

AUDIOVISUAL PRODUCT: STANDARDIZATION OF THE CONCEPT

Стандартизація художнього та журналістського продукту завжди породжує проблемні питання стосовно класифікації цього продукту, адже практика творення свідчить про великі розбіжності в розумінні сутності цих питань. Отже: стандарт — це перелік нормативних вимог до продукту; продукт, що повністю відповідає стандарту, — це зразок. Зразок завжди відображає «мислення дня минулого», а тому відхід від стандарту для того, хто бажає бути на рівні дня прийдешнього або хоча б сьогодення, обов'язковий. Проте глядач живе в сучасному часі і його свідомість сформовано за лекалами часу минулого. Зміни йдуть, але повільно, відстаючи від вимог сучасного часу, сам же процес становлення глядача нескінченний і тому завжди важкий. Йому (глядачу) доводиться змінювати систему координат, переглядати свої погляди на світ і людину у світі, переосмислювати догми та опозицію «можна — неможна». При тому, що процес становлення глядача може йти як по висхідній, так і по низхідній, це залежить від історичних умов часу, але автор твору повинен допомогти глядачу в процесі його становлення, якщо він працює задля глядача.

Автор, який намагається розібратися в актуальних питаннях сьогодення, буде завжди необхідний глядачу, навіть якщо його (автора) погляди на актуальні питання часу не співпадають з глядацькими. Але для того, щоб між автором і глядачем виникла взаємодія з приводу цих питань, взаємодія як повне або часткове розуміння поглядів, дискусія щодо цих поглядів, пошук компромісу, твір автора, перш за все, повинен бути зрозумілим для глядача.

Для того щоб твір був зрозумілим, він повинен бути схожим на зразок і одночасно не схожим на нього, він повинен різнитися зі зразком. Тобто, твір має повністю відповідати стандарту, оскільки це гарантує розуміння твору на рівні фабули та жанру, проте, в той самий час, і різнитися зі стандартом, що надає твору певну новацію в трактовці сюжету. Та в усі часи в авторів виникало питання: «В яких межах повинна бути ця невідповідність твору існуючому канону?», та в усі часи відповіддю було: «В межах допустимого, розумного». От тільки, де ті межі?

Мабуть, треба уточнити різницю між поняттями «канон» та «стандарт», щоб не плутатися. Звернемося до III, як це тепер прийнято:

Канон — це правило, норма або зразок, що встановлюється як обов'язковий для дотримання у певній сфері, наприклад, в релігії, мистецтві або науці. Він може бути як сукупністю законів та правил, так і окремим твором, що служить зразком.

Стандарт — це зразок, еталон, модель або нормативно-технічний документ, що встановлює правила, вимоги, загальні принципи або характеристики для загального та багаторазового використання. Він служить для досягнення оптимального ступеня впорядкованості в певній сфері, наприклад, у виробництві, послугах, або будь-якій іншій діяльності.

Отже:

1. Стандарт не є синонімом канону, проте обидва вони мають потребу в оновленні, як і все, що існує в Часі. Стандарт намагається підмінити канон, який є

виразом нашого розуміння довершеності, мистецької гармонії в певний історичний час. Він намагається перевести гармонію в алгебру фаху, але що це таке, мало хто розуміє, і тому з'являються інженерні намагання створити комп'ютерні програми, мета яких — стандартизувати творчий процес, а фактично — вбити його. Шлях Сальєрі, який «алгеброю гармонію розтрошив», торують і сьогодні, не розуміючи, що арифметика фаху, яка більш-менш досліджена, так і не надає відповіді на основне питання: «як, завдяки чому, продукт художньої діяльності стає мистецьким твором?», як в ньому з'являється оте невлиме, що робить конструкцію «живою», яким чином виникає ота «душа»? (порівняйте, зробив з праху ляльку, вдихнув в неї душу і з'явилась людина).

2. Стандарт, як і канон, передбачає, що продукт (у нашому випадку, екранний продукт) повинен мати певну цілісність форми та змісту, які взаємообумовлені та вирішені в конкретному естетичному ключі. На відміну від канону, він не тільки передбачає, але й вимагає це. У сфері художньої творчості, стандарт, в залежності від історичних умов, має або рекомендаційний характер, або характер обов'язкової вимоги. В екранній журналістиці, наприклад, стандарт працює як обов'язкова вимога.

