

# ТЕМА 1. ТЕХНОЛОГИЯ АНИМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК ФЕНОМЕН

## План лекции (2 часа)

1. Понятие культурно-досуговой деятельности в туризме.
2. Понятие анимационной деятельности в туризме.
3. Творческие основы технологии анимационной культурно-досуговой деятельности в туризме.

### *1. Понятие культурно-досуговой деятельности в туризме*

Туризм – это специфический вид досуговой деятельности личности, который все больше привлекает к себе внимание исследователей различных специальностей.

Для рассмотрения туризма как сферы культурно-досуговой деятельности необходимо провести уточнение таких понятий как «досуг», «культурно-досуговая деятельность», «социокультурные ресурсы», «культура», «туризм». Определение смысловых границ данных понятий позволит на основании предлагаемых дефиниций более последовательно и конкретно рассмотреть и проанализировать процессы и явления, происходящие в сфере туризма в современных российских условиях.

Социальное время индивида распадается на две диалектически взаимосвязанные сферы – рабочее время, включающее процессы обучения и производственной деятельности, и досуговое (свободное) время.

В литературе существует различная трактовка понятия «досуг». В теории и практике социально-культурной деятельности после многолетних дискуссий о сути, природе и функциях досуга утвердилось его научно-обоснованное определение: досуг – это деятельность в условиях свободного времени, которая обеспечивает отдых и дальнейшее развитие личности.

Исследователи выделяют две органично связанные и взаимодополняющие социальные функции досуга: рекреативную, обеспечивающую снятие физического, психического напряжения и восстановление сил посредством активного отдыха; развивающую, которая находит свое выражение в вовлечении личности в процесс непрерывного просвещения, любительского творчества, самоутверждения и самореализации своих творческих потенций.

Среди наиболее эффективных и социально значимых видов досуга существенное место принадлежит туризму.

Социальной составляющей туризма является обеспечение потребностей в различных услугах: культурнопознавательных, коммуникативных, организации активного и творческого отдыха, путешествий и др.

И, по мнению исследователей, одним из более подходящих для этой роли сегодня представляется туризм как один из эффективных инструментов

комплексного всестороннего развития личности, объединяющий в себе многообразие форм, формирующих активную личность.

Туризм способствует удовлетворению социальных потребностей, связанных не только с использованием свободного времени, но и таких как образовательные занятия и освоение накопленных ценностей культуры.

Культурно-досуговая деятельность является качественной характеристикой туристской деятельности, которая выступает одним из важнейших средств приобщения туристов к культуре, развивает и порождает у них новые духовные потребности.

Ценности в сфере туризма как вида культурно-досуговой деятельности позволяют удовлетворять потребности в обучении, познании, развлечении, а также самовыражении, самоутверждении личности и повышении ее культурного уровня.

Социокультурная эффективность туризма – это степень удовлетворения личности в результате реализации этих потребностей.

Для восстановления физических и психологических сил человека необходима особая социокультурная инфраструктура, включающая предметно-пространственное окружение человека (архитектура, памятники истории и культуры, природа), информационную (художественная, эстетическая, этическая информация) и ценностно-ориентационную составляющую (смысловая и ценностная нагрузка элементов среды).

Социокультурные ресурсы туризма – это социально-культурные, исторические, архитектурные и археологические, научные, зрелищные, культовые и иные объекты или явления, способные удовлетворить потребности человека в культурно-досуговой деятельности.

Социокультурные ресурсы для каждой территории являются специфическими, отражают представление о культуре разных сегментов общества, расширяют кругозор человека, углубляют его эстетические, художественные и природные ценности и способствуют знакомству с историей, природой и культурой страны.

Социокультурная потребность в туризме – это состояние индивида, создаваемое испытываемой им нуждой в объектах, необходимых для его существования и развития, и выступающее источником его активности.

Особенность туризма как области культурно-досуговой деятельности в том, что туризм строится на и вокруг культурных ценностей: памятники истории, культуры, природы, он не мыслим без взаимодействия с музеями, культурными программами этнографического характера.

Таким образом, туризм сложное многогранное явление. Во-первых, туризм – социальная практика. Во-вторых, туризм – это сфера досуга. В-третьих, туризм является формой потребления. В-четвертых, туризм есть культурный феномен.

## 2. *Понятие анимационной деятельности в туризме*

**Анимация** – с лат. «оживлять», «одухотворять» понятие зародилось во Франции в начале XX века.

Анимация в туризме представляет собой целостный процесс взаимодействия аниматоров (до 30 лет) с туристами в досуговой сфере на основе соединения формального руководства и неформального лидерства специалиста, осуществляющего взаимодействие.

Основные направления работы:

- преодоление личностных тенденций к социальной дезинтеграции (профилактика социально-психических отклонений, н. п.: наркомании и алкоголизма);

- реабилитация критических состояний личности;

- помощь в творческой самореализации личности.

Черты анимационной деятельности:

- осуществляется в свободное время;

- отличается свободой выбора, добровольностью, активной инициативой одного человека и различных социальных групп;

- обусловлена национально-этническими особенностями и традициями;

- характеризуется многообразием видов на базе различных интересов взрослых, молодежи и детей;

- носит культурологический, оздоровительный, развлекательный и воспитательный характер.

**Анимация** – это стимулирование полноценной рекреационной и другой деятельности человека, путем воздействия на его жизненные силы.

**Анимационный интерес** – это перспектива получения туристом объективной информации, положительных эмоций или потенциальная возможность удовлетворения планируемой потребности туриста в конкретной, частично известной анимационной услуге, основанной на определенном комплексе туристических ресурсов – объектах анимационного интереса.

**Ресурсы анимации** – совокупность природных и искусственно созданных человеком объектов, пригодных к использованию в процессах и целях туризма. Различают непосредственные (природные, культурно-исторические) и косвенные (инфраструктура) туристические ресурсы, привлекаемые для освоения и использования непосредственно самих ресурсов.

**Культурные ресурсы** – памятники истории и культуры, народные промыслы и проч., что может формировать туристско-экскурсионные маршруты.

**Природные ресурсы** – климат, рельеф, водоемы, леса, грязи и т.д.

Объект анимационного интереса:

1. естественные природные ресурсы (климат, пляжи, горы и т.д.);

2. культурно-исторические ресурсы (города, музеи, театры, исторические события и т.д.);
3. рекреационные пространства (национальные парки, заповедники, курортные и спортивно-оздоровительные ресурсы и проч.);
4. национальные особенности (обычаи, фольклор, народные промыслы и проч.);
5. важные культурные события (игорные заведения, карнавалы, фестивали, праздники и т.д.);
6. объекты индустрии развлечений;
7. тематические парки.

Основные характеристики объектов анимационного интереса:

- привлекательность (аттрактивность) для туристов;
- познавательная ценность;
- рекреационная ценность;
- известность (популярность) среди туристов;
- необычность, экзотичность;
- выразительность;
- место расположения.

Анимационное впечатление – это комплекс эмоций и душевного и физического состояния туристов, достигаемый ими в результате потребления анимационных услуг.

**Различают рекреационную анимацию** – вид досуговой деятельности, направленный на восстановление духовных и физических сил человека; и туристическую анимацию – разновидность туристической деятельности, осуществляющуюся на туристических предприятиях (туристическом комплексе, отелях), транспортном средстве или в месте пребывания туристов, которое вовлекает туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных мероприятиях досуга.

Типы туристической анимации по важности, приоритетности и объему анимационных программ в общей программе путешествий:

1) Туристический продукт – анимационные туристические маршруты – это целевые туристические поездки ради одной анимационной программы либо непрерывного анимационного процесса, развернутого в пространстве во время путешествия. Переезд от одной анимационной услуги к другой, которые предоставляются в разных географических точках. Это

2) Элементы анимации в туристических услугах – туристические услуги, содержащие элементы анимации, оживляющие действия и позволяющие более наглядно предоставлять материал. Это шоу-музеи, костюмированное обслуживание и проч.

3) Дополнительные анимационные услуги предоставление по желанию туристов за дополнительную оплату. Посещение музеев, парков и проч.

4) Комплексная анимационная услуга – рекреационная специализированная услуга, основанная на личных человеческих контактах

специалистов анимации с туристом и совместном их участии в процессе оздоровления, развлечения, творческого развития.

Факторы специфики анимации:

– туристические и гостиничные комплексы являются предприятиями замкнутого технологического цикла обслуживания туристов в ограниченное туристической путевкой время;

– на разработку и реализацию анимационных программ отводится короткий промежуток времени;

– контингент потребителей анимационных услуг различен по возрастным, этническим, религиозным и другим признакам.

Функции анимации:

– социальная;

– рекреационная;

– педагогическая;

– экономическая.

### ***3. Творческие основы технологии анимационной культурно-досуговой деятельности в туризме***

Анимационная деятельность – процесс сложный, многоуровневый. В ее задачи входят создание анимационных культурно-досуговых программ, поиск оригинальных решений и сохранение традиционных форм, поиск новых форм, средств и методов активизации культурно-досуговой деятельности туристов и отдыхающих в рамках туристского комплекса. Деятельностную основу механизма работы анимационного сектора в туристском комплексе составляет технология, преобразующая элементы мысли в конструкции, которые осуществляются в действии, в материале, приобретая определенные формы и содержание.

Технология культурно-досуговой деятельности как система представляет собой органическое единство подсистем: организационной, методической, психологической.

Функции подсистем:

– организационной – стратегическое планирование, управление, финансирование, распределение работы по отделам и участкам;

– методической – методические рекомендации, сценарные разработки, формирование режиссерского замысла, проведение репетиций и мероприятий, анализ результатов, обобщение опыта;

– психологической – регламентирование профессиональных отношений сотрудников, стимулирование повышения профессионального мастерства, исследование структуры личности туристов, формирование профессиональных мотиваций.

**Творческие основы технологической системы аккумулированы в методической деятельности.** Именно здесь определяется и разрабатывается тактика подготовки и проведения культурно-досуговой программы, осуществляется перевод содержательного материала на язык художественных

образов с помощью средств культуры и искусств. Цель методической работы – вызвать у воспринимающего субъекта состояния удовольствия, удовлетворения отдыхом. Это состояние рождается в результате совместной деятельности и сотворчества. Только успешное решение данной задачи обеспечит эффективность труда анимационного менеджера в туристском комплексе.

Культурно-досуговая деятельность осуществляется по технологической схеме: цель – задачи (содержание деятельности) – формы организации аудитории – методы и средства для решения задач – результат.

Цель целостного технологического процесса культурно-досуговой деятельности в туризме – удовлетворение потребности туриста в отдыхе, получении удовольствия. Для достижения цели необходимо действовать! Ряд конкретных действий составляет содержание анимационной деятельности, определяет ее задачи, например: проведение спортивно-оздоровительных, развлекательных, экскурсионно-познавательных и других анимационных культурно-досуговых программ.

Содержание всегда облекается в форму. Под формами культурно-досуговой деятельности подразумеваются способы организации деятельности людей по двум признакам:

- содержанию деятельности (игровая, коммуникативная, соревновательная, зрелищная и т. д.);
- количеству участников (массовая, групповая, индивидуальная).

В целом под формой культурно-досуговой программы можно подразумевать характер взаимодействия участников (например: массовая игра, групповое соревнование, индивидуальная беседа и т. п.). Средство – компонент технологии культурно-досуговой деятельности, который должен быть механизмом доведения содержания до потребителя (печатные издания, живое слово, телевидение, искусство, техника).

Средство выступает носителем содержания, поэтому оно выбирается такое, которое наилучшим образом раскроет и донесет содержание до потребителя.

Туристское пространство как искусственно созданная предметно-культурная среда для туризма и отдыха выступает в качестве основного средства осуществления технологического процесса. Оживление (анимация) внешней культурно-досуговой среды произойдет лишь в результате установления отношений между средой и человеком. Только человек и его взаимодействие с окружающим предметным миром оживляют безжизненное пространство и придают ему культурологический смысл. Таким образом, среда для анимационных культурно-досуговых программ должна быть не только насыщена определенными предметами, но и организована с точки зрения деятельности: предметы искусства должны побуждать к беседам, пещеры и горные тропы – к путешествиям, оборудованные трассы – к пробежкам и т. п. Такая среда создает мотивацию к действиям, а анимационный менеджер помогает реализовать их.

Методы и средства тесно связаны. В культурно-досуговой деятельности методами принято называть способы использования средств воздействия на аудиторию. Методы должны быть избраны такие, которые повысят действенность воздействия средств на потребителя: наилучшим способом донесут информацию до аудитории, сделают ее более убедительной, более воспринимаемой.

Технология культурно-досуговой деятельности знает четыре метода: монтаж, иллюстрирование, театрализация, игра.

**Монтаж** – способ организации драматургического (литературного) материала: поиск документального и художественного материала, отбор и фрагментирование, соединение фрагментов в единое целое по замыслу программы (в кино – этап создания кинофильма, включающий отбор фрагментов и их склейку согласно единому замыслу сценария).

Монтаж является творческим методом создания анимационной культурно-досуговой программы любой формы и содержания. В каждой программе используются документальный материал (например, сведения об участниках программы, правила игры, анонс программы и пр.), отрывки из литературных произведений (например, речевые связки между номерами концерта), поэтому сценарий культурно-досуговой программы представляет собой чередование явлений, действий, фактов, что требует монтажной организации материала. Методом монтажа пользуется и режиссер-постановщик, который отбирает драматические, музыкальные, хореографические, сценографические фрагменты и соединяет их в единое событие, в культурно-досуговую программу.

Монтаж может быть *конструктивным* и *ассоциативным*. В основе **конструктивного монтажа** лежит организационная конструкция (распределение фрагментов по месту и времени). В основе **ассоциативного монтажа** – построение сложной психической связи между явлениями (воздействиями, ощущениями, идеями и т. д.). В каждом виде монтажа множество приемов: контраст и подобие, последовательность и параллельность, аналогии, метафоры, гиперболы, историческая хронология и мгновенная переброска и пр.

**Иллюстрирование** – организация содержательного материала в виде показа, иллюстрации, которая делает информацию зримой, что, несомненно, усиливает эмоциональное воздействие. Иллюстрирование средствами искусства создает художественную форму, углубляет и конкретизирует тему. Любая тема может быть проиллюстрирована по-разному, что дает возможность постановщику выразить свое отношение к информации, сделать ее более доходчивой для аудитории. Выбор той или иной иллюстрации (режиссеры говорят: «картинки») зависит от типа программы, ее формы, характера аудитории. Например, для спортивно-развлекательной программы можно создать такую картинку: спортивная площадка, флаги, спортивные снаряды, выстрел из стартового пистолета, маршевая музыка; а для детской развлекательной программы лучше всего подойдет воссозданный мир сказки; для интимной вечеринки – горящие свечи, полумрак, уединение,

романтическая музыка. Фактически иллюстрирование – основа создания художественного образа. Это мощное анимационное средство по вовлечению отдыхающих в досуговую программу.

**Театрализация** – организация единого действия на основе драматургического (сценарного) и режиссерского замысла, подчиняющего себе все составляющие происходящего события. Суть метода – в соединении движения света, звука, предметов, людей во времени и пространстве. Это сложный творческий метод, соединяющий в себе организационную, методическую и психологическую компоненты технологического процесса. Его природа бифункциональна, так как соединяет социально-педагогический и художественный аспекты воздействия на аудиторию в ту утилитарно-художественную форму, в которой вымышленная реальность на время протекания досуговой программы становится жизнью для человека, участвующего в событии.

Основная задача театрализации – создание зрелищно активной (интерактивной) ситуации, при которой участник события проникается общим настроением и, увлеченный единым порывом, совершает коллективные действия.

**Игра** – организация мнимой ситуации, в которой действуют реально, используя свои знания, умения, опыт, но по установленным правилам, сообразно своей роли в игре. Любовь человека к игре, стремление войти в игровую ситуацию – мощная мотивация, так как обусловлена потребностью в творческо-преобразовательной деятельности. В игре можно показать себя, померяться силами, чему-то научиться, приобрести опыт, вступить в то общение, которое в обычной жизни не удастся. Умение играть – показатель культуры человека и общества в целом.

Внутренним регулятором всего технологического процесса анимационной культурно-досуговой деятельности является его методика, которая представляет собой совокупность методов, способов, приемов и действий по достижению поставленной цели.

**Анимационная деятельность** – особая составляющая системы культурно-досуговой деятельности. **Методической основой анимационной деятельности в туристском комплексе является общение.** Непосредственное, живое общение осуществляется с помощью устной речи и выразительных движений, а опосредованное – с помощью средств смыслового и эмоционального воздействия (наука, искусство).

В анимационной деятельности различают повседневное и праздничное общение. И то, и другое носит свободный характер. Однако свободное общение не превратится в культурное общение само собой. Для этого анимационному менеджеру необходимо обладать коммуникативными умениями. Данные умения включают:

- а) быстрое ориентирование в меняющихся условиях общения;
- б) правильное планирование и осуществление речевого воздействия;
- в) быстрое и точное нахождение адекватных содержанию средств общения;



г) поддержание обратной связи.

Общение всегда предметно, и потому его содержанием является выражение отношения общающихся к предмету общения, которым может быть, например, событие, лежащее в основе праздника. Участвуя в празднике в той или иной форме (активно или пассивно), личность выражает свое отношение к самому празднику, к обществу, к себе. Применение анимационных методов многократно повышает эффективность культурно-досуговой деятельности.

Методика культурно-досуговой деятельности – процесс творческий и поэтому сложный и противоречивый. Задача методики – преобразование идей (целей, задач, планов) в конкретные программы действий (сценарии, режиссуру).

Для решения методических задач необходимы специалисты в области сценарного и режиссерского искусства, деятельность которых направлена на преобразование идей в конкретные действия участников туристской культурно-досуговой программы.

### **Рекомендуемая для изучения литература**

1. Булыгина, И. И. Значение курса туранимации в подготовке менеджеров туризма / И. И. Булыгина. – М., 1999. – 103 с.
2. Гальперина, Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учебн.-практ. пособие / Т. И. Гальперина ; Российская международная академия туризма. – М. : Советский спорт, 2008. – 292 с.
3. Гаранин, Н. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации : учеб. пособие / Н. И. Гаранин, И. И. Булыгина. – М. : Совет. спорт, 2006. – 128 с.
4. Журавлева, М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск: ООО «Мегапринт», 2011 г. – 135 с.
5. Киселева, Т. Г. Основы социально-культурной деятельности : учеб. пособие для вузов культуры и искусств, пединститутов и сред. спец. учеб. заведений / Т. Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. – М. : МГУК, 1995. – 185 с.
6. Культурно-досуговая деятельность : учебник / под науч. ред. А. Д. Жаркова, В. М. Чижикова. – М. : МГУК, 1998. – 163 с.
7. Курило, Л. В. Теория и практика анимации. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации : учеб. пособие / Л. В. Курило. – М., 2006. – 195 с.
8. Нестерович, В. К. Анимационная деятельность в туризме : пособие для специалистов в сфере туризма, гостеприимства, рекреации и экскурсоведения / В. К. Нестерович, О. Г. Дранкевич. – Минск : БГУФК, 2008. – 78 с.

9. Приезжева, Е. М. Социально-культурная анимация в туризме : учеб.-метод. пособие / Е. М. Приезжева. – М. : Турист, 2003. – 120 с.

## ТЕМА 2. АНИМАЦИОННЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ

### План лекции (2 часа)

1. Анимационный менеджмент как система управления. Функции анимационного менеджмента.
2. Правила поведения аниматора, модель специалиста туранимации.

#### ***1. Понятие менеджмента анимации. Анимационный менеджмент как система управления***

Для реализации эффективной анимационной деятельности нужны три составляющие:

- 1) материально-техническая база;
- 2) концепция гостиничной анимационной деятельности с приложением типовых анимационных программ и методик их адаптации к реальным группам и персоналиям;
- 3) и талантливые аниматоры, которые способны воплотить эту концепцию и эти программы, методики в жизнь.

