

Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Факультет художественной культуры
Кафедра режиссуры

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой

 Н.В.Петухова

«29» 06 2026 г.

СОГЛАСОВАНО

Декан факультета

 Е.В.Пагоцкая

«29» 06 2026 г.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

ДРАМАТУРГИЯ СОВРЕМЕННЫХ ЗРЕЛИЩ И ИВЕНТ-ПРОЕКТОВ

для специальности 6-05-0215-04 Режиссура представлений и праздников

Составитель: Сулима А. Н., доцент кафедры режиссуры

Рассмотрено и утверждено на заседании Совета факультета художественной культуры 29 июня 2026 г., протокол № 10

Рецензенты:

В.М. Волоткович, доцент, заведующий кафедрой духовой музыки учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»;

Я.Е. Фомбаров, начальник звукорежиссерской службы Государственного театрально-зрелищного учреждения «Молодежный театр эстрады»

Рассмотрено и обсуждено на заседании кафедры режиссуры учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № ____ от _____ г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	4
2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	7
3. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	49
4. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ.....	57
5. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	61

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная дисциплина «Драматургия современных зрелищ и ивент-проектов» является одним из ключевых компонентов профессиональной подготовки в режиссеров культурно-массовых мероприятий больших и малых форм. В условиях динамичного развития ивент-индустрии, усложнения форматов событий (от концертов и фестивалей, корпоративных и городских мероприятий, до государственных праздников) возникает острая потребность в специалистах, способных не просто организовать событие, но выстроить его как целостное, эмоционально насыщенное драматургическое действие. Дисциплина реализуется в рамках модуля «Основы драматургии и сценарного мастерства» и занимает пограничное положение между основами классической драматургии и технологией создания сценариев для праздничных форм.

ЭУМК «Драматургия современных зрелищ и ивент-проектов» предусматривает изучение теоретической базы на лекционных занятиях, закрепление изученного материала на практических занятиях, а также самостоятельную работу студента для выполнения тех, или иных заданий.

ЭУМК «Драматургия современных зрелищ и ивент-проектов» способствует формированию у студентов системы профессиональных компетенций в области драматургической организации современных зрелищ и ивент-проектов, позволяющей создавать сценарии событий любой сложности, обладающие внутренней логикой, образной структурой и эмоциональным воздействием на аудиторию.

В процессе обучения студенты осваивают: технологию подбора художественного и документального материала; методику создания сценария и видеоконтента для ивент-мероприятий; ключевые понятия и терминологию режиссуры ивент-проектов; профессиональные приёмы монтажа.

Цель ЭУМК: Подготовка студентов к продуктивной сценарной деятельности в ивент-индустрии: от драматургического анализа задачи до создания готового сценария зрелищного события.

Задачи ЭУМК:

- освоить поэтапную работу по подбору документального и художественного материала для ивент-проекта;
- овладеть этапами создания сценария ивент-мероприятия;
- изучить методику написания оригинального сценария ивент-проекта;
- освоить метод компиляции при работе над сценарием ивент-проекта.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен:

знать:

- основные понятия и термины драматургии ивент-мероприятий;
- принципы построения структуры сценария ивент-проекта;

уметь:

- отбирать необходимый документальный и художественный материал для работы;
- создавать как оригинальные, так и компилятивные сценарии ивент-мероприятий;
- разрабатывать видеоконтент для ивент-мероприятий;

владеть:

- технологиями формирования документальной и художественной базы для сценария;
- методикой создания синопсиса и сценария.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен:

знать:

- основные понятия и термины драматургии ивент-мероприятий;
- принципы построения структуры сценария ивент-проекта;

уметь:

- отбирать необходимый документальный и художественный материал для работы;

создавать как оригинальные, так и компилятивные сценарии ивент-мероприятий;

разрабатывать видеоконтент для ивент-мероприятий;

владеть:

технологиями формирования документальной и художественной базы для сценария;

методикой создания синопсиса и сценария.

В соответствии с учебным планом на изучение учебной дисциплины «Драматургия современных зрелищ и ивент-проектов» отведено 192 часов, из них 104 аудиторных, из которых 12 лекций, 80 практических, 12 индивидуальных, 22 УСР. Рекомендуемая форма контроля – зачет, экзамен.

Уникальность ЭУМК состоит в сочетании фундаментальных основ драматургии с прикладными технологиями ивент-индустрии, включая методики работы с видеоконтентом, компилятивным материалом и созданием оригинальных сценариев. Комплекс не имеет аналогов в существующей учебно-методической литературе по сценарному мастерству, так как ориентирован исключительно на специфику современных зрелищ больших и малых форм в ивент-формате.

2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

КУРС ЛЕКЦИЙ

ЛЕКЦИЯ 1. ВВЕДЕНИЕ В ДИСЦИПЛИНУ. ИВЕНТ-ДРАМАТУРГИЯ И ЕЕ СУЩНОСТЬ

Ивент-драматургия представляет собой самостоятельную область прикладного знания, находящуюся на пересечении теории драмы, социальной психологии, менеджмента и режиссуры. Ее ключевым отличием от сценических искусств является направленность на управление опытом участника в режиме реального времени.

Режиссер в структуре ивент-мероприятия занимает позицию, ответственную за смысловое и эмоциональное единство события. Событийно-фактообразующая конструкция служит инструментом проектирования, позволяющим перейти от абстрактной идеи к последовательности наблюдаемых фактов.

Понимание специфики «здесь-сейчас-единожды» обязательно для минимизации рисков и достижения заявленных целей. Ивент-проект следует рассматривать не как линейную последовательность активностей, а как сложную, нелинейную, самоорганизующуюся систему, в которой участник является одновременно объектом и субъектом происходящего.

Ивент-драматургия (от англ. event dramaturgy) – это принцип построения сценарной основы специально организованного события, при котором развитие действия подчинено не логике сценического произведения (как в театральном искусстве), а логике последовательной трансформации эмоционального и когнитивного состояния участника.

В отличие от классической драматургии, оперирующей категориями конфликта, фабулы и системы персонажей, ивент-драматургия рассматривает в качестве объекта воздействия непосредственно опыт участника. Ключевое различие заключается в отсутствии «четвертой стены»: участник ивента не

является зрителем в традиционном смысле — он включен в действие и способен влиять на его развертывание.

Основные категории ивент-драматургии:

1. Эмоциональная арка: запланированная кривая изменения эмоционального состояния от старта к финалу.
2. Точки принятия решения : моменты, в которых участник совершает выбор, влияющий на дальнейший ход события.
3. Кульминационный узел: сценический или интерактивный фрагмент с максимальной плотностью воздействия.

Ивент-индустрия и её функции:

Ивент-индустрия — это комплексная отрасль экономической и социокультурной деятельности, включающая проектирование, организацию и проведение массовых и корпоративных событий с заданными целями (культурными, коммерческими, имиджевыми, социальными, коммуникационными).

1. Коммуникативная: обеспечение прямого, синхронного взаимодействия между участниками, формирование связей, преодоление коммуникативных барьеров;
2. Маркетинговая: интеграция бренда в опыт участника, формирование эмоциональной привязанности и лояльности через прямой контакт;
3. Социокультурная: трансляция и актуализация ценностей, традиций, формирование коллективной идентичности (городские и сельские праздники, профессиональные съезды и др.);
4. Экономическая: генерация прямого дохода (продажи, спонсорские взносы, гранты);
5. Рекреационная: восстановление психоэмоционального ресурса участников, снятие профессиональной и бытовой напряженности;
6. Образовательная: реализация обучающих программ в интерактивных форматах (воркшопы, мастер-классы, дискуссии, круглые столы).

Перечисленные функции реализуются в единстве; доминирование одной из них определяется типом ивента (конференция, фестиваль, корпоративное мероприятие, тимбилдинг).

Тимбилдинг (от англ. team building – построение команды) – это форма ивент-проекта, целенаправленно ориентированная на изменение структуры межличностных и деловых отношений внутри группы посредством совместного решения модельных задач в искусственно созданной среде. В отличие от корпоративного праздника (доминирует рекреационная функция) или конференции (доминирует образовательная функция), тимбилдинг реализует командообразующую функцию ивент-индустрии.

Драматургические особенности тимбилдинга:

В отличие от «зрелищного» ивента (концерт, вручении премии в области культуры и искусства и др.), где драматургия строится вокруг сцены и ключевых выходов, в тимбилдинге драматургия разворачивается внутри группы и имеет следующие отличительные черты:

а) Искусственный конфликт как двигатель: режиссер тимбилдинга намеренно вводит структурные ограничения: дефицит времени, неполноту информации, необходимость распределения ролей. Это создает управляемое напряжение (аналог драматического конфликта), разрешение которого и есть командообразующий факт.

б) Смена фаз групповой динамики: формирование (знакомство, ориентация); шторминг (столкновение стратегий, эмоциональные пики); нормирование (выработка общего алгоритма); исполнение (эффективное совместное действие).

Драматургическая задача режиссера состоит в том, чтобы удерживать группу в зоне ближайшего развития, не допуская преждевременного перехода к исполнению без нормирования.

Отсутствие внешнего зрителя: в классическом зрителем является публика; в тимбилдинге все участники одновременно являются и действующими лицами, и свидетелями действий друг друга. Это требует

использования рефлексивных пауз – коротких интервалов, в которых группа (или ведущий) вербализует произошедшее.

Кульминационный узел тимбилдинга может быть не связан с внешними эффектами (фейерверк, эффектная музыка). Чаще это момент, когда группа находит решение после серии неудач или один участник публично признает свою ошибку. Такой «тихий» катарсис требует особой режиссерской чувствительности происходящего.

Включение тимбилдинга в спектр ивент-проектов расширяет функциональное поле индустрии: от развлекательного и коммуникативного воздействия до целенаправленного проектирования групповой динамики. Режиссер тимбилдинга выступает не как постановщик шоу, а как глава, либо дирижер изменений, работающий с материей межличностных отношений.

Вопросы:

1. В чем состоит принципиальное различие между классической драматургией и ивент-драматургией?
2. Перечислите шесть основных функций ивент-индустрии и проиллюстрируйте каждую примером.
3. Приведите критерии, позволяющие отличить «мероприятие» от «события».
4. Объясните, почему в ивент-проекте невозможен режим повтора, и какие организационные механизмы это требует.
5. Что такое тимбилдинг и в чем его сущность?

ЛЕКЦИЯ 2. ИДЕЙНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИВЕНТ-МЕРОПРИЯТИЙ

Любое ивент-мероприятие, независимо от его формата (конференция, фестиваль, корпоратив, тимбилдинг), транслирует некоторое содержание. Содержание может быть открытым (тексты ведущего, слайды презентаций) и скрытым (пространственные решения, атмосфера, символические действия).

Управление содержанием требует его предварительного замысла в категориях идейно-тематического содержания.

В ивент-практике часто встречаются мероприятия с технически безупречной организацией, но «пустые» по смыслу – они не оставляют следа в сознании участников. Причина в отсутствии проработанного идейно-тематической конструкции. Данная лекция предлагает инструментарий для его построения.

Определение события ивент-мероприятия

В контексте идейно-тематического содержания необходимо различать два употребления термина «событие»:

1. Событие как форма – любой факт организованной активности, имеющий временные и пространственные границы (открытие выставки, концерт).
2. Событие как содержание – то, что делает мероприятие значимым для участника: качественное изменение его состояния, переживание, инсайт, включение в новую реальность.

Для идейно-тематического проектирования имеет значение именно второе понимание.

Событие ивент-мероприятия – это центральный содержательный узел, ради переживания которого собираются участники и который после завершения мероприятия сохраняется в их памяти как факт личной или коллективной биографии.

