

Састаўнымі элементамі беларускага кірмашу з'яўляюцца ўрачыстае адкрыццё, выстава-продаж вырабаў народных майстроў, фальклорныя фестывалі і спартыўныя спаборніцтвы, конкурсы музыкантаў і выканаўцаў народных песень, народныя атракцыёны, гульні, забавы. У цэнтры народных традыцый заўсёды было маладое пакаленне, таму арганізацыя кірмашу дазваляе ўключаць у працэс яго правядзення ў першую чаргу моладзь, што дапамагае развіццю творчай актыўнасці і рацыянальнаму выкарыстанню яе вольнага часу.

Міцкевіч Н.А.,
ст.выкладчык

МЕТАДЫЧНАЯ РАСПРАЦОЎКА ГРАТЭСКУ Ў РЭЖЫСУРЫ НУМАРА

Гратэск - від мастацкай вобразнасці, заснаваны на камічным, карыкатурным, трагічным эфекце. Гратэскавы тып вобразнасці - метады пабудовы вобразаў. На думку К.С.Станіславаўскага, гратэск, - «вышэйшая ступень нашага мастацтва». Не прызнаючы гратэск бездухоўны, спрошчаны і апошлены, ён сцвярджаў гратэск яскравы, смелы, здольны апраўдаць вялікі ўнутраны змест. Нумар з'яўляецца самастойнай адзінкай сцэнічнага дзеяння. Ён працягвае сябе ў тэатралізаваным відовішчы праз гратэск.

Эксцэнтрычнасць, парадаксальнасць рэжысёрскага мыслення з'яўляюцца асновай метадычнай распрацоўкі гратэску ў рэжысуры нумара. У тэатралізаваным відовішчы нумар працягваецца праз алегарычную пантаніму, клануаду, буфанаду, скетч і іншыя формы гратэскавага формаўтварэння.

У чым сутнасць метадычнага падыходу да сцэнічнай формы? У момант рэжысёрскай пабудовы гратэскавага нумара неабходна працягваць давер да гледача і пазбягаць роўных халоў, павучанняў, прымітыўных вывадаў. У метадычным падыходзе да распрацоўкі гратэску ў нумары студэнт, будучы рэжысер, з'яўляецца першаадкрывальнікам; ён павінен даследаваць невядомы, неспазнаны жыццёвы матэрыял, акрэсліць шэраг праблем, задач, выявіць скразное дзеянне. Пры стварэнні гратэскавага нумара аўтар - студэнт павінен вызначыць сваю палітычную, сацыяльную, грамадзянскую пазіцыю, раскрыць свае маральныя і духоўныя якасці.

Такім чынам, рэжысура гратэскавых нумароў будзе «па сваіх законах». Тут смела выкарыстоўваюцца гіпербала, шарж, фантастычная трансфармацыя і інш.

Рэжысура гратэскавых нумароў патрабуе не толькі арганізацыі прасторы, але і музыкальнага дзеяння. Для гэтых нумароў характэрны

ланцуг вострасюжэтных дзеянняў, эксцэнтрыка, маскі, якія ўяўляюць сабой сацыяльную тыпізацыю.

Трэба адзначыць, што гратэск у рэжысуры нумара - свосасаблівая гульня супрацьлегласцей. Мастацтва рэжысуры гратэскавага нумара - гэта мастацтва дзеяння. Студэнт-рэжысёр, выкарыстоўваючы сцэнарый, стварае новы, каштоўны твор мастацтва. Безумоўна, студэнт - рэжысер як творца нумара павінен даць гледачу вялікую інфармацыю культурнага і выхаваўчага парадку.

Метадычная распрацоўка гратэскавага нумара выяўляе не толькі веды студэнта-рэжысёра, але і выяўляе яго творчыя і арганізацыйныя здольнасці, а таксама назапашаны жыццёвы вопыт.

Аладаў Г.М.,
дацэнт

МЕТОДЫКА ПРАВЯДЗЕННЯ РУХОМЫХ ГУЛЬНЯЎ

Пры выбары гульняў патрэбна ўлічваць форму мерапрыемстваў (вечар адпачынку, тэматычны вечар, дзівячэе свята, народнае свята і г.д.), месца іх правядзення (зала, вуліца, парк), час правядзення (зіма, лета), узрост удзельнікаў, іх колькасць.

Для правядзення гульняў неабходна падрыхтаваць пляпоўку, інвентар. Пажадана, каб інвентар быў маляўнічым, яркім, прыкметным. Па памеру ён павінен адпавядаць фізічнай падрыхтоўцы ўдзельнікаў.

Колькасць інвентару неабходна прадугледзець загадзя. Ён раздасца ўдзельнікам ші раскладваецца пасля тлумачэння гульні. Перад гульнёй неабходна прадумаць увесь яе працэс і прадугледзець, якія моманты могуць выклікаць азарт, зніжэнне зацікаўленасці, каб папярэдзіць гэтыя нежаданыя з'явы.

Перад тым, як растлумачыць гульню, неабходна так размясціць удзельнікаў, каб яны добра бачылі і чулі вядучага. Тлумачэнне павінна быць сціслым. Выключэнне складаюць гульні для дзяцей, якія можна тлумачыць у казачнай, займальнай форме. Тлумачэнне павінна быць лагічным, паслядоўным. Рэкамендуем прытрымлівацца наступнага плана тлумачэння. 1. Назва гульні. 2. Роля гуляючых і іх размяшчэнне. 3. Ход гульні. 4. Мэта гульні. 5. Правілы гульні.

Для лепшага засваення правіл тлумачэнне патрэбна суправаджаць паказам. Ён можа быць поўным (узнаўляюцца найбольш складаныя моманты гульні) ці няпоўным (некаторыя моманты гульні растлумачваюцца жэстамі і асобнымі рухамі).

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

Гульня пачынаецца па ўмоўнаму сігналу. Вельмі важна закончыць гульню 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, гульню 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 элігантна, па-сучаснаму апрануты, яго паводзіны ў час гульні нагадваюць паводзіны