Центральную и системообразующую роль в этой тройке должен выполнять анимационный менеджер, руководящий штатом аниматоров и косвенно управляющий обслуживающим персоналом технических анимационных объектов и оборудования, а также работниками других служб, так или иначе участвующих в анимационном обслуживании туристов. Это и есть менеджмент анимации.

Таким образом, **анимационный менеджмент** – это система управления процессом предоставления туристу комплекса анимационных услуг, направленная на достижение стратегической цели функционирования туркомплекса в условиях туристского рынка.

Анимационный менеджмент имеет свою специфику, которая выражается в следующем:

- специфическом предмете труда, которым является деятельность управляемых анимационных систем и служб;
- специфическом орудии труда, которым является анимационная программа;
- результате труда, которым является удовлетворенность отдыхающих проведенным досугом.

Анимационный менеджмент включает в себя *стратегию* и *тактику управления*.

**Стратегия** управления анимационным процессом заключается в том, чтобы выдержать общее направление деятельности туркомплекса по обеспечению максимального удовлетворения потребностей туристов, особенно в части эмоционально-психического комфорта как составляющей среды гостеприимства, а также выполнить комплекс условий, правил и

глобальных ограничений в анимационной деятельности с точки зрения внешней и внутренней среды и с точки зрения доходности гостиничного бизнеса.

**Тактика** – это конкретные методы и приемы достижения цели в рамках принятых ограничений.

Анимационный менеджмент, как один из видов специализированного менеджмента, осуществляется посредством механизма, который работает в результате выполнения взаимосвязанных и взаимопроникающих во времени *осуществления функций планирования, организации, мотивации и контроля анимационной деятельности.*

Реализация функции планирования связана с решением следующих основных задач анимационного менеджмента:

- разработка анимационной стратегии и концепции туристического комплекса, типовых анимационных программ и алгоритмов (методик) их адаптации к реальным группам и туристам;
- анализ факторов, влияющих на полноту и эффективность осуществления анимационного менеджмента и конъюнктуры гостиничного рынка района, региона, страны с точки зрения анимационной деятельности;
- долгосрочное и краткосрочное планирование анимационной деятельности туристического комплекса.

Функция организации реализуется при решении следующих основных задач:

- организация и управление отношениями туркомплекса во внешней среде по вопросам анимационного менеджмента;
- оптимизация ресурсов при выполнении целей и задач анимационного менеджмента;
- формирование эффективной организационной структуры анимационного менеджмента;
- организация взаимодействия с другими службами туркомплекса по вопросам анимационного обслуживания;
- разработка совместно со службой финансового менеджера инвестиционной политики по вопросам реализации анимационной концепции;
- разработка путей снижения рисков и организация системы мероприятий по профилактике и минимизации «анимационных рисков», т.е. рисков, связанных с нарушением анимационного обслуживания туристов и с потерей потенциальных клиентов.

Функция мотивации реализуется путем решения следующих основных задач:

- творческая работа по развитию личности сотрудников анимационной службы, их способности к внутренней мотивации совершенствования анимационного мастерства;
- разработка способов внешней мотивации к труду, способов морального и материального поощрения за аниматорский профессионализм и результаты труда;

- превращение любого работника туркомплекса в частичного сопредпринимателя, заинтересованного морально и материально в результатах анимационной деятельности;
- повышение квалификации и профессионального роста кадров;
- создание благоприятных условий для самореализации человека в деле.

Функция анализа и контроля реализуется путем решения следующих основных задач:

- анализ анимационной деятельности туристического комплекса с выдачей высшему управленческому звену в любой момент времени для оперативного и стратегического управления показателями этой деятельности, включая экономические показатели;
- корректировка концепции, тактических целей, анимационных программ и методик в соответствии с реальными обстоятельствами и результатами деятельности и анализа;
- корректировка планов и проектов туркомплекса и его подразделений с точки зрения анимационного обслуживания туристов;
- контроль исполнения управленческих решений в рамках анимационного менеджмента.

От качества выполнения приведенных выше функций зависит заинтересованность туристов и удовлетворенность в отдыхе, поэтому необходимо учитывать сложную структуру и состав отдыхающих. Существуют различные виды классификации туристов. Наиболее часто встречающаяся – классификация по таким признакам, как пол, возраст, уровень дохода, уровень образования, этническая принадлежность. Из этого следует, что интересы туристов зависят от множества факторов: возраста, пола, национальности, образовательного уровня, уровня доходов, профессиональных интересов, хобби и т. д.

Очевидно, что с ростом дохода величина расходов на отдых увеличивается. Чем выше доход той или иной семьи, тем больше возможностей для обеспечения более качественного и интересного отдыха. Туристская активность находится также в прямой зависимости от уровня образования потребителей. Люди со средним образованием предпочитают увеселительные поездки; с высшим образованием – склонны к отдыху, включающему в себя какие-либо познавательные элементы, например, различные экскурсии, посещение местных достопримечательностей и так далее. Конечно, потребителей анимационных услуг нельзя четко разделить по категориям дохода, возраста, пола и рода занятий, можно сделать это лишь условно. Например, некоторые рабочие могут иметь достаточно высокие доходы, но их досуговые потребности могут резко отличаться от потребностей административных работников или крупных бизнесменов. Однако аниматорам, которые должны планировать свои программы с учетом интересов клиентов, важно уметь правильно классифицировать гостей и туристов, чтобы составить программы на любой вкус.

## ***2. Правила поведения аниматора, модель специалиста туранимации***

Одна из главных задач, стоящих перед предприятиями сферы обслуживания, где объектом деятельности является человек, удовлетворение его потребностей, – это эффективная организация труда занятых работников и уровень их квалификации.

Необходимо помнить, что аниматор должен обладать следующими личностными качествами: коммуникабельностью, терпеливостью, ответственностью, интеллигентностью, а также иметь актерские способности и задатки прирожденного лидера.

Чтобы поддерживать высокий стандарт обслуживания, отелю требуются хорошо образованные, талантливые, честные и дисциплинированные аниматоры, которые получают удовольствие от своей работы. Они задают настроение отдыхающим, больше всех контактируют с гостями, играют ключевую роль в мероприятиях, являются рупором развлекательных программ, ответственны за удовольствие, радость, дружбу и активность гостей.

– общие требования, предъявляемые к аниматорам, практически во всех отелях следующие:

– умение создавать семейную атмосферу, атмосферу радости и дружбы;

– способность к коммуникации с любым гостем;

– знание всех способов досуга, английского и немецкого языков;

– образованность, честность, дисциплинированность, надежность, приветливость и улыбчивость;

– способность работать в команде;

– умение получать удовольствие от работы;

– быть не старше 30 лет (холостым или незамужней);

– отсутствие пристрастия к алкоголизму и употреблению наркотиков;

– обладание психическим и физическим здоровьем, отсутствием хронических заболеваний, аллергии на солнце.

Последнее требование является одним из важных, поскольку рабочий день рядового аниматора в отеле длится с 8 утра до часу ночи и состоит из множества функций.

Тураниматор связан также с формированием интеллектуальной базы (банка типовых сценариев и программ), описанием методов и форм работы с отдыхающими, обобщением отечественного и зарубежного опыта в организации досуговой деятельности.

Труд высококвалифицированных тураниматоров требует большого напряжения сил и энергии, вовлечения творческого потенциала, сопряжен с высокой ответственностью за жизнь и здоровье людей, вместе с тем – это свободный, творческий труд, требующий высокой квалификации и обширных знаний.

### **Правила поведения аниматоров:**

Четкая организация работы анимационной службы предполагает установление для них определенных правил поведения. Аниматоры должны четко знать свою подчиненность в административном и профессиональном отношении.

Закрепленные за аниматором помещения отеля должны содержаться в должном порядке. Запрещается предоставлять эти помещения другим лицам, а также входить в них посторонним лицам (не гостям отеля).

В дисциплинарном отношении должен соблюдаться единый стандарт: не должно делаться скидок аниматорам по возрасту, национальности, социальному статусу. Аниматоры всегда должны представлять интересы отеля, а сотрудников анимационной службы рассматривать как единую команду. Возникающие в процессе реализации анимационных программ проблемы должны решаться коллективно или самостоятельно, без привлечения внимания гостей.

#### **Аниматоры обязаны:**

- использовать помещения отеля (бассейны, танцплощадки) и природные объекты (морское побережье) только для проведения анимационных мероприятий. В свободное время аниматорам разрешается пользоваться ими как обычным гостям;

- принимать пищу вместе с гостями для знакомства, установления контакта и их информирования;

- носить униформу отеля с его логотипом, выполненную в едином стиле (дизайне).

#### **Аниматорам запрещается:**

- вступать в контакт с гостем в состоянии алкогольного опьянения (употребление алкоголя в ограниченных дозах аниматорам разрешается);

- посещать гостей в их номерах;

- создавать или входить в конфликтные ситуации по отношению к гостям.

Аниматоры (особенно танцоры) должны следить за своим здоровьем и весом. В курортных отелях Турции, Греции, Кипра, Туниса при увеличении веса более чем на 10% танцорам выплачивается только 50% зарплаты, а расходы на изменение размеров костюмов несут сами аниматоры.

Для того чтобы угодить туристу, аниматоры должны о нем много знать. То, что можно предложить студентам, вряд ли может обрадовать людей пожилого возраста или то, что предназначено для туристов-экстремалов, вряд ли понравится любителям полежать и понежиться на солнышке. Туристы приезжают на отдых, на короткий срок, за который много о них не узнаешь, но выход из этой ситуации все же найдется, если:

- получать информацию о туристах (возраст, пол, национальность, степень активности, любимые виды отдыха) на всех этапах их обслуживания (при оформлении путевки, заселении в отель и при общении с аниматорами);

- уметь классифицировать туристов и мотивы их путешествий, чтобы правильно подобрать для них программу;

– иметь в запасе много программ, рассчитанных на разные категории и интересы туристов.

В наше время в отелях отдыхает большое количество молодежи (школьники, студенты, спортивные команды). Это очень активный пласт населения, и главное для них – провести свой отдых максимально весело и интересно. И анимационная команда, проводя свои мероприятия, в первую очередь обращает внимание именно на эту категорию туристов. Молодых людей можно разделить на две возрастные категории: от 18 до 24 и от 25 до 35 лет. Эти категории располагают значительной двигательной способностью и влиянием, так как они наиболее многочисленны. Поскольку они представляют собой большую группу людей, можно определить комплексные тенденции в данном сегменте – относительно позднее замужество, появление в семье первого ребенка, небольшое домашнее хозяйство, важность карьеры для обоих взрослых членов семьи. При учете всего этого можно правильно подобрать формы работы с ними, наиболее продуктивно сочетать активный и пассивный отдых, сделать досуг интересным и полноценным.

В межсезонье и зимний период отель посещают люди преклонного возраста, пенсионеры. Для них это самое благоприятное время, когда солнце уже не печет так сильно, как летом. Для этой категории туристов анимационная программа предлагает различного рода интеллектуальные игры и несложные спортивные соревнования.

Наблюдается тенденция роста групп людей пожилого возраста (60-65 лет и старше). Эти группы иногда называют рынком людей зрелого возраста, пенсионного возраста, пожилого или «третьего возраста». Этот сегмент рынка должен быть изучен менеджерами анимации, так как он является постепенно растущим и не менее важным, чем остальные возрастные сегменты туристского рынка. Туристические комплексы не видят потенциала данного сегмента рынка. Однако необходимо знать, какими анимационными программами можно заинтересовать данную возрастную группу. Надо помнить, что пенсионеры, хотя и располагают большим количеством свободного времени, которое они могли бы потратить на путешествия, ограничены в денежных средствах. Некоторые пенсионеры продолжают работать и тратить денежные средства на путешествия. Данные возрастные группы людей могут стать потребителями недорогих товаров и услуг, поэтому целесообразно предлагать им специальные льготы, скидки на размещение и питание, льготные тарифы на транспорте. Пожилые люди не любят, когда им напоминают об их возрасте.

Следовательно, программы должны учитывать этот фактор. Их образ жизни позволяет им путешествовать в любое время года и на более длительный период времени, в отличие от более молодых групп населения. Значит, целесообразно организовывать усиленные рекламные кампании для стимулирования спроса этой группы населения, особенно в период недозагрузки туристских предприятий и в межсезонье.

Можно сделать вывод о том, что менеджмент анимации, это сложно структурированные действия, направленные на организацию качественной



анимационной программы и привлечение туристов, где необходимо учитывать индивидуальности каждой отдельной группы отдыхающих для того, чтобы удовлетворить все пожелания и потребности с целью дальнейшего совместного сотрудничества.

### Рекомендуемая для изучения литература

1. Булыгина, И. И. Значение курса туранимации в подготовке менеджеров туризма / И. И. Булыгина. – М., 1999. – 103 с.
2. Гальперина, Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учебн.-практ. пособие / Т. И. Гальперина ; Российская международная академия туризма. – М. : Советский спорт, 2008. – 292 с.
3. Гаранин, Н. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации : учеб. пособие / Н. И. Гаранин, И. И. Булыгина. – М. : Совет. спорт, 2006. – 128 с.
4. Журавлева, М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск: ООО «Мегапринт», 2011 г. – 135 с.
5. Киселева, Т. Г. Основы социально-культурной деятельности : учеб. пособие для вузов культуры и искусств, пединститутов и сред. спец. учеб. заведений / Т. Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. – М. : МГУК, 1995. – 185 с.
6. Культурно-досуговая деятельность : учебник / под науч. ред. А. Д. Жаркова, В. М. Чижикова. – М. : МГУК, 1998. – 163 с.
7. Курило, Л. В. Теория и практика анимации. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации : учеб. пособие / Л. В. Курило. – М., 2006. – 195 с.
8. Нестерович, В. К. Анимационная деятельность в туризме : пособие для специалистов в сфере туризма, гостеприимства, рекреации и экскурсоведения / В. К. Нестерович, О. Г. Дранкевич. – Минск : БГУФК, 2008. – 78 с.
9. Приезжева, Е. М. Социально-культурная анимация в туризме : учеб.-метод. пособие / Е. М. Приезжева. – М. : Турист, 2003. – 120 с.

## ТЕМА 3. ДРАМАТУРГИЧЕСКАЯ ОСНОВА СЦЕНАРИЯ АНИМАЦИОННОГО КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОГО МЕРОПРИЯТИЯ

### План лекции (3 часа)

1. Понятия «драма», «драматургия».
2. Драма как род литературы, ее специфические особенности. Жанры драматургии.
3. Особенности драматургии анимационных культурно-досуговых мероприятий.

#### ***1. Понятия «драма», «драматургия», «драматургическое произведение»***

В ходе развития литературы постепенно сложились три основных способа отражения жизни: эпический, лирический и драматический, или три рода литературы: эпос, лирика и драма.

**ЭПОС.** Термин происходит от греческого «epos» – «слово» и имеет два значения:

- 1) это народные поэмы и сказки;
- 2) род литературы, в основе которого лежит особая форма отображения жизни.
- 3) Эпическое изображение жизни состоит в обрисовке и пояснении характеров, внешних событий, фактов, причем сам автор (даже в том случае, если воспроизводится его непосредственное участие) выступает как рассказчик, повествователь.

**ЛИРИКА.** Термин происходит от латинского и греческого – «lyrikos» – названия музыкального инструмента – лиры, под аккомпанемент которой первоначально пелись лирические стихотворения. В лирическом изображении дается непосредственное раскрытие внутреннего мира от лица автора.

**ДРАМА.** Термин происходит от греческого слова «drao», что значит «действовать». Драматическое воспроизведение жизни объединяет в себе показ внешних событий и фактов и раскрытие внутреннего мира персонажей без авторского посредничества, опираясь исключительно на сочетание в непосредственном действии самораскрытия и взаимораскрытия персонажей.

**Драматургия** – принцип сценического воплощения отдельных произведений (драматургия спектакля, фильма, сказки, поэмы, анимационно-театрализованной программы и проч.).

**Драма** (с др.-греч., «действие», «действие») – род литературного произведения в диалогической форме, предназначенный для сценического воплощения

Драма:

- один из трёх родов литературы;

- предназначена для игры на сцене;
- отличия от эпоса и лирики (формально): текст в ней представлен в виде реплик персонажей и авторских ремарок и разбит на действия и явления;
- к драме так или иначе относится любое литературное произведение, построенное в диалогической форме.

В широком смысле драма – род литературы (наряду с эпосом и лирикой), ориентированный на сценическое воплощение; в узком – жанр драматургии, отличающийся от комедии и трагедии, и включающий в себя различные поджанры и модификации (например, мещанская драма, драма абсурда и пр.);

Драматургия в узком смысле – конкретное литературно-драматическое произведение, предназначенное для сценического воплощения средствами того или иного вида искусства.

В этом смысле различают драматургию театральную, музыкальную, эстрадную, цирковую, телевизионную, кино и т.д.

Драматургия в узком смысле – продуманная, специально выстроенная и организованная структура любого литературного материала: доклада, статьи, текста экскурсии и т.д.

#### **Основные признаки драмы:**

1. **Действие** – как целенаправленная работа по достижению конкретных целей, а не случайные поступки и движения.
2. **Конфликт** – явное или скрытое столкновение противоборствующих сторон, взглядов, явлений.

Основное правило организации материала по драматургическим законам – это *развитие действия по нарастающей*.

Шесть законов драматургии по К. С. Станиславскому:

1. Строить сценарий по событиям, глубоким по своей значимости, действенным по содержанию;
2. Без борьбы нет драматического конфликта;
3. Действие следует развивать неотрывно от среды, в которой возник сюжет;
4. Характеры людей брать из жизни;
5. Не бояться драматических финалов;
6. Писать сценарий сильным, образным, действенным языком.

#### **2. Драма как род литературы, ее специфические особенности. Жанры драматургии**

Специфические особенности драматургии:

1. В отличие от эпоса и лирики, располагающих только языковыми средствами создания образов, драма располагает еще и теми средствами, которые дает писателю сцена. Полное и законченное раскрытие образов драматического произведения связано с его сценическим воплощением.

2. Основным отличием драматического произведения является отсутствие в нем речи повествователя. Раскрытие характеров и развитие

действия даются в драме в диалоге, через чувства, мысли, поступки, переживания персонажей и развитие взаимоотношений между ними.

3. Основной особенностью, отличающей изображение человека в драме, является показ человека в состоянии особого напряжения и подъема всех его внутренних сил, вызванного необходимостью напряженной борьбы с препятствиями, встающими на пути к цели. Изображение такого состояния и жизненных положений, вызывающих его, получает особенную отчетливость и выпуклость именно в драме, их и называют обычно драматическими. Отсюда и термин драматизм, который закрепился как обозначение особенного напряжения внутренних сил человека, а также и особенно обостренного, критического характера развертывания тех или иных событий.

Состояние, в котором изображается человек в драме, с особенной отчетливостью обозначает и в поступках, и в мыслях, и в переживаниях основное качество, основную особенность характера человека. Отличаясь меньшей, чем в эпосе, многосторонностью изображения человеческой жизни, сводя ее изображение к показу только тех сторон, которые непосредственно ведут к интенсивному осуществлению данного конфликта, драма отличается от эпоса более резкой определенностью изображения характера.

4. Но, если в эпосе все перечисленные особенности изображения человека могут быть описаны, то в драме, лишенной речи повествователя, способом показа человеческих страстей является действие.

