


МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Тульский государственный университет»

Институт педагогики, физической культуры, спорта и туризма
Кафедра «Туризм и индустрия гостеприимства»

Утверждено на заседании кафедры
«Туризм и индустрия гостеприимства»
«30» января 2023 г., протокол № 5
Заведующий кафедрой
 И.Ю. Пономарева

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
по проведению практических (семинарских) занятий
по дисциплине (модулю)

«ПРОЕКТИРОВАНИЕ АНИМАЦИОННЫХ УСЛУГ»

основной профессиональной образовательной программы
высшего образования – программы бакалавриата
по направлению подготовки
43.03.03 Гостиничное дело

с направленностью (профилем)
Гостиничная деятельность

Форма(ы) обучения: очная, заочная

Идентификационный номер образовательной программы: 430303-01-23

Тула 2023 год

Разработчик(и) методических указаний

Королев А.В., доцент каф. ТИГ, к.т.н, доцент
(ФИО, должность, ученая степень, ученое звание)



(подпись)

СОДЕРЖАНИЕ

Цели и задачи	4
Практическое занятие 1. Технологический процесс создания анимационных программ ..	4
Практическое занятие 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В РЕГИОНАЛЬНЫХ ПРОГРАММАХ	19
Практическое занятие 3. Создание анимационной программы	36
Практическое занятие 4. ИГРА В СТРУКТУРЕ АНИМАЦИОННОЙ ПРОГРАММЫ....	40
Практическое занятие 5. РЕГИОНАЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	54
Тестовые задания	62
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .Ошибка! Закладка не определена.	

Цели и задачи

Целью освоения дисциплины являются: изучение основных функций культурно-досуговой деятельности, освоение инновационных технологий в деятельность туристского индустриального комплекса, ознакомление с теоретическим материалом, характеристики компонентов технологического процесса анимационной деятельности в туристской сфере, сущность режиссерской работы и ее особенностей при постановке туристской анимационной программы, изучение и применение методики проведения аниматором практических занятий с группой туристов.

Задачами дисциплины являются: сформировать у будущего бакалавра знания и навыки в сфере анимационного сервиса, готовность к разработке и реализации технологий анимационного сервиса, организации технологического процесса анимационной деятельности с учетом интересов общества и потребителя, воспитывать любовь к родине, ее культуре и традициям.

Практическое занятие 1. Технологический процесс создания анимационных программ

(8 часов)

1.1 (2 часа)

Анимационная деятельность является результатом культурно-досуговых новаций, привнесенных в эту деятельность под воздействием изменений социально-экономических условий рынка профессиональной деятельности. Стремительно развивающийся сегмент туристической индустрии предъявляет новые требования к организаторам культурно-досуговых мероприятий в условиях функционирования предприятий туризма и гостеприимства. В ряде государств туризм стал крупной самостоятельной отраслью хозяйства, занимающей ведущее положение в экономике. Во многом это объясняется тем, что современная туристская индустрия предоставляет большой объем услуг, потребляемых туристами в ходе путешествия, а именно проживание, питание, транспортное и экскурсионное обслуживание. Ни одно из них сегодня невозможно представить без элементов живого участия туристов, подразумевающего анимацию туристского обслуживания.

Сам термин «туристская анимация» базируется на сущностном аппарате следующих понятий.

Сервис (от англ. *service* – служба) – обслуживание населения в различных сферах повседневной жизни (гостиничный сервис, ресторанный сервис).

Анимация – разработка и предоставление специальных программ проведения свободного времени; организация развлечений и спортивного проведения досуга.

Анимационный сервис – деятельность по формированию, продвижению и реализации анимационных программ разного назначения, обеспечивающих интересные, развивающие и духовно обогащающие досуговые программы туристского пребывания.

Однако в настоящее время существуют противоречия между развивающимся сегментом анимационного сервиса и отсутствием научно обоснованного учебно-методического обеспечения анимационной деятельности в социально-культурном сервисе и туризме; развивающимся рынком туристических услуг региона и скудностью предлагаемых анимационных программ; увеличением спроса среди туристов на организацию досуга и несформированностью качественного анимационного сервиса в регионе. Поэтому необходима подготовка специалистов анимационного сервиса. В задачи анимационного сервиса входят:

- анимация во время трансферов;
- анимация во время приема пищи (стилизованные обеды, ужины, банкеты);
- анимация во время экскурсий (экскурсионная анимация);
- спортивная анимация и анимация в досугово-восстановительных центрах;
- анимация в активных видах туризма;
- музейная анимация с широким спектром возможностей;
- анимация при организации семейных, корпоративных, юбилейных, праздничных мероприятий и коллективного отдыха;

- культурно-исторические праздники;
- массовые театрализованные зрелища;
- фестивали, ярмарки, карнавалы.

Исходя из этого специалист анимационного сервиса (аниматор) – это образованный человек с широким кругозором, способный удовлетворять самым взыскательным вкусам туристов. Аниматор должен знать историю и теорию культуры, как профессиональной, так и народной, обладать способностью сочетать высокие западные технологии организации досуговых программ в условиях российской специфики и региональной парадигмы, что делает анимационные программы эксклюзивными, а российский туризм конкурентоспособным. Специалист социально-культурного сервиса и туризма в области анимационных программ должен обладать способностью не просто удовлетворять потребности клиента, но и формировать у него новые потребности, разрабатывать новый спектр услуг социально-культурного сервиса, обеспечивающий высокую вариативность и адаптивность анимационных программ. Кроме того, аниматор должен обладать способностью соединения естественных желаний клиента «пребывания в атмосфере душевности» с приобщением его к высокой духовности. Аниматор должен знать технологии сценаристики и режиссуры массовых театрализованных зрелищ, владеть методикой организации досуговой, театрально-зрелищной и продюсерской деятельности, быть знаком с организацией спортивных досуговых программ и зрелищ, с услугами шоу-бизнеса, а также с производством рекламной продукции и организацией рекламных кампаний.

Туристская анимация – это деятельность, подчиненная канонам технологических процессов, включающих в себя определенную последовательность ее элементов: цель – задачи – формы – методы – средства – результат.

Анимация непосредственно связана с культурно-досуговой деятельностью и является специфической составляющей турпродукта. Сущность анимационной деятельности в досуговой сфере заключается в вовлечении представителей социума в активные формы досуга.

Вместе с тем анимация достаточно медленно проникает в деятельность туристских комплексов и в структуру туристского продукта вследствие отсутствия штата специалистов и методик их деятельности.

Анимационная деятельность в структуре турпродукта и в системе туркомплекса представляет собой многофункциональную систему, творческие функции которой аккумулированы в методической подсистеме. Задача анимационной деятельности заключается в преобразовании информации в художественно-образный и спортивно-развлекательный способ воздействия на аудиторию и вовлечении участников путешествий в активную культурную и спортивно-творческую деятельность, носящую иногда соревновательный характер.

Решение поставленных задач основано на подготовленности профессиональных кадров, представляющих область профессиональной деятельности в условиях туристского продукта, а также владеющих знаниями, умениями и навыками в области сценарного и режиссерского искусства, благодаря деятельности которых идеи превращаются в конкретные действия участников анимационной программы.

