

Памочнікі вядучага назіраюць за захоўваннем правіл, раздаюць рэквізіт, дапамагаюць падводзіць вынікі.

Гульня пачынаецца па ўмоўнаму сігналу. Вельмі важна закончыць гульнію своєчасова. Заўчаснае заканчэнне гульні непажадана, як і зацягванне яе. Працягласць гульні залежыць ад колькасці ўдзельнікаў, іх узросту, зместу гульні, ад месца правядзення, тэмпу і інш. Працягласць гульняў, якія праводзяцца на адкрытым паветры, залежыць таксама і ад надвор'я. Вядучы павінен вызначыць момант заканчэння гульні. Як толькі з'явіцца першыя прыкметы стомленасці, зніжэння зацікаўленасці, гульнію неабходна заканчыць. Але гэта трэба зрабіць так, каб заканчэнне было для гуляючых нечаканым.

Пасля гульні вядучы павінен аб'явіць яе вынікі. Пры вызначэнні вынікаў патрэбна ўлічваць не толькі хуткасць, але і якасць выканання таго ці іншага задання, аб чым удзельнікі павінны быць папярэджаны загадзя.

Гуд П.А.,
дацэнт

МЕТОДЫКА СТВАРЭННЯ ПРЫЗАВОГА ФОНДУ СВЯТА

Існаванне праблемы стварэння прызавага фонду свята абумоўлена адсутнасцю метадыкі вырашэння гэтага пытання ў працэсе сцэнарна-рэжысёрскай распрацоўкі святочнага дзеяння. У значнай ступені па гэтай прычыне масава-гульнявыя эпізоды не маюць сістэмнага падыходу ўвасаблення і з'яўляюцца, як паказвае практыка, найбольш слабай часткай свята.

Пры падрыхтоўцы арганізацыйна-вытворчага плана рэжысёру неабходна вырашыць шэраг задач.

1. Разлічыць у адпаведнасці са сцэнарыем свята працягласць часу дзеяння кожнай гульнявой формы і колькасць удзельнікаў, якіх належыць узнагародзіць.

2. Вызначыць і скласці пералік прызоў адпаведна тэматычнай накіраванасці гульнявога дзеяння.

3. Разлічыць адпаведнасць прызоў узроставаму саставу удзельнікаў і складанасці гульнявога дзеяння.

4. Вызначыць кошт прызоў.

5. Выявіць колькасць і кошт сувеніраў для гасцей і запрошаных калектываў.

6. Ажыццявіць стварэнне запаснога прызавага фонду свята.

Фінансаванне прызавага фонду патрабуе значных выдаткаў. У практыцы з мэтай скарачэння незваротных выдаткаў і агульнага каштарыса свята вызначаны наступныя шляхі:

а) сувязь аркамітэта свята са спонсарскі-

мі арганізацыямі;

б) арганізацыя самаакупных гульнявых дзей (латарэй, аўкцыёны, гандлёвыя і забаўляльныя атракцыёны);

в) запрашэнне на свята прафесійных груп культурарганізатараў, якія выдаткі і прыбыткі ад правядзення гульнявых дзеянняў ускладаюць на сябе;

г) стварэнне незваротнага фонду пры фінансаванні масава-гульнявых дзей непасрэдна з каштарыса свята.

Пасля набывання прызы здаюць пад распіску касцюмеру, а за дзень да правядзення свята - культурарганізатарам. Перад імі рэжысёр ставіць задачу беражлівасці ў адносінах да прызоў і абавязковага выканання вызначаных тэрмінаў для гульнявых дзей, таму што менавіта гэта з'яўляецца неабходнай умовай падтрымання рытму свята і яго працягласці ў часе. Пасля завяршэння свята галоўны рэжысёр, бухгалтар і культурарганізатары складаюць акт па спісанні прызоў незваротнага фонду.

Такім чынам, вызначаная практыкай рэжысуры метадыка стварэння прызавага фонду дазваляе больш якасна ўвасабіць масава-гульнявую частку свята.

Чарняк Ю.М.,
дацэнт

АСАБЛІВАСЦІ ДРАМАТУРГІ МАСТАЦКА-ГУЛЬНЯВЫХ ПРАГРАМ

У новым напрамку рэжысуры свят спецыялізацыі «абрадава-святочная дзейнасць» значна павялічваецца і ўзмацняецца роля мастацка-гульнявых праграм, якія неабходна распрацоўваць і асвойваць у рэчышчы фальклорных вытокаў свят каляндарнага цыкла.

Абрады, што належаць таму ці іншаму з гэтых свят, з іх паэтычнымі вобразамі, персанажамі на ўзроўні тэатралізаваных дзей, з'яўляюцца першапачатковым асяроддзем, што жывіць сюжэты з характэрнымі сімвалічнымі фігурамі альбо народнымі персанажамі. Апошнія «выходзяць у натоўп» святкуючых, каб увесці іх у кола падзей, прадугледжаных старадаўняй традыцыяй, і тым самым далучыць да дзеі. Тут тэатральная гульня «ліцэдзсяў» (ражаных) задае ўмовы гульні з гледзачом і, такім чынам, становіцца драматургічнай асновай мастацка-гульнявой праграмы ў цэлым.

Разгледзім два тыпы мастацка-гульнявых праграм, прызначаных для свят каляндарнага цыкла беларусаў.

Тып першы - інтэлектуальныя гульні на тэмы дадзенага свята. Праграму вядзе вядучы. Ён элегантна, па-сучаснаму апрануты, яго паводзіны ў час гульні нагадваюць паводзіны