5. Драматургия, как и эпос, изображает исторические события и события современности, происходящие в определенной социальной общности. Но предмет изображения драматургии всегда конкретизирован. Драматург отражает в произведении такие стороны жизни, в которых он видит наиболее острые проявления жизненных противоречий, наиболее острые общественные и психологические конфликты. Драматический образ отражает наиболее острые и определившиеся, назревшие противоречия жизни, поэтому он строится на подчеркивании в характере человека одностороннего пафоса, который обусловлен этими противоречиями. Они определяют развитие в нем крайне напряженных чувств, которые выражаются в стремительно развивающихся событиях, раскрывающих сущность конфликта.

Долгое время считалось, что в основе природы конфликта лежит социальное неравенство и классовая борьба. Тем не менее, в основе природы конфликта во множестве пьес лежат определенные духовные поиски героя, его мирозерцание, основы веры или трагедия безверия и т. д. В драматическом произведении конфликт выстраивается от начала до конца как творение самих героев. Они его начинают, ведут и заканчивают. Конфликт любого масштаба раскрывается в драме в столкновении героев – началом, ходом и исходом.

6. Особенность драматургии – реализм изображения, в основе которого лежит реализм человеческих отношений. Фантастические и сказочные сюжеты и герои, условность декораций и сценического времени будут понятны и интересны, если в основе лежат реальные человеческие отношения, реальная человеческая ситуация. Драма убеждает зрителя посредством сопереживания героям, а сопереживать можно только тому, что узнаваемо, что

вызывает сопереживание, в чем прослеживаются аналогии знакомым зрителям ситуаций жизни. Поэтому узнаваемость, а значит реальность человеческих отношений в произведении драматургии – обязательное требование драмы.

7. Для драмы обязательна современность, которая не равна хронологической, календарной современности. Современность в драме – это современность проблематики. Персонажи «Гамлета», «Ревизора» современны всегда, как современна проблема, рассматриваемая в этих пьесах.

### **Основные жанры драматических произведений:**

**Драма** – это литературное произведение, изображающее серьезный конфликт между действующими лицами или между действующими лицами и обществом. Отношения между героями (героями и обществом) сочинениями этого жанра всегда полны драматизма. По ходу развития сюжета идет напряженная борьба как внутри отдельных персонажей, так и между ними.

Хотя в драме конфликт весьма серьезен, он тем не менее может быть разрешен. Этим обстоятельством объясняется интрига, напряженное ожидание аудитории: удастся герою (героям) выпутаться из ситуации или нет.

Драме свойственно описание реальной повседневной жизни, постановка «бренных» вопросов человеческого бытия, глубокое раскрытие характеров, внутреннего мира персонажей.

Выделяют такие типы драмы, как историческая, социальная, философская. Разновидностью драмы является мелодрама. В ней действующие лица четко делятся на положительных и отрицательных.

**Трагедия** (от греч. «tragos ode» – «козлиная песня») – это литературное драматическое произведение, основанное на непримиримом жизненном конфликте. Трагедии свойственны напряженная борьба сильных характеров и страстей, которая заканчивается катастрофическим для персонажей исходом (как правило, смертью).

Конфликт трагедии обычно очень глубокий, имеющий общечеловеческое значение и может быть символичным. Главный герой, как правило, глубоко страдает (в том числе от безысходности), судьба его несчастна.

Текст трагедии нередко звучит патетично. Многие трагедии написаны стихами.

**Комедия** (от греч. «komos ode» – «веселая песня») – это литературное драматическое произведение, в котором характеры, ситуации и действия представлены комично, с использованием юмора и сатиры. При этом персонажи могут быть достаточно грустными или печальными.

Обычно комедия представляет все уродливое и нелепое, смешное и несуразное, высмеивает общественные или бытовые пороки.

Комедию подразделяют на комедию масок, положений, характеров. Также к этому жанру относят фарс, водевиль, интермедию, скетч.

**Комедия положений** (комедия ситуаций, ситуационная комедия) – это драматическое комедийное произведение, в котором источником смешного являются события и обстоятельства.

**Комедия характеров** (комедия нравов) – это драматическое комедийное произведение, в котором источником смешного является внутренняя суть характеров (нравов), смешная и уродливая однобокость, гипертрофированная черта или страсть (порок, недостаток).

**Фарс** – это легкая комедия, использующая простые комические приемы и рассчитанная на грубый вкус. Обычно фарс используется в цирковой клоунаде.

**Водевиль** – легкая комедия с занимательной интригой, в которой имеется большое количество танцевальных номеров и песен. В США водевиль называют мюзиклом. В современной России также обычно говорят «мюзикл», подразумевая водевиль.

**Интермедия** – это небольшая комическая сценка, которую разыгрывают между действиями основного спектакля или представления.

**Скетч** (англ. «sketch» – «эскиз, набросок, зарисовка») – это короткое комедийное произведение с двумя-тремя персонажами. Обычно к представлению скетчей прибегают на эстраде и телевидении.

**Трагикомедия** – это литературное драматическое произведение, в котором трагический сюжет изображен в комическом виде или представляет собой беспорядочное нагромождение трагичных и комичных элементов. В трагикомедии серьезные эпизоды сочетаются со смешными, возвышенные характеры оттеняются комическими персонажами. Основным приемом трагикомедии является гротеск.

Можно сказать, что «трагикомедия – это смешное в трагическом» или наоборот, «трагическое в смешном».

### **3. Особенности драматургии анимационных культурно-досуговых мероприятий**

Культурно-досуговая программа – это сценическое или площадное произведение, которое по своей природе должно иметь драматургию.

Драматургия культурно-досуговых программ предполагает действие не безликое, а преломленное через конкретные образы, через поступки, мысли и чувства людей, через столкновение характеров и стремлений. Поэтому специфика драматургии культурно-досуговых программ обусловлена самой природой учреждения культуры.

Специфика эта основана на иной природе общения зрителей и сцены, нежели в театре, кинотеатре и других видах искусства, где есть четвертая стена. Поэтому процесс воздействия в учреждении культуры строится не только по линии самого материала, но и по линии внутриаудиторного воздействия, внутриаудиторного общения. В процесс этого общения включаются духовные ценности.

Современное понимание технологии культурно-досуговой деятельности как комплексного, гибкого педагогического воздействия с учетом психологии личности и широкой самодеятельности населения в условиях домашнего

досуга привело к определению границ деятельности учреждений культуры, которые трансформировались сегодня в новые названия.

Драматургия культурно-досуговой деятельности развивается в трех направлениях, культурно-досуговые программы, предметная художественная деятельность в учреждениях культуры и домашнем досуге. В данном контексте «культурно-досуговая программа» – это результат рассмотрения и использования традиционной, своеобразной продукции, созданной на основе сценарно-режиссерского замысла, обогатившегося социально-культурным творчеством самих участников и зрителей.

Рассматривая драматургию культурно-досуговых программ как важную часть технологии, надо заметить, что в последнее время принято резко разграничивать драматургию театра и другие специфики. Это неверно. Еще в начале века на смену получившим в то время признание теоретическим установкам в области театрального действия, утверждавшим схематизм, канонизацию драматургического построения, пришла действенная теория и методология, раскрывающая процесс драматургизации пьесы как творческий режиссерский поиск. Драматургия для режиссера, как считал Станиславский, это не литература, не сама пьеса, которая есть лишь «повод для спектакля». Драматургический процесс заключается в выстраивании сюжета и поиска образного решения спектакля.

Драматургия – это сюжетно-образная концепция культурно-досуговой программы, будь то спектакль, кинофильм, эстрадный номер и т.д. Драматургия – это сюжетно-образная концепция массового действия, где само драматургическое действие создается через выстраивание и проигрывание сюжетно-образного решения программы.

Но если в театральном творчестве мы имеем как исходный материал для режиссерского творчества конкретную пьесу и на основе ее литературного материала создаем идейно-насыщенный, созвучный современности, органичный в исполнении актеров и отвечающий сегодняшним жизненным проблемам спектакль, то в культурно-досуговой программе это происходит с помощью выразительных средств на основе самой жизни, реального и фактического материала, реальных героев, которыми является и аудитория. Конечно, сферы применения здесь различны: в одном случае – пьеса, где спектакль строится с учетом идейно-тематической основы, заложенной автором, в другом – конкретная исходная реальная ситуация. В одном случае мы идем как бы от пьесы к жизни, а в другом наоборот – от жизни к пьесе, где представление организуется по законам театра, но своими специфическими средствами. В театре драматургическая концепция спектакля предопределяется границами материала пьесы, а в культурно-досуговой программе – исходным, общественно-значимым событием, где она выступает как способ донесения социальной информации.

Специфические особенности драматургии культурно-досуговых программ нагляднее будет представить в сравнительном анализе учреждения культуры широкого профиля и театра:

**В учреждении культуры:**

- творчество бесплатное и оплачиваемое;
- основано на добровольности и самодеятельности участников;
- драматургическое творчество осуществляется коллективно («коллективная самодеятельность»);
- драматургия программ оперативна, ее формы подвижны; степень оперативности решаемых учреждением культуры задач создает необходимость использования в драматургии литературно-художественных произведений или их фрагментов;
- драматургия культурно-досуговых программ документальна (обязательным является включение фактов из жизни конкретной аудитории);
- построение драматургии осуществляется по эпизодам; задача драматурга – создать наиболее эффективное интеллектуальное и эмоциональное воздействие;
- в драматургии используется все многообразие выразительных средств (драматургия – синтез искусств);
- использование документального и художественного материала вызывает необходимость применения метода монтажа;
- в драматургии герой – конкретный, реальный человек или художественный образ;
- задача драматурга – выявить социальные черты конкретного человека.

#### **В театре же:**

- творчество оплачиваемое;
- творчество драматурга является профессиональной деятельностью;
- творчество драматурга индивидуально;
- создание пьесы требует длительного времени;
- творчество драматурга – оригинальное творчество;
- использование документального материала – возможный для драматурга путь, но не обязательный. В основном творчество драматурга представляет художественный вымысел;
- построение драматургии по актам;
- задача художника – создать пьесу, спектакль, имеющий художественную ценность (произведение искусства);
- театральная драматургия синтетична;
- оригинальное творчество обязывает драматурга следовать основным законам аристотелевской драмы;
- герой – художественный обобщенный образ;
- задача драматурга – наделить конкретного героя социальными чертами, создать типический образ.

Сложность структур культурно-досуговой деятельности выявила два основных вида драматургии: сценарий и сценарный план, где сценарий предстает как подробная литературная разработка программы. Поэтому в сценарии культурно-досуговой программы во главе угла всегда реальный



герой, даже если о нем рассказано художественными образами или документами.

Это не значит, что драматургия культурно-досуговых программ не может обращаться к вымыслу, к созданию или использованию романтических героев прошлого, настоящего и будущего. Однако в основе лежит драматургия факта как наиболее типичная для конкретного круга людей. Это выражается в реальности материала, основанного на фактах местной жизни, а через них идет связь с жизнью страны, затем - реальность героя, взятого из конкретной жизни, действующего от первого лица, от своего имени.

Основные специфические черты драматургии культурно-досуговых программ:

1. различие исходного материала (не вымысел);
2. ограниченность рамками одного конкретного события;
3. индивидуальное и коллективное драматургическое творчество;
4. использование в содержании многообразия выразительных средств (методы, материалы);
5. неразрывное единство драматургического замысла и его реального воплощения (конкретные рамки);
6. наличие различных мест проведения.

### **Рекомендуемая для изучения литература**

1. Гальперина, Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учебн.-практ. пособие / Т. И. Гальперина ; Российская международная академия туризма. – М. : Советский спорт, 2008. – 292 с.

2. Гаранин, Н. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации : учеб. пособие / Н. И. Гаранин, И. И. Булыгина. – М. : Совет. спорт, 2006. – 128 с.

3. Жарков, А. Д. Технология культурно-досуговой деятельности : учеб. пособие / А. Д. Жарков. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Изд-во МГУК, ИПО «Профиздат», 2002. – 288 с.

4. Журавлева, М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск: ООО «Мегапринт», 2011 г. – 135 с.

5. Киселева, Т. Г. Основы социально-культурной деятельности : учеб. пособие для вузов культуры и искусств, пединститутов и сред. спец. учеб. заведений / Т. Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. – М. : МГУК, 1995. – 185 с.

6. Культурно-досуговая деятельность : учебник / под науч. ред. А. Д. Жаркова, В. М. Чижикова. – М. : МГУК, 1998. – 163 с.

7. Курило, Л. В. Теория и практика анимации. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации : учеб. пособие / Л. В. Курило. – М., 2006. – 195 с.

8. Мойсейчук, С. Б. Редиссура культурно-досуговых программ: учеб.-метод. пособие / С. Б. Мойсейчук. – Минск : Белорус. Гос. Ун-т культуры и искусств, 2011. – 99 с.

9. Нестерович, В. К. Анимационная деятельность в туризме : пособие для специалистов в сфере туризма, гостеприимства, рекреации и экскурсоведения / В. К. Нестерович, О. Г. Дранкевич. – Минск : БГУФК, 2008. – 78 с.

## ТЕМА 4. ОСНОВЫ РЕЖИССЕРСКОГО ИСКУССТВА

### План лекции (2 часа)

1. Режиссура как творческая основа культурно-досуговой деятельности. Основы теории режиссуры.
2. Специфика режиссуры анимационных культурно-досуговых мероприятий.

#### *1. Режиссура как творческая основа культурно-досуговой деятельности. Основы теории режиссуры*

**Режиссер** – буквально распорядитель. В недавнем прошлом большего от режиссера и не требовалось. Он должен был отобрать пьесу для постановки, найти исполнителей на роли, оснастить их костюмами и декорациями. С античных времен театр был управляем единым руководителем, но режиссер – все-таки профессия XIX века.

Сегодня режиссура не утратила своих прежних организаторских функций, но обрела новые. Теперь режиссер в первую очередь – интерпретатор драматургии, автор сценической художественной композиции, а также толкователь содержания и смысла драматургии для актеров, воспитатель творческого коллектива, в общем – идейный стержень театрального мироздания.

**Режиссура – искусство авторское.** В процессе режиссерского творчества создается новое произведение – спектакль, постановка, действие. И потому режиссер должен быть творчески наполненным и креативно одаренным человеком.

**Режиссерское искусство заключается в творческой организации элементов спектакля, тех, которые создают художественный образ, воздействуют на зрителя, вызывают переживания, оставляют впечатление.** Для этого режиссер должен быть истинным знатоком жизни во всех ее проявлениях: науке, культуре, искусстве, политике, социальных и личных отношениях людей. Только такое богатство знаний и опыта позволит ему раскрыть идейное содержание драматургии, перевести выразительный язык литературы на актерский язык действия, на режиссерский язык борьбы, т. е. превратить рассказ писателя в реально протекающие действия, события (их осуществляют персонажи события: актеры, аниматоры, менеджеры, зрители-отдыхающие); в реально существующую обстановку этих событий (интерьеры, экстерьеры, ландшафты, декорации, будучи привлеченными к постановке, тоже становятся участниками событий).

Результатом деятельности режиссера является спектакль. Спектаклем, согласно «Словарю театра», называется все, что предстает взгляду зрителя. Английский лексический эквивалент – «performance», французский – «spectacle». Это термин универсальный и может быть применен к любому роду

визуального искусства, даже к бытовым событиям, например: «Дочь мне устроила спектакль» (в смысле: закатила скандал).

Специфику анимационной режиссуры определяет включение в перечень творческих элементов постановки еще одного действующего лица – аудитории. В анимационном спектакле зритель меняет свою роль сопереживающего созерцателя на роль активного участника драматической борьбы.

**Режиссура – искусство глубоко личностное**, и потому режиссер должен быть глубокой, развитой, яркой, самобытной личностью. Чтобы заразить зрителя своими идеалами, чувствами, режиссер должен «пропустить через себя», потом через своих актеров те переживания, которые предполагается вызвать у зрителя. Подобное рождается от подобного: равнодушие режиссера и актеров (исполнителей: менеджеров, аниматоров и пр.) рождает равнодушие зрителей, озлобленность – злобу, высокомерие – отвращение, а вот любовь, уважение, щедрость, радость, открытость чувств всегда рождают в ответ сходные светлые человеческие чувства.

Наиважнейший принцип режиссерского искусства – отображение жизненной правды на сцене. Здесь самое время вспомнить учение В. И. Немировича-Данченко «о трех правдах»: жизненной, социальной и театральной. Эти три правды пребывают в тесном взаимодействии: социальная правда (жизнь общества) становится концептуальным лозунгом без соединения с жизненной (бытовой) правдой человеческих отношений. Бытовая правда, взятая вне социальной, корифеями театрального искусства справедливо была названа правдёнкой, т. е. слишком мелкой по своему значению, чтобы стать предметом искусства. Но обе правды не станут искусством, пока не обретут яркие театральные, образные формы, т. е. не сплетутся с театральной правдой. Театральная правда, по утверждению Е. Б. Вахтангова, осуществляется под воздействием трех факторов:

- содержания пьесы (драматической основы, сценария);
- характера общественно-исторического момента во время постановки;
- творческого кредо постановочного коллектива (эстетических и ментальных воззрений, идейных убеждений, возраста, уровня исполнительского мастерства).

**Режиссура – искусство коллективное**, и потому режиссер должен быть талантливым организатором и лидером. Вот почему в основе режиссерской профессии лежит учение К. С. Станиславского об этике. Этика, по системе Станиславского, – не только моральный кодекс поведения актеров и режиссеров в работе, но одновременно и пути художественного формирования творческого коллектива и технического его вооружения. Этика – учение о творческой дисциплине, это художественные нормы, без которых немислимо коллективное творчество. Члены творческого коллектива в составе драматурга, режиссера, актеров, художников, костюмеров, сценографов и прочих – должны быть связаны между собой также эстетическими законами художественной гармонии и общей для всех конечной целью творчества.

Отдельно взятые творцы только тогда составляют коллектив, когда исповедуют единую этику и эстетику и работают на единый результат.

Чтобы в коллективной работе не произошло ущемления одних творцов и разгула других, театральной этикой были установлены нравственные принципы совместной деятельности: уважение к чужому творчеству, установление товарищеских взаимоотношений, оберегание своей и чужой творческой свободы, подавление своих эгоистических инстинктов (стяжание славы, узурпация права первенства и др.), единоначалие режиссера как носителя идеи.

**Режиссура – искусство толкования**, перевода языка литературы на язык борьбы, и потому режиссер должен быть знатоком жизни во всех ее проявлениях. Видеть в пьесе (сценарии) борьбу и уметь воссоздать ее на сцене – значит видеть в характере каждого персонажа обусловленность его действий, направленных к цели, к победе в этой борьбе. А также видеть препятствия к достижению цели героя и уметь их выстроить в постановке. Именно борьбой выражает режиссер свою идею и потому ищет выразительные средства для создания образа борьбы на сцене. Искусство – это прежде всего большой труд и цепь преодоления бесконечных препятствий. Искусство – это воля и жажда победы. Режиссер должен уметь трудное сделать привычным, привычное – легким, легкое – прекрасным.

Режиссура – искусство и потому не терпит шаблонности, стереотипов, холодной души и рассудочности. Искусство не сделать по линейке с помощью формулы. Искусство – всегда путь в неведомое, всегда дерзновение и свободный полет! Но для этого нужны силы, которые черпаются в знаниях; нужна смелость, которая возникает там, где есть сила. Потребуется и художественное чутье, и созидательная энергия, и работоспособность, и воля... да мало ли что еще. Однако самое главное качество режиссера – стремление открыть зрителям свое сердце, рассказать о наблевшем, поделиться радостью, подать надежду, укрепить веру.

Режиссер – профессия сложная, многогранная, весьма ответственная (ведь дело имеешь с душами человеческими), поэтому в кругах специалистов часто говорят: режиссуре научить нельзя, можно только научиться! Это означает, что обучение режиссуре (как, впрочем, и любое другое) предполагает активную деятельность самого обучаемого по присвоению профессиональных знаний и умений.