Результатом деятельности специалиста социально-культурного сервиса, владеющего умениями и навыками анимационной деятельности, является анимационная программа, создающая условия для активной деятельности туристов, нацеленная на культуросодержащую и спортивно-развлекательную реализацию туристского досуга.

Главной творческой задачей специалиста социально-культурного сервиса является организация общения с туристами и отдыхающими, приводящего к активизации досуговой деятельности.

Анимация – это своеобразная форма рекламы, привлечения гостей и их знакомых, преследующая цель продвижения продукта и услуг на рынке для повышения доходности и прибыльности сферы обслуживания. Многие туристские предприятия, имея прекрасную материальную базу, не используют ее и наполовину из-за отсутствия специалистов данного профиля.

Анимационное обслуживание начинает занимать одно из ведущих мест в структуре туристского продукта, так как с его помощью можно создать туристам праздник на короткий срок, получить положительный заряд на весь следующий год.

Анимационная программа – это объединенный общей целью или замыслом план проведения туристских, физкультурно-оздоровительных, культурно-массовых, познавательных и любительских занятий. Технологический процесс создания анимационных программ базируется на трех составляющих, характеризующих объектно-субъектные поведенческие линии:

- объект деятельности – обслуживаемые туристы, население (группы и отдельные личности);
- субъект деятельности – руководитель, специалист анимационной службы;
- собственно анимационная деятельность со всеми ее компонентами – процесс воздействия субъекта на объект.

Все элементы функционирования технологического процесса находятся в единстве взаимодействий и образуют единую систему. Главный элемент этой системы – объект деятельности, люди (туристы, гости, отдыхающие). Все предназначено для удовлетворения их духовных и физических потребностей. Таким образом, при разработке

анимационных программ необходимо учитывать следующие факторы, влияющие на восприятие и оценку туристом программы: возраст, пол, национальность, уровень образования, уровень доходов, профессиональные интересы, хобби.

В период формирования анимационной программы ее организаторам в первую очередь следует уяснить:

- какова целевая аудитория (для кого делается анимационная программа);
- что заложено в основу анимационной программы (главная идея, целеполагание);
- как построить анимационное событие (задачи технологического процесса и пути их решения для достижения цели)?

Задание к практике 1.2 . Подготовить презентацию и продемонстрировать в группе возможные виды спортивно-оздоровительных программ в анимационном сервисе

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

- Авансцена** – открытая передняя часть сцены, находящаяся перед занавесом, немного выдвинутая в зрительный зал.
- Аквাপарк** – развлекательный и досуговый комплекс, основанный на аттрактивное водной стихии.
- Акростих** – интеллектуальная игра, которая представляет собой стихотворную игру-загадку, разгадкой которой является слово или фраза, составленная из первых букв всех строк стихотворения.
- Актуализация** – прием, действие, состоящее в адаптации к современности старого текста с учетом новых условий социального заказа, потребительского вкуса, изменений фабулы.
- Анаграмма** – интеллектуальная игра, которая представляет собой составление новых слов из букв какого-либо слова.
- Аниматор** – специалист по формированию туристского продукта и организатор рекреационной деятельности туристов.
- Анимация** – оживление программ обслуживания, отдыха и досуга туристов.
- Анфестерий** – третий праздник Диониса продолжительностью 3 дня, один из которых был посвящен детям и сопровождался рынком игрушек.
- Арена** – большая круглая площадка посередине цирка (13 м в диаметре) с барьером для выступления артистов в цирке, на которой даются представления.
- Ассоциация** – связь, возникающая при определенных условиях между двумя или более психологическими образованиями (ощущениями, двигательными актами, восприятиями, идеями и т.п.); объединение лиц или учреждений одного рода деятельности; связь между отдельными представлениями, при которых одно из представлений вызывает другое.
- Аэробика** – занятия физическими упражнениями под музыку с танцевальными элементами; аэробика силовая – вид аэробики, который способствует корректировке фигуры и подтягиванию мышц.
- Баллада** – стихотворение особой формы, преимущественно на историческую, обычно легендарную тему.
- Благовещение** – христианский праздник, день, когда ангел принес Деве Марии благую весть о том, что она родит Христа.
- Буриме** – интеллектуальная игра, в ходе которой рождается стихотворная головоломка, в которой стихи шуточного характера сочиняются на заданные рифмы, не связанные по смыслу, и фиксируемые в конце строк.
- Буффонада** – сценическое представление, целиком построенное на комических и шутовских положениях (как сценический прием используется в экспериментальном, эстрадном, иллюзионном театрах, в мюзиклах, массовых зрелищах, театре клоунады).
- Былина** – русская народная эпическая песня.
- Васильев вечер** – праздник, отмечающийся в канун Нового года 13 января (по старому стилю 31 декабря).
- Великие Дионисии** – праздники Древней Греции, считавшиеся праздниками весны, плодородия и здоровья.
- Верхнее оборудование сцены** – оборудование сцены, которое состоит из сценического подъема, занавеса, горизонта, механизмов полетных устройств, панорамы.
- Выгородка** – этап репетиционной работы над анимационными программами, в котором выстраиваются пластики постановки (психопластика, речепластика, телопластика, пространствопластика, времяплас-тика), проверка действия и репетирование в условных декорациях анимационной программы; модель будущей сценографии в натуральную величину, установленная на игровой площадке.
- Гетерограммы** – интеллектуальная игра, которая представляет собой суперкаламбуры, в которых концы строк отличаются расстановкой пробелов между словами (пока лечили – покалечили).
- Грим** – искусство изменения внешности актера (преимущественно лица) с помощью специальных красок (грима), пластичных и волосяных наклеек, парика, прически и др.
- Действие** – часть драматического произведения, спектакля, пьесы; в драме и в эпосе – развитие событий, составляющее основу сюжета (фабулы); в театре – основное средство воплощения сценического образа.
- Действие словесное** – вид сценического действия, производящего изменения во внутреннем мире персонажа; речь на сцене – способ воздействия на объект (персонаж, зрителя, слушателя).
- Действие сценическое** – сценическая последовательность событий, поведение персонажей, характеризующее их психологическое развитие, изменение, выступающее в различных формах (поднимающееся и опускающееся, представленное и рассказанное, внутреннее и внешнее, главное и второстепенное, коллективное и частное).
- Декламация** – искусство выразительного произнесения текста, манера чтения вслух, художественная ценность которого заключается в донесении до слушателя музыки речи.
- Декламатор** – артист, выступающий с декламацией.

1.2 (2 часа)

Работу по подготовке и проведению той или иной анимационной программы можно разделить на четыре основных этапа: подготовительный, начальный, основной, заключительный.

Подготовительный этап играет важную роль в организации анимационного обслуживания и включает в себя решение следующих задач:

- анализ предлагаемых анимационных программ;
- определение целей и задач;
- проектирование анимационной программы с учетом возрастных, этнических и прочих особенностей потребителей данной услуги;
- создание или подбор сценариев анимационных мероприятий, включенных в программу;
- подбор творческих коллективов и распределение обязанностей внутри анимационных команд;
- выбор места и времени проведения анимационных мероприятий;
- составление сметы расходов на проведение программы;
- техническая подготовка (подбор материальных пособий, закупка инвентаря, изготовление декораций, костюмов, реквизита т.д.);
- установка звуковой и световой аппаратуры, других технических средств, оформление сцены, изготовление фонограмм и т.д.;
- проведение репетиций, обучение правилам игр и т.д.;
- информирование туристов о проведении намеченных анимационных мероприятий.

