

ГЛАВА 4

ОСОБЕННОСТИ СЦЕНАРИЯ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ КАК СРЕДСТВА ИНКУЛЬТУРАЦИИ ЛИЧНОСТИ

Для полного совершенства надо, чтобы подготовка была труднее самого дела.

Ф. Бэкон

Всем знакомо крылатое выражение К.С. Станиславского «театр начинается с вешалки», но многие забывают о том, что почти любая культурно-творческая акция в сфере досуга начинается со сценария. Эта мысль приобрела в наши дни совершенно новое значение и звучание, т.к. появились новые досуговые формы не всегда лучшего качества и содержания, сценарная драматургия оказалась на поточном производстве и ее художественный уровень оставляет желать лучшего. И, наконец, современный посетитель досуговых центров совершенно новый, у него другие интересы и потребности, он принадлежит к особому поколению с точки зрения тех возможностей, которые открылись для него в познании мира и выбора. Поэтому вопрос об особенностях сценарной разработки культурно-досуговых программ (КДП) опять стоит на повестке дня перед организаторами досуга.

Сутью любого драматического произведения является действие, показ жизни в движении, отсюда и само понятие «драма» (*греч.* — действие, действую). В сценарии культурно-досуговой программы в отличие от театральной драматургии нельзя злоупотреблять словом, а необходимо искать ему действенный, зрелищный эквивалент с помощью разнообразных средств выразительности.

Художественный уровень каждого сценария будет выше, если в нем будут соблюдены некоторые общие драматургические требования: обязательна драматическая законченность каждого эпизода; целостность образной картины; нарастание

действия от начала к кульминации и финалу, которое развивается в процессе конфликта.

Без драматической борьбы невозможно сделать сценарий полноценным, а образы яркими, запоминающимися, взятыми как бы из жизни. Отсюда и разновидности конфликтов драматургии этого вида программ:

- прямой, явный, когда он получает разрешение на наших глазах (особенно в конкурсных, игровых, спортивных программах);
- подразумевающий, когда столкновение, борьба уже произошли и только с помощью исходного материала мы можем его восстановить, показать.

Особое место занимает конфликт как бы «размытый» в разнообразных средствах выразительности, используемый в развлекательных программах, зрелищно-игровых («Аншлаг», капустник, юморины) и т.д. Темы некоторых сценариев вообще могут исключать конфликтную основу. Например, день Победы – праздник «со слезами на глазах», по сути своей – праздник, посвященный окончанию военного конфликта, т.к. день начала войны не может быть праздником. Драматическое действие в драматургии КДП развивается на наших глазах, в настоящем времени, оно связано с сегодняшним днем людей, пришедших на программу. К общим чертам драматургии относятся и композиционное построение действия, поскольку без основных элементов драматургической композиции – изображения борьбы, ее развития и ее результата – невозможно создание целостного образа, конфликтного события, что является элементарным художественным требованием драматургии.

В каждом драматургическом произведении есть его начальная часть – *экспозиция*, которая помогает психологически настроить аудиторию на тему программы, на активное участие в ней каждого человека. Наиболее распространенными видами экспозиции являются афиши, музыкально-художественное оформление, необычная встреча гостей, определенные действия персонафицированных героев в фойе и т.д.

Иногда в сценариях экспозиция совпадает с прологом, в котором показываются события, жизненная обстановка,

предшествующая основному действию, т.е. завязке основного конфликта, благодаря которой получают возможность развития все дальнейшие события. Например, в сценарии «Чего хочет женщина?» в прологе, когда Творец создавал женщину, само появление женщины было завязкой всего действия.

Кувшин остывал, опыт готов,
По дну пробежала трещина.
Кувшин раскололся на сотни кусков.
Так появилась женщина!

Развитие основного действия должно быть подчинено идейно-тематическому замыслу автора сценария, все эпизоды которого логически связаны *сценарным ходом*, приемом, цементирующим действие в его логическом развитии, который как бы нанизывает все средства выразительности на единый стержень, определяя степень эмоционального воздействия каждого эпизода. Высшая точка развивающегося действия, в которой разрешается конфликт, — *кульминация*. Это может быть самый сильный по своему воздействию художественный фрагмент, документальный материал, яркое церемониальное действие, например, вынос знамени, обращение с призывом, самый интересный конкурс и т.д.