## ***2. Специфика режиссуры анимационных культурно-досуговых мероприятий***

Анимационную деятельность в туризме следует рассматривать в контексте социальной культурно-досуговой деятельности в целом. Досуг в контексте человеческой жизнедеятельности определяется как часть внерабочего времени, остающегося после вычета непреложных затрат (сон, принятие пищи и др.), и как деятельность по реализации этого времени. Досуг издревле предназначался для саморазвития, использовался человеком для

совершенствования своих способностей, накапливания знаний. Видимо, поэтому в русском языке понятие «досужий человек» означает способный, творческий, умеющий провести свой досуг с пользой.

Существенные черты, характеризующие социальную культурно-досуговую деятельность, или перцептивно-коммуникационный процесс: включение в занятия на добровольных началах в соответствии с принципами личного интереса; отношение к данной деятельности как к внутренней потребности; осуществление обмена не продуктами деятельности, а самой деятельностью.

**Культурно-досуговая деятельность – целенаправленный процесс создания условий для мотивированного выбора личностью предметной деятельности, или перцептивно-коммуникативный процесс, определяемый ее потребностями и интересами, способствующий усвоению, сохранению, производству и распространению духовных и материальных ценностей в сфере досуга.**

Назначение культурно-досуговой деятельности состоит в активном привлечении человека к культуре на основе творчества, оказывающего прямое воздействие на его жизнь и на все виды деятельности. Досуговое время человека должно быть посвящено духовному росту, развитию эмоциональной и художественно-эстетической сфер личности. Отсутствие возможности провести досуг с пользой для личности приводит к тому, что человек превращается в придаток телевизора или выплескивает неизрасходованную эмоциональную и физическую энергию в негативных социальных проявлениях.

Деятельность профессионалов в культурно-досуговой сфере опирается на принципы, которым должен следовать специалист. Знание и соблюдение принципов – необходимое условие правильной научной организации деятельности. Важнейшим из них является связь культурно-досуговой деятельности с жизнью, практическими задачами формирования здорового и культурного общества. Результаты, достигнутые здесь, создают условия для роста самосознания граждан, для их самоактуализации.

Для реализации принципа связи с жизнью следует соблюсти ряд условий: целенаправленность (выражается в донесении до потребителя культурных богатств, общечеловеческих ценностей); конкретность (привязанность деятельности к конкретным социальным и экономическим условиям); оперативность (следование новым направлениям, методам, средствам для удовлетворения меняющихся потребностей социума в культурном досуге); непрерывность (систематическая работа, подчиненная единой концепции; опора на традиции); дифференцированный подход (учет специфических особенностей различных социальных групп, что существенно повышает действенность культурно-досуговых программ); опора на самодеятельность (использование творческой инициативы людей не только как участников, но и как организаторов досуговых действий); индивидуализация (обеспечение возможности развития личности согласно собственным природным задаткам и склонностям); доступность (учет

психологических, физических, интеллектуальных, духовных особенностей личности или группы, вовлекаемой в досуговый процесс); последовательность (систематизация конкретных действий, единство целей и задач деятельности); системный подход (проработка системы распределения свободного времени для отдыха и загрузка его активными, пассивными и бездеятельностными формами реализации досугового времени).

Культурно-досуговая деятельность будет социально эффективна только тогда, когда два вектора: самодеятельное творчество социума в досуговое время и деятельность профессионалов (менеджеров социокультурного досуга, в том числе анимационных туристских менеджеров) – будут органично слиты в один вектор социально-культурной досуговой деятельности. Здесь следует учесть то обстоятельство, что культурное содержание досуга может быть обеспечено только в том случае, если социокультурный досуговый менеджмент не будет являться придатком свободной досуговой деятельности социума, а выступит в роли локомотива, увлекающего за собой социум или индивидуум к самопознанию, самосовершенствованию, творческому созиданию. Социальная составляющая досуговой деятельности направлена главным образом на развитие отношений человека с другими людьми, на организацию общественной жизни в целом. Две направляющие: культурная и социальная – органически связаны между собой, выступают как единое целое.

Культурно-досуговая программа является результатом профессиональной деятельности менеджера в сфере досуга и представляет собой совокупность условий, созданных для предметной деятельности личности с целью культуросодержательной реализации досугового времени.

**Анимация – особая составляющая системы культурно-досуговой деятельности. Сущность анимационной деятельности в туристском комплексе состоит в вовлечении туристов и отдыхающих как представителей социума в активные формы культурного досуга.** Поэтому анимационная культурно-досуговая программа характеризуется наличием высокого уровня внешней активности личности в процессе реализации досугового времени. Неразрывная связь понятий культурно-досуговой и анимационной деятельности позволяет называть анимационную культурно-досуговую программу анимационной программой.

Культурно-досуговая программа в туристском комплексе сама по себе не является поводом для поднятия настроения. Она лишь средство для достижения цели. Изменение состояния (поднятие настроения) – процесс внутренний, его должен осуществить сам человек. Для этого ему необходимо совершить некоторые деяния, а именно: активно участвовать в развлекательном мероприятии – петь, танцевать, играть, общаться.

Источником активности является мотивация как движущая сила поведения человека. Внешняя активация производится посредством стимулов. Стимулы – внешние воздействия, пробуждающие человеческие потребности. Стимулирование – суть профессиональной деятельности анимационного туристского менеджера. Анимационный менеджмент как элемент

социокультурного менеджмента строится на основе умелого стимулирования активности.

**Анимационная режиссура – деятельность, в основе которой лежит творческая организация художественной постановки, призванной создать условия для возникновения мотиваций.**

Среди разнообразия форм культурно-досуговой деятельности особое место занимают **театрализованные постановки** как наиболее востребованная потребителем и эффективная по силе воздействия на личность форма. Популярность театрализации как метода культурно-досуговой деятельности объясняется способностью придать особую художественную привлекательность протекающим событиям, будь то игровая программа, экскурсия, спортивные соревнования или танцевальный вечер.

Театрализация предполагает возможность преподнесения в художественной форме той или иной идеи. В театрализованном представлении органически сочетается нетеатральное, жизненное, бытовое с художественным, образным. Этот сплав художественного и документального и создает особый эффект воздействия на аудиторию.

Театрализованное представление – особый род искусства. Основным материалом его является свободное творчество людей. И сегодня устоявшиеся театрализованные формы можно подразделить на следующие основные группы:

- 1) литературно-музыкальная композиция;
- 2) театрализованный концерт;
- 3) представление;
- 4) театрализованное представление;
- 5) театрализованное действие.

Каждая группа включает те виды театрализованных постановок, которые соответствуют данной группе по параметрам:

- а) форма взаимодействия участников;
- б) действенная задача представления;
- в) характер содержащейся информации;
- г) содержание главного действия;
- д) выразительные художественные средства.

**Литературно-музыкальная композиция.** Отличительной особенностью данной театрализованной формы является литературная и музыкальная основа содержания постановки. Сценарий такой постановки строится на основе отрывков и целых произведений художественной, публицистической и научной литературы. Музыка в таких постановках выходит за рамки средства оформления действия, становясь частью действенной структуры, драматическим элементом происходящих событий.

В постановке данного вида театрализации довольно сложная задача – построение ее композиции. Чтобы она была целостной, гармоничной, вдохновенной, все элементы должны быть пронизаны одной идеей. Если между элементами композиции нет внутренней связи, все куски в ней случайны и слеплены лишь внешне, то нового произведения не получится. В



этой работе нет готовых рецептов, тут немаловажное значение имеет эстетический вкус автора, способность компоновать, отбирать материал. Если же к этому делу подойти формально, то получится бескрылая компиляция, скучная и бесполезная.

Композиционное построение здесь смыкается с творческим монтажом, в котором применяются приемы литмонтажа и стыка. Литмонтаж построен на составлении нового литературного произведения из отрывков уже существующих различных произведений: стихов, прозы, газетных очерков, научных статей и пр. Комбинирование различных по жанру, виду, содержанию литературных произведений давало возможность создавать злободневную драматургию для театрализованной постановки. Прием стыка изначально выполнял сугубо техническую функцию соединения между собой элементов постановки. В дальнейшем он стал художественным приемом, способствующим целостному восприятию композиции, более глубокому проникновению в ее идею.

В идеале литературно-музыкальная композиция – самостоятельное произведение искусства, моделирующее тот или иной важный и существенный процесс действительности, например, наступление весны, детские радости, национальное единство и т. д.

**Театрализованный концерт** может быть сольным, сборным, тематическим. Ревю и дивертисмент – виды сборных концертов. Тематический концерт может быть посвящен определенной теме праздника, например, Международному женскому дню, или одному жанру искусства, например, вокальный концерт. Основными элементами театрализации концерта являются:

- a) драматические речевые связки между номерами;
- b) специальное сценографическое решение;
- c) ассоциативный принцип монтажа номеров.

В театрализованном представлении прослеживаются черты всех ранее описанных театрализованных форм культурно-досуговой деятельности. Есть в нем элементы иронии и чествования, есть литературные и музыкальные фрагменты, есть и эстрадные концертные номера. Однако в театрализованном представлении все они собраны в жесткую сюжетную канву, поэтому данная театрализация из всех вышерассмотренных наиболее близка к драматической театральной постановке. Если логику монтажа предыдущих форм можно образно уподобить логике бабочки, порхающей с цветка на цветок, то логика театрализованного представления скорее похожа на логику искателя сокровищ, каждый последующий шаг которого зависит от результатов предыдущего.

Композиция данной формы строится по нарастающей. Усиливается эмоциональное воздействие на аудиторию и возрастает степень ее содействия. Нарастание активности аудитории можно построить, например, по такой схеме: сначала только аплодисменты, потом диалог ведущего с залом, затем расширение сценического пространства (выход актеров в зал), совместные действия актеров и аудитории (подпевание, жестикулирование,

пританцовывание), участие в центральном обряде (например передача факела по рядам зрительного зала).

Театрализованное представление может быть автономной постановкой, а может – элементом театрализованного действия.

Театрализованное действие на практике часто называют празднеством. Все разновидности народных праздников с древнейших времен носят театрализованный характер: костюмирование, участие в обрядах, играх, устраивание зрелищ. Праздник – явление одновременно и социальное, и художественное. Это необходимый элемент в жизни человека, одно из проявлений его бытия. Погружаясь в праздничные события, человек впадает в состояние транса, сбрасывает накопившийся груз усталости, возвращает себе силу и гибкость. Без этого он становится хрупким и беспомощным, теряет вкус к жизни.

В результате эволюции современный праздник представляет собой театрализованное действие, включающее комплекс культурных мероприятий. Все присутствующие на театрализованном действе выступают в качестве зрителей и непосредственных участников событий. Это обстоятельство определяет особенности данной театрализованной формы и обуславливает специфику сценарной работы.

Театрализованное действие состоит из трех основных частей:

- 1) движение участников праздника к единому центру, где будет происходить праздничная церемония;
- 2) локальная часть, в процессе которой происходит межличностное праздничное общение; пирование, игры, театрализованные концерты, посвященные празднику;
- 3) театрализованное представление, содержащее центральный обряд.

Монтаж элементов театрализованного действия носит мозаичный характер, однако в этой мозаике обязательно присутствие трех основных моментов:

- 1) открытие праздника;
- 2) развитие действия;
- 3) закрытие

Данная театрализованная форма отражает важные события национального, социального и государственного масштаба, поэтому для нее характерны идейная устремленность, масштабность, обобщенность.

Если масштаб праздника достаточно велик и охватывает территорию парка, базы отдыха, курорта, то одной из организационных и художественных задач становится рассредоточение участников по разным центрам и площадкам. Действия на них должны быть разнообразны, но в рамках одной темы, как музыкальные вариации на тему.

Выбирая выразительные средства воплощения идеи постановки праздника, следует остановиться на тех, которые будут восприняты всеми присутствующими, доступны каждому. Здесь не может быть особых зон, в которые доступ ограничен. К наиболее популярным выразительным средствам относятся: праздничное оформление территории, эстрад, игровых площадок,

передвижные костюмированные процессии, шествия участников, фейерверк, радиоконферанс, печатный путеводитель с программой праздника.

Композиция театрализованного действия строится согласно классической структуре. В качестве экспозиции может быть использовано оформление территории, парадное шествие участников, раус-встреча, в качестве завязки – торжественное открытие. Развитие действия включает народное гулянье, живое общение, игры, театрализованные концерты и представления. Кульминацией может стать закрытие праздника, в котором заложен момент всеобщего участия в символическом действии. Финал должен быть мощным, коротким, ярким, нести позитивный символический смысл. Финалом должно стать закрытие праздника.

К особенностям сценарной работы над театрализованным действием можно отнести:

- а) неограниченное разнообразие элементов;
- б) экономное использование слова;
- с) общедоступность восприятия выразительных средств.

Современный этап развития социально-культурной досуговой деятельности характеризуется разрушением советских систем воздействия на личность. Решительно отвергнута система, направленная на формирование облика и содержания человека по принципу «все как один». В поиске новых форм, методов и средств специалистов сферы досуга качнуло в противоположную сторону.

### **Рекомендуемая для изучения литература**

1. Гальперина, Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учебн.-практ. пособие / Т. И. Гальперина ; Российская международная академия туризма. – М. : Советский спорт, 2008. – 292 с.

2. Гаранин, Н. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации : учеб. пособие / Н. И. Гаранин, И. И. Булыгина. – М. : Совет. спорт, 2006. – 128 с.

3. Жарков, А. Д. Технология культурно-досуговой деятельности : учеб. пособие / А. Д. Жарков. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Изд-во МГУК, ИПО «Профиздат», 2002. – 288 с.

4. Журавлева, М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск: ООО «Мегапринт», 2011 г. – 135 с.

5. Киселева, Т. Г. Основы социально-культурной деятельности : учеб. пособие для вузов культуры и искусств, пединститутов и сред. спец. учеб. заведений / Т. Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. – М. : МГУК, 1995. – 185 с.

6. Культурно-досуговая деятельность : учебник / под науч. ред. А. Д. Жаркова, В. М. Чижикова. – М. : МГУК, 1998. – 163 с.

7. Курило, Л. В. Теория и практика анимации. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации : учеб. пособие / Л. В. Курило. – М., 2006. – 195 с.
8. Мойсейчук, С. Б. Редиссура культурно-досуговых программ: учеб.-метод. пособие / С. Б. Мойсейчук. – Минск : Белорус. Гос. Ун-т культуры и искусств, 2011. – 99 с.
9. Нестерович, В. К. Анимационная деятельность в туризме : пособие для специалистов в сфере туризма, гостеприимства, рекреации и экскурсоведения / В. К. Нестерович, О. Г. Дранкевич. – Минск : БГУФК, 2008. – 78 с.

## ТЕМА 5. ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ СЦЕНАРИЯ АНИМАЦИОННОГО КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОГО МЕРОПРИЯТИЯ

### План лекции (9 часов)

1. Сценарный замысел и методика работы над ним.
2. Литературный сценарий.
3. Основные этапы работы над сценарием анимационного культурно-досугового мероприятия.
4. Архитектоника анимационного культурно-досугового мероприятия. Композиционные элементы сценария и законы композиции.
5. Оформление сценария.

#### *1. Сценарный замысел и методика работы над ним*

**Создание культурно-досуговой программы начинается с драматургического замысла.** Драматургия здесь выступает в качестве концепции сюжетно-образного построения и проведения программы как массового действия. Будучи частью технологии культурно-досуговой деятельности, драматургия туристских культурно-досуговых и анимационных программ имеет свою специфику. Если в театральном искусстве в качестве исходного материала выступает пьеса, которая строится на основе художественного вымысла, то в культурно-досуговой деятельности исходным является сценарий, сформированный на основе реального фактического материала (документов, событий, персоналий). Вследствие этого режиссер театральной постановки проделывает путь от пьесы к жизни, а режиссер культурно-досуговой программы – от жизни к пьесе (сценарию). В театре драматургическая концепция определена границами пьесы, а в культурно-досуговой программе – общественно значимым событием, выраженным в художественной форме.

К специфическим особенностям драматургии культурно-досуговых программ относятся:

- профессиональная ограниченность творчества сценариста рамками конкретного общественного события;
- осуществление драматургического творчества – как индивидуального, так и коллективного;
- публицистический литературный характер (оперативный и динамичный, злободневный, остроактуальный);
- наличие документальной основы (обязательное включение в сценарий фактов из жизни конкретной аудитории);
- использование в содержании многообразия выразительных средств: различных видов искусства, включая самодеятельное творчество; документальных материалов;

- герой драматического произведения – наш современник или его художественный образ, построенный на прототипе-современнике;
- неразрывное единство драматургического замысла и реального воплощения на уровне создания сценария;
- широта спектра обстоятельств воплощения (не только сцена, но и улица, зрительный зал, площадь города, спортивная арена, зал ресторана и т. д.).

Сценарий культурно-досуговой программы, в отличие от пьесы, не является самостоятельным литературным произведением. Будучи литературной основой будущей постановки, он является не догмой, а руководством к действию. Поэтому в процессе постановки (режиссерской проработки, репетиций) он может быть изменен, доработан, дополнен новыми материалами. К этому следует относиться как к должному: не пугаться, не противиться, а, повинувшись художественному закону правдивого изображения жизни средствами искусства, развивать действенную канву сценария, приближая его к воплощению жизненной правды на сцене.

Культурно-досуговая программа – универсальная форма художественного моделирования. Разнообразнейшие виды и формы моделей, такие как театрализованные представления и праздники, народные гулянья и танцевальные вечера, спортивные состязания и турниры, художественные выставки и шоу, объединяются в общее понятие «культурно-досуговая программа».

Сценарий программы должен соответствовать требованиям ценностно-ориентированного и активно-деятельностного подхода к целостному технологическому процессу и отвечать характеристикам: актуальность содержания; преемственность и последовательность комплекса программ; жанровое и содержательное разнообразие; возможность модификации.

## ***2. Литературный сценарий***

Инсценировкой можно считать преобразование любого литературного текста в драматургическую форму. Но прежде чем сценарная группа возьмется за перо и начнет писать диалоги, необходимо будет выяснить несколько основных вопросов:

1. КТО? – Каковы характеры персонажей?
2. ЧТО ДЕЛАЕТ и ЗАЧЕМ? – Каков драматический конфликт между ними?
3. ГДЕ и КАК? – В какой среде, в каких обстоятельствах происходит конфликт?
4. КАКОВА ИДЕЯ, т. е. что вы хотите сказать этим произведением?

Решая вопрос характера, недостаточно дать определение: плохой – хороший, добрый – злой. Для создания выпуклого образа необходимо иметь более подробную характеристику. Тут можно опираться на литературных персонажей, имеющих яркие типические черты.

Для выражения авторской идеи необходимо, чтобы главный герой совершил некое деяние, подвиг, навел порядок. Для этого нужны дисбаланс, проблемная ситуация, носителем которой является другой персонаж.

Решение вопроса об обстоятельствах образа действия касается обстоятельств места и времени протекающих событий. События могут разворачиваться здесь и сейчас, прямо на игровой площадке праздника, а могут – в сказочном лесу и т. д.

В особенностях течения и разрешения конфликта, по сути, и заложена идея сценария. От того, каким способом была добыта победа (нравственным или безнравственным) и чья она вышла (сил добра или зла), зависит вывод, который предстоит сделать зрителю, подводимому к нему сценаристами и постановщиками. Идея – это та мораль, которая должна в конце представления прозвучать в душе зрителя.

Одной из основных характерных черт персонажа в постановке является его речь. Здесь на создание образа играет все: сила голоса, его тембр, интонации, скорость говорения, а также лексика, стилистика, смысловое содержание.