Начальный этап является промежуточным между подготовительным и основным, здесь происходит установление контакта с туристами, осуществляются запись на различные анимационные мероприятия и сбор заявок.

Основной этап – проведение намеченной программы, реализация замысла.

Заключительный этап включает в себя награждение участников и прощание с гостями, опрос потребителей, анализ проведенной программы, работу над усовершенствованием программы.

Программное анимационное воздействие на человека во время его отдыха в той или иной мере способствует сохранению и восстановлению его здоровья: соматического (туристско-оздоровительная анимация), физического (спортивно-оздоровительная анимация), психического (зрелищно-оздоровительная анимационная деятельность), нравственного (познавательно-оздоровительная, обучающая, любительская). Эти компоненты и определяют соответствующую условную типологию направлений и программ туристской анимации:

- туристско-оздоровительная анимация – спортивное направление анимационных программ (спортивные, спортивно-оздоровительные, спортивно-развлекательные программы);
- зрелищно-оздоровительная анимация – культурно-досуговое направление анимационных программ (зрелищно-развлекательные, приключенческо-игровые программы);
- познавательно-оздоровительная анимация – познавательные, спортивно-познавательные, культурно-познавательные, экскурсионные, обучающие, любительские и творческо-трудовые программы;
- комплексная анимация – комбинированные программы на базе однородных программ.

Спортивные анимационные программы предназначены для туристов, увлекающихся тем или иным видом спорта и приехавших в спортивно-туристский комплекс для занятий спортом по определенной системе тренировок в сочетании с отдыхом.

Спортивно-оздоровительные программы отличаются от спортивных тем, что они рассчитаны на туристов, любителей спорта и активного отдыха, для которых туристский комплекс – это единственное место и возможность восстановления сил и здоровья через активные физические нагрузки в условиях первозданной природы и чистого воздуха.

Спортивно-развлекательные программы ориентированы на туристов любого возраста. Они строятся на вовлечении туристов в активное движение через заманчивые, увлекательные, веселые конкурсы и безобидные состязания.

Спортивно-познавательные программы строятся на приобщении туристов к духовно-нравственным ценностям в процессе активного отдыха (походы, пешеходные экскурсии).

Экскурсионные программы состояются из различных видов экскурсий, а *обучающие* программы помогают туристам приобрести различные умения и навыки (в плавании и других различных видах спортивных занятий, ремесел).

Культурно-познавательные анимационные программы туристского комплекса строятся на приобщении туриста к культурно-историческим и духовным ценностям нации, страны, местного населения и включают в себя посещение музеев, театров, кинотеатров, художественных галерей, парков, выставок, национальных фольклорных мероприятий, концертов, вечеров поэзии, встреч с известными деятелями культуры. Некоторые из этих программ зависят от платежеспособности туристов, уровня их интеллектуального развития.

Приключенческо-игровые анимационные программы строятся на соприкосновении туриста с интересным, волнующим, необычным (например, участия в ролевых играх и конкурсах, посещении пещер, пиратской вылазке, вечере народных преданий и легенд, ночном походе, ночном спуске на горнолыжном курорте, на тематическом пикнике). Эти программы имеют спрос независимо от возраста, пола, национальности, образования отдыхающих.

Любительские (творческо-трудоые) анимационные программы строятся на привлечении туристов к творчеству, сотворчеству, состязанию в изготовлении поделок, что вызывает у них интерес к национальным особенностям местного населения. После участия в такой программе гость отмечает, что он научился общению на местном национальном языке, ознакомился с национальными музыкальными инструментами, танцами, кухней и т.д. Формы проведения этих программ могут быть самыми разнообразными: аукцион поделок из природных материалов, конкурс любительской фотографии, фестиваль авторских стихов и песен, концерт вокальных и инструментальных исполнителей, выставка детского рисунка, песочной скульптуры и т.д.

Зрелищно-развлекательные анимационные программы включают в себя праздничные мероприятия, конкурсы, фестивали, карнавалы, тематические дни, ярмарки, дискотеки, танцевальные вечера, концерты художественной самодеятельности и т.д.

Особое значение в комплексе мероприятий, направленных на развлечение туристов, уделяется всевозможным спортивным занятиям, состязаниям, конкурсам. В современном обществе в связи с изменением уклада и стиля жизни человека здоровый образ жизни является именно стратегической необходимостью, средством выживания и нормального функционирования человеческого организма и общества в целом. Спортивное направление анимации направлено на вовлечение человека в занятия физической культурой, формирование активной жизненной позиции, здорового образа жизни. В анимационном сервисе можно использовать большое разнообразие спортивно-оздоровительных программ (табл. 1).

Не менее важной в организации и проведении анимационного обслуживания является разработка программ культурного обслуживания, т. е. культурно-досуговых программ как одной из форм анимационной деятельности. Это могут быть театрализованные действия и праздничные события: праздники, фестивали, карнавалы, исторические театры, разного рода посвящения, концерты и т.п.

Кроме того, в анимационном обслуживании одним из важных является элемент игротеки. Игровые программы могут быть тематические и связующие, в помещении, транспорте, на улице и т.п. Однако организация и проведение анимационных программ основаны на определенных принципах содержательно-процессуального построения, драматургии, режиссуры, технологий игротеки, материально-технического обеспечения, связей с общественностью и т. п.

Наиболее востребованными в анимационном сервисе являются формы культурно-досуговой деятельности. Самыми популярными из них являются литературно-музыкальная композиция, театрализованный концерт, агитационно-художественное представление, театрализованное представление и театрализованное действо.

Основными технологическими характеристиками культурно-досуговой деятельности являются доминантная цель действия, методы и средства воздействия, уровень встречной активности участников (интерактивность зрителей) и формы ее выражения.

В зависимости от форм культурно-досуговой деятельности технологические характеристики могут быть различными по отношению к целям, методам и средствам действия и воздействия как со стороны организаторов, так и со стороны участников анимационных программ (табл. 2).

