

ОСОБЕННОСТИ СЦЕНАРИЯ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ

Т. П. Бирюкова,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики СКД



В современных условиях всё большее значение для совершенствования досуговой сферы приобретает литературно-сценарная работа, так как она предполагает поиски ярких, увлекательных, эмоциональных путей воздействия на аудиторию. Написанием сценариев нередко приходится заниматься и социальному педагогу.

Очевидно, что использование готовых сценариев, пусть даже неплохих с художественной точки зрения, но написанных когда-то и кем-то на общие темы без учёта конкретных событий, особенностей данного региона и других факторов, зачастую не достигает желаемых результатов, они становятся искусственными, нетипичными для данного коллектива. Поэтому творческие люди отказываются или почти отказываются от приобретения готовых сценариев, а идут по пути самостоятельного их написания с учётом специфических особенностей своей местности, а также потребностей людей, проживающих в ней.

Организуя любое досуговое мероприятие, необходимо владеть хотя бы основными навыками сценариста, знать методику написания сценария, понимать элементы его структуры, уметь логически выстроить действия и композиционно их оформить.

Каждый новый сценарий должен быть оригинальным, неповторимым, как неповторима сама жизнь. Любой сценарий требует особого композиционного построения, учёта деталей, своеобразного настроения мыслей, чувств, значительной затраты времени. Он должен отразить авторское восприятие, основной ход задуманного мероприятия, многие предварительно увиденные автором подробности. В отличие от кино, театра, телевидения сценарная работа над культурно-досуговой программой предполагает разработку не только общих, но и частных проблем, использование местного материала.

В досуговой практике существуют три вида сценарной работы:

— *оригинальные авторские сценарии*, содержащие принципиально новые творческие решения, не

повторяющие по форме и содержанию уже известные образцы;

— *сценарии, имеющие характер компиляции* (монтажи, составленные из заимствованных эпизодов, текстов, построенных на использовании известных сюжетов); они в меньшей степени авторские, хотя в них могут проявиться творческие способности сценариста, его оригинальная мысль;

— *сценарии, сочетающие авторские и компилятивные фрагменты* (монологи и диалоги ведущих, оригинальные приёмы активизации аудитории, авторские переходы от одного действия к другому, представление реального героя, интересный сюжетный ход и т.д.).

Сутью любого драматургического произведения является **действие**, показ жизни в движении, отсюда и само понятие "драма" (в пер. с греч. *действие, действую*). Действие является одним из основных признаков драмы. Но его нельзя рассматривать лишь как поступки действующих лиц, их передвижение по площадке, оно может носить и психологический характер.

Действием может быть даже пауза, и наоборот, "пустые", логически необоснованные передвижения и представления могут быть бездейственными. Под действием следует понимать целенаправленную работу сценариста по достижению определённых целей, а не случайные поступки. Таким образом, действие, или жизнь в движении, есть специфический элемент драматургии, определяющий её основные особенности.

Если действие — основа драмы, то вторым неотъемлемым её компонентом является **конфликт**. Это не всегда столкновение антагонистических сил, он может выражаться в столкновении человеческих характеров, взглядов, поступков, во взаимодействии человека с окружающей природой и т.д. Именно конфликт свидетельствует об умении автора наблюдать жизнь и глубоко её осмысливать.

Но некоторые культурно-досуговые программы (КДП), особенно развлекательного характера, не

имеют ярко выраженной драматической борьбы и при этом не теряют своей привлекательности и художественной значимости. В данном случае имеются в виду вечера отдыха, дискотеки, балы, салоны, да и просто театрализованные вечера и представления.

И всё-таки без наличия конфликта сценарий не может быть полноценным, а образы — яркими, запоминающимися, жизненными.

Виды конфликтов:

— *прямой (явный)*, когда действие развивается на наших глазах (особенно в конкурсных, игровых, спортивных программах);

— *скрытый (подразумевающийся)*, когда столкновение и борьба уже произошли, и мы можем его восстановить, показать только с помощью исходного материала (например, на творческой встрече с интересным человеком показ его жизненных коллизий будет более ярким, если отобранный документальный материал острее покажет его столкновения с действительностью, преодоление себя и трудных ситуаций);

— *“размытый”*, используемый особенно в развлекательных, художественно-зрелищных программах (“Аншлаг”, капустник, юморина и др.).

Наконец, самое важное условие, чтобы сценарий КДП оказал художественно-педагогическое воздействие, — это **создание целостного образа события**. Жизнь преподносит различные факты, каждый из них влечёт за собой определённые последствия: оценку, эмоции, поступки.

Сценарий как отражение жизненных процессов в художественной форме также должен содержать перечень конкретных задуманных автором событий. Так как сценарий — это подробная литературно-текстовая разработка содержания будущей программы, в которой строго последовательно раскрыты отдельные компоненты действия с элементами постановочного плана (музыкального, наглядно-художественного, технического оформления), то он включает в себя литературный и режиссёрский материалы [1].

Важной особенностью сценария КДП является всемерное **вовлечение участников мероприятия в действие**, потому что активизация аудитории — одна из отличительных особенностей досуговой драматургии. К приёмам активизации относятся:

— *художественные* (коллективное исполнение песен, танцев, речёвок, мелодекламаций и др.);

— *игровые* (конкурсы, ролевые игры, игры-драматизации и т.д.);

— *режиссёрские* (коллективные выходы, шествия, рапорты, церемониальные действия, оригинальные мизансцены);

— *журналистские* (опросы присутствующих, интервью, беседы, диалоги, “свободный микрофон” и др).

Включение аудитории в коллективную художественную деятельность связано с созданием коллективного восприятия, коллективного внимания, коллективного интереса и активности. В зависимости от жанра программы, его идейно-тематического замысла и аудитории отбираются те или иные приёмы активизации. Так, например, церемониальные действия характерны для общественно-политических программ; журналистские — для информационно-дискуссионных, ток-шоу, публицистических; художественные и игровые — для конкурсно-развлекательных, рекреационных, коммуникативных и т.д.

Активное участие аудитории в КДП зависит от многих факторов: актуальности темы, узнаваемости реальных событий и фактов, использования местного материала, рассказа о людях конкретного коллектива, об их судьбах, проблемах, тем более что основной герой сценария — это сам зритель.

С понятием “конфликт” тесно связано и понятие “сюжет”, который является композиционной основой сценария. “Сюжет — это сумма событий (элементов), связанных в определённой последовательности и раскрывающих в намеченном объёме тему программы” [2].

События, которые раскрывает автор, должны обеспечивать динамичное развитие действия через эпизоды, быть связанными переходными мостиками (музыкой, словами ведущих, персонажей, видеоматериалом, играми и т.д.). Но наряду с сюжетной организацией действия сценария может быть использована и бессюжетная, т.е. дивертисментная, его организация. В этом случае организующим звеном становится не какой-либо сюжетный ход, а всего лишь тема программы, в соответствии с которой и подбираются выразительные средства.

Построение сюжета и развитие действия по нарастающей требуют особого драматического хода, приёма его ведения. В практике сценарий иногда называют драматургическим, режиссёрским, сценарным, сюжетным и т.д. Но поскольку драматург и режиссёр очень часто выступают в одном лице, то чаще всего его называют сценарно-режиссёрским. Именно он цементирует действие в его логической последовательности и определяет степень эмоционального воздействия каждого эпизода [4]. Например, это действие в условиях полёта “мне сверху видно всё”, сюжета сказки “В некотором царстве...”, эстафеты-переключки, в форме рапорта, театрализованного суда, путешествия и др.

Сценарно-режиссёрский ход может быть выражен в трёх образно-смысловых видах:

— *декоративно-образный* — наглядно-художественное оформление программы (сценография, реклама, костюмы, художественная символика и др.);

— *образно-музыкальный, или шумовой* (музыкальная фонограмма, шумы, звуки метронома, бой курантов, звон колоколов и т.д.);

— *образно-игровой, или пластический*, — введение персонифицированного образа (Родина-мать, птица Феникс, песня-белорус и т.д.).

Так, в сценарии познавательной-развлекательной программы «Шесть струн моей души» сценарно-режиссёрским ходом был образ гитары, который соединял своими монологами все события программы.

И всё-таки правы многие авторы, что готовых сюжетов и сценарно-режиссёрских ходов не бывает. Даже если сценарист разрабатывает какой-нибудь известный сюжет, он трансформирует его для раскрытия своего замысла, решая конкретные задачи воздействия на аудиторию.

Любой сценарий требует соблюдения законов драматургии, т.е. в нём должно быть чёткое **композиционное построение действия**, включающее в себя следующие элементы: экспозицию, или пролог, завязку действия, само действие, его кульминацию, развязку и финал.

Экспозиция является своеобразным коротким рассказом о событиях, предшествовавших возникновению конфликта, даёт необходимые сведения о предстоящем действии, его героях, жизненных обстоятельствах. Она может и не быть связанной непосредственно с основным сюжетом, а потому и не влиять на ход последующих событий, но вводить в тему должна обязательно. Это особый психологический настрой аудитории за счёт специально подобранной музыки, тематических выставок, рекламы, игровых действий в фойе, необычной встречи гостей и т.д.

Экспозиция в сценарии обычно плавно перерастает в **завязку** — событие, начинающее действие и дающее толчок развитию всех последующих эпизодов. Желательно, чтобы экспозиция и завязка были чёткими, лаконичными; их роль — сосредоточить внимание аудитории и побудить её следить за дальнейшим сюжетным развитием действия.

Завязкой может быть первая встреча со сказочными персонажами, первый конкурс участников, обращение к малоизвестному событию или факту из биографии героя вечера. Например, в сценарии «Что хочет женщина?», в прологе, когда Творец создавал женщину, само её появление становилось завязкой всего действия.

Кувшин остывал, опыт готов,

По дну пробежала трещина.

Кувшин раскололся на сотни кусков.

Так появилась женщина!

Основное развитие действия является самой большой частью сценария. Именно здесь основной сюжет КДП находит своё драматургическое продвижение к кульминации. Эта часть должна подчиняться следующим закономерностям:

— каждый эпизод сценария должен быть логически обусловлен, связан смысловыми мостиками с предыдущим и последующим;

— все эпизоды должны обладать законченностью и внутренней логикой построения;

— действие должно развиваться по нарастающей. Нельзя идти от эмоционально более сильных эпизодов к более слабым. Если, например, аудитория выполняет какое-либо массовое действие (соучастие — наивысший эмоциональный момент), то после него трудно найти достойный эквивалент;

— событийный ряд должен быть подчинён основному сценарно-режиссёрскому ходу, который, проходя красной нитью через все эпизоды и блоки, связывает их в единое драматургическое действие. Он является главным композиционным приёмом, способствующим созданию целостности культурно-досуговой программы [2].

Очень важным элементом сценарной композиции является **кульминация**. Это высшая точка развивающегося действия, в которой разрешается конфликт. Каждый сценарист вправе определять этот момент самостоятельно, но он обязан предвидеть его сценическое воплощение, твёрдо знать, может ли этот момент в сценарии быть самым значительным и выразительным.

Примером кульминации могут быть следующие моменты: подъём флага в честь победителей, разрезание ленты, обращение с призывом, ритуальная часть, самый интересный конкурс и т.д. Без кульминации действие протекает однообразно, без эмоциональных подъёмов и спадов, что не вызывает у аудитории желаемого воздействия.

Развязка — последнее событие, результат, к которому приходит действие. Она подводит зрителя к пониманию тех или иных противоречий, её отсутствие оставляет ощущение незавершённости.

После развязки наступает **финальная часть**, которая несёт особую смысловую нагрузку, так как она подаёт идею в концентрированном виде. Поэтому очень часто финал перерастает в коллективное действие, разрушающее деление аудитории на зрителей и участников. Заключительным мощным аккордом может стать хоровое исполнение песен, скандирование, обращение, прощальный танец, награждение победителей конкурса, салют и др.

Композиционно построение действия в сценарии можно изобразить в виде следующей схемы.