**Работа над речью персонажа заключается в подготовке текста речи, в подготовке к произношению и самом произношении текста, в импровизации вокруг него.**

**Первый этап** – работа по подготовке текста речи. Известно, что в разговоре существуют две речевых формы – монолог и диалог. В монологической форме в сценарии бывают представлены: вступительная (приветственная) и заключительная (прощальная) речи ведущего; речевые связки между номерами; речь мастера игры, доклады, номера, приветственная речь официального представителя, почетного гостя и т. п. В диалогическую форму превращаются монологи ведущих, если их становится двое или больше, если у ведущего появляется резонер-соведущий и т. п.

Рассмотрим приемы работы над речью ведущего. Сначала нужно установить, на что она будет нацелена. **Риторика подразделяет речь по ее целевой установке на следующие виды:**

**1. Развлекательная** – должна развлекать и потешать, в такой речи соседствуют правда и вымысел, в ней юмор, ирония, много личного. Если вы шутите над аудиторией, не забудьте пошутить над собой. Благожелательный тон – необходимое условие такой речи.

**2. Информационная** – пробуждает любознательность и дает новое представление о предмете. Она может быть повествованием, описанием, объяснением, но обязательно должна быть актуальной, удовлетворять запросам слушателя. В отличие от развлекательной, она оставляет впечатление того, что приобретенные познания стоили затраченного времени и внимания.

**3. Воодушевляющая** – затрагивает чувства, вызывает активную реакцию, напоминает об известном, но не до конца осознанном. Такая речь может вселять чувство благодарности, восторга, долга, безмятежности, любви к ближнему и пр.

**4. Убеждающая** – логическими доводами доказывает или опровергает какое-либо положение. Такая речь стремится определить образ мышления, но не призывает к конкретному действию. В ней устанавливается факт: что верно, а что нет, как следует себя вести, а как не следует.

**5. Призывная** – является агитационной, заставляет слушателя почувствовать потребность сделать то, что просит говорящий. Призыв к действию может быть прямым и косвенным. Для успешности данной речи необходимо выяснить следующие обстоятельства: вызовет ли речь интерес, способны ли слушатели к действию, не слишком ли сильна оппозиция.

Теперь, когда определена цель речи, займемся ее построением: формированием структуры и содержания. Речь строится по всем законам композиции: экспозиция – завязка – развитие – кульминация – развязка – финал. В речи каждый из элементов композиции будет иметь конкретное смысловое содержание:

- **экспозиция** – обращение к слушателям, приветствие, представление своей персоны и краткое очерчивание темы дальнейшего повествования с обоснованием актуальности выбора;
- **завязка** – постановка проблемы, которая будет решаться;
- **развитие** – изложение основного материала (рассуждения, аргументы, мнения, доказательства, гипотезы, обоснования и пр.);
- **кульминация** – выражение уверенности во взаимопонимании и поддержке предложений, выводов и пр.;
- **развязка** – краткое подведение итогов, выражение благодарности слушателям, добрые пожелания в их адрес и пр.;
- **финал** – выражение надежды на новые встречи в будущем.

В более кратком варианте формула речи выглядит так: сбор внимания – заявка – сообщение – итоги.

При составлении речи можно воспользоваться двумя правилами: правилом рамки и правилом цепи. Речевая «рамка» четко очерчивает границы повествования, определяя начало и конец речи. Рамками являются: обращение к слушателям в начале речи и подведение итогов проделанной работы в конце. Те выражения, в которых оратор обратился к слушателям, устанавливают ситуацию общения, определяют его характер. Из обращения сразу становится ясно, как относится говорящий к своим слушателям, за кого он их принимает. Слушатели, в свою очередь, или принимают предложенную им ролевую позицию или отрицают ее. В первом случае это залог успеха речи, во втором – провал. В риторике на этот счет есть учение о речевом этикете как установленном в обществе порядке поведения, отраженном в речевых формах. В разных ситуациях, в различных социальных группах принят свой этикет.

Теперь коротко о стилистике речи. Рассмотрим четыре основных выразительных средства, придающих речи определенный стиль:

- эмоциональный лексический состав;
- смысловой лексический состав;
- образный лексический состав;
- структура фразы.



Лексический состав речи может быть нейтральным, а может – эмоционально окрашенным. Окрашивать речь можно с помощью синонимов нейтральных слов, носящих особый эмоциональный оттенок. Так, речи можно придавать, например, старорусский колорит, романтический или оформить ее в возвышенном стиле; можно сделать ее вульгарной, грубой или, наоборот, заискивающей, льстивой.

**Использование образных выражений, метафор очень украшает речь, делая ее яркой, запоминающейся.**

Структура фразы для устного выступления имеет некоторые специфические особенности. Она должна быть короткой, без труднопроизносимых словосочетаний и без причастных оборотов. Если в основе будущего выступления лежит письменный текст, почерпнутый из литературного источника, то его следует обработать. Длинные предложения разбейте на несколько простых, причастные обороты замените на определения, начинающиеся словом «который».

Наступает момент самого представления. Написанный в сценарии текст речи подготовлен актером для выступления. Но это не конец работы. Еще одной стадией построения речи является импровизация по ходу представления. И если в театральном искусстве эта часть работы практически отсутствует, то в искусстве анимации она является основной. Вот почему актер-аниматор не имеет права бездумно заучивать текст, а потом бездушно его барабанить. Он должен проникнуть в существо произносимой речи до такой степени, будто бы это его собственные слова, обороты, метафоры. Конечно, актер-аниматор должен быть от природы красноречив, но этого недостаточно для успешной работы. Ведь стилистика речи в предлагаемом сценарии, ее структура и другие особенности могут быть не свойственны привычной бытовой речи актера-аниматора и ему придется проделать поистине творческую, актерскую работу по преобразованию своей речи, т. е. по перевоплощению в образ персонажа.

**Основные формы речевых импровизаций ведущего** – реприза и комментарий. Репризой может быть афоризм, поговорка, шутка, цитата, анекдот, короткий скетч. Что-то может быть почерпнуто из литературных источников, кинематографии, бытовых разговоров, а что-то – придумано самим ведущим в порыве концертного вдохновения.

**Комментарий** – абсолютная импровизация. Здесь от ведущего потребуется и актерское, и ораторское умение, которое приобретается в процессе самостоятельного тренинга. Немного упростить эту работу могут лишь домашние заготовки в виде слов и устойчивых словосочетаний, отобранных по стилю данного представления. Импровизация, безусловно, является реакцией на неожиданное обстоятельство, но для того чтобы импровизация удалась, не стоит полагаться на авось – к ней нужно готовиться.

**3. Оформление сценария. Основные этапы работы над сценарием анимационного культурно-досугового мероприятия**

Построение любой культурно-досуговой программы начинается с творческого замысла. Замысел – это предвосхищение события, ощущение его. Именно замысел становится движущей силой для дальнейших действий по отбору фактического материала, выразительных средств воплощения. В замысле заложена логика будущего сценария, из которой, как из зерна, вырастает драматургическое повествование.

Таким образом, **замысел представляет собой задуманное автором построение программы, включающее разработку основной мысли (темы, идеи) и элементы творческого процесса ее воплощения.**

Процесс работы над замыслом культурно-досуговой программы осуществляется сценаристами. Ими являются драматург и режиссер, работающие в художественно-эстетическом единстве. Разработка замысла сценария и оформление его в виде документа происходят поэтапно. Вот этапы этой работы:

### **1) Отклик на социальный заказ**

Социальный заказ на культурно-досуговую программу в туристском комплексе (ТК) проистекает из концепции анимационной деятельности, направленной на удовлетворение потребностей туристов в отдыхе и развлечениях. Для повышения эффективности анимации в ТК необходимо следовать принципу дифференцированного подхода к аудитории. На данном этапе работы над замыслом должно произойти изучение культурных потребностей и запросов отдыхающих, ведь сценарий задумывается и пишется для конкретной аудитории.

Культурно-досуговая программа интерактивна по своей природе, т. е. в основе ее лежит общение. На уровне замысла следует продумать форму общения и степень активности аудитории.

К тому же в качестве социального заказа сценарий должен выступать как программа педагогического влияния на аудиторию, формирующего сознание и настроение участников на активную культурно-досуговую деятельность.

### **2) Тема и идея – фундамент творческой деятельности**

На этом этапе работы над замыслом определяются тема и идея постановки. Тема – предмет, о котором автор хочет рассказать зрителю, или круг вопросов, которые подлежат обсуждению. Предмет общения должен быть интересен для конкретной аудитории и иметь культурную и воспитательную ценность. Здесь происходит отбор содержания общения. Из многообразия жизненных явлений и связей между ними автор отбирает лишь те, которые для данной программы наиболее интересны, актуальны, характерны. Этот выбор определяется социальным заказом и мировоззренческой, идейной позицией автора по отношению к теме. Наибольшей популярностью в любой аудитории пользуются так называемые вечные темы: любви и ненависти, дружбы и вражды, жизни и смерти, одиночества и единения; борьбы и победы и т. п.

Тема раскрывается через поступки героев, персонажей. Поэтому на данном этапе работы над замыслом автор определяет количество и качество персонажей: их характеры, облик, поступки, отношения. Находится такое

оптимальное количество персонажей разного качества, которое обеспечит раскрытие идейного содержания будущей программы.

**Идея** сценария отвечает на вопрос: «Что я хочу сказать зрителям?». И если тема – предмет, то идея – мнение автора об этом предмете. Именно идея определяет то чувство, которое должно зародиться в душе у зрителя. На основе чувства должно сформироваться отношение к увиденному. Тема раскрывается во имя донесения идеи. Тема и идея неразрывно связаны и составляют стержень, на котором держится смысл сценария. Этот стержень не дает сценаристу углубиться в побочные темы, соединяет все фрагменты сценария в единое целое, что усиливает впечатление.

Сценарист, как и любой другой художник, не может быть бесстрастен к предмету повествования. В искусстве отношение автора к изображаемому объекту принято называть жанром. **Жанр** – особенности художественного произведения, которые определяются эмоциональным отношением автора к объекту изображения. Если явления, которые изображает художник, вызывают в нем сострадание и негодование, рождается трагедия; если же смех и отвращение, то получается сатирическая комедия и т. д. Чистый жанр в культурно-досуговой программе немыслим, так как он не передаст всей гаммы отношений к происходящим событиям. Поэтому жанр здесь определяется по доминирующему отношению: насмешливо-ироничное превращает программу в КВН, патриотически-патетическое – в торжественное собрание или парад, интимно-сокровенное – в вечер камерной музыки и поэзии и т. п.

Однако в культурно-досуговой деятельности весьма важно, чтобы личное отношение сценариста было созвучно традиционному общественному отношению, соответствовало высоким идеалам морали и нравственности. Например, сейчас, когда российский социум, утратив прежние общественные идеалы, потянулся к православной церкви, не стоит над этим потешаться по многим причинам: во-первых, это не будет позитивно воспринято аудиторией; во-вторых, не отнимайте у людей последнюю надежду на спасение; в-третьих, издревле сложилась мораль, что бог и церковь – не повод для насмешек.

Практически жанр культурно-досуговой программы модно определять как сравнение с устойчивыми иллюстрациями того или иного события, например: как шаманские танцы у костра, как путешествие в космосе, как в сказке, как в замке с привидениями, как в гостях у бабушки и т. п. Такой подход к определению жанра сразу ясно определяет атмосферу, отношение, настроение.

Близкое к жанру понятие — определяется как совокупность характерных черт. Стоит на вечеринку пригласить артистов-цыган, запланировать проведение конкурса цыганского танца, нарядить обслугу бара, где проводится вечеринка, в цыганские костюмы, как будет повод говорить о том, что вечеринка задумана в цыганском стиле. Также на этом этапе закладывается зерно образа будущей программы. Сценарист должен найти стимул (побуждающую причину действий), что-то такое, что станет отправной точкой его творчества, вызовет ряд ассоциаций. Таким зерном, из которого станет расти дерево программы, может стать песня как лейтмотив

повествования; сценический персонаж или герой, который потянет нить сквозного действия; традиционный обряд, который ляжет в основу кульминации, и т. п.

Пока только на ассоциативном уровне сценарист должен почувствовать дух, настроение будущей программы.

Одним из наиболее эффективных методов творческого поиска может стать **метод мозгового штурма**. Суть метода – набрасывание большого количества идей, рассмотрение проблемы с разных точек зрения, поиск различных подходов к ее решению.

### **3) Определение формы и содержания**

Следующая конструктивная деталь замысла – форма и содержание. **Форма культурно-досуговой программы – это структура организации взаимодействия участников: аниматоров, актеров, зрителей – между собой и с информационным потоком.** Выбранная форма предстоящей культурно-досуговой программы активно влияет на отбор содержания, а содержание лепит форму.

Форма – способ осуществления содержания, поэтому работа над тем и другим идет одновременно. Форма диктует свои законы в выборе соответствующего драматургического решения. Так, если в спортивном состязании содержание раскрывается через фрагменты поединков спортсменов (тайм, забег и пр.) и действия болельщиков по поддержке команд, то основными конструктивными составляющими шоу-конкурса станут авторизованная работа ведущего, блоки выступлений конкурсантов, содержание конкурсных заданий.

В содержании сценария должны найти место признаки, присущие драматургическому произведению: сюжет, конфликт, композиция. Эти драматические элементы прорабатываются в процессе разработки содержания программы.

На этом этапе работы в воображении автора создается художественно зримый образ (видение) будущей программы, который может быть выражен в театрально-символической форме: через музыку, световые эффекты, декорации, костюмы. Специфической чертой работы драматурга над сценарием культурно-досуговой программы является сочетание литературной и режиссерской проработок. То есть сценарист, предаваясь фантазиям на тему содержания, непременно должен предполагать способ воплощения сценарного замысла в реальных действиях и событиях. Вот почему зачастую режиссеры культурно-досуговых программ сами пишут сценарии для своих постановок или работают в абсолютном художественно-эстетическом и идейном единстве со сценаристом, который, в свою очередь, хорошо знаком со спецификой режиссерской работы, с материальными возможностями будущей постановки, с уровнем мастерства специалистов-исполнителей, с характером аудитории.

### **4) Накопление и отбор материалов**

На этом этапе происходит накопление, отбор и обработка фактических и художественных материалов, поиск реальных героев, уточнение событий.

Эта работа ведется творческим коллективом в индивидуальном порядке. Каждый ответственный за решение локальной задачи (формирование содержания фрагмента, написание диалогов ведущих, проработка монолога мастера игры и пр.) действует самостоятельно в рамках общей идеи.

Здесь же необходимо решить вопросы, связанные с отбором способов активизации аудитории, чтобы зрители чувствовали себя соучастниками происходящих событий. К элементам активизации относятся:

- прямое обращение к аудитории;
- коллективное действие;
- участие в обряде, ритуале, церемонии;
- включение в сценарий «местного материала»;
- внесение в сценарий элементов игры;
- организация переключки;
- внедрение подсадки.

### **5) Поиск сюжетного хода, образной выразительности**

Отобранные материалы представляют собой эпизоды, которые требуют соединения в единое повествование. Родовой метод соединения эпизодов в сценарии культурно-досуговой программы – монтаж.

Приемы художественного монтажа:

#### **Контрастность**

Основан на чередовании резко не схожих между собой элементов сценария. Позволяет ярче выразить конфликт как основу драматургии. Драматургия культурно-досуговых программ в силу своей специфики отличается слабовыраженным сюжетом, что влечет за собой ослабление конфликта. Действительно, не станет же сценарист во время праздничной программы выводить на сцену разрушителей праздничной атмосферы! Однако этот факт не отрицает наличия конфликта, столкновения мнений. Здесь конфликт выражается в столкновении противоположающихся явлений, элементов сценария.

#### **Последовательность**

Когда эпизоды монтируются один за другим, логически цепляясь друг за друга, сплетаясь в единую нить повествования.

#### **Параллельность**

Когда эпизоды проникают один в другой, так как действия идут параллельно (одновременное повествование об исторических событиях и современных, которое осуществляют двое ведущих).

#### **Одновременность**

Когда различные действия происходят одновременно в разных частях сценической площадки или территории проведения программы (например, одновременно несколько различных игровых аттракционов расположены на площадке или на сцене одновременно поет солист, его сопровождает подтанцовка, часть подтанцовки выносит в зал цветы для вручения почетным гостям, в это же время зажигается фейерверк).

#### **Лейтмотив**

Это сюжетный стержень, сквозная нить повествования, позволяющая соединить отдельные фрагменты и эпизоды программы в единый рассказ. Соединительный текст ведущего «Следующим номером нашей программы...» свидетельствует об отсутствии лейтмотива.

### **Реминисценция**

Буквально – воспоминание, повествование о событиях прошлого.

Чтобы обеспечить интересное, захватывающее представление, необходимо придумать для монтажа эпизодов сюжетный ход, который связывает все эпизоды и устремляет к единой цели (например, выявление победителя конкурса, совершение праздничного обряда, получение удовольствия от танцев или пения и пр.).

На этом этапе ведется работа по отбору выразительных средств воплощения идейного замысла. Воплощение всегда материально. Оно представлено в движении звука, цвета, света, предметов, а также в пластике движения человеческого тела и голоса. Поэтому в сценарном замысле должно быть определено звуковое, световое, декорационное оформление, дана характеристика действий персонажей на сцене и зрителей в зале. Для проработки этого аспекта к деятельности творческой группы привлекают специалистов: художников, декораторов, флористов, оформителей, дизайнеров, модельеров, пиротехников, свето- и звукорежиссеров, композиторов. Им выдается задание по отбору выразительных средств (музыкального материала, костюмов, декораций, светографии и пр.) для воплощения сценарной идеи и иллюстрирования фрагментов.

На этом уровне может появиться первый рабочий документ – сценарный план, в содержание которого входят название программы, действующие лица, план происходящих событий, описание места действия, хронометраж фрагментов.

### **6) Работа над композицией**

Данный этап работы над сценарием является одним из важнейших, поэтому он будет рассмотрен отдельно следующим вопросом.

Последующие этапы работы над композицией сценария культурно-досуговой программы также будут рассмотрены в вопросе № 3.

## ***4. Архитектоника анимационного культурно-досугового мероприятия. Композиционные элементы сценария и законы композиции***

**Композиция – соединение элементов художественного произведения в целое, соподчинение его частей по закону гармонии.** Выразительными средствами культурно-досуговой программы являются: живое устное слово, музыка, хореография, кино, цирк и пр. От того, насколько все элементы композиции будут гармонично сочетаться друг с другом, зависит эмоциональное и эстетическое восприятие программы зрительской аудиторией.

### **Законы гармонизации композиции:**

**Целостность** (взаимосвязь и соподчиненность элементов).

**Эпизод** – структурная единица сценария. Он характеризуется сюжетной самостоятельностью, т. е., будучи вырванным из общей канвы, является самодостаточным, законченным высказыванием (как абзац в тексте). Эпизод раскрывает одну из граней темы, поэтому содержит событие, вокруг которого разворачивается действие фрагмента. Но, являясь самостоятельной единицей, эпизод одновременно является неотъемлемой частью целого. Композиционная целостность сценария не сводится к простой сумме эпизодов, в которой от перемены мест слагаемых результат не изменится. Целостность достигается:

- отобранностью оптимального количества эпизодов для раскрытия темы (не стоит слишком «пережевывать», но и лаконичность должна быть умеренной);

- расстановкой, обеспечивающей развитие событий (не повтор однообразных действий, не «бег по кругу», не перескакивание с одного на другое);

- тематической связью между эпизодами (один эпизод должен вытекать из другого плавно, органично, без грубых стыков; связь эта не только логически-рациональная, но и эмоционально-иррациональная).

**Драматический сюжет** – это последовательность событий, их развитие; течение конфликта в конкретных обстоятельствах времени, места и образа действия. Фактически сюжет определяет сценарный план.