Таблица 1 – Виды спортивно-оздоровительных программ в анимационном сервисе

Название	Краткое описание
Стрейчинг	Небольшая (на 15 мин) утренняя гимнастика после завтрака
Занятия по разогреву тела	Занятия, помогающие подготовить мускулы для более трудных упражнений. При этом нужно делать медленные и мягкие движения, чтобы привести тело и мускулы в напряжение
Каратеробика	Новая форма аэробики, которая базируется на движениях карате, но не является такой агрессивной
Степ-аэробика	Аэробика на специальных подставках – степах
Стрельба из лука	Соединяет концентрацию внимания и технику. Площадка для стрельбы из лука должна находиться в тихом месте и быть обнесена защитной сеткой, чтобы избежать повреждений чего-либо или кого-либо
Хоккей на траве	Набирается две команды из числа туристов. Игра проводится по общепринятым правилам
Крикет	По ландшафту расставляются железные скобы, участникам выдается по деревянному мячу и бите. Задача игроков – первым забить мяч во все ворота (скобы)
Бочча	Французская игра, проводимая на траве, грунте. На поле помещают маленький белый шарик. Каждый игрок получает по два больших металлических шара с насечками (рисками) – как бы опознавательными знаками принадлежности тому или иному игроку. Нужно металлический шар бросить так, чтобы он оказался как можно ближе к метке – белому шару. У каждого игрока по две попытки. Выигрывает тот, чей шар оказался ближе всех к метке
Мини-гольф	Аналог большого гольфа – игра, проводящаяся на небольшой площадке с большим количеством искусственных препятствий
Водное поло	Спортивная командная игра в мяч на воде. Играют две команды. Задача каждой команды – забросить мяч в ворота соперников
Водная аэробика	Комплекс специальных упражнений на воде в сопровождении ритмичной музыки. Занятия проводятся опытным инструктором, который разрабатывает комплекс упражнений с учетом оптимальных нагрузок для разных категорий туристов. Для привлечения большего интереса используют также элементы клоунады, развлекательных шоу с участием аниматоров
Соревнование-конкурс на лучшего ныряльщика	На дно бассейна помещают монеты или какие-то другие предметы. Участникам конкурса предлагается достать эти монеты. Выигравшим считается тот, кто за определенное время достал наибольшее количество монет
Соревнование-конкурс на лучшего пловца	Набирается группа из числа отдыхающих и по сигналу судьи-аниматора начинается заплыв. Выигравшим считается тот пловец, который раньше других достиг противоположного края бассейна

Задание к практике 1.3. Дать характеристику некоторым национальным особенностям туристов. Распределить разные национальности по вариантам в группе.

1.3 (2 часа)

При подготовке и проведении анимационных программ устанавливается огромное число устойчивых взаимосвязей и взаимодействий людей, выполняющих организационные и методические функции. Основные этапы в технологии анимационной деятельности: анализ обстановки; постановка цели; сбор материала для осуществления намеченной цели; репетиция; проведение программы; анализ проведенной программы.

Таблица 2 – Технологические характеристики культурно-досуговых программ

Технологические характеристики	Формы культурно-досуговых программ				
	Литературно-музыкальная композиция	Театрализован-ный концерт	Агитационно-художественное представление	Театрализованное представление	Театрализован-ное действо
Доминантная цель действия	Утверждение нравственных истин	Познание мира в образах искусства	Чествование или критика	Демонстрация достижений	Празднование, духовное единение
Средства воздействия и их содержание	Художественное воздействие (эстрадные и драматические номера)	Художественные и публицистические средства (худ. номера и фрагменты)	Публицистические средства (речи, доклады, церемонии, художественные номера)	Художественные и публицистические средства (номера, игры, обряды)	Художественные и публицистические средства (номера, игры, обряды)
Доминантные методы воздействия	Показ	Показ	Показ, привлечение к действию	Показ, привлечение к содействию	Привлечение к содействию, ориентация спонтанных действий
Уровень активности участников (интерактивности)	Минимальный	Средний	Выше среднего	Высший	Максимальный
Формы выражения встречной активности участников (интерактивности)	Созерцание, сопереживание, аплодисменты	Созерцание, сопереживание, аплодисменты, бисирование, овации	Активное участие в отдельных фрагментах (выступление с речью, скандирование, тестирование и т.п.)	Активное участие в отдельных фрагментах игровых, обрядовых и массовых действий	Активное участие во всех действиях

За время формирования анимации как вида профессиональной деятельности, связанной с культурно-досуговой деятельностью, методика анимационной деятельности располагала тремя методами: театрализация, иллюстрирование, игра.

Массовые формы развлекательной деятельности – самые дорогостоящие: театрализованные праздники, зрелища, представления, обряды, торжественные встречи, праздники улиц, фестивали, конкурсы, слеты, дни традиций, недели памяти, слайд-спектакли, гала-концерты. Каждая из этих форм в отдельности способна нести огромный смысловой и эмоциональный заряд.

Среди массовых форм развлекательной деятельности наиболее ответственны по подготовке, сложны по своей структуре театрализованные праздники и обряды, поскольку участие в празднике или обряде может удовлетворить различные общественные, материальные и духовные потребности, побуждающие к деятельности. Поэтому прежде всего следует рассматривать праздник, как массовое действие, событие, отражающее настроение и отдельного человека, и широких масс. Для того чтобы подготовить праздник, следует создать праздничное настроение, т. е. условия для выражения всей гаммы чувств и настроений, которые подарят улыбки людей и пленительную радость.

Программа отдыха – это объединенный общей целью или замыслом план проведения туристских, физкультурно-оздоровительных, культурно-массовых, познавательных и любительских занятий.

Функции анимационных программ – организация и руководство культурными, оздоровительными и спортивными мероприятиями, их дальнейшее распространение среди туристов.

Под технологией создания и реализации анимационных программ понимается комплекс приемов труда аниматора, организация этого труда, использование специальных технических средств (объектов, сооружений, инструментов и приспособлений). Это сложный и многоплановый процесс, поскольку решаются следующие задачи: создание анимационных программ; экономический просчет стоимости каждой программы; реализация программы; творческое воплощение запрограммированных анимационных мероприятий с последующим их анализом.

Данный технологический процесс представляет собой целостную систему, в которой взаимодействуют все компоненты. Технология создания и реализации анимационных программ состоит из нескольких взаимосвязанных подсистем:

- организационная – организация совместной деятельности анимационной команды, экономического, технического, рекламного отделов;
- инструкторско-методическая – создание и разработка сценариев мероприятий, текстов объяснений на экскурсиях, подбор спортивных игр и соревнований, составление маршрутов походов с последующей разработкой методических рекомендаций на основе обобщения опыта;
- режиссерская – распределение ролей, составление плана репетиций, постановка спектакля, шоу;
- техническая – подготовка технических средств (объектов, сооружений, инструментов и т.д.), площадки (сцены) для анимационных мероприятий, декораций, освещения, музыкального сопровождения и т. п.

Для того чтобы анимационные программы были действительно интересными, необходимо их правильно организовать. Организаторская деятельность предполагает наличие у специалистов умения распределять работу, персонально определять обязанности, права и ответственность, устанавливать продолжительность выполнения работ, разрабатывать систему контроля за исполнением принимаемых решений, вести дела так, чтобы видеть и решать коренные вопросы в перспективе.

Для того чтобы удачно составить развлекательную программу, необходимо определиться с рядом критериев, а именно:

- жанром, при котором создается особая атмосфера для зрителей (драма, клоунада, мюзикл и т.д.). При этом номера и фрагменты должны сочетаться таким образом, чтобы сложилась единая картина и связанная структура элементов данного представления;
- названием данного представления, которое создает настрой и раскрывает его суть;
- сценарным планом, в котором обозначен перечень элементов, фрагментов, событий в процессе их развития, персонажей, их отношения и движения; обязательно должна быть завязка, кульминация и развязка;
- сценарием, т.е. детализацией пунктов сценарного плана, а также литературной частью – проработкой монологов и диалогов, изучением речевого стиля;
- режиссерским планом – переводом литературы на язык действия (если это постановка по мотивам литературного произведения), составлением и координацией непрерывной действенной цепочки, работой с техникой, светом и звуком.

