, leidžia įsigyventi ir patikėti intensyviomis veikėjų kasdienybės trajektorijomis (namai, kambarys, kiemas, mokykla, miškas ir t. t.). Parinktos filmavimo vietos (miestelio, gamtos peizažai) bei detalūs namų, kambarių interjerai kuria ir įtaigią atmosferą.

„KINEMATOGRAFINĖ“ ATMOSFERA IR ĮTAIGA

Filmo „kinematografinę“ kokybę kuria ne tik sudėtinga istorija, įvairialypiai personažai, išpūdingos erdvės, bet ir **mizanscenos** (dekoracijos, kostiumai, grimas), vaizdas, **garso takelis** (muzika, dialogai, garso efektai). Visi šie aspektai pasitelkti laikmečio ir kūrinio atmosferai sukurti. Detali dekoracijų, kostiumų rekonstrukcija, autentiški buities daiktai mus įtikina, jog veiksmas vyksta devintojo dešimtmečio pradžioje. Šis išpūdis sustiprinamas naudojant ano meto muziką bei originaliai sukurtą tų laikų muzikinę interpretaciją. Garsas kūrinyje atlieka ir papildomą funkciją – tampa pagrindiniu ryšiu tarp anapusinio ir realaus pasaulio. Daugumoje scenų mes nematome monstro, tik girdime jį, mama su sūnumi komunikuoja garsu ir jo laidininku (telefono rageliu, muzikos grotuvu). Garso takelis – vienas paveikiausių kino kalbos elementų, ir jo privalumai šiame kūrinyje išnaudojami visokeriopai: garsu mes gąsdinami, perspėjami apie artėjantį pavojų, patiriame manipuliatyvius jausmų šuolius (džiaugsmo, meilės, liūdesio ir t. t.) Retro išpūdžiui sukurti pasitelkiamas ir vaizdas – kūrinyje naudojamas kino juostos filtras, tapatus devintojo dešimtmečio spalvinei gamai, dominuoja tamsios, dirbtinio apšvietimo scenos, kurios kuria niūrią, nerimo ir pavojaus pilną atmosferą.

ŽANRAI

„Keisti dalykai“, kaip jau įprasta šiuolaikinei televizijos kultūrai, turi ne vieno žanro požymių. Be dominuojančių mokslinės fantastikos ir siaubo, galima išvelgti **šeimos dramos** ir **dramos paaugliams požanrius**. Mokslinės fantastikos žanras čia įgauna santūrias formas – nesinaudojama kompiuteriniais efektais, ieškoma alternatyvių būdų nežemiškos kilmės padarui pavaizduoti. Santūrumas būdingas ir bauginimui – tai, kas mus gąsdina, dažnai nėra vizualizuojama, o visas bauginimas vyksta garso plotmėje. Išgyvenama šeimos tragedija – nuoroda į šeimos dramą, o paauglių meilės išgyvenimai, jų konfliktai su šeima, nesutarimai mokykloje ir įvairūs garso takelis kuria sąsajas su paauglių žanro produkcija. Šia žanrine įvairove, kaip ir herojų gausa, siekiama įtikti žiūrovui, tikėtis kuo gausesnės auditorijos.

Šis kūrinys laikomas vienu sėkmingiausių, ir šią sėkmę galima paaikškinti ne tik paminėtais aspektais, bet ir dar keliais. Serialas itin intertekstualus, jame pilna nuorodų, citatų iš devintojo dešimtmečio populiariosios kultūros (kino filmų, knygų, muzikos, žaidimų ir t. t. žr. <https://www.youtube.com/watch?v=wBjgFt6lVHM&t=7s>). Šis aspektas kuria ir papildomą vertę – **nostalgiją** tam laikmečiui. Todėl tikėtina, jog nemažą auditorijos dalį sudarė anuomet užaugę žiūrovai.