**Фабула** – причинно-следственная связь событий, определяющая введение персонажей с характерным поведением и задачами, необходимых для разворачивания конфликта и разрешения его. Фабула осуществляет связь сюжета с персонажами.

Например, сюжет таков: поймал рыбу, та попросила отпустить за выкуп – исполненное желание; желание загадал, рыбу отпустил, рыба желание исполнила. Тогда фабула может превратить сюжет в сказку про Емелю и щуку, а может – в «Сказку о рыбаке и рыбке».

### **Контрастность**

Закон единства и борьбы противоположностей – закон диалектики, закон развития. Нет борьбы (в режиссуре говорят – конфликта) – нет изменения, нет развития, нет жизни. Контраст – такой способ сочетания элементов, при котором выявляются противоречия как движущие силы развития. В праздничном событии это могут быть противоречия между единичным и множественным, громким и тихим, светлым и темным и т. д.

Контрастное построение порождает в душе зрителя борьбу положительных и отрицательных эмоций, что заставляет совершить интеллектуальную и духовную работу, которая обогащает личность впечатлениями.

### **Подчиненность идейному замыслу**

Хорош или плох тот или иной эпизод для данной программы, решается на основании очень жесткого критерия: может ли он участвовать в раскрытии идейно-тематического замысла. Композиция – сочетание элементов не случайных, а специально отобранных по содержанию и форме.

### **Соразмерность**

Если предыдущий закон гармонии описывает качественную характеристику элементов композиции, то закон соразмерности говорит о количественной. Вся композиция культурно-досуговой программы в целом должна быть соразмерна событию, которому она посвящена. В свою очередь, части композиции должны быть пропорциональны как относительно друг друга, так и всей композиции в целом. Должно быть установлено соподчинение главного и второстепенного как более крупного и более мелкого. Работу над соразмерностью элементов нельзя заформализовать. Здесь сценаристу помогут только чувство меры и творческая интуиция.

**Работа над композицией связана не только с ее гармонизацией, но и со структурированием содержания. Классическая структура композиции культурно-досуговой программы состоит из следующих элементов:**

**Экспозиция.** Это самое начало события. Его главная задача – погружение в атмосферу происходящего, подготовка к восприятию, установление режима общения. Это кратковременный фрагмент, как правило, заключающийся в приветствии ведущих, знакомстве с аудиторией, сообщении темы предстоящей программы.

**Завязка.** В завязке сосредоточено «исходное событие» (режиссерский термин), в котором заложено начало драматического конфликта. Именно это событие развивается в дальнейшем и заставляет следить за происходящим. В завязке концентрируется оригинальное драматургическое решение программы.

**Основное развитие действия.** Это самая обширная часть сценария, в которой укладывается практически весь сюжет программы. Его длительность, насыщенность разнообразными фрагментами и блоками определяются сюжетным ходом, драматическими особенностями события. Чередование блоков и эпизодов подчинено «сквозному действию» (режиссерский термин) сценария, его идейной устремленности, что создает впечатление целостности культурно-досуговой программы.

В композиционном построении основного действия следует верно расставить акценты (выделить основные слова, понятия, действия, которые фиксируют зрительское внимание на узловых моментах сюжета, делают происходящее логичным, а повествование понятным).

Развитие события обеспечивается наращиванием темпоритма совершаемых действий. Только эта эскалация приведет событие к наивысшей точке развития – кульминации.

**Кульминация.** Это наивысшая точка эмоционального накала аудитории, смысловый центр композиции. В основе кульминации – главное событие, в котором и разрешается драматический конфликт. Как правило, кульминацией становится центральный обряд праздника.

**Развязка.** Как структурный элемент она выполняет функцию завершения сюжетной линии. В развязке содержится заключительное событие, в котором подводятся итоги, сообщается о разрешении конфликта, завершается сюжет. Здесь ведущие прощаются, желают всем здоровья и достатка, выражают надежду на новую встречу.



**Финал.** Это фрагмент полного завершения сценического действия. Как правило, финал связан с единодушным массовым действием. Это единый «выдох» зрительской аудитории. Например, бурные аплодисменты, фейерверк, крики «Ура!» и т. п.

### **7) Апробирование сценария в постановочной работе**

Это этап, где происходит апробирование фрагментов сценария. В творческий коллектив по созданию сценария вливаются ведущие, аниматоры, танцоры, певцы, актеры, исполняющие роли в ключевых событиях (центральный обряд, финал, фрагменты лейтмотива), а также технический состав: звуко- и свето-оператор, выпускающий режиссер и пр. Проводятся предварительные репетиции-этюды, в процессе которых выявляются сценарные погрешности, недоработки, несостыковки, отклонения от темы и пр.

### **8) Доработка элементов сценария**

На основе выявленных неточностей и недоработок, а также найденных в процессе живого действия новых фрагментов и выразительных средств сценарий дорабатывается.

### **9) Реализация замысла в форме сценарной записи**

Последний этап работы – оформление сценария в печатном виде. В окончательном варианте сценарий представляет собой документ, по которому работает вся постановочная группа.

## **5. Оформление сценария**

Результатом работы сценарной группы должен стать документ, называемый сценарием. Сценарий может быть представлен в виде сценарного плана, синопсиса, литературного сценария и сценария режиссерского.

**Сценарный план в хронологическом порядке представляет краткое содержание культурно-досуговой программы.**

**Синопсис** – документ, включающий сценарный план, в котором ключевые фрагменты композиции постановки проработаны более подробно, например, экспозиция-завязка, кульминация, финал. Здесь могут быть представлены постановочные ходы, стилистика речи персонажей, сценографические предложения. Синопсис является предварительным эскизом, проектом окончательного сценария и подготавливается, как правило, для обсуждения с заказчиком.

Окончательный вариант сценария, принятый в постановочную работу, содержит:

- обозначение формы культурно-досуговой программы, характера аудитории, событийного назначения (например, театрализованная приключенческая игра для младших школьников, посвященная открытию оздоровительного лагеря);
- название программы, в котором отражен художественный образ (например: «Открой тайну Джуманджи!»);

- список действующих лиц и исполнителей, а также технического состава и функций каждого;
- сценарный план с хронометражем или поминутным интервалом каждого фрагмента (блока, номера, связки и пр.);
- содержательную часть, которая в драматической последовательности описывает действия участников и включает:
  - ремарки, касающиеся образного решения;
  - ремарки, касающиеся действий персонажей;
  - ремарки, определяющие предполагаемые действия зрителей;
  - названия фрагментов действия.

Режиссерский замысел оформляется в так называемый режиссерский сценарий. Драматургический (литературный) сценарий выступает в качестве творческого задания режиссеру и всей постановочной группе, **а режиссерский сценарий формирует на основе драматургического сценария с включением в него режиссерской постановочной концепции.**

В нем к литературному сценарию добавлены описания режиссерских проработок:

- характеристика действенного пространства: сцены, игровой площадки, зрительного зала (содержание и месторасположение декораций и сценографии);
- описание схемы движения людей и предметов (направления входов и выходов персонажей и участников, направления движения декораций и предметов; моменты начала и окончания движения; перемены местоположения действий; мизансцены и их перестроение и пр.);
- характеристика звукового оформления (содержание, место включения, уровень громкости);
- характеристика светового оформления (содержание, моменты изменений световой картинки);
- характеристика персонажей и их действий (характер пластики и речи, действенные задачи, костюмы);
- жанровые, темпоритмические, стилистические рекомендации по манере актерской игры;
- предполагаемые действия участников (реакция аудитории: аплодисменты, возгласы и пр.; передвижение участников в пространстве);
- временной регламент события (продолжительность эпизодов и фрагментов, общая продолжительность программы).

**Основная функция режиссерского сценария – художественная организация постановки.** В нем описываются конкретные шаги осуществления режиссерского замысла во времени и пространстве, в усилиях исполнителей.

Утвержденный сценарий тиражируется и вручается исполнителям для ознакомления и проработки.

### **Рекомендуемая для изучения литература**

1. Гальперина, Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учебн.-практ. пособие / Т. И. Гальперина ; Российская международная академия туризма. – М. : Советский спорт, 2008. – 292 с.
2. Гаранин, Н. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации : учеб. пособие / Н. И. Гаранин, И. И. Булыгина. – М. : Совет. спорт, 2006. – 128 с.
3. Жарков, А. Д. Технология культурно-досуговой деятельности : учеб. пособие / А. Д. Жарков. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Изд-во МГУК, ИПО «Профиздат», 2002. – 288 с.
4. Журавлева, М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. – Иркутск: ООО «Мегапринт», 2011 г. – 135 с.
5. Киселева, Т. Г. Основы социально-культурной деятельности : учеб. пособие для вузов культуры и искусств, пединститутов и сред. спец. учеб. заведений / Т. Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. – М. : МГУК, 1995. – 185 с.
6. Культурно-досуговая деятельность : учебник / под науч. ред. А. Д. Жаркова, В. М. Чижикова. – М. : МГУК, 1998. – 163 с.
7. Курило, Л. В. Теория и практика анимации. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации : учеб. пособие / Л. В. Курило. – М., 2006. – 195 с.
8. Мойсейчук, С. Б. Режиссура культурно-досуговых программ: учеб.-метод. пособие / С. Б. Мойсейчук. – Минск : Белорус. Гос. Ун-т культуры и искусств, 2011. – 99 с.
9. Нестерович, В. К. Анимационная деятельность в туризме : пособие для специалистов в сфере туризма, гостеприимства, рекреации и экскурсоведения / В. К. Нестерович, О. Г. Дранкевич. – Минск : БГУФК, 2008. – 78 с.

## ТЕМА 6. РЕЖИССУРА АНИМАЦИОННЫХ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ В ТУРИЗМЕ

### План лекции (4 часа)

1. Режиссерский замысел. Основные приемы в режиссуре анимационных мероприятий.
2. Работа режиссера над номером. Костюмирование и грим в создании художественного образа персонажа.
3. Работа с творческим коллективом и импровизация.

#### *1. Режиссерский замысел. Основные приемы в режиссуре анимационных мероприятий*

Деятельность режиссера культурно-досуговой программы протекает в двух основных направлениях: формирование замысла и его воплощение.

Рассмотрим содержательную сторону процесса формирования режиссерского замысла.

Трансформация сценарного замысла в режиссерский замысел происходит на этапе написания монтажного листа.

Режиссерский замысел в реализации драматургического материала культурно-досуговой программы является вторичным по отношению к сценарному замыслу и представляет собой образное видение досуговой программы, художественно-эмоциональное ощущение ее темы, идеи, формы, которое рождается в процессе поиска их действенного сценического решения.

**Режиссер культурно-досуговых программ** – своеобразный посредник, переводчик словесных отношений, заложенных в литературном сценарии, в систему зрелищной сценической образности. Другими словами, **задача режиссера – увидеть сказанное, услышать зримое.**

**Замысел** – это установка режиссера на творческий поиск, а процесс его реализации же замысла – воспроизведение средствами режиссуры внешнего чувственно-конкретного образа действительности.

**Художественный образ в искусстве** – это формы отражения действительности и выражения мыслей и чувств художника. Он рождается в воображении художника, воплощается в создаваемом им произведении в той или иной материальной форме (пластической, звуковой, жестово-мимической, словесной), и воссоздается в воображении зрителя. **Художественный образ несет в себе целостное духовное содержание, в котором органически слито эмоциональное и интеллектуальное отношение художника к миру.**

**Художественный образ в режиссуре культурно-досуговых программ создается с помощью авторских сочетаний средств художественной выразительности, таких как слово, звук, линия, цвет, форма.** Художественный образ – это всегда гармоничное единство формы и содержания, эмоционального и рационального. Образ должен быть

оригинальным и неповторимым. Он как модель, обладающая новым содержанием – неоднороден, неоднозначен, настолько, чтобы каждый зритель, присутствующий на программе, мог в нем персонифицироваться. Именно степень многозначности образа и является показателем его глубины.

Режиссерский замысел как своеобразный проект постановки, эквивалентный драматургическому материалу содержит в себе:

- творческую интерпретацию сценарного материала, трансформацию идейно-тематического замысла в сверхзадачу;
- проект художественного постановочного решения или режиссерского хода;
- характеристику основных персонажей и определение жанровых и стилистических особенностей актерского исполнения (ведущий как внесюжетный персонаж);
- решение постановки в темпоритме;
- пластическое (мизансценическое) пространственное решение программы;
- световое решение;
- определение принципов и характера сценографии;
- музыкально-шумовое решение досуговой программы.

Очень важно, чтобы уже в процессе создания замысла у режиссера было ощущение целого, и чтобы все элементы замысла вырастали из единого общего корня или, как любил говорить Вл. И. Немирович-Данченко, из **зерна будущего спектакля** (в нашей деятельности – из зерна досуговой программы).

Зерно приводит в действие фантазию режиссера, и тогда на экране его воображения сами собой начинают возникать рожденные этим зерном отдельные моменты будущего спектакля, иные – смутно и неопределенно, другие – ярко и отчетливо: какая-нибудь мизансцена, звучание и ритм того или иного куса диалога, иногда – деталь декорации, а иной раз вдруг остро почувствуется общая атмосфера всего спектакля или отдельной сцены. И чем дальше, тем все интенсивнее работает фантазия режиссера, заполняя постепенно своими вымыслами белые пятна на карте режиссерского замысла.

В теории и практике постановки культурно-досуговых программ широко используется такое понятие как «ход». Его названия бывают следующие: драматургический, режиссерский, сценарный, авторско-режиссерский. Но поскольку режиссер и драматург при работе над сценарием досуговых программ выступает, как правило, в одном лице, чаще всего используется термин **сценарно-режиссерский ход**.

**Сценарно-режиссерский ход** – это образное движение авторской концепции, направленное на достижение цели художественного, эмоционального и педагогического воздействия. Сценарно-режиссерский ход – это образно-смысловой стержень, который пронизывает драматургическую и постановочную работу, цементирует действие в его логическом развитии.

Сценарно-режиссерский ход должен быть найден на этапе разработки замысла, когда у автора сформулирована тема и идея, разработана художественная концепция.

Важнейшим средством воплощения режиссерского замысла является **мизансцена**. Ее не без основания называют языком режиссера, а режиссерское искусство – искусством мизансценирования.

«Мизансцена» (франц. «mise en scene» – расположение на сцене) – расположение актеров на сцене по отношению друг к другу и к зрителям в тот или иной момент сценического действия. В разработке мизансцены отражается сложное взаимодействие внешней формы и внутренней структуры программы, ее художественный образ в пластическом выражении. Суть мизансцены очень точно определил С. М. Эйзенштейн, характеризуя ее как «сочетание пространственных и временных элементов во взаимодействии людей на сцене... Сплетение самостоятельных линий действия со своими обособленными закономерностями тонов ритмических рисунков и пространственных решений в единое гармоническое целое». Другими словами, мизансцена не просто застывшее мгновение, а образный язык человеческих движений, в которых, по словам В. Э. Мейерхольда «вскрывается подтекст, вскрывается все то, что лежит между строк». Мизансцена – это результат поиска режиссером и исполнителями не сиюминутного действия, а сверхзадачи и сквозного действия досуговой программы, ее темпоритма.

**Мизансцена в досуговой программе** – это часть сценической информации, режиссерская организация пластических средств с целью эффективного идейно-эмоционального воздействия на аудиторию. Такое понимание мизансцены обуславливает и определенные требования к ее организации. В культурно-досуговой программе она пластически раскрывает, обнажает, подчеркивает режиссерский замысел и художественный образ.

Всякая, хорошо продуманная мизансцена должна отвечать следующим требованиям:

- быть средством наиболее яркого полного пластического выражения содержания номера или эпизода;
- правильно выявлять взаимоотношения действующих лиц, а также внутреннюю жизнь каждого персонажа в данный момент его сценической жизни;
- быть правдивой, естественной и сценически выразительной.

В контексте задач режиссуры мизансцена выступает как пластический образ спектакля или досуговой программы, в центре которого находится живой, действующий человек. Слово и движение – основные компоненты мизансцены, а свет, музыка, цвет – дополнительные. В языке мизансцены имеется свой «текст», «подтекст», свой «первый план» и свой «второй».

Мизансцены бывают статические и динамические; симметричные и ассиметричные; построенные по вертикали и по горизонтали; глубинные и плоскостные, а также кольцевые, диагональные, перпендикулярные, параллельные и др. Выстраивая мизансценический рисунок досуговой программы необходимо помнить о том, что любая смена мизансцены есть поворот режиссерской мысли и частые перемещения исполнителей «дробят» ее стирают линию сквозного действия. Особой осторожности требует

мизансценирование на авансцене, когда исполнители находятся на первом плане и даже самое маленькое движение воспринимается зрителями как смена мизансцены. Ясность режиссерского замысла, чувство меры, художественный вкус – вот главные советчики постановщика досуговой программы.

**В режиссуре культурно-досуговых программ, как и в любой творческой деятельности противопоказано механическое использование готовых рецептов.**

Любой прием хорош только тогда, когда он помогает решить определенную постановочную задачу, а также способствовать раскрытию авторского замысла. Чем больше режиссер проявляет фантазии, чем ярче и разнообразнее, неожиданнее приемы организации зрелищности сценарного материала, тем более эффективней будет эмоциональное воздействие на аудиторию.

Рассмотрим некоторые приемы, используемые в режиссуре культурно-досуговых программ:

**1. Парадоксальность в трактовке эпизода или образа.** Использование этого приема дает возможность аудитории культурно-досуговой программы увидеть привычный, на первый взгляд, материал в неожиданном, порой парадоксальном ракурсе и осмыслить факт или явление на качественно новом уровне.

**2. Сценическая реализация метафоры.** Художественный образ, который создает режиссер – это иносказательная, метафорическая мысль, раскрывающая одно явление через другое, а образная мизансцена, аллегорическое построение, пластическая метафора – это язык театрализованных форм досуговых программ. Диапазон использования метафоры чрезвычайно широк – от сценографии до образного звучания всей программы.

**3. Преднамеренное раскрытие фабулы.** Это прием впервые был использован В. Э. Мейерхольдом при постановке спектакля по пьесе Н.В.Гоголя «Ревизор», который начинался финальной сценой бессмертной комедии. В практике постановки культурно-досуговых программ распространены такие способы рассекречивания фабулы как:

- а) в специальном прологе;
- б) проецировании текстового содержания будущих событий на экран;
- в) во вступительном слове ведущего.

**4. Прием повтора.** Использование этого приема позволяет постановщику не только сконцентрировать внимание аудитории на самом главном, но также осмыслить одну и ту же ситуацию с разных точек зрения. Объектами повтора могут быть дата, слова, фраза, фото или слайд. Появление на экране одного и той же картинки называют также зрительным лейтмотивом.

*Повторение фразы с использованием логических ударений на разных словах, придает ей смысловую объемность.* Исполнители, повторяя одну фразу с интонационными акцентами на разных словах, выделяет в ней, то главное, на что он хотел бы обратить внимание.

Самостоятельной модификацией приема повтора является **сценическое изложение событий с точки зрения, ракурса на него действующих персонажей**. Перед аудиторией проходят несколько раз одни и те же события, но она каждый раз видит их глазами другого персонажа, вовлекаясь в процесс сопоставления различных взглядов.

**5. Прием «обнажения сцены».** Широко использовался в режиссерской практике В. С. Мейерхольда. Так в спектакле «Земля дыбом» сценическое действие разворачивалось на совершенно обнаженной сцене с голыми, грязными кирпичными сценами, без каких-либо декораций. Этот прием, по мнению мастера, разрушает сценическую иллюзию жизни.

**6. Перенесение сценического действия в зрительный зал.**

**7. Использование «живого занавеса».** Этот прием хорошо себя зарекомендовал при постановке театрализованных концертов, поскольку позволяет не сбавлять темпоритм программы, воспринимать единое, непрерывно развивающееся действие на одном дыхании.