Признаки события как содержательной единицы:

Событие фиксирует переход от одного состояния к другому (незнание-знание, разобщенность-сплоченность, сомнение-решение);

Событие не констатируется, а эмоционально проживается; оно включает аффективный компонент;

Ценностная нагруженность: событие соотносится с системой ценностей участника (профессиональных, культурных, экзистенциальных);

Нарративность: событие укладывается в рассказ («со мной случилось...») и может быть воспроизведено в виде истории;

Таким образом, идейно-тематическое содержание ивента есть система средств, направленных на то, чтобы запланированное организаторами «мероприятие-форма» переживалось участниками как «событие-смысл».

В. М. Волькенштейн о теме и идее в драматургии

В отличие от общепринятых определений темы как «предметной области», а идеи как «главной мысли», Владимир Михайлович Волькенштейн (1883–1974) – русский драматург и теоретик драмы – предлагает строго формальный, почти математический подход, где тема и идея перестают быть расплывчатыми философскими категориями и становятся точными элементами конструкции драматического произведения.

В словарной статье «Драма» в Литературной энциклопедии (1925), написанной В. Волькенштейном, дается лаконичная и парадоксальная формулировка: «Тема драмы – ее единое действие». Это определение обладает следующими признаками:

Тема неотделима от действия. Тема не является пассивной предметной областью. Это активная, динамическая категория – само стремление главного героя к цели.

Единство и целенаправленность: драматическое произведение формируется «единым, цельным стремлением главного действующего лица, стремлением, направленным либо к материальной цели (к власти, обогащению и т. п.), либо к цели идеальной (напр., к осуществлению каких-либо отвлеченных принципов)».

Тема – это то, ради чего герой действует, преодолевая препятствия.

Побочные темы

Волькенштейн признает существование нескольких «динамических линий: тема основная и тема побочная». Побочные темы – это устремления персонажей, ведущих контрдействие, которые «вливаются в основное русло

борьбы; усиливая ее течение, они не должны слишком далеко отклоняться в сторону».

Идея – это идейное напряжение, которое возникает между героем и средой в момент нарушения.

Идея как процесс, а не статичный тезис: «Драма с точки зрения психологической является картиной развивающейся страсти; с точки зрения идейной – процессом нарушения нормы, переоценкой ценностей, духовной революцией».

Идея как «нарушение нормы» и «переоценка ценностей». Идейная сущность драмы раскрывается Волькенштейном через категории конфликта, нарушения и переоценки.

Идея как столкновение с нормой: «Идейная сущность драмы выражается в том, что герой, вступая в конфликт с окружающим миром, нарушает норму, закон – общественный, государственный, религиозный».

Идея не является абстрактным выводом или моралью. Она заключена в самом поступке героя, который преступает установленный порядок.

Идея не дана в статичной формулировке (например, «добро побеждает зло»), а реализуется как динамический процесс. Идея – это само развертывание конфликта, в ходе которого старые ценности ставятся под сомнение, а новые утверждаются через страдание и борьбу героя.

Тема – это воля героя, его целеустремленное единое действие. Идея – это столкновение этой воли с нормой и переоценка ценностей, возникающая в результате этого столкновения.

Иначе говоря: тема отвечает на вопрос «к чему стремится герой?», а идея – на вопрос «что происходит с миром и ценностями, когда герой нарушает установленный порядок ради этого стремления?».

Главное, что отличает В. Волькенштейна от Аристотеля – это его последовательный формализм. Он рассматривает тему и идею не как психологические или философские категории, а как конструктивные элементы драмы:

Тема («единое действие») – это структурный принцип, цементирующий сценарий. Идея («нарушение нормы») – это содержательный принцип, объясняющий, почему конфликт вообще возникает и почему он важен.

Ни тема, ни идея не могут быть извлечены из сценария в виде отвлеченного тезиса. Они реализуются только в действии, в поступках героев и их столкновениях.

Применение к ивент-драматургии

Хотя В. Волькенштейн писал о драматических произведениях, его подход может быть адаптирован для ивент-мероприятий. Тема как «единое действие» участника – то, что он должен делать на протяжении мероприятия. То, к какой единой цели направлена его активность. Идея как «нарушение нормы» и «переоценка ценностей». Идея отвечает на вопросы: какое устоявшееся убеждение участника должно быть поколеблено в ходе события и какую «норму» (профессиональную, социальную, личную) предстоит нарушить?

Вопросы:

1. Какие два типа содержания транслирует любое ивент-мероприятие?
Приведите примеры каждого типа.
2. В чем заключается основная причина того, что технически безупречное мероприятие может оказаться «пустым» по смыслу?
3. Что, согласно лекции, понимается под «инструментарием построения идейно-тематической конструкции»?
4. Объясните, почему скрытое содержание (пространственные решения, символические действия) может влиять на участника сильнее, чем открытое (тексты ведущего). Приведите пример из реальной или вымышленной ивент-практики.
5. Может ли мероприятие с хорошо продуманным открытым содержанием, но игнорирующее скрытое, достичь своей цели? Обоснуйте.

ЛЕКЦИЯ 3. СЦЕНАРНЫЙ ХОД В ИВЕНТ-ПРОЕКТАХ

Сценарный ход – это ключевой драматургический прием, который определяет способ трансформации исходного материала (фактов, идей, событий) в художественную форму ивент-мероприятия. Он обеспечивает образное, неожиданное и целостное решение содержания.

Определение основного материала для художественного осмысления и подачи:

Основной материал – это совокупность фактов, событий, проблем, идей, персоналий и контекстов, которые подлежат сценическому воплощению в ивент-мероприятии.

Источники основного материала: реальные события (история компании, биография спикера, общественно значимый факт); корпоративная культура (миссии, ценности, традиции, внутренние коммуникации); продукт или услуга (технология, преимущества, история создания); целевая аудитория (ее ожидания, страхи, профессиональные вызовы); актуальный социальный или культурный контекст.

Критерии отбора материала для художественного осмысления:

- релевантность теме и идее мероприятия;
- способность вызывать эмоциональный отклик у целевой аудитории;
- пластичность – возможность перевода в образный, метафорический ряд;
- наличие внутреннего конфликта или неожиданного поворота.

Этапы работы с материалом: сбор и систематизация; выделение смыслового ядра (главного противоречия); поиск метафоры, которая «схватывает» суть материала; отбор фактов для демонстрации (не более 3–5 ярких опорных точек).

Роль ведущей темы ивент-проекта

Ведущая тема (лейтмотив) – это сквозной смысловой и образный стержень, который пронизывает все элементы ивент-проекта: сценарий, видео, свет, музыку, пространство.

Функции ведущей темы:

- Объединяющая – связывает разрозненные блоки в единое целое;
- Направляющая – задает вектор интерпретации материала для зрителя;
- Дифференцирующая – отличает данное мероприятие от других;
- Запоминающаяся – облегчает последующее воспроизведение в памяти.

Способы введения ведущей темы: вербальный (рефрен ведущего, повторяющаяся фраза); визуальный (сквозной графический паттерн, цвет, талисман); музыкальный (главная тема, варьирующаяся на протяжении мероприятия); сценарный (повторяющаяся ситуация или действие).

Требования к ведущей теме: простота (легко схватывается и удерживается); выразительность (имеет потенциал для художественного развертывания); непротиворечивость теме и идее верхнего уровня.

Художественное решение через свет, видеоконтент, спецэффекты

Световое решение: выделение смысловых акцентов, создание атмосферы, управление вниманием, моделирование времени и пространства.

Инструменты: цвет, направление, динамика (статика / пульсация / «бегущие волны»), интенсивность.

Свет как драматург: смена цветовой гаммы от экспозиции к кульминации, затемнение в момент рефлексии, световой удар в узловые моменты.

Видеоконтент:

Типы: открывающие заставки, промо-ролики, фоновые проекции, визуализации данных, live-интеграции (связь с удаленными участниками), иммерсивные, видеоинсталляции.

Функции: погружение, иллюстрация (демонстрация факта), эмоциональное усиление (музыкальное видео), компрессия времени.

Требования: соответствие темпо-ритму; разрешение, адаптированное к площадке; отсутствие информационной перегрузки (правило 7 ± 2 смысловых единиц).

Спецэффекты (категории): пиротехника (фейерверки, фонтаны, холодный огонь), механические эффекты (дым, сухой лед, снег, мыльные пузыри), воздушные эффекты (конфетти, серпантин, флаги), водные, лазерные.

Применение: фиксация кульминации, маркирование перехода между блоками, создание WOW-эффекта.

Ограничения: требования безопасности, бюджета, допустимости на площадке; риск затмить содержание формой.

Синтез: все элементы должны работать в единой партитуре, подчиняясь ведущей теме и сценарному ходу. Любой эффект должен быть содержательно обоснован (не «красиво», а «раскрывает идею»).

Определение количества участвующих артистов

Факторы, влияющие на выбор количества артистов: жанр и формат ивента (камерная церемония или массовое шоу); бюджет мероприятия; размер и конфигурация сцены / площадки; драматургическая задача (сольный номер, дуэт, массовая сцена); продолжительность выступления; технические возможности (количество микрофонных радиоканалов, костюмерных); сложность хореографии / вокала.

Типы постановок по числу артистов:

Сольные (1 артист) – максимальная концентрация внимания, интимность, акцент на вокале или словесном воздействии.

Малые формы (2–4) – возможность диалога, взаимодействия, контрапункта.

Ансамблевые (5–12) — пластический рисунок, живые картины.

Массовые (свыше 12) — энергичная динамика, зрелищность, переключение внимания на паттерны, а не на индивидуальности.

Принцип разумной достаточности: количество артистов определяется не самодовлеющим стремлением к пышности, а сценарной необходимостью. Один хорошо поставленный танцор может быть сильнее десяти статистов. Следует учитывать закон убывающей предельной полезности: добавление каждого нового артиста сверх необходимости снижает вклад каждого.

Практический алгоритм: определить драматургическую функцию номера (что он вносит в развитие идеи). Сформулировать мизансценическую задачу (что должны делать артисты, как они должны быть размещены). Рассчитать минимальное количество, достаточное для решения задачи. Проверить на бюджетные и технические ограничения. При согласовании с режиссером постановочной группы – утвердить окончательное число.

Построение очередности блоков, эпизодов, номеров в композиции ивент-мероприятия

Основной закон драматургической композиции – последовательность должна подчиняться логике эмоционального и смыслового нарастания (кривая напряжения). Ни один последующий элемент не должен быть слабее предыдущего по степени воздействия, если иное не является специальным художественным приемом (контрастная пауза).

Критерии размещения блоков: смысловое единство – смежные эпизоды должны быть связаны общей темой, идеей или образом. Ритмическое разнообразие – чередование статики и динамики, серьезного и юмористического, интеллектуального и развлекательного, громкого и тихого. Ресурсное обеспечение – время на перестройку сцены, переодевание артистов, смену оборудования. Внимание аудитории – самые важные блоки следует размещать не в начале (еще не включились) и не в конце (устали), а в «золотой час» (примерно 30–70% временной шкалы).

Типовая композиционная схема (открытый ивент):

- 1 Открывающий номер (захват внимания, задание тональности);
- 2 Приветствие / экспозиция (введение в тему и регламент);

- 3 Блок А (средней интенсивности) – (начало развертывания содержания);
- 4 Интерактив / разогрев (снятие статики, вовлечение зала);
- 5 Блок В (высокой интенсивности) – (часть развития действия);
- 6 Кульминационный номер (максимальное эмоциональное напряжение);
- 7 Разрядка / лирическая пауза (рефлексия, подведение к финалу);
- 8 Финал (завершение, катарсис, призыв);

Специфика для разных типов ивентов:

Деловая конференция: строгое чередование «спикер - панель - кофе-брейк»; развлекательные номера только на открытии /закрытии. Концерт: нарастание от спокойного к энергичному. Тимбилдинг: от простых упражнений к комплексным, кульминация – коллективное решение трудной задачи.