3. Стандарт регламентує систему принципів, методів та прийомів, яка виступає в якості творчого інструментарію та дозволяє автору створювати екранний твір як певну змістовно-естетичну або естетично-змістовну цілісність (порядок слів у визначенні є свідченням домінувати змісту або естетики у творі). Домінанта змісту або естетики залежить від сфери екранної творчості, в якій створено екранний продукт. Якщо це сфера журналістської творчості, то твір повинен виступати як змістовно-естетична цілісність, а якщо твір створено у сфері художньої творчості — то як цілісність естетично-змістовна. Прерогатива змісту або форми залежить від завдань, які вирішує твір, проте вимога відповідності, адекватності форми змісту/змісту формі є обов'язковою. Виступаючи регламентуючим встановленням, стандарт регламентує структуру твору в цілому та, частково, його змісту в тій частині, яка відноситься до сюжетоутворюючої структури екранного твору.

4. Стандарт встановлює, що продукт, як певне ціле, повинен мати свою обумовлену структуру. На сьогодні, якщо довіряти тим відкритим джерелам інформації, які є у нашому доступі, — різним самовчителям, методичним посібникам та підручникам різних шкіл кіно та екранної журналістики світу (не вказуючи конкретно ні на кого, позаяк то є загальним явищем), — структура екранного продукту залежить від його виду, форми та формату (розміру). В найбільш загальному, тобто принциповому, вигляді вона має: 1) ціле, котре складається з трьох частин, що цю цілісність утворюють — початок, середина, кінець; 2) ці частини, у свою чергу, поділяються на сюжетоутворюючі частини, що складають архітектонічну структуру твору — експозиція дії, зав'язка дії, розвиток дії, кульмінація дії, розв'язка дії; 3) кожна сюжетоутворююча частина твору структурується на поетапні частини (епізоди), а кожна поетапна частина — на вузлові частини (сцени розвитку дії).

Якщо йти у зворотному порядку і виходити з того, що сцена розвитку дії в кіно — поняття точкове, тобто вона має певну сюжетоутворюючу подію, яка розгортається в одній певній локації (просторова точка) і має неперервну течію часу становлення сюжетоутворюючої події в цій просторовій точці, то епізод розвитку

дії буде складатися зі сцен розвитку дії і відображуватиме певний етап розвитку сюжету. Епізоди є багатопросторовими і течія часу в них перервна, оскільки кожна сцена розвитку дії має свої простір та час розвитку.

5. Сюжетоутворюючі частини, що становлять архітектонічну модель твору, складаються, у свою чергу, з епізодів. Сюжетоутворюючі частини мають певну логіку приналежності до утворюючих частин, що визначають цілісність твору: експозиція розвитку дії і зав'язка розвитку дії належать до початку, а розвиток дії є серединою, відповідно, кульмінація розвитку дії та розв'язка відносяться до кінця твору.

6. При цьому треба розуміти, що у творі ми маємо розвиток дії як процес виникнення напруження в ході розвитку стосунків між дійовими особами з якогось конкретного приводу в його повному циклі — від зародження процесу до завершення його як певної актуальності для персонажів. Іншими словами, від встановлення між персонажами початку конфліктних відносин, котрі розвиваються до точки найвищого напруження, а після її проходження та спаду напруження в стосунках — до певного консенсусу в стосунках між ними.

7. Резюмуємо: принципова схема структури екранного продукту, то: 1) ціле як певна формо-змістова цілісність, що складається частин, які цю цілісність утворюють; 2) частина, яка створює цілісність, складається з сюжетоутворюючих частин; 3) сюжетоутворююча частина складається з поетапних частин; 4) поетапна частина має у своєму складі вузлові частини (вузлові одиниці).

8. Оскільки структура конкретного екранного продукту залежить від його виду, форми та формату (ми розуміємо «формат» як розмір), а родовим поняттям (найбільш узагальнюючим) виступає «екранний продукт», то за видовим розподілом екранний продукт може бути кінематографічним, телевізійним та мережевим. За формою, це буде та номенклатура екранних творів, котрі виробляє інша виробнича структура (студія, творче об'єднання, компанія з продуктування). Як правило, самодостатні екранні форми (наприклад: форми, що визначаються як окремі ефірні позиції в розкладі дня мовлення в телебаченні, або номенклатурні одиниці у кіновиробництві), можуть бути різних форматів — великі, середні, малі. Чим більший формат екранного продукту, тим складніша його структура. Але тут є певна особливість: ускладненість структури відбувається на рівні сюжетоутворюючих частин, тобто на рівні архітектонічної моделі твору. Як відомо, вона може бути простою, або складною.