PAMOKOS PLANAS:

1. Paprašykite mokinių į pamoką atsinešti savo mėgstamiausio herojaus / herojės iš serialo „Keisti dalykai“ atspausdintą, nupieštą portretą. Aptarkite drauge, kokie bruožai jam / jai būdingi (ar tai geras, blogas herojus, kokiomis savybėmis pasižymi, koks jo tikslas seriale), drauge paanalizuokite priežastis, kodėl mokiniams jis / ji patiko ar įsiminė.
2. Kartu su mokiniais priskirkite šį serialą prie vienos iš šių kategorijų: „kokybiška“ televizinė produkcija, „nekokybiška“ televizinė produkcija. Drauge aptarkite „geros“, kokybiškos, ir „blogos“, nekokybiškos, televizijos bruožus – kokių asociacijų, pavyzdžių kyla. Mokinių mintis fiksuokite lentoje. Užduotį galima struktūruoti padalinant lentos erdvę į dvi dalis, vieną pusę priskiriant vieniems bruožams, kitą – kitiems.
3. Kartu su mokiniais pasižiūrėkite bene seniausio mokslinės fanatistikos serialo „Daktaras Kas?“ (*Doctor Who?*, nuo 1963 m.) vieno pirmųjų epizodų (epizodas sukurtas septintajame dešimtmetyje) ištrauką (<https://www.youtube.com/watch?v=hRsfKK34SFY>), ją palyginkite su serialo „Keisti dalykai“ ištrauka (6 epizodas, scena, kurioje Vienuolika, panardinta į skystį, persikelia į paralelinę tikrovę. Ištraukos trukmė nurodoma remiantis „Netflix“ platformoje esančio 6 epizodo trukme: nuo 19 min. 30 sek. iki 21 min.). Abi ištraukos rodo herojų persikėlimą į alternatyvią realybę. Vadovaudamiesi Priede Nr.1 išskirtais elementais drauge paanalizuokite, kokiomis priemonėmis kuriamos scenos skirtinguose filmuose, aptarkite panašumus ir skirtumus. Priede Nr.2 esančią lentelę galima atspausdinti ir padalinti vaikams, juos suskirsčius į grupes po penkis.
4. Drauge su mokiniais aptarkite labiausiai įsiminusius, netikėčiausius serialo „Keisti dalykai“ bruožus. Lentoje sudarykite mokinių minčių apie serialą žemėlapi, struktūruokite jų mintis, lentos erdvę suskirstydami į šias kategorijas: pasakojimas, herojai, erdvės, garsas, žanrai. Kartu nustatykite žanrinis požymius, kokiam žanrui mokiniai priskirtų šį serialą. Kodėl? Kartu su mokiniais pasižiūrėkite pirmo epizodo ištrauką (<https://www.youtube.com/watch?v=CKtq-bZgS8I&t=83s> nuo 4:21 iki pabaigos). Drauge panagrinėkite, kas kuria šios scenos nuotaiką išskiriant vaizdo ir garso elementus (niauktas, blausus apšvietimas, kontrastinga, grėsminga muzika, iliuzinis objektų judėjimas), aptarkite, kaip jais manipuluojama siekiant kuo didesnės įtaigos.

5. Perskaitykite televizijos kritikės recenzijos apie šį serialą ištrauką (Priedas Nr.1). Su mokiniais aptarkite jos mintis. Ar jie pritaria šioms išvalgoms? Kaip vaikai supranta nostalgiją? Ar jie kam nors jaučia nostalgiją (filmui, knygai, maistui, žaidimui ir t. t.)?
6. Parodykite mokiniams vaizdų koliažą (Priedas Nr.2). Ar jie išvelgia kokių nors bendrysčių? Aptarkite intertekstualumo svarbą kuriant šiuolaikinius populiariosios kultūros produktus.
7. Su mokiniais pasikalbėkite apie serialų žiūrėjimą: per kokius prietaisus jie juos žiūri (per kompiuterį, televizorių, mobilųjį įrenginį), koku laiku (darbo dienomis, vakarais, savaitgaliais), koku tikslu, kokios būdami savijautos?

NAMŲ DARBAS NR.1

Suskirstykite mokinius į grupes po penkis. Užduokite sukurti savo įsivaizduojamo serialo trumpą pasakojimą (apie ką?), personažus (kas veikia?), laikmetį (kada?), erdvę (kur?), kokie bus vaizdo ir garso sprendimai, žanras (kaip?). Serialo sumanymą galima aprašyti, o herojų, erdvę nupiešti ranka arba kompiuteriu.