Церемония награждения: от менее значимых номинаций к главной, музыкальные паузы между блоками для смены настроения.

Принцип «арки внимания»: каждые 15-20 минут следует менять активность или канал восприятия (зрение, слух, движение).

Переключение между блоками должно иметь видимую границу (световой переход, выход ведущего, видеозаставка).

Длительность непрерывного однотипного действия не должна превышать 45 минут (предел удерживаемого произвольного внимания).

Управление очередностью в реальном времени:

Жесткая партитура (поминутный план) обязательна, но допускается наличие блоков, которые можно сжать или растянуть в зависимости от опоздания предыдущего спикера или настроения зала. Режиссер (или ассистент режиссера) должен иметь возможность дать команду «джамп» (перепрыгнуть блок) или «холд» (удержать паузу) при форс-мажоре.

Сценарный ход является понятием, объединяющим выбор материала, ведущую тему, художественное решение (свет, видео, эффекты), подбор

артистов и построение композиции. Все пять компонентов работают в системе: изменение одного влечет пересмотр остальных. Эффективный сценарный ход – это не просто сценарий, а такая организация элементов, при которой зритель переживает запланированную трансформацию как естественное событие.

Вопросы:

1. Какие источники основного материала для художественного осмысления вы можете назвать?
2. Перечислите четыре функции ведущей темы ивент-проекта.
3. Какие задачи решает световое решение, а какие видеоконтент?
4. По какому алгоритму определяется необходимое количество артистов?
5. Почему в композиции чередуют статику и динамику?
6. Что такое «арка внимания» и как она влияет на очередность блоков?

ЛЕКЦИЯ 4. ПРИЕМЫ ПЕРЕВОДА ДОКУМЕНТАЛЬНОГО И ХУДОЖЕСТВЕННОГО МАТЕРИАЛА В СЦЕНИЧЕСКУЮ ФОРМУ

Ивент-мероприятие, в отличие от простой трансляции информации, стремится к художественной убедительности. Документальный факт (цифра, дата, цитата) сам по себе нейтрален. Художественный образ (метафора, аллегория, архетипический персонаж) сам по себе абстрактен. Задача режиссера и сценариста перевести материал из исходной формы (документ, статистика, легенда) в сценическую форму, которая воздействует на эмоции, воображение и волю участника.

В данной лекции мы рассмотрим ключевые приемы такого перевода.

Обличение в художественную форму (термин, восходящий к Ф. Гегелю и Л. Выготскому) – это процесс нахождения чувственно-воспринимаемого эквивалента абстрактной идеи. Идея перестает быть лозунгом и становится событием.

Приемы обличения идеи:

Персонафикация: идея воплощается в персонаже (герое, ведущем, артисте): идея «устойчивость» (персонаж скалолаз, который не сдается).

Аллегория: абстрактное понятие представлено через конкретный предмет или действие; Идея «объединение» (участники собирают пазл из крупных деталей).

Символ: предмет, или действие, имеющее устоявшееся культурное значение: идея «победа» (зажжение факела, поднятие флага).

Метафорическое действие: идея не называется, а разыгрывается как физический поступок – идея «преодоление страха» (участник проходит через темный коридор).

Ритуал: повторяющееся символическое действие, придающее идее сакральный оттенок – идея «принятие в сообщество» (рукопожатие с наставником, вручение значка).

Алгоритм обличения:

*Сформулировать идею в одном предложении (например: «Инновации требуют отказа от привычного»).

*Выделить ключевое действие, которое эту идею выражает («отказ», «привычное», «инновация»).

*Найти чувственный образ для каждого элемента: отказ – разрыв бумаги, привычное – старая фотография, инновация – новый яркий предмет.

*Собрать образы в сценическую метафору (сцена: ведущий разрывает старую фотографию, из разрыва появляется светящийся артефакт).

Важно: художественная форма не должна заслонять идею. Если зритель помнит только эффектный образ, но не понял, ради чего он был, обличение не удалось.

Активизация зрительской аудитории

Активизация – это перевод участника из пассивной позиции (наблюдатель, слушатель) в активную (соучастник, соавтор, исполнитель).

Активизация является необходимым условием для переживания «события-смысла».

Уровни активизации:

Физический: поднять руку, встать, переместиться, аплодировать;

Голосование:флешмоб, выход на сцену;

Эмоциональный: смеяться, плакать, удивляться, бояться (в безопасных рамках);

Эмоциональный: заражение через музыку, сторителлинг;

Интеллектуальный: решить задачу, угадать ответ, сформулировать мнение;

Интерактивный: опрос, мозговой штурм, кейс-чемпионат;

Творческий: создать продукт (текст, рисунок, конструкцию);

Коллективный: роспись стены, написание стикеров, постройка арт-объекта.

Приемы активизации:

Разрыв шаблона (неожиданное обращение к залу «А теперь встаньте те, кто...»);

Незавершенное действие (начали историю, но не закончили; раздали задания, но не проверили) вызывает желание завершить);

Императивные конструкции (повелительное наклонение «Посмотрите на соседа справа», «Закройте глаза»);

Игровая механика (баллы, уровни, соревнование);

Техника «вовлекающего вопроса» (вопрос, на который нельзя ответить «да» или «нет» («Какое решение вы бы предложили?»));

Ограничения:

*Активизация должна быть добровольной (возможность отказа без потери лица);

*Дозирование: после активной фазы необходима пауза для рефлексии;

*Не смешивать разные уровни в одном блоке (физическая активность мешает интеллектуальной).

Усиление эмоционально-психологического воздействия через художественные образы и метафоры

Художественный образ воздействует не на рациональную, а на сенсорную и эмоциональную память. Метафора создает новый смысл через столкновение двух разных понятий («время – река», «жизнь – океан»). Это столкновение активирует правое полушарие и вызывает более глубокое переживание.

Типы метафор в ивенте:

Визуальный: образ, проецируемый на экран или воплощенный в декорации (сцена в виде корабля для конференции морских перевозчиков);

Аудиальный: звуковой ряд, несущий метафорический смысл (стук метронома как метафора неумолимого времени);

Кинестетический: физическое действие, означающее нечто иное (передача «огня» из рук в руки как метафора передачи знаний);

Вербальный (словесное воздействие от ведущего («Наш проект – это мост, а не стена»);

Пространственный: архитектура помещения несет смысл (зал в виде амфитеатра – метафора иерархии; круглый зал – равенства);

Правила построения эффективной метафоры:

Понятность (метафора должна декодироваться целевой аудиторией; не использовать узкопрофессиональные образы для массового ивента);

Единая метафорическая система (не смешивать в одном мероприятии, например, метафоры пути и метафоры битвы, если только это не специальный прием);

Развертывание (метафора должна развиваться от начала к кульминации. В начале «мы на старте», в середине «преодолеваем препятствия», в конце «достигаем финиша»);

Неожиданность (штампованные метафоры: «светлое будущее», «шторм эмоций» не работают);

Усиление через контраст

Эмоциональное воздействие многократно возрастает, если художественный образ предьявляется на фоне противоположного: светлый образ на темном фоне (один луч света в темноте); тихий голос после громкой музыки; медленное движение после быстрого монтажа.

Использование мирового наследия культуры (живописи, музыки, скульптуры, архитектуры) в сценарном и режиссерском ходе. Ценность обращения к культурному наследию несет в себе: экономию ресурса (готовый образ несет в себе накопленный веками смысл (например, музыка Баха автоматически создает атмосферу величия); интертекстуальность (отсылка к известному произведению создает диалог со зрителем, повышает статус мероприятия); универсальность (шедевры мировой культуры узнаваемы за пределами национальных границ).

Использование и перевод в сценическую форму архетипов

Архетип (К. Г. Юнг) – это универсальный, врожденный психический образ, паттерн восприятия и поведения, общий для всего человечества. Архетипы проявляются в мифах, сказках, сновидениях. В ивенте обращение к архетипам позволяет быстро и без лишних объяснений вызвать нужную эмоцию и ассоциацию.

12 архетипов К. Юнга (в интерпретации для ивента):

1. Невинный (белые одежды, мягкий свет, пастельные тона, неторопливый темп, округлые формы) – Открытие детского центра, экологический фестиваль;

2 Сирота / Обычный парень (повседневная одежда, простота, интимность, отсутствие пафоса, прямой контакт со зрителем) – Тимбилдинг для «синих воротничков», внутрикорпоративное мероприятие без галстуков;

3 Герой (красный цвет, напряженная музыка, четкие линии, динамичный монтаж, испытания, преодоление) – Церемония награждения спортсменов, конкурс профессионального мастерства;

4 Опекун / Заботливый (мягкие ткани, приглушенный свет, мелодичная музыка, образ матери / наставника, круговая рассадка – Благотворительный гала-ужин;

5 Искатель (образ дороги, карты, компаса, горизонта, динамичная смена локаций, мотив путешествия) – Конференция по туризму, презентация нового продукта;

6 Бунтарь / Разрушитель (темные тона, рваные ритмы, индустриальные декорации, эпатаж, нарушение норм – Презентация стартапа, disrupt-конференция, launch-вечеринка нестандартного продукта;

7 Любовник / Соблазнитель (чувственная музыка, бархат, красный, розовый, эстетика тела, полумрак, атмосфера интимности – Свидание-ивент, презентация парфюма, вечеринка в стиле «Гэтсби»;

8 Творец (мастерская, инструменты, незавершенные формы, процесс созидания, интерактив с созданием продукта – арт-перформанс, презентация дизайн-студии);

9 Правитель (золото, пурпур, трон, иерархия, торжественная музыка, строгая симметрия, ритуалы) – Инаугурация, открытие организации, награждение «Человек года»;

10 Маг (трансформация, метаморфоза, неожиданные превращения, спецэффекты, темная комната, затем свет) – Презентация прорывной технологии, иммерсивное шоу, закрытая вечеринка;

11 Мудрец (книги, светильники, тишина, монохром, спокойный темп, образ учителя, мотив истины) – Образовательная конференция, книжная ярмарка;

12 Шут (яркие цвета, гротеск, неожиданные действия, нарушение логики, интерактив с розыгрышами, смех – Корпоративный Новый год, юмористическое шоу, креативный тимбилдинг.

Реализация архетипа на сценической площадке: пошаговый алгоритм

Выбор архетипа (в соответствии с идеей мероприятия: для инноваций – Маг или Бунтарь, для стабильности – Правитель или Опекун). Сквозной образ:

все элементы (свет, звук, пространство, ведущий, костюмы артистов) должны быть приведены к единому архетипическому знаменателю. Введение архетипа через персонажа: ведущий или ключевой спикер могут сознательно «играть» архетип (не «я вам расскажу», а «я как Мудрец принес вам знание»). Ритуализация – добавление повторяющихся действий, характерных для архетипа (у Правителя – возложение короны, у Шута – бросание серпантина). Проверка на чистоту: не смешивать архетипы внутри одного блока (Маг и Сирота конфликтуют; Правитель и Бунтарь противоположны).

В чистом виде архетипы используются редко. Более эффективно сочетание 2–3 архетипов на разных этапах (начало – Невинный, середина – Герой, финал – Правитель). Главное – это избегать внутреннего противоречия.

Монтажный прием при создании оригинального и компилятивного сценария

Монтаж (от фр. – сборка, склейка) – в искусстве это соединение отдельных кадров, сцен, элементов в единое целое, при котором возникает новый смысл, не содержащийся в каждом элементе по отдельности (в киноискусстве эффект Кулешова).