«Живой занавес» – это специально поставленный режиссером поклон из исполнителей закончившегося номера, во время которого готовится, заряжается следующий номер. «Живой занавес» может также представлять собой специально поставленный на авансцене выход участников следующего номера для незаметного ухода участников предыдущего номера. Несомненно, что этот требует тщательной отработки.

Знание и использование наработанных приемов в режиссуре культурно-досуговых программ – это овладение постановочным ремеслом. Задача любого художника – переход от ремесла к мастерству.

## ***2. Работа режиссера над номером. Костюмирование и грим в создании художественного образа персонажа. Работа с творческим коллективом и импровизация***

Понятие «номер театрализованной постановки» тесно связано с понятием «эстрадный номер». На эстраде номером принято считать самостоятельное, композиционно завершенное, оптимально сбалансированное по законам драматургии произведение, воплощаемое одним или несколькими исполнителями.

Основу номера как элемента эстрадного искусства составляют юмор и сатира. Опираясь на материал, пронизанный юмором или сатирой, исполнители номера выражают свое отношение к явлениям реальной действительности. Юмор возникает там, где восприятие явления добродушное, а сатира – там, где уничтожающее. Любой номер, даже цирковой, лишен привлекательности, если в нем нет доли юмора.

**Когда режиссер выступает как постановщик номера, ему следует учесть ряд обстоятельств.**

Во-первых, номер – это высказывание, повествование о чем-либо, поэтому для постановки режиссеру необходимо уметь разговаривать на языке данного вида искусства: танца, пантомимы, вокального, музыкального и т. д.



Во-вторых, номер должен иметь определенную действенную насыщенность и временную протяженность. Он должен быть недлинным, но и не куцым. Он не должен быть драматически пустым, бессодержательным, но и не быть перенасыщенными действенными хитросплетениями.

В-третьих, экспозиция номера должна быть стремительной, зачастую она совпадает с завязкой, действие развивается динамично, кульминационный момент яркий, переломный, после него скоро наступает развязка, финал должен завершать действие абсолютно.

В-четвертых, номер не предполагает развернутого сюжета и тонкой психологизации образов. Номер хорош своей безусловной понятностью, конкретностью, лаконичностью.

Началом работы над номером должно стать определение его художественной сути, которая переводит на язык образов исполнительское мастерство артиста: умение танцевать, петь, жонглировать, рассказывать и пр. Для этого создаются образы-характеры и закручивается сюжет образов-действий. **Номер не может иметь продолжительность более 5 минут, поэтому сюжет должен быть хорошо продуман.** У него должно быть интригующее начало, логически точное развитие действия и эффектный, неожиданный финал. При создании сюжета необходимо помнить, что номер несет в себе лишь одну основную мысль, рождающую одну доминирующую эмоцию.

Художественное содержание номера является основой его композиции. Однако композиционная структура номера включает и другие элементы:

- 1) информационную экспозицию (объявление номера);
- 2) художественное содержание;
- 3) реакцию публики;
- 4) финал (поклон и уход).

**Действенная сюжетная картинка делается зрелищной, дополняется сценическим решением: костюмом, гримом или маской, реквизитом, общим сценическим декором, светом. В поддержку к визуальному ряду создается звуковой ряд.**

Непременное требование к номеру – его актуальность, т. е. максимальная приближенность к проблемам, которые волнуют сегодняшнего зрителя.

Номера делятся на группы: речевые, пластические, музыкальные, оригинальные. В каждой группе есть свои виды: монолог, интермедия (сценка), массовка.

**Монолог** – наиболее часто применяемый вид речевого номера. К монологическим номерам относятся: вступительная или заключительная речь ведущего, связки между номерами. В игровой практике объяснение ведущим условий и правил, а также речь организационного содержания являются монологом мастера игры. Монолог в театрализованном представлении всегда обращен к аудитории.

**Интермедия** – слово, имеющее латинское происхождение. Французский аналог – этюд, кроки, английский – скетч, сценка.

**Массовка** (массовая сцена) в режиссерском построении всегда выражает объединение людей против одного соперника. Массовка – не группа отдельных персонажей, это единое действующее лицо – масса.

**Речевая массовка** строится в виде переключки между ее членами. Переключка – особый способ построения словесного действия. Различают переключку-продолжение и переключку-подхватывание.

**Группу музыкальных номеров** представляют песня, инструментальная музыка, частушка; группу пластико-хореографических номеров – танец, пантомима, акробатика.

**В группу оригинальных номеров** входят цирковые номера (жонглирование, фокусы, иллюзии, дрессировка и пр.), а также номера всех групп и видов с условием оригинального подхода к использованию выразительных средств (буффонада, клоунада, звукоподражание, игра на необычных музыкальных инструментах и пр.).

**Идейной основой построения номера должна быть актуализация духовных ценностей, рождение у зрителя чувства причастности к переживаниям и мыслям исполнителя.**

Для режиссера номер представляет собой некое высказывание. Законы театрализации требуют, чтобы это высказывание носило не литературно-описательный, а действенный характер. Поэтому для начала следует найти действенную основу номера:

- определить сущность, найти предлагаемое обстоятельство действия;
- выявить конкретное, реальное действие в данных обстоятельствах;
- понять, какой конфликт лежит в основе данного действия.

Одной из режиссерских задач является поиск **выразительных средств**.

Любой номер театрализованного представления строится по законам драматургической композиции. В нем обязательно должны быть смысл, развитие, элемент неожиданности и ярко очерченный финал. Фрагменты номера должны логично вытекать один из другого, составляя единую мысль.

Различные виды и жанры номеров предполагают использование своих средств художественной выразительности. Речевые жанры, где главным выразительным средством является слово, требуют особой работы над созданием внешней характерности образа. Здесь режиссеру предстоит поработать над позой, жестом, мимикой исполнителя. Они должны быть лаконичными, точными, в нескольких штрихах передавать характер персонажа. То же относится к костюму, гриму. Существенно добавляют выразительности речевому номеру пластические вставки: хореографические, пантомимические. Короткие музыкальные заставки и фрагменты также могут украсить повествование, придать ему живость, подчеркнуть атмосферу действия.

**В песенных номерах**, где основным выразительным средством является вокал, исполнителю необходимо привлекать и пластику тела, чтобы подчеркнуть ритмическую основу номера. Вокальный номер также может сопровождаться хореографическим дополнением, световыми и

пиротехническими эффектами. Однако режиссеру следует помнить об идейном стержне номера, о его целостности, поэтому необходимо самым тщательным образом выстраивать пластику самого певца и подтанцовки для номера. Все элементы номера: музыкальное и текстовое содержание песни, хореография, светоформление – должны пребывать в гармонии, работать на единый образ.

**Танцевальные номера** – самые популярные в театрализациях. Они наиболее насыщены динамикой, выразительны по пластике. Однако именно здесь требуется особая работа над драматургической основой номера. Случайный набор танцевальных па – вовсе не номер. Для построения данной композиции требуется отбор хореографического материала по лексике, по смыслу, по эмоциональному настрою. Действие должно развиваться, захватывать. Для этого режиссер такого номера должен не только использовать разнообразные танцевальные движения, но и логически их сопрягать, вносить разнообразие в ритмику, в мизансценический рисунок.

С особой осторожностью нужно вводить в зрелищные, крупномасштабные формы театрализаций **драматические сцены**. Как правило, они срежиссированы таким образом, что требуют от публики углубления в тонкости логического построения содержания, в то время как зрительское внимание на это не настроено. Образуется «эмоциональный провал» в воздействии на аудиторию. Чтобы избежать этого, драматическая сцена должна быть специально режиссерски обработана, эстрадизирована: укрупнены жесты, мизансцены, речь персонажей; а также расставлены более яркие акценты на моментах действия, изменены темпоритмические характеристики.

Важнейшей особенностью номера является **использование трюка**. Трюк – сложное по технике исполнения действие, выраженное средствами, присущими жанру. В трюке демонстрируются мастерство артиста, уникальная техника исполнения. Он, безусловно, является изюминкой номера, но не самоцелью такового. Трюк должен быть органично вплетен в канву режиссерского построения и актерского исполнения.

Есть несколько тонкостей в режиссерской работе над номером.

Во-первых, замысел постановки является лишь планом действий, на свои места все поставит только работа с исполнителями. Здесь могут появиться новые творческие идеи или преобразоваться прежние. С постановочным материалом необходимо поэкспериментировать, распознать его возможности, уяснить недостатки.

Во-вторых, не стоит сразу ставить крест на номере, если первый просмотр его полной сборки не удовлетворяет требованиям первоначального режиссерского замысла. Здесь следует проанализировать увиденное и понять причину неудачи, попытаться ее устранить и вновь отсмотреть номер целиком.

В-третьих, режиссеру следует помнить, что даже самые опытные артисты не сразу будут исполнять номер виртуозно. Необходимо затратить время и силы для доведения работы до требуемого уровня совершенства. Если номер утверждён в сценическом варианте, то затем его заучивают, насыщают

эмоциональным содержанием, отшлифовывают технику, доводят до состояния непринужденной легкости исполнения.

Однако и в достижении совершенства есть свои подводные камни. С одной стороны, предела совершенству нет, и поэтому можно бесконечно долго заниматься шлифовкой, так и не опубликовав свою работу. А с другой – сырой, на скорую руку сляпанный номер, неотработанный, необжитый, не имеет права быть представленным публике. И тут режиссер должен найти ту золотую середину требуемого качества, когда номер достаточно подготовлен для показа зрителю.

### **Костюмирование**

И прежде, и теперь костюм представляет собой мощное выразительное средство создания образа человека. И в быту, и на сцене костюм выполняет различные функции:

- а) утилитарную;
- б) социально-знаковую;
- в) объекта искусства;
- г) коммуникативную;
- д) театральную.

Понятие «одежда» выражает утилитарную функцию. Одежда – внешние покровы, в которые облекает человек свое тело. Любой кусок ткани, прикрепленный к телу, можно назвать одеждой.

Социально-знаковая функция выражается в понятии «костюм». Костюмом принято называть ансамбль специально подобранных предметов, имеющих определенную форму, цвет, назначение. Костюм определяет внешнюю характеристику человека: его пол, возраст, социальный или профессиональный статус, национальность, вкус и даже психическое состояние. В связи с этим можно говорить о костюме деловом, свадебном, национальном, маскарадном, спортивном и т. п. Или, говоря о выражении вкуса или психического состояния, к костюму можно отнести такие определения, как аккуратный, опрятный, неряшливый, удобный, изысканный, вычурный и т. п. Костюм как ансамбль включает не только предметы одежды, но и головной убор, прическу, грим, обувь, аксессуары и украшения. Очевидно, что костюм является образным средством, потому что отражает не только индивидуальные черты человека, но и социальную эпоху в целом.

Работа над сценическим костюмом производится режиссером и художником в неразрывном творческом единстве и проходит в три этапа:

- 1) замысел;
- 2) эскиз – костюм в виде рисунка или модели в уменьшенном масштабе;
- 3) воплощение в материале в заданном масштабе и доработка неточностей.

При создании костюма режиссеру следует помнить и учитывать законы зрительского восприятия. Мир образов в нашем сознании складывается в результате рассматривания нового и ассоциаций с уже известными образцами. Активность восприятия зависит от цели, ради которой оно производится. Так,

например, если вам нужно что-то быстро и точно запомнить, то это одно, а если вы на отдыхе придаетесь развлечениям и для этого смотрите на сцену, – другое. При восприятии театра и театрализаций зрительный процесс протекает как схватывание, быстрое осознание некоторых характерных признаков. Верно созданный костюм – тот, который адекватно воспринимается зрителем и создает нужный художественный образ для раскрытия идеи постановки.

### **Грим**

**Искусство грима** – это искусство сценического оформления и изменения внешности актера при помощи специальных красок, пластических наклеек, волосных накладок: парика, бороды, усов, бровей, ресниц.

**Грим** – завершающий этап работы над образом. Различают несколько видов грима по типажам: молодое лицо; старческое лицо; изуродованное лицо; национальный грим; характерный; сказочных персонажей; грим – портрет известного лица. Работа над созданием каждого из них имеет свою специфику, однако общими являются следующие правила:

- 1) грим накладывается на лицо ровным слоем;
- 2) линии должны быть проведены аккуратно;
- 3) удаляют грим при помощи крема, лосьона, теплой воды с мылом;
- 4) рисунок грима должен соответствовать основному эстетическому

принципу создания визуального образа.

**Работа над созданием маски и грима** ведется постепенно и не может происходить отдельно от работы над образом.

В этом процессе выделяют три этапа:

1. подготовительный, во время которого изучаются материал сценария, эстетика постановки, накапливается иллюстративный материал;
2. эскизный, во время которого делаются пробы рисунка грима на бумаге или на лице актера;
3. завершающий, во время подготовки к публичному выступлению.

### **3. Работа с творческим коллективом и импровизация**

Работа режиссера по постановке разнообразных форм культурно-досуговых программ начинается с разработки режиссерского замысла и продолжается его воплощением в режиссерском сценарии, который содержит в себе режиссерское решение, конкретные художественные приемы постановки самого процесса действия и использования выразительных средств, в реализации сценарно-го и режиссерского замысла.

Однако воплощение драматургического действия в сценическое зрелище – результат творческих усилий творческого коллектива режиссера, **так называемой постановочной группы**, в которую, в зависимости от формы культурно-досуговой программы входят:

**Ассистент режиссера** – первый помощник режиссера, руководитель-координатор постановочной группы, через которого организационно-творческие вопросы, возникающие у коллективов или отдельных

исполнителей доводятся до главного режиссера. Непосредственно творческая работа ассистента режиссера начинается с включения в процесс обсуждения сценарно-режиссерского замысла, общего сценарного плана и литературного сценария, монтажного листа. По необходимости или по заданию режиссера его ассистент самостоятельно проводит репетиции с коллективами или отдельными исполнителями, а также ведущими.

В организационную работу ассистента режиссера входит информирование участников программы и технических служб ее обеспечения о графике репетиций, а также их непосредственная организация.

Будучи правой рукой режиссера, ассистент выполняет все его творческие и организационные задания.

**Художник-постановщик** – соавтор художественно-образного решения культурно-досуговой программы, организатор сценического пространства, своеобразный переводчик режиссерского замысла культурно-досуговой программы на язык зрелища. Художник совместно с режиссером превращают пространство сцены, площади, парка, актового зала школы в пространство театра, зрелища.

Сценография и декорационное оформление должны в образно-символической, метафорической форме отражать авторскую идею во всей полноте эмоционального и интеллектуального содержания, а также создавать атмосферу культурно-досуговой программы.

**Художник по свету** – соавтор световой драматургии программы, автор детально проработанной световой партитуры. Каждое изменение света, его «переброска», каждый световой эффект должны не демонстрировать весь диапазон возможностей световой «начинки» конкретной сценической площадки, а создавать художественный образ номера, раскрывать режиссерский замысел.

В руках опытного художника по свету это выразительное средство становится дополнительным элементом мизансцены. «Живопись света» (по определению кинорежиссера С.Юткевича) – это непрерывное движение авторской мысли, динамика программы, единое целое с ней. Режиссеры правомочно говорят о цветосветовой драматургии сценического действия, поскольку не только свет, но и цвет имеет свою эмоционально-выразительную силу. Не зря в живописи присутствуют такие определения как холодный цвет, теплые тона и т. п.

При постановке массовых театрализованных форм культурно-досуговых программ художник по свету возглавляет группу операторов световой техники, а также проекционной аппаратуры (видео, слайды, мультимедийные презентации).

**Звукорежиссер** в своей профессиональной деятельности создает не просто звуковое оформление программы, а ее художественный образ. Точно найденный совместно с режиссером характер музыкально-звукового ряда досуговой программы является важным компонентом в нахождении нужного темпоритма.

В музыке заключена огромная эмоциональная сила и умело владение ею помогает выстроить стройную драматургическую композицию программы.

Звукорежиссура – самостоятельная область творческой деятельности, имеющая свои законы и грани, а звукорежиссер с помощью монтажа музыки, звука, шумовых эффектов выделяет главные смысловые куски, акцентирует их, а второстепенные уводит на второй план, как-бы затушевывая. Это сродни крупным и общим планам в кинематографе. Звукорежиссер регулирует не силу звука, а смысловую и эмоциональную жизнь программы.

На основе пространственного и мизансценического решения, особенностей сценической площадки звукорежиссер также определяет систему озвучивания и ее объем. Реализуя режиссерский замысел, он осуществляет ее музыкальное, звуковое и шумовое решение, определяя также хронометраж каждого номера. Помощником звукорежиссера является звукооператор.

**Помощник режиссера** – обеспечивает порядок выхода исполнителей на сцену, а также дисциплину за кулисами; следит за скоординированной работой рабочих сцены. Существуют воспоминания о том, что когда-то в Московском Художественном театре существовал обычай – перед началом спектакля помощнику режиссера, который «вел» спектакль отдавали ключи от театра. Этим подчеркивалось то, что на это время он становится единственным хозяином сцены.

Состав творческой постановочной группы массовых театрализованных форм культурно-досуговых программ (театрализованный концерт, театрализованное представление, праздник, фестиваль и др.) дополняют музыкальный руководитель, главный балетмейстер, художник-гример.

Важным этапом предварительной постановочной работы является разработка четко продуманного **репетиционного плана**, без которого невозможно представить полноценную работу творческого коллектива. Репетиционный план предусматривает два периода: сначала в репетиционных залах, а затем и на сценической площадке, где непосредственно будет проходить культурно-досуговая программа. Срывы или нечетко организованные репетиции всегда ставят под сомнение успех культурно-досуговой программы.

**Репетиция** (от лат. «repetitio» – «повторение») – основная форма подготовки (под руководством режиссера) театральных, эстрадных, цирковых представлений, культурно-досуговых программ, а также отдельно-го номера и эпизода путем многократных повторений (целиком или частями). Несмотря на то, что семантика слова содержит в себе смысл механической работы, на самом деле каждая из репетиций, начиная с застольной и заканчивая генеральной – живой, творческий процесс.

В первый, **застольный период** репетиций режиссер собирает свою художественно-постановочную группу с целью ее знакомства с замыслом программы, ее сверхзадачей, а также составлением постановочного плана. В

ходе застольных репетиций может проходить читка литературного сценария, определение сквозного действия всей программы и отдельных исполнителей.

Следующий репетиционный этап – **просмотр номеров**, включенных в сценарий культурно-досуговой программы. Задача просмотровых репетиций – отбор номеров из уже имеющегося репертуара коллектива или исполнителя или оценка художественного уровня специально подготовленного номера. Желательно, чтобы в просмотре и отборе номеров принимали участие все члены постановочной группы.

Далее проходят **индивидуальные репетиции номеров** или отдельных эпизодов, в которых наряду с творческой группой участвуют и технические службы, задействованные согласно режиссерской партитуре (монтажному листу). Индивидуальные репетиции по заданию режиссера-постановщика могут проводить ассистенты режиссера.

**Монтировочные (монтажные) репетиции** – это сборка и отработка взаимодействия сценического оформления, художественных и технических средств культурно-досуговой программы. На сцене в соответствии с утвержденными режиссером эскизами декораций устанавливаются все элементы оформления, разрабатываются, по необходимости, способы и средства для быстрой его смены, проверяется техническая часть, предназначенная для получения сценических эффектов и т. д.

Эти репетиции проводятся также с целью построения общей мизансценической композиции, отработки монтажных стыков между номерами и эпизодами. Именно мизансценическая связка, продуманная и реализованная режиссером на этих репетициях, объединить номера в целостный тематический эпизод. Монтировочные репетиции призваны также отрегулировать все вопросы, связанные с техническим обеспечением номеров и эпизодов перед сводной и прогонной репетициями.