Кроме этого важно, где будет разыгрываться данное действо (на летней площадке, в баре, около бассейна), определиться с темпом, ритмом, включением эффектных моментов и репетиционным периодом. Качество анимационной программы связано, как правило, с интересными режиссерскими находками, богатым арсеналом сценографических, музыкальных, пластических, речевых, светотехнических приемов в разработке и реализации анимационных программ.

Вечерние представления являются главной частью развлекательной программы гостиницы. Они должны быть очень разнообразны по содержанию, постановке, костюмам и интересны для всех отдыхающих. Как правило, в них принимают участие все аниматоры. Организаторы стремятся сделать каждое представление ярким, красочным, запоминающимся, в каждом из них должна быть своя изюминка. И по форме вечерние шоу бывают самые разные: это и небольшая бытовая сценка, разыгранная актерами-аниматорами, и серьезное театрализованное представление, в котором могут принять участие зрители из зала, гости, заранее приглашенные на ту или иную роль.

Помимо шоу в вечернюю развлекательную программу входят также различные конкурсы, викторины и лотереи.

Как правило, на территории гостиницы организуется большое вечернее кафе, куда после ужина собирается значительная часть отдыхающих туристов. Для них проводятся всевозможные викторины с тематикой познавательного характера, конкурсы, лотереи, например такие, как лотерея «Бинго», конкурсы на лучшую пару, «Мисс отеля», «Женщины против мужчин» и многие другие с вручением простых и оригинальных призов за счет отеля. Кроме того, у аниматоров в запасе имеется множество разнообразных игр, которые могут быть также использованы в ходе мероприятия.

Для того чтобы удовлетворить потребности гостей разных национальностей, возрастов, финансовых, физических, интеллектуальных возможностей, программы анимации должны меняться на протяжении всего сезона по содержанию, интенсивности, времени проведения и по другим параметрам.

Анимационные программы в значительной мере зависят от размера гостиницы, ее местонахождения, функциональной ориентации, имеющихся возможностей (в том числе по спектру оказываемых дополнительных услуг), а также от профессионализма и степени универсальности аниматоров, от их таланта.

Качество и объем анимационных программ в комплексах, гостиницах определяются в существенной степени наличием требуемого персонала и в целом эффективностью анимационного менеджмента.

В небольшой гостинице анимационными программами может заниматься один человек – менеджер туранимации, в туркомплексе среднего размера – отдел (служба) туранимации, а в крупных курортных и клубных туркомплексах – специализированные анимационные центры (центры досуга).

В анимационной деятельности важной формой работы является общение. Анимационные программы типа «общение по интересам» являются по сути дела комбинациями из упомянутых программ, однако здесь необходимо уделить больше внимания той непринужденной, ненавязчивой, комфортной обстановке, которая располагала бы к общению соответственно интересам, желаниям, темпераментам, национальностям. Для этого, безусловно, необходим хороший аниматор. При разработке этих программ ставятся, в частности, следующие цели: удовлетворение потребностей самовыражения; поощрение туристов (гостей, отдыхающих) в развитии своих умений; направление развлечений и навыков в нужное русло; избавление от ежедневных проблем и стрессов; изменение имиджа и расслабления напряжения; приобретение дополнительных знаний в области культуры.

Процесс восприятия предложенных анимационных программ зависит от многих факторов. Одна и та же программа может вызвать у одних людей положительные эмоции, а у других – прямо противоположные. Именно поэтому важно дифференцировать потребителей данных услуг заранее, иметь в запасе несколько различных программ или мероприятий, чтобы удовлетворить разные вкусы.

При составлении анимационных программ необходимо учитывать национальные особенности туристов. Представителям народов, безвыездно живущим в течение многих лет на своей родине, кажется, что их способ жизни, манеры поведения, вкусы и социальные взаимоотношения являются целесообразными и правильными, поэтому любые отклонения от устоявшегося стереотипа поведения принимаются ими за странности или особенности национального характера. Специалистам, занятым в индустрии гостеприимства, необходимо знать национальные особенности туристов, их привычки, вкусы, наиболее приемлемые формы досуга.

Этническая картина мира разнообразна, поэтому следует остановиться на краткой характеристике некоторых национальных особенностей туристов, с которыми приходится сталкиваться аниматорам во время их работы.

Россияне отличаются широтой души и оптимизмом, открыты, часто излишне доверчивы, азартны, очень любят все дешевое, а еще более – достающееся даром. Любят отдыхать с размахом, хорошей песней и плясками. Старшее поколение склоняется к интеллектуальным формам досуга, среднее – к пляжному отдыху, а молодежь – к активно-деятельному.

Немцы педантичны, пунктуальны, хладнокровны, деловиты. Они относятся к жизни со всей серьезностью, отличаются своей экономностью, поэтому, заплатив за отдых, они стараются получить все удовольствия, предоставляемые гостиницей, участвовать во всех мероприятиях. Любят театр, изучение обычаев, посещение базаров. Немцы – самый многочисленный отряд туристов за рубежом. Они любят прогулки на природе, относятся к ней бережно и заботливо, так же как к своей и чужой собственности. В пределах Германии немцы учтивы, аккуратны, экономны, разумны и вежливы. За границей они любят отдыхать приятно,

весело, простодушно, коллективно. Многие любят выпить спиртное, поесть, петь народные песни. От отпуска стараются взять по максимуму: все солнечные ванны, все экскурсии, развлекательные вечера и программы.

Поляки – народ собранный, расчетливый. Основными чертами польского национального характера являются коллективизм, приспособляемость, дар импровизации и способность взять максимум из имеющегося на данный момент под рукой. Поляки отдыхают и работают одинаково продуктивно.

Американцы не любят ездить за границу, считая, что у них в США есть и тропики, и арктические районы, и два океана, и единая валюта, и высокий уровень комфорта. А за границей возможны всякие неудобства. Высокий уровень жизни в США многим американцам обеспечивает возможность путешествовать. К ним относятся в основном пенсионеры, путешествующие группами и энергично стремящиеся многое увидеть и познать, а также бизнесмены.

Испанцы энергичны, но неорганизованны и часто непредсказуемы. Они очень любят всевозможные новшества, развлечения и удовольствия, в том числе и азартные игры. В особой чести у этого народа песни и танцы. Особенно захватывающее зрелище представляют собой их национальные танцы (красивые, ритмичные, зажигательные). Семью, детей, домашний очаг испанцы ставят превыше всего, поэтому любят отдыхать всей семьей где-нибудь на берегу моря, наслаждаясь громкой музыкой и вкусными яствами. Они очень любят всевозможные праздники, зрелищные мероприятия (корриды, фейерверки).

Французы общительны, аккуратны, щеголеваты, обладают особым чувством юмора, влюблены во Францию и все французское. Они будто специально созданы для всевозможных торжеств (банкетов, фестивалей, праздников), которые превращают в грандиозные спектакли, наслаждаясь действием и собственным участием в них. Являясь экспериментаторами по природе, французы с большим уважением относятся ко всякого рода новшествам и выдумкам, поэтому участвуют в них всегда с удовольствием. Любят интимную обстановку, тихую и далекую от большого города. Французы умеют организовать свой досуг (будь то отпуск или выходной день), очень любят заниматься спортом, поэтому спортивные программы для них подходят как нельзя лучше.