Проста, п'ятичастинна структура: 1) експозиція дії; 2) зав'язка дії; 3) розвиток дії; 4) кульмінація дії; 5) розв'язка дії.

Складна архітектонічна модель має дев'ять частин: 1) експозиція дії; 2) зав'язка дії; 3) розвиток дії; 4) передкульмінація дії (її ще називають «хибна кульмінація»); 5) спад розвитку дії; 6) підйом розвитку дії; 7) кульмінація розвитку дії; 8) післякульмінаційний спад розвитку дії; 9) розв'язка розвитку дії. У практиці драматургії зустрічається ще більш ускладнена архітектонічна модель. У ній відсутній післякульмінаційний спад розвитку дії і за кульмінацією відразу настає розв'язка.

Складна архітектонічна модель, як правило, притаманна великим форматам екранного продукту і не часто зустрічається в середніх. Практично ніколи не буває в малих форматах, оскільки на її реалізацію банально не вистачає екранного

Чому ускладнення структури відбувається саме на рівні сюжетотворюючих частин, зрозуміти не важко, позаяк саме вони утворюють драматургічну структуру конкретного твору — п'єси, прози або поетичної форми, що лежить в основі екранного твору, який є конкретною одиницею екранного продукту.

В. Чайковська

**ДО ПИТАННЯ ПСИХОЛОГІЇ СПИЙНЯТТЯ
ЗВУКОВОЇ ІНФОРМАЦІЇ — РЕАЛЬНОЇ І УМОВНОЇ**

V. Chaikovska

**TO THE QUESTION OF THE PSYCHOLOGY OF PERCEPTION
OF SOUND INFORMATION — REAL AND CONDITIONAL**

У доповіді розглядається одне з важливих питань звукорежисури, зокрема екранної, а саме головні елементи психологічного сприйняття людиною звукової картини оточуючого простору і його деталей та окремі механізми когнітивної обробки (психологічної реалізації) звукової інформації.

Особливості психологічного сприйняття людиною звукової інформації та її обробки є невід'ємною темою звукорежисури, без якої неможливе не лише адекватне створення звукозорового образу, але і, за великим рахунком, є неможливим правильний запис репортажного треку. Розуміння особливостей слухового сприйняття є **фундаментом**, на якому базуються не лише звукозапис та звуковий монтаж, але й звукова складова екранного образу, яка закладається вже у сценарій майбутнього фільму. Існує багато публікацій, присвячених звуковій екранній режисурі, серед них низка посібників зі звукорежисури, у тому числі з екранної звукорежисури. Але, на жаль, в більшості публікацій зазвичай розглядається технічна сторона звукорежисури у вигляді звукозаписуючих пристроїв, їх технічних характеристик, електричних схем тощо. Теорія звуку в екранній режисурі, а тим більш питання звукової реальності в її сприйнятті, що перетворюється у подальшому в екранну звукову реальність, розглядається лише поверхово або не розглядається зовсім, у той час як механізми сприйняття і обробки звуку є ні чим іншим, як матрицею майбутнього зведеного звукового треку екранного твору. У межах даної доповіді ми ставимо завдання згрупувати головні механізми слухового сприйняття людини в його елементах і стисло прокоментувати їх психологічну реалізацію.

На перший погляд може здатися, що ми повноцінно і природно сприймаємо усі звуки оточуючого нас простору, а саме у пропорції близько — далеко (що може бути порівняно з візуальним сприйняттям об'єктів: ближчі об'єкти — «боковий зір»). Але в сприйнятті людиною звуків оточуючого простору існує ціла низка особливостей, що пов'язано із захистом слухового сприйняття: слухове сприйняття налаштовано таким чином, щоб значно знизити обсяг звукової інформації, що надходить у мозок, для її обробки та усвідомлення. Отже, загальна модель слухового сприйняття має наступний вигляд: один звук, що чітко розрізняється, або послідовність різних звуків («головний звук» в термінології звукорежисури) в оточенні малоусвідомлюваного, майже злитого звукового тла.

В цілому інформація, яку ми сприймаємо як звукову, може бути поділена на такі види і підвиди:

а) реальна звукова інформація: