**Раздел 3. Драматургия анимационных культурно-досуговых программ.**

**Лекция 5. Специфика драматургии культурно-досуговых программ**

Создание культурно-досуговой программы начинается с драматургического замысла. Драматургия здесь выступает в качестве концепции сюжетно-образного построения и проведения программы как массового действа. 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-со- временнике;
* 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, повинуясь 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 содержа- тельное разнообразие; возможность модификации.

###

### **Сценарный замысел.** 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.

**Этапы**

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.

1. **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 отношен*ию 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, по- ступки, 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 восприня*то 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, на- строение.

Близкое к жанру понятие – стиль – 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 древо 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 по чувствовать 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. Чтобы мозговой штурм не превратился в безрезультатное коллективное обсуждение, он должен быть проведен по определенным правилам.

* Задачи решаются не все сразу, а постепенно – одна за другой – в такой последовательности: оценка исходной ситуации (содержание соцзаказа, возможности реализации, потребности зрительской аудитории); определение масштаба и формы про- граммы; определение темы, идеи, жанра и ряда выразительных средств; отбор содержания и ответственных за его проработку элементов; формирование творческой группы и распределение функций; уточнение формулировки заданий ответственным лицам и оценка адекватности понимания задания.
	+ Работа группы управляется «Главным», задача которого – удерживать внимание группы на решении очередной проблемы, направлять творческую энергию в позитивное созидательное русло, оценивать и отбирать выдвинутые идеи.
	+ В группе должны быть следующие функционеры: аниматоры, стимулирующие творческий процесс; генераторы, выдвигающие нестандартные идеи; модераторы, следящие за тем, что- бы полемический задор не выходил за рамки приличия; критики, представляющие оппозицию, вскрывающие недостатки и слабые стороны идей. Зачастую эти функционеры не назначаются заранее, а в процессе обсуждения спонтанно избирают ту функцию, которая наиболее близка им.

Мозговой штурм хорош не только как способ быстрого и качественного формирования костяка идейного замысла, но и как возможность уже на уровне планирования достичь единства взглядов, выработать настрой на достижение единой цели, т. е. объединить разрозненных исполнителей в творческий коллектив.

1. **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.

1. **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 («Здравствуйте, участницы конкурса, болельщики, а также все, кто неравнодушен к женской красоте и собрался сегодня здесь, на конкурсе красоты “Мисс РМАТ”!» или «Я вас не слышу! Где ваши руки? Давай! Давай!» и т. п.);
* коллективное действие (поют все вместе, аплодисменты, все вместе зовут Дедушку Мороза и т. п.);
* участие в обряде, ритуале, церемонии (подъем флага, исполнение гимна, скандирование болельщицких закличек и слоганов и т. п.);
* включение в сценарий «местного материала» (использование фактов и данных о конкретных лицах, участвующих в программе, включение в концертную программу номеров местных самодеятельных артистов: отдыхающих, детей отдыхающих, поваров, спортинструкторов, аниматоров и т. п.);
* внесение в сценарий элементов игры (со всем залом вместе, с представителями зала);
* организация переклички (перекличка – переговоры между собой художественных персонажей, они ведутся громко в присутствии аудитории и используются, как правило, при организации встречи);
	+ внедрение подсадки (в качестве подсадки используются аниматоры, которые смешиваются с аудиторией отдыхающих или туристов и ведут себя, как активные зрители: участвуют в играх и конкурсах, аплодируют, отвечают на вопросы интервью, скандируют и т. п., тем самым повышая уровень активности аудитории).
1. **Поиск сюжетного хода, образной выразительности**

Отобранные материалы представляют собой эпизоды, которые требуют соединения в единое повествование. Родовой метод соединения эпизодов в сценарии культурно-досуговой про- граммы – 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 про- грамм 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 противоборствующих 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.

1. **Работа над композицией**

**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 задача- ми, 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 диа- лектики, закон развития. Нет борьбы (в режиссуре говорят – конфликта) – нет изменения, нет развития, нет жизни. Кон- траст – такой способ сочетания элементов, при котором выяв- ляются противоречия как движущие силы развития. В праздyичном событии это могут быть противоречия между единич- ным и множественным, громким и тихим, светлым и темным и т. д.

Контрастное построение порождает в душе зрителя борьбу положительных и отрицательных эмоций, что заставляет совер- шить 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. Достоинства эпизода не рассматриваются вне связи с идейной направленностью программы. Например, мастерски исполняемый цирковой номер с дрессированными собачками отлично подойдет для детского праздника «Первый раз в первый класс» и категорически не впишется в конкурс красоты «Московская красавица». 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 (Не стоит день рождения пятилетнего ребенка превращать в массовое гулянье на площадях и улицах города). 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. Например, в празднике Масленицы, названном «Весенняя карусель», в качестве завязки используется хореографический номер «Закружились карусели», поставленный в фольклорном стиле.

* + **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 темпа и ритма совершаемых действий. Только эта эскалация приведет событие к наивысшей точке развития – кульминации.

* + **Кульминация**

Это наивысшая точка эмоционального накала аудитории, смысловой центр композиции. В основе кульминации – главное событие, в котором и разрешается драматический конфликт. Как правило, кульминацией становится центральный обряд праздника. Например, в том же праздновании Масленицы «Весенняя карусель» это огненное шоу, представленное в виде вращения горящих колец, сопровождающееся хореографической композицией с факелами и завершающееся поджиганием чучела Масленицы.

* + **Развязка**

Как структурный элемент она выполняет функцию завершения сюжетной линии. В развязке содержится заключительное событие, в котором подводится итог, сообщается о разрешении конфликта, завершается сюжет. Здесь ведущие прощаются, желают всем здравия 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.

1. **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 предвари- тельные репетиции-этюды, в процессе которых выявляются сценарные погрешности, недоработки, несостыковки, отклонения от темы и пр.

1. **Доработка элементов сценария**

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

1. **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.