Англичане в обыденной жизни педантичны, недоверчивы, осторожны, крайне редко проявляют свои истинные эмоции. Однако на отдыхе они преображаются, руководствуясь девизом «веселиться невзирая на обстоятельства». Они предпочитают активный отдых со всевозможными соревнованиями и состязаниями (спортивными, интеллектуальными, шуточными и т.д.), в которых они непременно стараются выиграть. Даже пожилые люди поздним вечером, когда уже, казалось бы, давно пора спать, с удовольствием танцуют на дискотеке наравне с молодежью. Они соглашаются участвовать во всех предлагаемых им мероприятиях, порой даже еще не зная правил, любят острые ощущения. Главное из правил – не дать себе соскучиться.

Шведы – приверженцы протестантской трудовой этики. Они постоянно работают или учатся, поэтому свой пятидневный ежегодный отпуск стремятся провести с максимальной пользой. Шведы особенно хотят насытиться за этот период солнечным теплом, поскольку солнце для Швеции с ее суровым климатом – роскошь. Зато и рабочую обстановку они любят чередовать с отдыхом.

Греки – умные и тщеславные, энергичные, но неорганизованные и нетерпеливые, страстные и темпераментные, в то же время совершенно не уверенные в себе люди. Их национальный характер представляет собой клубок противоречий, который испокон веков интриговал и зачаровывал путешественников. Греки очень общительны, любят развлечения, праздники, богатые застолья, путешествия.

Японцы очень дисциплинированы и ответственно относятся к своим туристским обязанностям. Организованные в группы, увешанные фотоаппаратами, они любят экскурсии, фотографируют и записывают на видеокамеру экскурсионные объекты. Они музыкальны, любят песни других народов. Их мало интересуют природные объекты и пляжный отдых за границей.

Хорошо организовать работу анимационной службы можно только при наличии достаточной материальной базы. Для проведения шоу-программ, спортивных игр и других развлекательных мероприятий необходимы соответствующее оборудование и реквизит. Поскольку отдых каждый понимает по-своему, то и предложение должно быть разнообразным. Чем богаче материальная база, тем большее количество развлечений можно предложить.

Материальная база для анимационных программ должна включать в себя:

- оборудование для отдыха на пляже (водные аттракционы, башни свободного падения, зонты, горки, лодки и т.п.);

- оборудование для детских площадок (качели, карусели, беседки, горки, игровые и пневматические аттракционы, оформительские фигуры в виде сказочных персонажей, надувные карнавальные костюмы и т.п.);

- помещение, мебель и необходимый реквизит и инвентарь для мини-клуба (различные настольные игры, краски, книжки-раскраски, пластилин, пазлы, наборы формочек, куклы, машинки, Цветная бумага, карандаши и т.п.);

- оборудование для подвижных игр и тренажерных залов (спортивные тренажеры, экстремальные аттракционы, мишени, аксессуары для бадминтона, футбола и т.п.);

- помещение, книги и мебель для библиотеки;

- помещение и инвентарь для станций и пункта проката лодок, водных велосипедов, лыж и т.п.;

- помещение, амфитеатр или оборудованную площадку на открытом воздухе для проведения массовых мероприятий и развлекательных шоу;

- оборудование, декорации и набор костюмов для сцены;

- проекционное, звуковое, сценическое, светотехническое и другое оборудование для проведения шоу, дискотек, конкурсов и соревнований;

- игровые автоматы;

- оборудование и помещения для бильярда, боулинга, казино. Чтобы предложить туристу полную анимационную программу,

курортные или клубные отели должны иметь особую инфраструктуру и большие возможности. Дизайн этих объектов требует особого внимания.

Для поддержания материальной базы в рабочем состоянии необходимо иметь хозяйственника, который бы следил за исправностью оборудования и инвентаря, а при необходимости производил ремонт. Основная же ответственность за сохранность материальной базы ложится на аниматоров, непосредственно с ней работающих, для чего необходимо проводить с ними соответствующий инструктаж. Аниматоры должны не только сами бережно обращаться с оборудованием, костюмами, но и призывать к этому туристов и гостей отеля.

Закрепленные за аниматором помещения гостиницы должны содержаться в должном порядке. Запрещается предоставлять эти помещения другим лицам, а также входить в них посторонним лицам (не гостям гостиницы).

Декорация – оформление сцены, павильона, съемочной площадки, воссоздающее обстановку действия спектакля, помогающее раскрытию его содержания; создается с помощью выразительных средств живописи, графики, архитектуры, освещения, кинопроекции и др.

Деятельность анимационная – организация развлечений и спортивного проведения досуга; деятельность по разработке и осуществлению специальных программ проведения свободного времени туристов и отдыхающих.

Деятельность культурно-досуговая – целенаправленный процесс создания условий для мотивированного выбора личностью предметной деятельности, или перцептивно-коммуникативный процесс, определяемый ее потребностями и интересами, способствующий усвоению, сохранению, производству и распространению духовных и материальных ценностей в сфере досуга.

Диалог – форма устной речи, разговор двух или нескольких лиц; как часть словесно-художественного текста доминирует в драме, присутствует в эпических произведениях.

Дионис – божественное существо, являвшееся символом вина и плодородия в Древней Греции.

Дожинки – осенний праздник, для которого характерен обычай оставлять на полосе несколько несжатых колосьев, которые завязывались узлом и прижимались к земле с просьбой о будущем урожае.

Дополнительные услуги – вид услуг в центрах досуга, которые представляют аттракционы, игровые автоматы, настольные и подвижные игры, организация студий, курсов, балльные танцы, шитье, компьютерное обучение, подготовка и проведение театральных вечеров, прокат товаров культурно-спортивного назначения и т.п.

Досуг – часть нерабочего времени, остающегося после вычета непреложных затрат (сон, принятие пищи и др.), а также деятельность по реализации этого времени как методической основы анимационной деятельности в контексте человеческой жизнедеятельности.

Драма – род художественной литературы, предназначенный для сценического представления.

1.4 (2 часа)

РОЛЬ АНИМАТОРОВ В ОРГАНИЗАЦИИ И РЕАЛИЗАЦИИ АНИМАЦИОННЫХ ПРОГРАММ

Важную роль при реализации анимационных программ играют аниматоры. Они непосредственно контактируют с туристами, следовательно, от степени их профессионализма, личностных качеств, соблюдения ими своих обязанностей и правил поведения зависит общее впечатление туристов об анимационной программе в отеле и, как следствие, об уровне туристического комплекса. Все это позволяет составить квалификационную характеристику работника анимационной службы (табл. 3).