Все сюжетное построение действия, его темпоритм, напряженность должны логично из кульминации перерасти в *финал*, эмоционально-смысловое завершение программы, несущее особую смысловую нагрузку. Именно здесь идея в концентрированном виде подчеркивает связь с жизнью, людьми, пришедшими на программу. Замечательно, когда удается сценаристу превратить финал в единое коллективное действие сцены и зала: общее исполнение песни, скандирование, подписание обращения. Заключительные поэтические слова чтецов или ведущих, выступающих с призывом к залу или напутствием, могут стать финальной точкой программы.

Сценарий культурно-досуговой программы — произведение сценическое. В нем в достаточной мере присутствуют все элементы драматургии: композиционное построение действия, драматическая законченность каждого эпизода,

нарастание действия, сила его эмоционального воздействия на участников и целостность образной картины. И все же сценарии КДП разрабатываются с учетом особенностей, которые в первую очередь зависят от их жанрового разнообразия, учитывающих три основных признака — деятельностный подход, содержательность и драматургическую организацию материала.

Иногда интересные результаты получаются при сочетании различных жанров. Документальным материалом можно воспользоваться для создания художественного образа, а художественные иллюстрации включить в сюжет документальной программы. В этих же случаях уместны массово-игровые действия аудитории, при помощи которых они активно включаются в действие, запрограммированное сценаристом, обеспечивая сопереживание, эмоциональный подъем, потому что драматург чаще всего является первым режиссером своего произведения. Границы жанра также условны, как и сами жанры, но посетители принимают эту условность, вступают в игру, если сценарист и режиссер не нарушают ее.

Удачно найденное сочетание условного и реального действия, имеющего жизненную основу, вызывают огромную активность аудитории, поэтому вопрос об инкультурации участников программы постоянно находится в центре внимания ее организаторов. «Драматургия культурно-досуговых программ предполагает действие не безликое, а преломленное через конкретные образцы, через поступки, мысли и чувства людей, через столкновения характеров и стремлений» [7].

Особенностью сценария является и то, что он носит собирательный характер, вбирая в себя разнообразные художественные и документальные средства выразительности, делая упор на местном материале, поскольку многие программы построены на событиях жизни конкретных людей, их судьб, характеров и поступков.

Активное участие аудитории в культурно-досуговой программе зависит от многих факторов. Остановимся на некоторых из них, исходя из практического опыта в работе над комплексными информационно-дискуссионными

и познавательного-развлекательными программами. Именно эти программы сочетают разнообразные средства выразительности, различные виды деятельности человека на досуге, познавательную активность, развитие интеллекта, смену видов деятельности, дифференцированный подход к различным категориям посетителей (в рамках одной программы), что позволяет процесс инкультурации сделать более разнообразным, эмоциональным, ненавязчивым, а значит и более действенным. В данном случае сценарная деятельность основывается на «трех китах»: формирование замысла и выстраивание сюжетно-событийного ряда; сценарно-режиссерский ход и его образное решение; поиски способа подачи разнообразных средств выразительности и приемов активизации аудитории.

Остановимся на каждом из них более подробно. *Замысел сценария* – по В.И. Далю – «есть намерение, задуманное дело». Как начальная ступень работы над сценарием он состоит из следующих взаимосвязанных элементов: темы, идеи, проблемы, жанра программы, особенностей аудитории.

Понятие «тема» и «идея» довольно подробно рассмотрены в специальной литературе [36]. В широком смысле «тема» рассматривается как круг жизненных проблем, явлений, событий и т.д. Но общую тему необходимо конкретизировать, найти у нее проблемный аспект, интересный данной аудитории, раскрыть поступки и характеры конкретных людей, знакомых и узнаваемых зрителями, используя для этого жизненные факты, их судьбы, местный материал. Так, сценарий «Почему они это делают?» (о подростковом суициде) был построен на конкретном событии, которое произошло в г. Минске. В сценарии были использованы и другие реальные события: выступление мамы одного из подростков, самоубийство которого удалось предотвратить.