В сценарной работе монтажный прием означает сознательное столкновение разнородных единиц ради рождения новой идеи.

Виды монтажа в сценарии ивента:

Последовательный. Эпизоды следуют в хронологическом или логическом порядке (история компании, организации по годам в хронологическом порядке);

Параллельный. Два или более действия показываются одновременно (перебивка). (На сцене танцевальный номер, на экране – производственный процесс);

Ассоциативный. Соединение по смыслу, по внутренней связи, без прямой логики. (Открытие: летящая птица – человек, расправляющий плечи / взлетающая ракета – метафора свободы);

Контрастный. Столкновение противоположностей (До/после: стройка – законченное здание; унылая музыка — оптимистичная);

Лейтмотивный. Возвращение одного и того же элемента (изображения, фразы, звука) в разных контекстах (Фраза «Мы можем больше» повторяется перед каждым блоком, обрстая новыми смыслами);

Монтаж в оригинальном сценарии

Оригинальный сценарий полностью созданный автором, с уникальной образной системой. Монтаж здесь служит для: создания темпо-ритма; управления вниманием; рождения метафор ($A + B = B$).

Монтаж в компилятивном сценарии

Компилятивный сценарий – построенный из готовых, заимствованных фрагментов (кинохроника, музыкальные хиты, цитаты, шаблонные номера). Монтаж здесь выполняет главную роль: из «кирпичей» чужого материала нужно построить новое здание со своим смыслом.

Перевод документального и художественного материала в сценическую форму – это не набор шаблонов, а система гибких приемов, объединенных общим принципом: идея должна стать чувственно переживаемым событием.

Ключевые навыки сценариста и режиссера ивента: обличать абстрактное в конкретное; активизировать аудиторию, а не усыплять ее; использовать культурное наследие как готовую смысловую матрицу; работать с архетипами для мгновенной эмоциональной настройки; монтировать разнородные элементы в единое, целостное и динамичное зрелище. Только владение этими приемами позволяет превратить технически безупречное «мероприятие-форму» в незабываемое «событие-смысл».

Вопросы:

1. Что означает «обличение идеи в художественную форму»? Назовите пять приемов.
2. Какие четыре уровня активизации зрительской аудитории вы знаете?
3. В чем разница между визуальной, аудиальной и кинестетической метафорой в ивенте?

4. Приведите пример использования произведения живописи в сценарном ходе корпоративного ивента.
5. Перечислите любые пять архетипов из 12 по К. Юнгу и опишите их сценическое воплощение.
6. Что такое монтажный прием и как он используется в компилятивном сценарии?
7. В чем опасность смешения архетипов в одном блоке мероприятия?

ЛЕКЦИЯ 5. ЖАНРЫ ИВЕНТ-МЕРОПРИЯТИЙ

В ивент-индустрии существует множество классификаций мероприятий: по масштабу (от локальных до мега-ивентов), по целевой аудитории, по коммерческой направленности. Однако для режиссера и сценариста наиболее значимой является жанровая классификация, поскольку именно жанр определяет, как именно будет строиться взаимодействие со зрителем, какой язык будет использован и какой опыт получит участник.

Диапазон различных типов ивентов значителен: исследователи выделяют не менее одиннадцати событийных «жанров»: от деловых до фестивальных, от социальных до спортивных. В рамках данной лекции мы сосредоточимся на ключевых жанрах, наиболее востребованных в современной ивент-практике.

Жанр в ивент-режиссуре

Жанр (от фр. *Genre* – род, вид) – это исторически сложившийся тип художественного произведения, обладающий устойчивыми композиционными, стилистическими и содержательными признаками. В применении к ивент-режиссуре жанр выполняет три ключевые функции:

Жанр как угол зрения. Жанр определяет ракурс рассмотрения материала. Одно и то же содержание (например, история компании) может быть подано в разных жанрах: в жанре церемонии как торжественное

восхождение к триумфу. В жанре шоу как яркое, аттракционное зрелище. В жанре иммерсивного спектакля как погружение в корпоративную легенду.

Жанр – это мировоззрение режиссера, его отношение к выбранному материалу. Выбор жанра есть первый и важнейший режиссерский акт.

Жанр предопределяет набор выразительных средств:

**Пространственное решение* (амфитеатр, круг, променад).

**Роль зрителя* (наблюдатель, соучастник, игрок).

**Доминирующий канал восприятия* (зрение, слух, кинестетика).

**Темпо-ритм* (эпический, динамический, камерный).

Жанр пронизывает все уровни сценария:

Конфликт В драме: глубокий внутренний; в шоу: внешний, игровой

Персонажи В церемонии: герои; в кабаре: типажи; в иммерсиве: проводники

Диалоги В мюзикле: музыкальные; в конференсе: разговорные

Финал В церемонии: апофеоз; в шоу: аттракцион; в кабаре: острота

Главный принцип: сценарий должен быть выдержан в едином жанровом ключе. Смешение жанров возможно, но только как осознанный художественный прием, а не как результат стилистической небрежности

Церемония

Церемония – это установленный торжественный обряд, порядок совершения официального акта. В ивент-индустрии церемония представляет собой жанр, основанный на ритуале, символическом действии и официальном статусе происходящего.

Жанровые признаки церемонии: *Торжественность* (высокий эмоциональный регистр, пафос, значительность момента); *Ритуализация* (Наличие повторяющихся, символически нагруженных действий: возложение, вручение, зажжение); *Иерархичность* (четкое распределение ролей: главные герои, почетные гости, зрители); *Временная фиксация* (привязка к конкретному событию: открытие, награждение, юбилей); *Символический язык*.

Основные виды церемоний в ивент-практике:

- *Церемония открытия: старт нового объекта, сезона, проекта.
- *Церемония награждения: признание заслуг, вручение премий.
- *Церемония закрытия: подведение итогов, завершение цикла.
- *Свадебная церемония: частное событие, переведенное в ранг ритуала.
- *Корпоративная церемония: посвящение, инаугурация, символическое принятие в сообщество.

Ключевое требование к режиссуре церемонии: каждый элемент должен быть содержательно обоснован. В церемонии нет места случайностям – все подчинено логике ритуала.

Тимбилдинг

Тимбилдинг (от англ. *team building* – построение команды) – это корпоративное мероприятие, цель которого – улучшить отношения внутри коллектива, развить коммуникативные навыки сотрудников и повысить рабочую мотивацию. В отличие от других жанров, где зритель преимущественно наблюдает, в тимбилдинге участник является одновременно и действующим лицом, и объектом воздействия.

Творческий тимбилдинг: эмоциональная активность участников, развитие креативного потенциала.

Формы: совместное рисование, постановка перформанса, создание арт-объектов, кулинарные батлы, музыкальные джемы.

Особенность: важнее процесс, чем результат. Творческий акт становится метафорой совместной работы. Обязательная рефлексия: после каждого блока – обсуждение: «Что мы делали? Как мы это делали? Что это значит для нашей работы?». Безопасность – физическая и психологическая. Переносимость – игровой опыт должен иметь очевидную связь с реальными рабочими ситуациями.

Иммерсивное шоу

Иммерсивное шоу (от англ. *immersive* – создающий эффект присутствия) – это формат на стыке театра и игры, в котором зритель становится соучастником действия, а не сторонним наблюдателем. Это относительно новый жанр. Его ключевая особенность — отсутствие границы между сценой и зрительным залом.

Отсутствие «четвертой стены»: нет разделения на сцену и зрительный зал. Активное участие зрителя: гости наделены ролями, общаются с актерами, принимают решения.

Влияние на сюжет: от действий участников зависит исход событий.

Нестандартная локация: проводится в необычных пространствах.

Гибкость формата: может быть камерным или масштабным, на десятки или сотни участников.

Распределение ролей: каждый участник должен получить понятную, но не ограничивающую роль.

Шоу

Шоу (от англ. show – показ, представление) – это синтетический жанр, впитавший в себя специфические особенности театра, варьете, цирка и музыкального искусства. В ивент-индустрии шоу понимается как яркое сценическое действие с участием артистов, использующее разного рода сюжетные ходы, изобразительные приемы, световую технику и спецэффекты.

Жанровые признаки шоу: аттракционность (воздействие через зрелищность, неожиданность, техническую сложность); программность построения (в противовес сюжетности шоу строится как последовательность «номеров»); метафоричность (преобладание образа над текстом); масштабные технические решения (свет, звук, видео, спецэффекты как равноправные участники действия); легкая сюжетная линия (сюжет есть, но он служит не драматургической глубине, а связке номеров).

Виды шоу в ивент-практике:

Эстрадное шоу: концерт с участием звезд, комедийные номера;

Цирковое шоу: акробатика, клоунада, иллюзия;

Световое/лазерное шоу: визуальный спектакль без артистов;

Мультимедийное шоу — видео-арт, 3D-маппинг, голограммы;

Тематическое шоу: стилизованное представление (пираты, джунгли, космос).

Театрализованный концерт

Театрализованный концерт – это концерт, имеющий единый художественный сценический образ, для создания которого используются выразительные средства, присущие театру: сюжетный ход, ролевая

персонификация ведущих, сценография, театральные костюмы, грим, сценическая атмосфера.

Жанровые признаки театрализованного концерта:

Тематичность – всегда посвящен определенной теме;

Сюжетность – номера объединены общей фабулой;

Единство художественного образа – все элементы подчинены единому замыслу.

Жанровое разнообразие: сочетает разные виды искусства от академического хора до народного танца.

Структура театрализованного концерта:

Пролог: театрализованная заставка, вводящая в тему.

Основная часть: последовательность номеров, соединенных сюжетными связками.

Кульминационный номер: центральный эпизод, раскрывающий главную идею.

Финал: итоговый номер, объединяющий всех участников.

Ключевое требование: все номера должны «работать» на общую идею. Отбор материала подчиняется не жанровому разнообразию ради разнообразия, а драматургической логике.

Мюзикл

Мюзикл – это музыкальный жанр, сочетающий в себе театральную постановку, диалоги, пение и хореографию. Это разновидность театрального шоу, где музыка, танец и драма образуют неразрывное единство.

Жанровые признаки мюзикла: музыкальная драматургия, синтетичность, зрелищность, доступность.

В ивент-индустрии мюзикл может существовать в двух формах:

Полноценная постановка – многочасовое представление со своим сюжетом, персонажами и музыкальным материалом. Требуется длительной подготовки и значительного бюджета.

Мюзикл-номера (show-stoppers) – отдельные, наиболее эффектные номера из известных мюзиклов, включенные в программу ивента как кульминационные эпизоды.

Режиссерская специфика мюзикла: музыкальный номер в мюзикле – не просто песня, а действие. Каждая песня продвигает сюжет или раскрывает персонажа; переход от диалога к песне должен быть органичным, мотивированным эмоциональным состоянием персонажа; хореография неотделима от музыки и драмы – танец становится продолжением мысли.

Кабаре

Кабаре (от фр. cabaret) – это небольшое развлекательное заведение с определенной художественной программой, которая состоит из пения песен, одноактных пьес, скетчей, танцевальных номеров, объединенных выступлениями конферансье. В ивент-контексте кабаре – это жанр, основанный на камерности, иронии, импровизации и прямом контакте со зрителем.

Жанровые признаки кабаре: камерность (небольшое пространство, интимная атмосфера); ирония и сатира (острота, насмешка, социальная критика; синтез жанров (слияние различных форм в единое художественное целое); роль конферансье (едущий не просто объявляющий, а персонаж, связующее звено); импровизационность (живой контакт с публикой, реакция на происходящее в зале).

Жанр в ивент-режиссуре – это не просто классификационная единица, а фундаментальный принцип организации всего мероприятия. Выбор жанра определяет: угол зрения на материал, сценическую форму и набор выразительных средств, структуру сценария и характер взаимодействия со зрителем.