Эпизоды в композиционном построении содержат свой конфликт, который помогает выстроить действие более динамично. В крупных культурно-досуговых формах эпизоды формируются в блоки (праздники, стадионные представления, комплексные программы, балы, карнавалы и т.д.); каждый блок имеет тему и идею, которые работают на общую идейно-тематическую основу программы.

Сценарий КДП — произведение сценическое. В нём в достаточной мере присутствуют все элементы драматургии: композиционное построение действия, драматургическая законченность каждого эпизода, нарастание действия к кульминации, сила её эмоционального воздействия на участников и целостность художественного образа.

И всё же сценарии культурно-досуговых программ разрабатываются на основе особенностей, которые в первую очередь зависят от их жанрового разнообразия и учитывают три основных признака — деятельностный подход, содержательность и драматургическую организацию материала. Поэтому сценарии можно классифицировать следующим образом: сюжетно-игровые, конкурсно-развлекательные, информационно-дискуссионные, фольклорные, празднично-обрядовые и многие другие [3]. Сочетание различных жанров позволяет оживить сценарий. Документальным материалом можно воспользоваться для создания художественного образа, а художественные иллюстрации включить в сюжет документальной программы.

И наконец, ещё одна особенность сценария — **собираемость**. Использование разнообразных средств выразительности даёт возможность сценаристу раскрыть замысел любой культурно-досуговой программы в художественно-образной форме. По характеру материал для сценария подразделяется на документальный (“факты жизни”) и художественный (“факты искусства”).

К документальному материалу мы можем отнести зафиксированные на бумаге, кино-, фото-, магнитофонной плёнке документы и факты реальной жизни. Это могут быть документальное кино, телефильмы, фотографии, журнальные и газетные статьи, мемуары, дневники, письма и другой опубликованный материал. Особое значение имеют государственные документы, ценен реальный материал, связанный с жизнью конкретного коллектива, деятельностью людей, интересных своей биографией и трудовыми де-

лами. В целом диапазон “фактов жизни” так же велик, как и сама досуговая практика.

К художественному материалу относится всё жанровое разнообразие произведений искусства, а также их фрагменты (музыкальные, поэтические, хореографические, драматические, отрывки из художественных кинофильмов и т.д.).

Действенным средством для сценариста служит живое слово (речь реального героя, почётного гостя, участника тех или иных событий, близкого аудитории, узнаваемого ею) — обязательная составная часть любого массового действия. Другим распространённым видом использования слова являются тексты ведущих, которые не только несут основную мысль, но и соединяют по необходимости эпизоды, излагают то, что не поддаётся показу, инсценированию. Ярким, эмоциональным может быть поэтическое слово, наиболее полно обеспечивающее оптимальную реализацию эмоционально-выразительных возможностей словесного действия.

В качестве других художественных выразительных средств используются малые жанры драматургии (сценки, репризы, анекдоты, крылатые выражения и т.д.), игровые, фольклорные, аудио- и видеоматериалы, технические средства (свет, звук, пиротехника и т.д.). Палитра художественных выразительных средств чрезвычайно многообразна и представляет, по существу, неограниченные творческие возможности для сценариста.

Сценарий культурно-досуговой программы немислим без драматургических ситуаций, созданных и придуманных автором исходя из собственного замысла, документального и художественного материала и умения видеть жизнь в её развитии.

Список использованной литературы

1. Генкин, Д. Сценарное мастерство культпросветработника / Д. Генкин, А. Конович. — М., 1984. — С. 16.
2. Жарков, А. Д. Технология культурно-досуговой деятельности / А. Д. Жарков. — М., 1998. — С. 143—144.
3. Марков, О. И. Сценарно-режиссёрские основы художественно-педагогической деятельности клуба / О. И. Марков. — М., 1988. — С. 63—64.
4. Инкультурация личности. Социальная педагогика / под ред. В. Н. Наумчика. — Минск, 2007. — С. 45—47.
5. Шубина, И. Б. Драматургия и режиссура зрелища / И. Б. Шубина. — Ростов-н/Д : Феникс. — 2007. — С. 119—120.