В основе информационно-дискуссионной программы всегда лежит реальное событие, реальная жизнь человека. Узнаваемость, жизненность, реальность той или иной ситуации заставляет зрителя сопереживать тому, что происходит в программе. Создать коллективное восприятие, коллективное

внимание, коллективный интерес, активность, будь то веселое или драматичное, конечно, непросто.

А вот *идея* называется тот результат, который, по мнению сценариста, должен быть достигнут в ходе раскрытия той или иной проблемы. В идее выражена та мысль, которая будет созвучна с чувствами тех, кто придет на программу и кому она посвящается. В сценарии «Почему они так делают?» основная мысль и боль автора заключается в финальном монологе о том, как важно вовремя прийти на помощь и не оттолкнуть человека, когда он в беде:

Падает снег, падает снег –
Тысячи белых ежат.
А по дороге идет человек
И губы его дрожат.

А если встретишь его в пути,
Пусть вздрогнет в душе звонок.
Рванись к нему сквозь людской поток,
Останови! Подойди!

Э. Асадов «Падает снег»

В сценарии «Женский портрет в интерьере любви» основная мысль автора заключается в том, как много может женщина, если она окружена любовью, на какие поступки она способна ради любви, как она расцветает, когда ее любят.

Внушить идею способом эмоционального воздействия, сопереживания и активного участия невозможно без художественно-образного решения *сюжета сценария*. Сюжет — это сумма событий (элементов), связанных в определенной последовательности и раскрывающих в намеченном объеме тему программы. Полностью выстроить сюжет — это разработать событийный ряд, его композиционное построение, судьбы людей, жизненные ситуации, объединенный глубокой внутренней связью отобранного разнофактурного материала.

Разработка сюжета и событийного ряда требует особого драматического хода, который красной нитью проходит через весь сценарий и связывает все события воедино. Так,

в сценарии познавательно-развлекательной программы «Шесть струн моей души» основные события следующие:

- *О, Испания, черный топаз!* – о зарождении гитары;
- *Поет гитара о любви.* – место гитары в салонах;
- *Цыгане шумною толпою...* – гитара в жизни цыган;
- *Коснулась гитары рука виртуоза.* – мастера гитары;
- *Изгиб гитары желтой.* – авторская песня немыслима без гитары.

Все они связаны единым сценарным ходом-монологом самой «гитары» как символом создания единого художественного образа.

Правы многие авторы, раскрывающие особенности сценария культурно-досуговых программ, в том, что готовых сюжетов не бывает. Даже если сценарист разработает какой-нибудь известный сюжет (сказки, путешествия, полета на самолете и т.д.), он трансформирует его для раскрытия своего замысла, решая задачи конкретного воздействия на публику. Так как сценарий программирует различные виды деятельности -- игровые, драматические (условные и безусловные), утилитарно-практические, коммуникативные и т.д., то и приемы активизации аудитории существуют самые разнообразные. К ним относятся: художественно-коллективное исполнение песен, танцев, речевок, мелодекламаций и др.; игровые конкурсы, ролевые игры, игры-драматизации и т.д.; режиссерские – коллективные выходы, шествия, рапорты, переклички, церемониальные действия; журналистские опросы, интервью, беседы, диалоги, «свободный микрофон».

Включение аудитории в коллективную художественную деятельность связано с эмоциональной насыщенностью, стимулирующей коллективные эмоции. В зависимости от жанра программы, его идейно-тематического замысла и аудитории отбираются те или иные приемы активизации. Так, например, церемониальные действия характерны для общественно-политических мероприятий, журналистские – для информационно-дискуссионных, художественные и игровые – для конкурсно-развлекательных, рекреационных, коммуникативных и т.д.

Вопросы и задания для самопроверки:

1. Как вы понимаете выражение «Вначале было слово...»? Роль слова в драматическом произведении.
2. Что такое «зрелищный эквивалент слова» в драматическом произведении?
3. Какова структура драматического произведения?
4. Как реализуется «педагогика ненасилия» средствами драматического произведения?
5. Педагогическая эффективность интерактивного театра. Приведите примеры такой эффективности.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