Каждый из рассмотренных жанров: церемония, тимбилдинг (в его пяти разновидностях), иммерсивное шоу, шоу, театрализованный концерт, мюзикл и кабаре обладает собственной драматургической логикой, требует особых режиссерских приемов и создает уникальный тип опыта участника.

Главный принцип профессиональной работы: жанр выбирается не потому, что «так модно» или «так красиво», а потому, что именно этот жанр является наиболее адекватной формой для воплощения идеи, темы и сверхзадачи конкретного мероприятия.

Вопросы:

1. В чем разница между пониманием жанра как «угла зрения» и как «сценической формы»?
2. Перечислите основные жанровые признаки церемонии.
3. Чем иммерсивное шоу принципиально отличается от традиционного театрального спектакля?
4. В чем различие между шоу и театрализованным концертом?
5. Какие выразительные средства, присущие театру, используются в театрализованном концерте?
6. Почему мюзикл считается синтетическим жанром?
7. Приведите пример, когда одно и то же событие (например, юбилей компании) может быть проведено в разных жанрах. Как изменится сценарий в каждом случае?

ЛЕКЦИЯ 6. СЦЕНАРИЙ ИВЕНТ-МЕРОПРИЯТИЯ

Сценарий ивент-мероприятия – это не просто последовательность действий. Это проект управления опытом участника, зафиксированный в текстовой и изобразительной форме. Сценарий объединяет идею, тему, сверхзадачу, композицию и конкретные художественные приемы. Он является основным рабочим документом для режиссера, ведущего, технических служб и артистов.

Сценарий отвечает на четыре вопроса:

1. Что происходит? (событийный ряд)
2. В каком порядке? (композиция)
3. Какими средствами? (выразительные средства)
4. С какой целью? (идейно-тематическое содержание)

Создание плана сценария. Определение плана сценария.

План сценария – это краткое, структурированное изложение основных блоков мероприятия без детальной проработки текстов, диалогов и технических партитур. План выполняет функцию «скелета», на который впоследствии наращивается «плоть» – реплики, музыка, свет.

Практические рекомендации по созданию плана

План сценария утверждается заказчиком и продюсером до начала работы над текстами. План должен содержать все переломные моменты и поворотные точки. Желательно сразу задать временные рамки. План не должен быть перегружен деталями, но должен фиксировать логику и эмоциональную арку.

Законы драматургии в ивент-сценарии

На этапе превращения «скелета» в полноценный сценарий необходимо соблюдать основные драматургические законы, адаптированные к ивент-специфике: единство действия (все блоки подчинены единой сверхзадаче; нет лишних, отвлекающих эпизодов); развитие конфликта (от завязки к кульминации напряжение нарастает; к финалу находит разрешение, или

осознание); целостность композиции (начало, середина и конец связаны логически и эмоционально); экономия средств (каждый элемент: реплика, спецэффект, выход должен быть оправдан; минимум средств – максимум воздействия).

Учет жанровых законов. Каждый жанр диктует свои сценарные правила: для церемонии – строгая последовательность ритуалов, торжественный лексикон, символика; для тимбилдинга – динамичные задания, фазы групповой динамики, рефлексивные паузы; для шоу – чередование эффектных аттракционов, монтажные переходы; для иммерсивного шоу – множественные ветвления маршрутов, персонажи-проводники.

На этапе написания сценария проверяют каждую сцену: не противоречит ли она жанровому «коду». Если в церемонии появляется клоунский номер – это либо специальный контрастный ход, либо ошибка.

Работа над структурированием текста

Полный сценарий включает: режиссерскую экспликацию – краткое пояснение замысла, идеи, сверхзадачи, жанрового и стилевого решения. Поэпизодный план – детализированное описание каждого блока. Тексты ведущего – монологи, диалоги, связки. Реплики и действия участников (артистов, спикеров). Технические партитуры – свет, звук, видео, спецэффекты с временными метками. Сценарий для ведущего – упрощенная версия с ремарками. Усовершенствование – это многократное перечитывание, читка вслух, проверка на слышимость и естественность речи, уточнение тайминга, согласование с техническими возможностями.

Создание оригинального сценария

Оригинальный сценарий – это авторское произведение, созданное «с нуля» для конкретного мероприятия, с уникальной образной системой, метафорой, персонажами и сюжетом, не использующее готовых заимствованных блоков в качестве основы.

Признаки оригинального сценария: наличие авторской метафоры, проходящей через весь сценарий (например, «путь первопроходца», «часы как метафора времени»); уникальное событийное решение – придуманный ритуал, нестандартная церемония, оригинальная интерактивная механика; глубокое переосмысление темы, а не поверхностное иллюстрирование; специфическая драматургия – собственный конфликт, персонажи, перипетии.

Этапы создания оригинального сценария

1. Поиск «зерна» – рождение метафоры или необычного поворота, который станет основой;
2. Разработка персонажей (если они предусмотрены) – их характеры, цели, трансформация;
3. Построение конфликта – основного столкновения, которое движет сюжет;
4. Написание диалогов и монологов – с учетом характеров и стилистики;
5. Создание технических партитур – интеграция света, звука, видео как полноправных участников;
6. Четка и правка – проверка на органичность, естественность, сценичность.

Компилятивный сценарий – это сценарий, построенный на основе отбора, переработки и соединения готовых фрагментов (литературных текстов, музыкальных произведений, кинохроники, архивных записей, стандартных номеров) в новое целое с собственной драматургией. Компиляция не равна плагиату. Плагиат – это механическое копирование. Компиляция – это авторский монтаж, при котором заимствованные элементы обретают новый смысл благодаря новому контексту и композиции.

Когда используется компиляция. При дефиците времени (необходимо быстро подготовить масштабную программу). При наличии богатого архивного материала (юбилей компании, ретро-вечер). При создании

тематических мероприятий (эпохи, стили, дань уважения классике). Для насыщения зрелищности – вставки известных хитов, цитат из кино.

Правила работы с компиляцией

Очистка авторских прав – если музыка или видео не являются общественным достоянием, необходимо разрешение. Приведение к единому стилю – разнородные фрагменты должны быть обработаны так, чтобы не резать глаз (цветокоррекция, сведение). Смысловая перезагрузка – каждый заимствованный кусок должен «работать» на новую идею, а не сохранять свой исходный смысл. Режиссерская рамка – ведущий, свет, сценография должны объединить разрозненные элементы.

Конфликт. Роль конфликта в ивент-драматургии

Конфликт – это столкновение противоположных сил, интересов, ценностей или установок. В ивент-мероприятии конфликт не обязательно должен создавать напряжение, которое притягивает внимание и побуждает участника к действию или размышлению. Без конфликта сценарий становится описательным, «водянистым» – ничего не происходит, зритель не заинтересован.

Открытый и скрытый конфликт

Открытый: проявляется внешне, через явные противоречия, споры, соревнования, препятствия (конкурс между командами (тимбилдинг); соревнование за призы);

Скрытый: присутствует в подтексте, не называясь прямо; зритель догадывается о нем через поступки и настроение (конфликт между «старым и новым» в истории компании; внутренний конфликт лидера, который скрывает неуверенность; противоречие между «должен» и «хочу»).

Открытый конфликт лучше работает в шоу и тимбилдинге; скрытый – в иммерсивных постановках и церемониях, где важен недосказанность и глубина.

Существует несколько классификаций конфликтов, применимых к ивент-драматургии.

Градации конфликтов по видам и типам

Виды:

Внутриличностный: борьба внутри одного персонажа (скрытый конфликт участника тимбилдинга: хочет быть лидером, но боится ответственности);

Межличностный: два, или три персонажей с противоположными целями (соревнование отделов в интеллектуальной игре);

Межгрупповой: внутри группы, между группами;

Типы: «герой-герой», «герой среда», «герой-зритель».

Герой – среда (герой против обстоятельств, правил, пространства. Квест, где нужно выбраться из комнаты; прохождение полосы препятствий);

Герой-герой: (н-р человек – технология. Конфликт с техникой, сложным оборудованием);

Герой-зритель (человек – прошлое. Конфликт с традициями, историей, памятью. Церемония, посвященная разрыву с устаревшими практиками).

По объекту противостояния: ценностный (столкновение разных систем ценностей); ресурсный (борьба за ограниченный ресурс: время, деньги, место, признание); тимбилдинг (команды делят ограниченный бюджет на задания, аукцион на церемонии); информационный (противоречие между знанием и незнанием, правдой и ложью: квиз; детективный сценарий, где надо разгадать тайну, квест); ролевой (конфликт ожиданий и реальных действий персонажа); статусный (борьба за иерархическое положение явное или мнимое: награждение – соперничество номинантов; сценарий может обыграть интригу «кто победит»).

Сценарий ивент-мероприятия – это гибкий, живой документ, который рождается из синтеза творческого замысла и жестких требований реальности (времени, бюджета, технических ограничений).

Успешный сценарий отличается:

*Целостностью – все элементы работают на единую идею.

*Жанровой чистотой – выбранная форма адекватна содержанию.

*Наличием конфликта – напряжение держит внимание.

*Наличием героя – персонаж позволяет зрителю включиться эмоционально.

*Технической реализуемостью – сценарий можно воплотить на практике.

Методы создания сценария – оригинальный и компилятивный – не противоречат друг другу, а дополняют, давая сценаристу свободу выбора в зависимости от ресурсов и задач.

Вопросы:

1. В чем разница между «планом сценария» и «полным сценарием»? Перечислите ключевые элементы, которые добавляются на этапе написания.
2. Назовите основные законы драматургии, которые необходимо учитывать при усовершенствовании сценария. Как они адаптируются к ивент-практике?
3. Какие признаки отличают оригинальный сценарий от компилятивного? Приведите по одному примеру каждого.
4. Какие приемы компиляции вы знаете? Как избежать плагиата при использовании чужого материала?
5. Какие функции выполняет «герой» в ивент-мероприятии? Приведите пример реального и вымышленного героя для одного и того же события (например, корпоративного юбилея).
6. В чем разница между открытым и скрытым конфликтом? Приведите пример каждого в контексте ивента.
7. Какое значение в ивент-проектах носит конфликт (по виду и типу), приведите примеры?
8. Почему сценарий должен быть одновременно и творческим, и технически реализуемым? Как избежать разрыва между замыслом и воплощением?

ЛЕКЦИЯ 7. ДРАМАТУРГИЯ ВИДЕОКОНТЕНТА ДЛЯ ИВЕНТ-МЕРОПРИЯТИЯ

Видео контент в современном ивенте перестал быть техническим дополнением или иллюстративным материалом. Он стал полноценным драматургическим элементом, способным задавать тон, управлять эмоциями, создавать метафоры и транслировать идеи. По данным индустриальных исследований, визуальный контент составляет до 60–70% воспринимаемой информации на мероприятии, а качество видеоряда напрямую коррелирует с уровнем вовлеченности участников.

Однако видео контент для ивента существенно отличается от кино, телевидения или интернет-роликов. Его специфика определяется тем, что он существует внутри живого события, взаимодействует с пространством, светом, звуком и непосредственной реакцией аудитории. Он должен быть подчинен не собственной художественной логике, а драматургии всего мероприятия в целом.

В данной лекции мы рассмотрим, как создавать видео контент, который становится не просто «картинкой на экране», а органической частью события.

Создание видеоконтента относительно формы и содержания ивент-мероприятия

Соотношение формы и содержания в видео контенте: принцип единства формы и содержания, сформулированный еще Аристотелем, имеет в ивент-видео производстве конкретное практическое выражение.

Содержание – это тема, идея, сверхзадача мероприятия. Форма – это жанр, хронометраж, стилистика, монтажный темп, цветовое решение, характер подачи.

Задача видеодраматурга найти такую форму для содержания, которая: не искажает и не упрощает идею; не противоречит жанровой природе ивента; усиливает эмоциональное воздействие.

Видео контент в различных жанрах ивентов

*Церемония: торжественный темп, плавные переходы, символизм, крупные планы, статичные или медленные движения камеры. Цвет: золото, белый, глубокий синий. Ролик-посвящение истории компании с архивными фото и парадной музыкой.

*Шоу / концерт: динамичный монтаж, яркие цвета, синхронизация с музыкой и светом, дробные кадры, спецэффекты на видео. Высокая контрастность. Видео на большом экране, разбитое на динамичные «окна», синхронизированные с ритмом музыки.

*Иммерсивное шоу: проекционный маппинг, видеоинсталляции, множественные экраны, размывающие границы между реальностью и видео. Необходимо учитывать расположение зрителей. Видеопроекция на стены, пол и потолок, где изображение «оживает» при приближении гостей.

*Конференция / деловой ивент: инфографика, анимации данных, четкие шрифты, нейтральные цвета, акцент на информативность. Минимум отвлекающих художественных эффектов.

*Тимбилдинг: игровой и мотивационный характер; возможны динамичные нарезки предыдущих моментов. Видео-задание для команд, где надо угадать действие или найти подсказку.

Содержание определяет видеоконтент

Видеоконтент должен быть идейно-содержательным продолжением мероприятия, а не заменой ему. Для этого при создании видео отвечают на вопросы: какую именно мысль из общей идеи мероприятия мы транслируем через этот ролик; как ролик подводит к следующему блоку события; какое состояние участника мы хотим вызвать в момент просмотра?

Художественный образ как интегрирующая категория

Художественный образ – это целостная, эмоционально-насыщенная и обобщенная картина действительности, создаваемая всей совокупностью выразительных средств мероприятия: сценографией, светом, звуком, текстом и видеоконтентом. Видео не существует отдельно от этой целостности.

Образ пронизывает все элементы ивента как единая стилевая и смысловая доминанта. Задача видеоконтента — стать одной из его граней, а не автономным произведением.

Единство видеоконтента с другими выразительными средствами

*Сценография. Цвета и геометрия видео должны перекликаться с формами сцены и декораций (например, органичные линии в видео подчеркивают волнообразный дизайн сцены).

*Световое решение. Ключевые цвета видео должны дублироваться в свете; затемнения видео синхронизируются с изменениями света на площадке.

*Музыка / звук. Монтажные склейки видео привязаны к музыкальным акцентам; общая тональность музыкального трека соответствует настроению видеоряда.

*Текст ведущего. Видео может иллюстрировать метафоры, произнесенные ведущим; возможен монтажный переход от видео к живому действию.

*Костюмы и реквизит. Палитра и стилистика костюмов могут быть «считаны» из видео или наоборот видео становится фоном, подчеркивающим визуальный код персонажей.

Принцип: Видеоконтент не должен «перетягивать одеяло», но и не должен выглядеть чужеродным. Его роль — быть связующим звеном между всеми выразительными системами.

Функции видеоконтента в формировании образа

Задающий тон: первое видео создает эмоциональный и стилистический «климат» мероприятия; развивающий тему — в ходе мероприятия видео углубляет и конкретизирует образ; кульминационный — в ключевой момент видео может стать главным носителем образа; закрепляющий — финальное видео возвращает к целостному образу, завершая впечатление.

Сохранение основных принципов при создании видеоконтента

Достоверность материала: принцип достоверности означает, что фактическая основа видеоконтента должна быть правдивой, а художественное преобразование не должно искажать сути явления.

Видеоконтент для ивента может быть документальным (фото, хроника, интервью) и художественным (анимация, графика, стилизация). Однако и художественное видео должно быть жизнеподобным в рамках своей условности. Если в документальном ролике используются архивные кадры, недопустима их подделка или монтаж, меняющий смысл события.

Практическое правило: Любой факт, показанный в видео, должен выдерживать проверку реальностью. При создании слайдов с данными необходимо указывать источники. При использовании фотографий нужно сверяться с датами и событиями.

Эстетические законы

Видеоконтент должен подчиняться фундаментальным законам композиции, цвета и движения: композиционный баланс (равновесие объектов в кадре, отсутствие «пустых» или перегруженных зон); цветовая гармония (использование согласованных цветовых схем: монохром, триада, аналогичная гамма); контраст (сочетание противоположных элементов: свет/тень, крупный/общий план, статика/движение); ритм (чередование коротких и длинных кадров, создающее определенный пульс монтажа; направление взгляда (зависит от того, куда «смотрит» персонаж на экране и как зритель следует за ним).

Видеоконтент в ивент-мероприятии – это не техническая опция, а драматургический инструмент, способный формировать художественный образ, управлять вниманием и обеспечивать смысловую и эмоциональную арку. Его создание требует учета формы и содержания мероприятия, соблюдения принципов достоверности, эстетики, адаптации к аудитории, актуальности и оригинальности.

Ключевые выводы:

1. Видеоконтент должен подчиняться сверхзадаче мероприятия, а не существовать автономно.
2. Соблюдение визуальных и временных пропорций («золотое сечение») создает ощущение гармонии.
3. Видеоряд интегрируется с другими выразительными средствами, формируя единый художественный образ.
4. Оригинальность подачи материала – не самоцель, а средство удержания внимания и усиления идеи.
5. Техническая реализация не должна разрушать драматургию; необходимы синхронизация и резервирование.

Вопросы:

1. Почему видеоконтент в ивенте нельзя рассматривать как изолированное произведение? В чем его специфика?
2. Как форма (жанр) мероприятия влияет на выбор монтажного темпа и цветовой гаммы видеоконтента? Приведите пример для контрастных жанров.
3. Что означает требование «достоверности материала» применительно к художественному видео? Может ли художественное видео быть недостоверным?
4. Что такое «актуальное звучание» видеоконтента?

Для изучения и освоения материала по учебной дисциплине «Драматургия современных зрелищ и ивент-проектов» рекомендуется использовать следующие учебники и пособия:

Аль, Д. Н. Основы драматургии / Д. Н. Аль. – СПб.: СПбГУКИ, 2005. – 280 с.

Горюнова, И. Э. Режиссура массовых театрализованных зрелищ и музыкальных представлений: лекции и сценарии / И. Э. Горюнова. – СПб.: Композитор, 2009. – 208 с.

Каган, М. Морфология искусства / М. С. Каган. – Л.: Искусство, 1972. – 442. с.

Камінскі, А. Я. Асновы драматургіі і сцэнарнага майстэрства: вучэб.-метад. Дапам. / А. Я. Камінскі.-Мінск: БДУКІ, 2011. – 112с.

Марков, О.И. Сценарная культура режиссеров театрализованных представлений и праздников. Сценарная технология : учебное пособие / О. И. Марков. - Изд. 5-е, стер. - Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Лань : Планета музыки, 2021. - 420, [1] с.

Рубб, А. А. Тайна режиссерского замысла / А. А.Рубб. – М.: МАПОМТПП, 1999. – 100 с.

Фрумкин, Г. М. Введение в сценарное мастерство: учеб. Пособие для студентов высших учебных заведений / Г. М. Фрумкин. – М.: Академический проект, Альма матер, 2005. – 144с.

Чечетин, А. И. Основы драматургии театрализованных представлений : учебник / А. И. Чечетин. - Изд. 7-е, стер. - Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Планета музыки : Лань, [2021]. - 282, [1] с.

3. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Тематика, задания и методические рекомендации по выполнению практических занятий

Тема 1. Введение в дисциплину. Ивент-драматургия и ее сущность

Задание 1: Выберите одно реальное ивент-мероприятие (из личного опыта, или предложенного списка). Проанализируйте, какие из шести функций в нём реализованы. Для каждой выявленной функции приведите конкретный пример из мероприятия.

Формат сдачи: таблица из двух колонок: «Функция» — «Пример реализации».

Задание 2: Ролевая игра «Режиссёрская коллегия»

Цель: освоить распределение ролей (продюсер, менеджер проекта, режиссёр) в структуре ивент-мероприятия.

Разделитесь на группы по 3–4 человека. Каждая группа получает описание гипотетического ивент-проекта (например: открытие технопарка, корпоративный юбилей, благотворительный гала-ужин). Распределите внутри группы роли: продюсер, менеджер проекта, режиссёр. Каждый участник от лица своей роли должен: Продюсер – сформулировать цели, бюджетные ограничения и ключевые показатели эффективности. Менеджер проекта – описать операционный план (контроль подрядчиков, логистику, тайминг). Режиссёр – предложить образно-смысловое и эмоциональное решение события.

Формат сдачи: устная презентация решений (5–7 минут на группу) с последующим обсуждением.

Задание 3. Различение «мероприятия» и «события»

Цель: научиться различать «событие-форму» и «событие-смысл».

Опишите одно и то же запланированное действие (например, «церемония награждения сотрудников») в двух вариантах: как «мероприятие-

форму» – перечислите формальные признаки: время, место, список участников, регламент. Как «событие-смысл» – опишите, какое качественное изменение должно произойти с участником (переход от незнания к знанию, от разобщённости к сплочённости, от сомнения к решению и т.д.).

Формат сдачи: текст объёмом 1–2 страницы с чётким разделением двух частей.

Тема 2. Идеино-тематическое содержание ивент-мероприятий

Задание 1: Выберите одну из предложенных тем (или предложите свою): «Цифровое будущее образования», «Сохранение исторической памяти», «Спорт как драйвер социальных изменений», «Время как окно возможностей»

Цель: научиться выстраивать иерархию содержательных категорий и переводить абстрактную тему в драматургически заряженную идею и сверхзадачу.

Для выбранной темы сформулируйте:

Идею и сверхзадачу. Придумайте гипотетическое мероприятие (формат, аудитория) и опишите, как именно вы будете доносить идею и сверхзадачу через сценарные решения (не менее 3 конкретных приёмов). Формат сдачи: эссе-концепция объёмом 2–3 страницы.

Задание 2: «Событие-форма, или Событие-смысл в одном ивенте» (индивидуальное или парное)

Цель: закрепить различие между формальным и содержательным пониманием события.

Возьмите реальное событие (например, выпускной в школе, открытие нового магазина, городской праздник) и опишите его дважды: как «событие-форму», перечислите локации, регламент, технические средства, список участников. Как «событие-смысл», определите, какие изменения (когнитивные, эмоциональные, социальные) должны произойти с участниками; какие переживания станут для них главными.

Предложите два конкретных сценарных хода, которые превратят ваше формальное мероприятие в событие-смысл (например, введение символического ритуала, неожиданного персонажа, интерактива, меняющего роли).

Формат сдачи: текст с двумя частями и предложениями по усилению смысловой глубины (до 2 страниц).

Задание 3: «Композиционный лабиринт» (индивидуальное)

Цель: освоить общую композицию замысла как единство временной, пространственной и содержательной структур.

Придумайте мероприятие с сильной сквозной метафорой (например: «Путь героя», «Садовод», «Шахматная партия», «Карнавал»). Разработайте общую композицию замысла в трёх измерениях: временная композиция – последовательность этапов (от пролога до финала) с указанием хронометража. Пространственная композиция – зонирование площадки, перемещение участников, изменение конфигурации зала. Содержательная композиция – как на каждом этапе раскрывается тема, идея, сверхзадача. Изобразите это в виде схемы или инфографики (можно вручную или в цифровом формате). К схеме приложите пояснительную записку (1 страница), где обоснованы все ключевые решения.

Формат сдачи: схема + пояснение.