NAMŲ DARBAS NR.2

Užduokite mokiniams atlikti šeimos televizijos pomėgių tyrimą. Tegu vaikai užklausia mamų, tėvų, močiučių, senelių, brolių, sesių, ką labiausiai mėgsta žiūrėti per televiziją? Koku laiku? Per kokį prietaisą tai daro? Tegu sudaro šeimos narių pomėgių lentelę, įvardija bendrystes ir skirtumus, priežastis, nuo ko jos priklauso.

Filmų elementai	„Keisti dalykai“	„Daktaras Kas?“	Filmų elementų funkcijos
Erdvė (kur veikia?)	Uždara, mokslinė laboratorija, tuščia erdvė	Uždara, mokslinė laboratorija, ateities miesto muliažas / piešinys	Sustiprina išpūdį, jog herojai veikia nekasdienėje, išskirtinėje, fantastinėje – nerealiroje situacijoje
Personažai (kas veikia?)	Mokslininkų grupė, pagrindinė herojė mergaitė	Mokslininkas, pagrindinė herojė mergina	Herojų dėka mes suprantame, kokioje situacijoje jie atsidūrė
Mizanscenos objektai (kas veikia?)	Vandens statinė, telepatinius ryšius fiksuojantis galvos įrenginys	Laiko mašina, ekranas	Prietaisai vaidina tarpininkų tarp skirtingų pasaulių ir skirtingų žmogaus būsenų vaidmenį
Kameros judėjimas (kaip?)	Judanti, statiška	Statiška, judanti, drebanti	Kamera šiuose filmuose atlieka skirtingą funkciją: filme „Daktaras Kas?“ drebanti kamera perteikia pasikeitusios tikrovės būseną
Vaizdas (kaip?)	Spalvotas, realistinis	Nespalvotas, abstraktus	Filme „Daktaras Kas?“ persikėlimas iš vienos tikrovės į kitą perteikiamas abstrakčius vaizdus perdengiant stambiais herojės planais
Montažas (kaip?)	Vidutinių, stambių planų jungtys įreminamos bendru mergaitės planu tuščioje erdvėje	Vidutinių, stambių planų jungtys perskiriamos bendrais vietovių planais	Skirtingų planų jungtys atspindi herojų būsenas ir supriešina realistinę ir fantastinę aplinkas
Garsas (ką girdime?)	Balsai, dialogai, muzika	Balsai, dialogai, elektroniniai garsų efektai	Filmuose garsas atlieka skirtingą funkciją: „Keistuose dalykuose“ muzika augina įtampą, filme „Daktaras Kas?“ atspindi herojų būsenas, perėjimą į fantastinę, nerealią aplinką

Filmų elementai	„Keisti dalykai“	„Daktaras Kas?“	Filmų elementų funkcijos
Erdvė (kur veikia?)			
Personažai (kas veikia?)			
Mizanscenos objektai (kas veikia?)			
Kameros judėjimas (kaip?)			
Vaizdas (kaip?)			
Montažas (kaip?)			
Garsas (ką girdime?)			

„Stranger Things is fun for almost all the family, depending on your juvenile cohorts’ response to occasional gory scenes. The pace is (just about) fast enough to keep younger viewers hooked, and anyone old enough to remember 1983 for real is in for a richly enjoyable retro-feast whose cockle-warming abilities make up for (what is for us) a slightly predictable narrative and inadequate explanation of the underlying mythology by the end. All the necessary ingredients are here: spooky woods, walkie-talkies as the bleeding edge of technology, nosebleeds as a sign of violent mental effort, lost spirits communicating through mains electricity and crackling phonelines, elasticated walls through which desperate hands and screaming faces push, and plain friends doomed to bloody deaths in the furtherance of plot.“

The Guardian, Lucy Mangan, in:

<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2016/jul/15/stranger-things-review-a-shot-of-80s-nostalgia-right-to-your-heart-winona-ryder>



Šaltinis:

<http://www.telegraph.co.uk/on-demand/0/stranger-things-all-the-hidden-and-not-so-hidden-references-in-p/>