Таблица 3 – Квалификационные требования, предъявляемые к аниматорам

Виды профессиональной деятельности	Личностные качества аниматора	Квалификационные требования (специальные знания и умения для данного вида деятельности)
Спортивно-туристская	Находчивость, наблюдательность, лидерские качества	Знание отечественного и зарубежного опыта спортивного туризма, организационной структуры профессиональной деятельности в сфере спортивного туризма. Умение организовывать спортивно-туристскую деятельность, применять в ней новейшие достижения, современные средства и оборудование, разрабатывать туристские досуговые программы и маршруты
Физкультурно-оздоровительная	Физическая тренированность, ловкость	Знание отечественного и зарубежного опыта массовой оздоровительной работы, организационной структуры профессиональной деятельности, методов и средств организации физкультурно-оздоровительной деятельности. Умение организовывать физкультурно-оздоровительную деятельность с позиций современных достижений психолого-педагогической науки и передовой практики, разрабатывать индивидуальные и групповые программы для населения
Зрелищно-развлекательная	Коммуникабельность, артистизм, эмоциональность	Знание основ театрального искусства, режиссуры и других специальных дисциплин, организационной структуры профессиональной деятельности. Умение организовывать зрелищно-развлекательные мероприятия, применять на практике знания по рекреологии, валеологии, разрабатывать и реализовывать зрелищно-развлекательные программы для населения
Познавательнo-экскурсионная	Память, эстетический вкус, интеллект	Знание истории мировой и художественной культуры, экскурсоведения, религиоведения и краеведения, а также организационной структуры и содержания профессиональной экскурсионной и музейной деятельности. Умение определять общие и конкретные цели и задачи экскурсионной деятельности как составной части гармоничного развития личности, проводить методико-экскурсионную работу, конструировать циклы музейно-экскурсионного обслуживания, составлять программы туристско-экскурсионной деятельности

Аниматоры – это люди, в чьих руках самочувствие и комфорт, настроение и увлеченность самыми разнообразными идеями, затеями, развлечениями туристов, из чего в результате и складывается сигнальная команда массовиков-затейников, гарантируя незабываемые дни, насыщая их играми, спортивными конкурсами и соревнованиями. А вечерами отдыхающих приглашают на представления, театральные и танцевальные шоу, мюзиклы, комедии, концерты классической музыки, кинофильмы на большом экране, вечеринки на пляже. Ведь самая главная их задача – создать туристу комфорт, сделать отдых интересным, незабываемым, чтобы он вспоминал его как свое лучшее времяпрепровождение.

Во время обеда и перед ужином аниматоры встречают гостей у входа в ресторан, желают приятного аппетита, знакомятся с вновь прибывшими гостями, общаются с теми, с кем сегодня играли, подсаживаются за столики и, стараясь не допускать паузы в разговоре, развлекают гостей и приглашают принять участие в играх и развлекательных шоу после обеда. А занятые в вечернем шоу аниматоры проводят репетиции вечернего спектакля. Все аниматоры, не занятые в спектакле, принимают участие в подготовке вечерних шоу и развлекательных программ: готовят декорации, костюмы, другой реквизит, гримируют актеров, помогают им одеться и т.д.

Аниматоры (чаще всего молодые люди) работают с туристами постоянно, можно сказать, круглые сутки. Основная задача этих работников – не давать людям скучать. Днем туристы могут их видеть за прилавками бутика или обучающими новичков на корте, на спортивных состязаниях или рыбалке, организованных для туристов. Вечером те же аниматоры организуют красочное шоу, предусматривающее участие в нем туристов. В качестве формы аниматоры обычно имеют яркие футболки, позволяющие туристам видеть и узнавать их издалека. На футболке – карточка с именем аниматора и флагами стран, языками которых он владеет. Аниматоры приветливы, здороваются с туристом как со старым знакомым. Хорошая память на лица – их профессиональная обязанность.

В особенностях профессиональной деятельности аниматоров можно выделить ряд общих требований, предъявляемых к специалистам социально-культурного сервиса. Они должны:

- ✓ уметь создавать семейную атмосферу, атмосферу радости и дружбы;
- ✓ быть способными к коммуникации с любым гостем;
- ✓ знать английский и немецкий языки;
- ✓ быть образованными, дисциплинированными, честными, надежными, талантливыми, приветливыми и улыбчивыми;
- ✓ уметь работать в команде;
- ✓ использовать помещения отеля (бассейны, танцплощадки и др.) и природные объекты (морское побережье) только для проведения анимационных мероприятий. В свободное время аниматорам разрешается пользоваться ими как обычным гостям;
- ✓ принимать пищу вместе с гостями для знакомства, установления контакта и их информирования;
- ✓ носить униформу отеля с его логотипом, выполненную в едином стиле, дизайне;
- ✓ быть способными к смене анимационных концептов разных предприятий туристской индустрии;
- ✓ уметь получать удовольствие от работы;
- ✓ быть не старше 30 лет (холостым или незамужней);
- ✓ не иметь пристрастия к алкоголизму и употреблению наркотиков;
- ✓ обладать психическим и физическим здоровьем.

Поскольку рабочий день аниматора длиннее, чем других работников гостиницы (во время завтрака они должны уже развлекать гостей, а ложиться спать после того, как ушел последний посетитель с дискотеки, часто далеко за полночь), необходимо, чтобы они были здоровыми людьми как физически, так и психически. При этом обязательно оговаривается, что претенденты ни в коем случае не должны страдать алкоголизмом (алкоголь в небольших количествах, как правило, аниматорам разрешен). Аниматорам приходится проводить много времени на солнце, поэтому важно выяснить, что у претендентов нет аллергии на солнце.

Аниматорам приходится часто выходить на сцену, заниматься спортивными играми и аэробикой, поэтому необходимо, чтобы они были в хорошей физической форме. Больше всего это касается тех аниматоров, которые устраиваются на работу в качестве танцоров.

Работа с разными возрастными категориями туристов также обязывает разбираться в возрастной психологии и педагогике. Разнообразные виды деятельности (спортивные игры, танцы, выступления в шоу-программах, работа с детьми) заставляют их овладевать многими умениями и навыками.

Существует несколько профессиональных «табу» на деятельность аниматоров как работников туристских комплексов, которые запрещают:

- вступать в контакт с гостем в состоянии алкогольного опьянения;
- посещать гостей в их номерах;
- создавать или входить в конфликтные ситуации по отношению к гостям.

Аниматоры по сути своей – это те же масовики-затейники, которых нанимают для того, чтобы никто из гостей не скучал. Одним словом, аниматор – душа общества, человек, который должен поддерживать настроение публики на самой высокой отметке. Аниматор – тот же артист, и вся его деятельность требует постоянной самоотдачи. Не всякий может выдерживать столь активный и бурный ритм, поэтому так важно хорошо организовать работу аниматоров.

Менеджер-аниматор должен знать психолого-педагогические основы управления временным коллективом, с которым работает, быть лидером в разнообразных туристских коллективах, различающихся по возрасту, составу, образованию, социальному положению, уметь влиять на мнение окружающих. Важное значение имеет склонность к лидерству, а именно: умение проявлять инициативу, привлекать и направлять внимание других, предлагать им решение. Менеджеры-аниматоры должны обладать высокими деловыми качествами, глубокими знаниями психологии людей.

Одним из основных требований к аниматорам является знание языков – минимум двух, но лучше нескольких. Тогда аниматор может работать с туристами из разных стран и становится востребованным специалистом.

Стать аниматором непросто. Аниматор должен изначально владеть определенными навыками работы и умениями, а также должен быть психологически готов к этой работе. Всему этому учат новичков – от преодоления языкового барьера до искусства перевоплощения в свой персонаж. Кроме того, проводятся специальные семинары и практические занятия по танцам, разработке программы на сезон, проведению спортивных игр и соревнований. Каждые 2 недели анимационная программа меняется, поэтому рабочий день аниматора проходит очень напряженно.