Тема 3. Сценарный ход в ивент-проектах

Задание 1: «От материала к метафоре: поиск сценарного хода»

Цель: освоить этап отбора основного материала и превращения его в ведущую тему (лейтмотив), которая определит художественное решение.

Ситуация: Вам поручено разработать концепцию открытия нового креативного пространства.

Сформулируйте основной материал для художественного осмысления (выделите 3–5 ключевых фактов, образов или противоречий). Предложите ведущую тему (лейтмотив) мероприятия — она должна быть выражена в

краткой метафоре (например, «переплавка», «мост между эпохами», «дыхание старого цеха»). Опишите художественное решение (свет, видеоконтент, спецэффекты), которое визуализирует эту ведущую тему. Дайте конкретные предложения: как будет меняться свет на разных этапах, какой видеоряд будет на экранах, будут ли спецэффекты и зачем? Обоснуйте, почему ваше решение «работает» на целевую аудиторию.

Формат сдачи: концепция (2–3 страницы) с описанием материала, метафоры и художественных приемов. Допускаются эскизы.

Тема 4. Художественный и документальный материал в ивент-мероприятии

Задание 1: «Художественный калейдоскоп: выбор изобразительных и литературных средств»

Цель: освоить принципы отбора художественного материала (живопись, музыка, поэзия, проза, кино) для создания образного строя мероприятия, подчинённого ведущей идейно-тематической линии.

Проводится вечер памяти известного деятеля культуры. Мероприятие должно быть камерным, интеллектуальным, Вам предложен следующий «банк» художественных произведений: живопись, музыка, литература, кино. Определите ведущую идейно-тематическую линию мероприятия (исходя из его цели — сохранение памяти и вдохновение на новые открытия). Из предложенного художественного материала отберите 3–5 произведений (из разных видов искусства), которые наиболее точно соответствуют этой линии. Для каждого выбранного произведения кратко поясните, какую именно смысловую или эмоциональную задачу оно будет решать в сценарии.

Предложите способы включения каждого произведения в ткань ивента: будет ли это проекция на экран, живое исполнение, звуковой фон, цитирование ведущим, видеофрагмент или что-то иное. Обоснуйте, почему именно эти произведения, а не другие, лучше всего «работают» на заданную тему и аудиторию.

Формат сдачи: таблица «Произведение – способ включения – функция в сценарии» + пояснительная записка (1–2 страницы) с обоснованием выбора.

Задание 2: «Синтез документа и образа: от факта к метафоре»

Цель: научиться соединять документальные факты с художественными образами для создания целостного сценарного хода, при котором отбор материала подчинён единой идейно-тематической конструкции.

Ситуация: Вы пишете сценарий для иммерсивного шоу о жизни и творчестве великого поэта. Зрители будут перемещаться по пространству библиотеки. Изучите архив. Выберите 3 документальных факта, которые могут стать опорными точками сценария. Для каждого факта подберите художественную метафору (образ, символ, аллегория), которая переведёт сухой факт в эмоциональное переживание. Разработайте последовательный сценарный эпизод (5–7 минут), где документальный факт и его художественное воплощение переплетаются. Опишите, что видит и слышит зритель, какие предметы, свет, звук, текст используются. Объясните, как этот эпизод вписывается в общую ведущую тему «Цена открытия» и как отбор материалов (документальных и художественных) был подчинён этой теме.

Формат сдачи: сценарная разработка эпизода (1–2 страницы) с приложением таблицы, сопоставляющей факты и образы, и кратким обоснованием.

Тема 5. Сценарий ивент-мероприятия

Задание 1: «Герой и конфликт»

Цель: научиться определять тип героя (реальный / вымышленный) и конструировать основной конфликт (открытый / скрытый, с градацией по видам и типам) как двигатель сценария.

Выбрать любое тематическое мероприятие. Предложите основного героя мероприятия (реальный / вымышленный). Обоснуйте, почему вы выбрали именно этот тип героя. Определите основной конфликт мероприятия: классифицируйте конфликт по виду и типу.

Формат сдачи: сценарная концепция (2–3 страницы) с выделенными разделами «Герой» и «Конфликт».

Задание 2: «Оригинальный сценарий: уникальная метафора на все случаи»

Цель: освоить метод создания оригинального сценария, основанного на уникальной авторской метафоре и нестандартном событийном решении.

Необходимо выбрать ивент-мероприятие. Разработайте оригинальный сценарный ход, уникальную метафору, или сюжетную линию, которая станет основой всего мероприятия. Опишите сюжетную канву мероприятия (завязка, кульминация, развязка) с участием вымышленных персонажей и/или ведущего в роли. Пропишите ключевые эпизоды (минимум 3): что происходит, какие слова произносятся, какие технические средства (свет, видео, звук) задействованы. Объясните, как этот оригинальный ход «работает» и почему он будет эффективен именно для данной аудитории.

Формат сдачи: сценарная разработка с чётко выделенными блоками (идея хода, сюжет, эпизоды), объём 3-4 страницы. Допускается приложение схем или эскизов.

Задание 3: «Компиляция со смыслом: собрать чужое для нового»

Цель: освоить метод компиляции – создание сценария на основе готовых материалов (литературных, музыкальных, видео-цитат) с их переосмыслением в новом контексте.

Вам поручено написать сценарий для юбилейного вечера творческого вуза. Мероприятие должно быть проникнуто духом творчества, но не превращаться в академический концерт. У вас есть доступ к: архивным записям; фотографиям выпускников (среди которых известные личности); литературных произведений выпускников, ставших литераторами \ музыкантами \ режиссерами \ художниками и др.; возможности пригласить выпускников-звёзд для коротких выходов; музыкальному архиву (включая студенческие песни и классику).

Сформулируйте общую идею вечера используя метод компиляции, составьте сценарий-коллаж.

Определите: какие архивные видеофрагменты вы включите и в какой момент (укажите их смысловую функцию); какие стихотворения и кто их будет читать (выпускники, или студенты); какие музыкальные цитаты будут звучать (студенческий гимн, классика, песни); как вы соедините эти «чужие» элементы с живым действием на сцене (выходами, интервью с заслуженными педагогами).

Обоснуйте, что ваша компиляция не является плагиатом, а представляет собой новый смысловой монтаж. Укажите, какой новый смысл рождается из соединения разных материалов. Укажите, где вы используете ведущего как «рамку» для компиляции (какие связки он произносит между блоками).

Формат сдачи: сценарий с разбивкой на тематические блоки (время, контент, источник, функция) + пояснительная записка о смысловой перезагрузке материалов (общий объём — 3–4 страницы).

Тема 6. Драматургия видеоконтента для ивент-мероприятия

Задание 1: «Видеоконтент как грань художественного образа: разработка системы роликов»

Цель: научиться создавать видеоконтент, который не существует изолированно, а является органической частью общего художественного образа мероприятия, согласуясь с формой и содержанием события.

Вы режиссёр мультимедийной части фестиваля современного искусства. Фестиваль проходит 3 дня, несколько локаций, вход свободный. Целевая аудитория – люди 25-45 лет, интересующиеся актуальным искусством. В программе: инсталляции, перформансы, лекции, вечерний концерт электронной музыки. Вам необходимо разработать систему видеоконтента для фестиваля: на большой экран в холле, три промежуточных ролика (каждый перед ключевым блоком) и финальный ролик (закрытие).

Сформулируйте художественный образ фестиваля (2-3 предложения, эмоционально и визуально). Определите его цветовую гамму, темп, ключевую метафору. Для каждого из пяти роликов разработайте краткую видео-концепцию: содержание (что мы видим на экране: абстракция, документальные кадры, графика, люди); цветовое решение; темп и монтажный ритм; музыкальное сопровождение; как этот ролик «перекликается» с общей идеей фестиваля.

Опишите, как эти ролики взаимодействуют с другими выразительными средствами фестиваля: сценографией, светом, живыми выступлениями (приведите 2-3 конкретных примера синхронизации). Обоснуйте, почему видеоконтент должен быть именно таким, а не другим, учитывая форму (фестиваль) и содержание (индустриальное преобразование).

Формат сдачи: концепция с описанием каждого ролика (1 страница на каждый) + общая таблица, показывающая связь всех видео с художественным образом. Общий объём 3-4 страницы.

РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

Перечень используемых средств диагностики результатов учебной деятельности

Контролируемая самостоятельная работа осуществляется студентами на протяжении всего периода изучения учебной дисциплины. Диагностика компетенций студентов осуществляется с помощью:

- подбора по заданной теме художественного и документального материала; написание сценарного плана;
- написание сценария ивент-мероприятия по списку предложенных тем;
- составления сценарного плана видеоконтента к написанному сценарию.

Для итоговой диагностики уровня знаний, умений и навыков студентов, полученных в процессе изучения учебной дисциплины «Драматургия современных зрелищ и ивент-проектов» проводится зачет и экзамен.

Рекомендации по организации самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов направлена на обогащение их умений и навыков по учебной дисциплине «Драматургия современных зрелищ и ивент-проектов» в свободное от обязательных учебных занятий время. Цель самостоятельной работы студентов – содействие усвоению в полном объеме содержания учебной дисциплины через систематизацию, планирование и контроль.

В самостоятельную работу входит изучение основной литературы по дисциплине, изучение сценариев ивент-мероприятий, выполнение творческих заданий (разработка сценарного плана, подбор художественного и документального материала по заданной теме ивент-мероприятия, просмотр видеоматериала ивент-проектов).

Критерии оценки результатов учебной деятельности студентов

10 баллов заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного программного материала, самостоятельно выполнивший все предусмотренные программой задания, глубоко усвоивший основную и дополнительную литературу, рекомендованную программой, активно работавший на практических, семинарских, лабораторных занятиях, разбирающийся в основных концепциях по изучаемой дисциплине, проявивший творческие способности и обнаруживший яркую творческую индивидуальность в понимании и в практическом воплощении учебной программы. Его режиссерские объяснения отличаются богатством и точностью использованных терминов, материал излагается последовательно и логично.

9 баллов заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое знание учебного программного материала, самостоятельно выполнивший все предусмотренные программой задания, глубоко усвоивший основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, активно работавший на практических, семинарских, лабораторных занятиях, показавший систематический характер знаний по дисциплине, достаточный для дальнейшей учебы, а также способность к их самостоятельному пополнению, обнаруживший интересную творческую индивидуальность в понимании и в практическом воплощении учебного программного материала. Его ответ отличается точностью использованных терминов, материал излагается последовательно и логично.

8 баллов заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, не допускающий в ответе существенных неточностей, самостоятельно выполнивший все предусмотренные программой задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную программой, активно работавший на практических, семинарских, лабораторных занятиях, показавший систематический характер знаний по дисциплине, достаточный для дальнейшей учебы, а также способность к их самостоятельному пополнению.

7 баллов заслуживает студент, обнаруживший достаточно полное знание учебно-программного материала, не допускающий в ответе существенных неточностей, самостоятельно выполнивший все предусмотренные программой задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную программой, активно работавший на практических, семинарских, лабораторных занятиях, показавший систематический характер знаний по дисциплине, достаточный для дальнейшей учебы, а также способность к их самостоятельному пополнению.

6 баллов заслуживает студент, обнаруживший достаточно полное знание учебно-программного материала, не допускающий в ответе существенных неточностей, самостоятельно выполнивший основные предусмотренные программой задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную программой, отличавшийся достаточной активностью на практических (семинарских) и лабораторных занятиях, показавший систематический характер знаний по дисциплине, достаточный для дальнейшей учебы.

5 баллов заслуживает студент, обнаруживший знание основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, не отличавшийся активностью на практических (семинарских) и лабораторных занятиях, самостоятельно выполнивший основные предусмотренные программой задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную программой, однако допустивший некоторые погрешности при их выполнении и в ответе на экзамене, но обладающий необходимыми знаниями для их самостоятельного устранения.