**Прогонная (сводная) репетиция** – дальнейший этап работы над постановкой культурно-досуговой программы, который заключается в объединении отдельных эпизодов программы в единое сценическое действие, корректировке общего мизансценического рисунка. Во время прогонной репетиции режиссер не останавливает сценическое действие, чтобы исполнители почувствовали целостность сценического действия, его атмосферу, темпоритм, а лишь записывает, “берет на карандаш” свои замечания и по ее окончании анализирует достоинства и недостатки увиденного. Эти репетиции обнаруживают ненужные паузы, затянутость сценического действия, ритмические «дыры».

Слаженность хода прогонной репетиции, а тем более всей программы, в большой степени зависит от точности работы ассистента и помощников режиссера, от того, насколько слаженно они взаимодействуют, выполняя возложенные на них обязанности. Собственно, во время прогонных репетиций каждый из них отработывает технологический алгоритм своих действий.

Одна из организационных задач прогонных репетиций – придать уверенность не только всем службам обеспечения сценической постановки программы, но и ее ведущему, от профессионализма работы которого зависит



не только темпоритм программы, но и непрерывность драматургического действия.

После прогонных репетиций иногда возникает необходимость в дополнительном репетиционном времени для ликвидации просчетов и недоработок. Поэтому в репетиционном плане после первого прогона предусматривается время для репетиций «по назначению».

**Генеральная репетиция** – завершающий этап работы над воплощением культурно-досуговой программы. Она идет без остановок, также как будет идти программа. После генеральных репетиций режиссер дает замечания каждому из исполнителей или техническому персоналу. По необходимости на следующий день назначается корректировочная репетиция с учетом предыдущих замечаний и проводится вторая генеральная репетиция.

Итогом организационно-творческой работы режиссера культурно-досуговых программ является ее непосредственный показ, сценическая постановка. Во время программы режиссер обычно находится на сцене, рядом со своими помощниками. Однако если он не уверен в действиях той или иной технической службы, если у этой службы сложная партитура, то его место – рядом с ней. Анализ постановки культурно-досуговой программы, ее достоинств и недостатков завершает режиссерскую работу.

Во время протекания анимационной программы режиссер уже не может вмешаться в происходящее, что-то исправить, откорректировать, улучшить. Однако работа над постановкой продолжается. Теперь основная ответственность за ее выполнение лежит на тех, кто осуществляет поставленное действие: актерах, аниматорах, ведущих и т. д. На игровой площадке им предстоит, как в настоящих боевых условиях, продемонстрировать все свои умения. И главным из них является умение импровизировать.

**Импровизация** в деятельности аниматора не является особым случаем, скорее она – основной способ работы в анимационном спектакле, коим является любая анимационная культурно-досуговая программа. Именно поэтому к импровизации нужно быть готовым, нужно уметь это делать легко, непринужденно, красиво, грамотно. Для этого потребуются знания принципов владения аудиторией и самостоятельные тренинги по применению их на практике.

Все **факторы воздействия на аудиторию** можно поделить на объективные и субъективные.

К **объективным факторам** относятся связанные с содержанием сценария и качеством аудитории, с которой предстоит работать. Содержание сценария гарантированно сработает, т. е. заинтересует аудиторию, если в нем отражены социальные и общечеловеческие интересы собравшейся публики, выражено уважение к ней, если предлагаемая деятельность созвучна с нравственными нормами, предполагает творчество, самоутверждение, дружеское содействие.

Аудиторию можно охарактеризовать:

- 1) по степени готовности (подготовленные или неподготовленные зрители по уровню знаний, по степени сознательности и пр.);
- 2) уровню заинтересованности (степень интереса к информации, к личности, являющейся носителем информации);
- 3) характеру активности (внимательная – рассеянная; спокойная – возбужденная; активная – пассивная и пр.).

О некоторых характеристиках аудитории можно знать заранее, а некоторые можно определить только при непосредственном контакте конкретного ведущего или аниматора с конкретной аудиторией. Лучше всего, прежде чем выйти к аудитории, подсмотреть за ней, выявив признаки тех или иных характеристик ее состояния. Ничего страшного нет ни в слишком пассивной, ни в гиперактивной аудитории, просто к этому нужно быть готовым. Здесь необходимо заметить, что для каждого ведущего есть свой комфортный уровень активности тех, с кем ему предстоит работать. И поэтому перед каждым из них стоит задача: поднять активность, погасить ее или удержать на прежнем уровне.

К числу субъективных факторов владения аудиторией относятся личностные качества актера-аниматора, его талант и профессиональные приемы (психологические, артистические) влияния на людей. Среди личностных качеств можно особо выделить: природную мягкость, обаяние, веселый и дружелюбный нрав, любовь к людям и праздникам, коммуникабельность, толерантность, артистизм, физическое здоровье и эстетический вкус.

**Первостепенная задача актера-аниматора – расположить к себе аудиторию, получить от нее так называемый аванс доверия.** Для этого можно воспользоваться некоторыми психологическими приемами. Среди их множества можно выделить **использование невербальных средств создания образа** (имиджа):

1. Дружеские жесты. Таковыми являются раскрытые ладони; широкие, эмоциональные жесты. Враждебные жесты – сжатые кулаки, руки за спиной, одергивание одежды, экзальтированные жесты (падение на колени, например).

2. Соблюдение границ. Не следует без особой нужды переходить границу, свойственную уровню общения. Для делового уровня – границу личного пространства, которая соответствует расстоянию чуть больше вытянутой вперед руки. Для личного общения – интимную границу, соответствующую прикосновению. Вторжение в границы – враждебный жест.

3. Осанка и походка. Подтянутая спина и пружинистая походка – располагают, а сутулость и шарканье при ходьбе – отталкивают.

4. Взаиморасположение собеседников. Создают отчуждение: барьер между собеседниками, строго фронтальное расположение лицом к лицу, слишком короткая и слишком длинная дистанция, разность уровней. Способствуют установлению контакта положения: рядом или под прямым углом, спиной к стене, слева от собеседника.

5. Внешний вид. Привлекает внешний вид, соответствующий ситуации. Отталкивают: чрезмерность в косметике, экстравагантность платья, прически, очки.

Чтобы захватить внимание аудитории, нужно «ввести ее в свой контекст». Для этого необходимо совершить что-то совершенно неожиданное.

### **Рекомендуемая для изучения литература**

1. Гальперина, Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учебн.-практ. пособие / Т. И. Гальперина ; Российская международная академия туризма. – М. : Советский спорт, 2008. – 292 с.

2. Гаранин, Н. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации : учеб. пособие / Н. И. Гаранин, И. И. Булыгина. – М. : Совет. спорт, 2006. – 128 с.

3. Жарков, А. Д. Технология культурно-досуговой деятельности : учеб. пособие / А. Д. Жарков. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Изд-во МГУК, ИПО «Профиздат», 2002. – 288 с.

4. Киселева, Т. Г. Основы социально-культурной деятельности : учеб. пособие для вузов культуры и искусств, пединститутов и сред. спец. учеб. заведений / Т. Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. – М. : МГУК, 1995. – 185 с.

5. Культурно-досуговая деятельность : учебник / под науч. ред. А. Д. Жаркова, В. М. Чижикова. – М. : МГУК, 1998. – 163 с.

6. Курило, Л. В. Теория и практика анимации. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации : учеб. пособие / Л. В. Курило. – М., 2006. – 195 с.

7. Марков, О. И. Сценарно-режиссерские основы художественно-педагогической деятельности клуба / О. И. Марков. – М. : Просвещение, 1988. – 156 с.

8. Мейерхольд, В. Э. Статьи, письма, речи, беседы / В. Э. Мейерхольд. – М. : Искусство, 1968. – 286 с.

9. Мойсейчук, С. Б. Режиссура культурно-досуговых программ: учеб.-метод. пособие / С. Б. Мойсейчук. – Минск : Белорус. Гос. Ун-т культуры и искусств, 2011. – 99 с.

10. Немирович-Данченко, В. И. Рождение театра / В. И. Немирович-Данченко. – М. : Искусство, 1989. – 570с.

## ТЕМА 9. РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ФОРМА АНИМАЦИОННОГО КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОГО МЕРОПРИЯТИЯ В ТУРИЗМЕ

### План лекции (2 часа)

1. Игра, ее сущность, цели, задачи и основные функции. Классификация игр.
2. Сценарно-режиссерские основы игровой деятельности.

#### *1. Игра, ее сущность, цели, задачи и основные функции. Классификация игр*

Игра сейчас встает в строй самых насущных потребностей человека. Без нее невозможно нормальное развитие мозга и тела.

Понять природу игры, ее поразительный воспитательный потенциал – это понять природу счастливого детства.

Детские игры воспитывают и развивают в ребенке все, что составляет богатство человеческой личности.

Американский психолог Джорж Мид увидел в игре обобщенную модель формирования того, что психологи называют «самостью» человека – собирание своего «я». Игра – мощнейшая сфера «самости»: самовыражения, самоопределения, самопроверки, самореабилитации, самоосуществления. Благодаря играм дети учатся доверять самим себе и всем людям, распознавать, что следует принять, а что отвергнуть в окружающем мире. Уже поэтому изменение детства в играх есть великое завоевание цивилизации, есть возможность, говоря словами одного из лучших терапевтов Европы, польского писателя с мировым именем, педагога и психолога Януша Корчака, «отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной». Уже потому в игровом мироощущении детей присутствует истина более глубокая, чем в рассудочном взгляде на мир.

Из раскрытия понятия игры философами, просветителями, историками культуры, педагогами и психологами различных научных школ можно вычленить ориентировочно ряд общих положений, отражающих сущность феномена игры.

**Игра – многогранное понятие.** Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, значит, активным средством воспитания и самовоспитания. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни и неигровой деятельности.

Игры детей есть самая свободная, естественная форма проявления их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир.

Игра, обладая синтетическим свойством, вбирает в себя многие стороны иных видов деятельности, выступает в жизни ребенка многогранным явлением. Игра – первая ступень деятельности ребенка-дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков и юношества, меняющая свои цели по мере взросления учащихся.

Игра есть потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда. Игра – специфический, чисто детский мир жизни ребенка. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

Игры – путь поиска ребенком себя в коллективах со товарищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.

Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество. Продукт игры – наслаждение ее процессом, конечный результат – развитие реализуемых в ней способностей.

Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнерства, дружбы, товарищества. В игре познается и приобретает социальный опыт взаимоотношений людей. Игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению, являясь отраженной моделью поведения, проявления и развития сложных самоорганизующихся систем и "вольной" практикой творческих решений, предпочтений, выборов свободного поведения ребенка, сферой неповторимой человеческой активности. Поскольку детская игра – явление универсальное и дети в играх копируют окружающую жизнь, ее функции разнообразны.

Рассмотрим наиболее важные функции игры:

- обучающая функция позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения, которые направлены на усвоение определенного программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственного – эстетического воспитания детей;

- развлекательная функция способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию двигательной активности, питает ум ребенка неожиданными и яркими впечатлениями, создает благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребенком;

- коммуникативная функция состоит в развитии потребности обмениваться со сверстниками знаниями, умениями в процессе игр, общаться с ними и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность;

- воспитательная функция помогает выявить индивидуальные особенности детей, позволяет устранить нежелательные проявления в характере своих воспитанников;

- развивающая функция заключается в развитии ребенка, коррекции того, что в нем заложено и проявлено;
- релаксационная функция заключается в восстановлении физических и духовных сил ребенка;
- психологическая функция состоит в развитии творческих способностей детей.

### **Наиболее общая классификация игр:**

#### **1. Физические и психологические игры и тренинги:**

- двигательные (спортивные, подвижные, моторные);
- экстатические, экспромтные;

Экстаз (греч. «ekstasis» – «выход из спокойствия») – состояние восторга.

Экспромт (лат. «expromtus» – «готовый», «скорый») – произведение, выполненное без подготовки.

Здесь речь идет об играх-танцах, экстремальных забавах, а также детских интеллектуальных экстатических играх – гаданиях, «вызовах чертиков» т.п.);

- освобождающие игры – пантомимические, юмористические забавы, фокусы и трюки, игры случайного выигрыша);
- терапевтические.

#### **2. Интеллектуально-творческие игры:**

- предметные забавы;
- сюжетно-интеллектуальные игры;
- дидактические;
- строительные, трудовые, технические;
- электронные, компьютерные, игры-автоматы;
- игровые методы обучения.

#### **3. Социальные игры:**

- творческие сюжетно-ролевые (подражательные, игры-драматизации, игры-грёзы);

Наиболее распространенные сюжеты – созидательные (строительство, создание), поисковые (открытия), профессиональные, военные, связанные с искусством (киностудия, цирк, театр), этнические, сказочные, фантастические (по мотивам фильмов и книг);

- деловые игры.

**4. Комплексные игры** (коллективно-творческая деятельность, метод длительной игры).

## ***2. Сценарно-режиссерские основы игровой деятельности***

Реализация анимационного проекта зависит от профессионального мастерства постановщика и режиссера анимационной программы в сфере туристской деятельности.

Для того чтобы создать анимационную программу, недостаточно только хорошо разбираться в законах ее драматургического построения. Необходимо знать и точно понимать возможности каждого выразительного средства, уметь

использовать методы художественного монтажа, иллюстрирования, театрализации и игры. С помощью этих методов и различных выразительных средств создается анимационная программа, в которой решаются социально-педагогические и психологические задачи.

**Первым методом,** используемым с того момента, как начал формироваться замысел, **является художественный монтаж.** В любой анимационной программе при разработке сценария специалисты используют монтаж. Чередование фактов, событий, явлений и их сопоставление требуют монтажа (конструктивного или ассоциативного).

Художественный монтаж, во-первых, выражает мысль автора сценария, его идею, видение мира; во-вторых, является творческим методом, что, в свою очередь, требует профессиональной подготовки специалиста, определенного уровня его гражданственности, жизненного опыта, культуры. Без овладения методикой монтажа невозможно обеспечить хорошее качество анимационной программы.

**Второй метод – иллюстрирование,** которое необходимо для показа содержания информационного материала в какой-либо форме. Иногда информация оформляется с помощью синтеза различных эмоционально-выразительных средств, что делает ее более зримой.

**Третий метод – театрализация,** которая является сложным творческим процессом, наиболее близко стоящим к театру и имеющим глубокое социально-психологическое обоснование.

Суть метода театрализации состоит в соединении пластики, звуков, цвета, мелодии в пространстве и времени, раскрывающем образ в разных вариациях, пронося их через единое «сквозное действие» программы.

Метод театрализации призван создать зрелищно-активную ситуацию, при которой каждый присутствующий будет активно реагирующим зрителем, а не пассивным созерцателем.

**Четвертый метод – игровой.** Этот метод в анимационной деятельности наиболее удачно сочетает информационно-логическое и информационно-образное начала, синтезирующие познание, педагогику, искусство и творчество. Для анимационной деятельности важно, что игра наполняется сюжетным содержанием и может быть использована как режиссерский прием.

Применение тех или иных методов невозможно без освоения сценарно-режиссерской технологии анимационной деятельности, которая составляет основу зрелищных мероприятий и включает принципы драматургии (массового действия, которое создается через выстраивание и проигрывание сюжетно-образного решения программы) и режиссуры массовых анимационных программ.

Практическое применение методик создания сценария подчиняется определенным принципам, закономерностям и способам, т. е. имеет свою драматургию, так как если в театральном творчестве в качестве исходного материала выступает конкретная пьеса и на основе ее литературного материала создается идейно-насыщенный спектакль, то в анимационной программе это происходит с помощью выразительных средств на основе

самой жизни, реального фактического или исторического материала, реальных героев или исторических персонажей.

Создание сценария программы и его воплощение – процесс творческий, требующий выдумки, фантазии, оригинальных приемов организации действия. Он должен обладать действенностью и зрелищностью (причем зрелище должно быть увлекательным, захватывающим), носить характер «зримого сценария», г. е. быть не просто литературно описательным, а предвидеть все эпизоды, узловые моменты действия и то, как они будут происходить.

Сценарий массового анимационного мероприятия специфичен. Его специфика заключается в том, что это не просто художественное произведение, а развернутый план действий, включающий разнообразнейшие элементы, каждый из которых имеет свое содержание и структуру.

Важным этапом работы над сценарием является **композиционное решение**, т. е. построение, расположение компонентов, составляющих действие, установление между ними смысловой и хронологической зависимости, порядок их включения в действие.

Кроме общего композиционного решения в сценарии разрабатываются и композиции каждого из входящих в него элементов - конкурсов, игр, концертов, представлений, аттракционов. Так как каждая форма массовой анимационной деятельности является действием организованным, то оно строится на основе общих драматургических принципов.

Анимационные программы, которые разрабатываются в контексте определенных туристских маршрутов, имеют свои особенности. Они направлены на релаксацию и активизацию туристов.

Необходимо еще раз подчеркнуть, что организация и постановка анимационных программ требуют от специалистов-аниматоров не только проявления фантазии, актерского мастерства, умения правильно выстраивать свои взаимоотношения с большим числом организаций, официальных лиц, творческих коллективов и г. д., но и выработать характер, выдержку, поддерживать на должном уровне свою физическую форму.

Всегда необходимо помнить, что игра – это совокупность норм и правил, необходимых реквизитов и аксессуаров, которые нужны для организации игровой деятельности.

Игровая деятельность – это эмоциональные, интеллектуальные и физические усилия, направленные на достижение игровой задачи.

Признаки игровой деятельности

1. Добровольно и свободно.
2. Не продуктивно, не связана с производством товаров и услуг.
3. Подчиняется правилам.
4. Сопровождается напряжением (игровое напряжение снимает трудовое = рекреация).

Психолого-педагогические возможности игры:

- коррекция развития личности;



- проф. и прочая диагностика;
- профориентация;
- социализация;
- развитие коммуникации;

**Игровая программа** – это совокупность игровых заданий различного характера, объединенных какой-либо единой связкой.

- виды связок в игровых программах:
- тематические - игры, объединенные темой
- логические – в основе программы – рассказ, одна игра вытекает из другой
- сюжетные.

Особенности композиционного построения:

- a) Сюжет очень условен
- b) Композиция подчиняется сюжету – композиционное решение реализуется в смене темпоритма (быстрая – медленная игра)

**Сценарный ход игровой программы** – это условность, которая предлагается аудитории в качестве игровой ситуации, и в которой есть угроза досуговым интересам аудитории и ее устранение лежит через игровую деятельность

### **Рекомендуемая для изучения литература**

1. Гальперина, Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учебн.-практ. пособие / Т. И. Гальперина ; Российская международная академия туризма. – М. : Советский спорт, 2008. – 292 с.
2. Гаранин, Н. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации : учеб. пособие / Н. И. Гаранин, И. И. Булыгина. – М. : Совет. спорт, 2006. – 128 с.
3. Жарков, А. Д. Технология культурно-досуговой деятельности : учеб. пособие / А. Д. Жарков. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Изд-во МГУК, ИПО «Профиздат», 2002. – 288 с.
4. Киселева, Т. Г. Основы социально-культурной деятельности : учеб. пособие для вузов культуры и искусств, пединститутов и сред. спец. учеб. заведений / Т. Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. – М. : МГУК, 1995. – 185 с.
5. Культурно-досуговая деятельность : учебник / под науч. ред. А. Д. Жаркова, В. М. Чижикова. – М. : МГУК, 1998. – 163 с.
6. Курило, Л. В. Теория и практика анимации. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации : учеб. пособие / Л. В. Курило. – М., 2006. – 195 с.
7. Мойсейчук, С. Б. Режиссура культурно-досуговых программ: учеб.-метод. пособие / С. Б. Мойсейчук. – Минск : Беларус. Гос. Ун-т культуры и искусств, 2011. – 99 с.