4 балла заслуживает студент, обнаруживший знание основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, не отличавшийся активностью на практических (семинарских) и лабораторных занятиях, самостоятельно выполнивший основные предусмотренные программой задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную программой, однако допустивший

некоторые погрешности при их выполнении на экзамене, но обладающий необходимыми знаниями для устранения под руководством преподавателя допущенных погрешностей.

3 балла заслуживает студент, обнаруживший знание основного учебно-программного материала в объёме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, не отличавшийся активностью на практических (семинарских) и лабораторных занятиях, самостоятельно выполнивший основные предусмотренные программой задания, однако допустивший погрешности при их выполнении, творческом показе на экзамене, но обладающий необходимыми знаниями для устранения под руководством преподавателя наиболее существенных погрешностей.

2 балла выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях или отсутствие знаний по значительной части основного учебно-программного материала, не выполнившего самостоятельно предусмотренные программой основные задания, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, не отработавшему основные практические, семинарские, лабораторные занятия, допускающему существенные ошибки при практическом воплощении творческих заданий, и который не может продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

1 балл нет ответа, нет практического воплощения работы, заданной в семестре (отказ от ответа, представленный ответ полностью не по существу содержащихся в экзаменационном задании вопросов)

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Учреждение образования

«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

УТВЕРЖДАЮ

Ректор УО «БГУКИ»

_____ Н.В. Карчевская

« _____ » _____ 2025

Регистрационный № УД-_____/эуч.

ДРАМАТУРГИЯ СОВРЕМЕННЫХ ЗРЕЛИЩ И ИВЕНТ-ПРОЕКТОВ

для специальностей

6-05-0215-04 Режиссура представлений и праздников,

профилизация: Режиссура современных зрелищ и ивент-проектов

Минск, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ:

А. Н. Сулима, доцент кафедры режиссуры учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

В. М. Волоткович, доцент, заведующий кафедрой духовой музыки учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»;

А. Д. Моторная, главный режиссер Национального академического Большого театра оперы и балета Республики Беларусь, обладатель медали Ф. Скорины;

РЕКОМЕНДОВАНО К УТВЕРЖДЕНИЮ:

кафедрой режиссуры учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № ... от 2025);

советом факультета художественной культуры учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № ... от 2025).

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная дисциплина «Драматургия современных зрелищ и ивент-проектов» в рамках модуля «Основы драматургии и сценарного мастерства» формирует у студентов профессиональные компетенции в области создания сценариев ивент-мероприятий, а также развивает знания и умения, необходимые режиссёру для реализации творческого замысла проекта.

Содержание дисциплины «Драматургия современных зрелищ и ивент-проектов» имеет междисциплинарные связи с учебными модулями: «Основы драматургии и сценарного мастерства», «Режиссура», «Основы режиссуры и мастерства актёра», «История искусств».

В процессе обучения студенты осваивают:

- технологию подбора художественного и документального материала;
- методику создания сценария и видеоконтента для ивент-мероприятий;
- ключевые понятия и терминологию режиссуры ивент-проектов;
- профессиональные приёмы монтажа.

Цель учебной программы заключается в формировании у студентов комплекса знаний и практических навыков в области сценарного мастерства для ивент-мероприятий.

Задачи учебной дисциплины:

- освоить поэтапную работу по подбору документального и художественного материала для ивент-проекта;
- овладеть этапами создания сценария ивент-мероприятия;
- изучить методику написания оригинального сценария ивент-проекта;
- освоить метод компиляции при работе над сценарием ивент-проекта.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен:

знать:

- основные понятия и термины драматургии ивент-мероприятий;
- принципы построения структуры сценария ивент-проекта;

уметь:

- отбирать необходимый документальный и художественный материал для работы;
 - создавать как оригинальные, так и компилятивные сценарии ивент-мероприятий;
 - разрабатывать видеоконтент для ивент-мероприятий;
- владеть:*
- технологиями формирования документальной и художественной базы для сценария;
 - методикой создания синопсиса и сценария.

В соответствии с учебным планом на изучение учебной дисциплины «Драматургия современных зрелищ и ивент-проектов» отведено 192 часов, из них 104 аудиторных, из которых 12 лекций, 80 практических, 12 индивидуальных, 22 УСР.

Рекомендуемая форма контроля – зачет, экзамен.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Введение в дисциплину. Ивент-драматургия и ее сущность

Список основной и дополнительной литературы по дисциплине. Понятие «ивент-драматургия». Ивент-индустрия и ее функции. Роль режиссера в структуре ивент-мероприятия. Основа ивент-мероприятий – событие. Событийно-фактообразующая конструкция ивент-мероприятия. Специфика создания и проведения ивент-проекта «здесь-сейчас-единожды».

Идейно-тематическое содержание ивент-мероприятий

Определение события ивент-мероприятия. Определение и решения воплощения: основной темы, идеи, сверхзадачи, композиционного построения. Определение общей композиции замысла. Определение основного конфликтного факта.

Сценарный ход в ивент-проектах

Определение основного материала для художественного осмысления и подачи. Роль ведущей темы ивент-проекта. Художественное решение через свет, видеоконтент, спецэффекты. Определение количества участвующих артистов. Построение очередности блоков, эпизодов, номеров в композиции ивент-мероприятия.

Художественный и документальный материал в ивент-мероприятии

Изучение и отбор документального материала (исторические справки, протоколы, фотографии, предметы, письма, дневники, мемуары, место, видео-хроника, личность как носитель документального начала и проч.). Определение ведущей темы. Подчинение процесса отбора материала ведущей идейно-тематической линии. Художественного материала и его отбор

(изобразительный, художественные литературные прозаические и поэтические произведения больших и малых форм, кино, музыкальный).

Приемы перевода документального и художественного материала в сценическую форму.

Обличение в художественную форму основной идеи ивент-мероприятия. Активизация зрительской аудитории. Усиление эмоционально-психологического воздействия через художественные образы и метафоры. Использование мирового наследия культуры (живописи, музыки, скульптуры, архитектуры) в сценарном и режиссерском ходе ивент-мероприятия. Использование и перевод в сценическую форму архетипов (литературы, психологии, брендинга, маркетинга). 12 архетипов К. Юнга и решение их реализации на сценической площадке. Монтажный прием при создании оригинального и компилятивного сценария

Жанры ивент-мероприятий

Жанр в ивент-режиссуре. Жанр как угол зрения. Жанр как сценическая форма. Жанр и его отражение в структуре и сущности сценария. Церемония. Тимбилдинг (творческий, спортивный, социальный, психологический, интеллектуальный). Иммерсивное шоу. Шоу. Театрализованный концерт. Мюзикл. Кабаре.

Сценарий ивент-мероприятия

Создание плана сценария. Усовершенствование и написание сценария в соответствии с законами жанра и структуры сценария. Создание оригинального сценария. Создание сценария с помощью метода «компиляции». Понятие «герой» в ивент-мероприятии (реальный, вымышленный). Определение основного конфликта (открытого, скрытого; градация по видам и типам).

Драматургия видеоконтента для ивент-мероприятия

Создание видеоконтента относительно формы и содержания ивент-мероприятия. Видеоконтент как одна из граней основного художественного образа мероприятия. Сохранение основных принципов при создании видеоконтента: достоверности материала, эстетических законов, принцип «золотого сечения», адаптация материала под целевую аудиторию, актуального звучания, оригинальности и новизны подачи материала. Художественный образ и его отражение в ивент-мероприятии.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Название раздела и темы	Количество аудиторных часов			Количество часов УСР	Форма контроля знаний
	Лекции	Практические	Индивидуальные		
Тема 1. Введение в дисциплину. Ивент-драматургия и ее сущность	2	4			
Тема 2. Идеино-тематическое содержание ивент-мероприятий	2	12	2		
Тема 3. Сценарный ход в ивент-проектах	2	10	1		
Тема 4. Художественный и документальный материал в ивент-мероприятиях		12	1	10	Подобрать по заданной теме художественный и документальный материал; написать сценарный план
Тема 5. Приемы перевода документального и художественного материала в сценическую форму		12	2		

Тема 6. Жанры ивент-мероприятий	2	10			
Тема 7. Сценарий ивент-мероприятия	2	10	4	8	Написать сценарий ивент-мероприятия по списку предложенных тем
Тема 8. Драматургия видеоконтента ивент-мероприятия	2	10	2	4	Составить сценарный план видеоконтента к написанному сценарию
Всего:	12	80	12	22	

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Литература

Основная

1. Марков, О.И. Сценарная культура режиссеров театрализованных представлений и праздников. Сценарная технология : учебное пособие / О. И. Марков. - Изд. 5-е, стер. - Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Лань : Планета музыки, 2021. - 420, [1] с.
2. Чечетин, А. И. Основы драматургии театрализованных представлений : учебник / А. И. Чечетин. - Изд. 7-е, стер. - Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Планета музыки : Лань, [2021]. - 282, [1] с.

Дополнительная

3. Аль, Д. Н. Основы драматургии / Д. Н. Аль. – СПб.: СПбГУКИ, 2005. – 280 с.
4. Горюнова, И. Э. Режиссура массовых театрализованных зрелищ и музыкальных представлений: лекции и сценарии / И. Э. Горюнова. – СПб.: Композитор, 2009. – 208 с.
5. Каган, М. Морфология искусства / М. С. Каган. – Л.: Искусство, 1972. – 442. с.
6. Камінські, А. Я. Асновы драматургії і сценарнага майстэрства: вучэб.-метада. Дапам. / А. Я. Камінскі.-Мінск: БДУКІ, 2011. – 112с.
7. Рубб, А. А. Тайна режиссерского замысла / А. А.Рубб. – М.: МАПОМТПП, 1999. – 100 с.
8. Фрумкин, Г. М. Введение в сценарное мастерство: учеб. Пособие для студентов высших учебных заведений / Г. М. Фрумкин. – М.: Академический проект, Альма матер, 2005. – 144с.

Рекомендуемые методы обучения

Инструментарий преподавателя дисциплины, способствующий формированию компетенций, полагает использование таких педагогических технологий и методов обучения, как:

- технологии учебно-исследовательской деятельности и поисковый метод (на этапе подготовки контрольных заданий);
- сенситивный тренинг (при тренировке самопознания, регулировании эмоционального отношения к себе и коллегам);
- визуальные технологии (иллюстрации, демонстрация, видеоматериалы).

Перечень используемых средств диагностики результатов учебной деятельности

Контролируемая самостоятельная работа осуществляется студентами на протяжении всего периода изучения учебной дисциплины. Диагностика компетенций студентов осуществляется с помощью:

- подбора по заданной теме художественного и документального материала; написание сценарного плана;
- написание сценария ивент-мероприятия по списку предложенных тем;
- составления сценарного плана видеоконтента к написанному сценарию.

Для итоговой диагностики уровня знаний, умений и навыков студентов, полученных в процессе изучения учебной дисциплины «Драматургия современных зрелищ и ивент-проектов» проводится зачет и экзамен.

Рекомендации по организации самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов направлена на обогащение их умений и навыков по учебной дисциплине «Драматургия современных зрелищ

и ивент-проектов» в свободное от обязательных учебных занятий время. Цель самостоятельной работы студентов – содействие усвоению в полном объеме содержания учебной дисциплины через систематизацию, планирование и контроль.

В самостоятельную работу входит изучение основной литературы по дисциплине, изучение сценариев ивент-мероприятий, выполнение творческих заданий (разработка сценарного плана, подбор художественного и документального материала по заданной теме ивент-мероприятия, просмотр видеоматериала ивент-проектов).