По большому счету, деятельность аниматора направлена на развитие творчества туристов, обогащение содержания анимационной деятельности, поиск новых форм работы с учетом современных запросов, использование материальных средств в полном объеме.

Во время игры аниматор четко излагает правила, обеспечивает ее непрерывность, безопасность, организованное начало и окончание с обязательным итогом и объявлением победителей. Аниматоры создают такую атмосферу увлеченности и азарта, что находящиеся неподалеку туристы переключают свое внимание на игру и сами втягиваются в процесс. Динамичность, заводной характер состязательности позволяют людям раскрепоститься, проявить свои способности и таланты. А кроме того, командные игры еще и сближают. Следовательно, создаваемая атмосфера соперничества – с одной стороны и коллективизма, взаимовыручки – с другой способствуют оживлению отдыха, а это и есть основная задача, стоящая перед аниматорами.

Как правило, в начале нового сезона менеджер анимационной службы при содействии команды разрабатывает и утверждает анимационную программу на весь сезон. На каждый день недели составляется расписание мероприятий, и на каждого члена команды возлагаются определенные обязанности по их проведению.

Общая программа анимации готовится таким образом, чтобы развлекательные и спортивные элементы были разнообразны по своей форме, интересны туристам и чтобы в проводимых мероприятиях было задействовано как можно больше участников. Вечерние шоу должны повторяться не чаще, чем 1 раз в 2 недели, из расчета обычного двухнедельного пребывания гостей. Сценарий, музыка, свет, хореография, костюмы – все четко продумывается и организуется членами команды и руководителем, который часто сам принимает участие в шоу-программах.

Для организации и анимации туров большое значение имеет использование календаря праздников и знаменательных событий. Интерес туристов к тем или иным датам, мотивация и обыгрывание этих интересов в «оживленном» (анимационном) виде, опять-таки с личным участием туристов, также позволяют значительно оживить программу обслуживания. Правда, организация каждый раз новых по содержанию праздников довольно дорого стоит, поэтому лучше реализовывать постоянно действующие анимационные программы. А если вооружить работников сферы туризма интересными и увлекательными программами, учитывающими возрастные и психологические особенности, местные традиции и традиции других стран, то это позволит сделать туризм массовым, способным вовлечь в свою сферу все социальные слои населения, в том числе и молодежь. Вместе с аниматорами в гостиничных комплексах работают певцы, профессиональные танцоры и музыканты, которых часто специально на вечер приглашает и оплачивает администрация гостиницы.

Итак, **формулой анимации** в туризме можно признать следующий комплекс:

Использование интереса + Оживление экспозиции + Включение туристов в действие + Разнообразие развлечений.

В процессе взаимодействия между туристами и персоналом формируется отношение гостя к сервису, комфорту, созданному специально для него, а значит, и настрой на отдых. От доброжелательности и профессионализма всего персонала во многом зависит, захочет ли турист воспользоваться услугами турфирмы, гостиницы еще раз. От квалификации же специалистов-аниматоров зависит, надолго ли запомнится туристу этот достаточно кратковременный отдых.

Таким образом, аниматоры должны быть разносторонне образованны и владеть навыками организации и проведения большинства видов анимационных программ во всех их формах. Для этого аниматоры должны получать образование в соответствующих учебных заведениях и постоянно повышать свою квалификацию на базе отеля или туркомплекса.

Помимо людей, которые непосредственно являются частью анимационной команды, делать более яркими и красочными представления помогает и художник (если его нет среди аниматоров), который оформляет декорации к представлениям, рисует к ним анонсы, афиши и другие материалы, и портной (шьет и отвечает за вечерние костюмы аниматоров).

Методическая деятельность аниматоров начинается с создания в ходе организационной деятельности условий для творческого процесса, которая выступает внутренним регулятором технологического процесса. В процессе методической деятельности определяется и разрабатывается тактика, которая трансформирует и переводит в русло конкретной программы деятельности содержательный материал. Методическая деятельность осуществляет прием, переработку и генерацию информации.

Задание к практике 2 (доклады по видам заведений и типам анимации в них).

2.1- Заведения общественного питания. Специфика, характеристика

2.2 Тематические парки(доклады по видам парков с презентацией)

2.3 Музеи, театральные, концертные и кинозалы, спортивные сооружения и

2.4 Клубы и игорные заведения

Распределить доклады на 4 занятия по 2 часа.

Словарь

Драматургия – сюжетно-композиционная основа отдельного театрального или кинематографического произведения, составляющими элементами которого являются фабула, характер, смысл, структура действия, конфликт, сюжет, композиция, жанр, сценическая обстановка, музыкальная композиция.

Жанр – род произведений в области какого-либо искусства, характеризующийся теми или иными сюжетными и стилистическими признаками.

Жанр программы – вид анимационной программы, который определяется доминирующей направленностью (насмешливо-иронической, торжественно-патетической, парадной, интимно-сокровенной): торжественное собрание, вечер камерной музыки, исторический театр на ландшафте и т.д.

Завязка – исходное событие, в котором заложено начало драматического конфликта, своего рода пролог дальнейшего действия, заставляющий следить за развитием событий; часто знаменует возникновение конфликта между действующими лицами.

Задник – декорация на заднем плане сцены.

Заигрыши – название второго дня Масленицы.

Золовкины посиделки – название шестого дня Масленицы.

Звуковая партитура – документ, содержащий перечень моментов перехода от одной позиции к другой, данных в строгой последовательности, с отметками об особенностях протекания (типа громко —тихо).

Зеркало сцены – фронтальная рамка, ограниченная потолком, полом и боковыми стенами.

Зоопарк – тематический парк, который представляет собой специальное научно-просветительное учреждение, предназначенное для содержания диких животных в неволе (или полувольном состоянии) в целях демонстрации публике, изучения, сохранения и воспроизводства анимационной сущностью которого является катание на экзотических животных, их кормление и участие в представлениях с животными.

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе; тесно связана с искусством (особенно его исполнительными формами); организация мнимой ситуации, в которой действуют реально, используя свои знания, умения, опыт но по установленным правилам, сообразно своей роли в анимационной деятельности.

Практическое занятие 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В РЕГИОНАЛЬНЫХ ПРОГРАММАХ

(8 часов)

2.1 (2 часа) Инфраструктура анимации – это совокупность социальных учреждений, объектов и сооружений, являющихся материальной базой обеспечения эффективной анимационной деятельности.

Достаточно древними по происхождению являются так называемые заведения общественного питания – рестораны, харчевни, корчмы, трактиры, чайные и др. Практически каждое из них изначально удовлетворяло как потребность в еде, так и потребность в межличностном общении, а сама трапеза обрела характер проведения досуга. Сегодня это общепринятая его форма, оказывающая определенное формирующее влияние на человека.

В структуре анимации заведения ресторанного типа объединяют в себе и праздничное застолье, и дансинг, и варьете и кабаре. Практически в каждом из них играют оркестры, проходят эстрадные концерты. В практике Западной Европы и США вполне престижным для известных артистов эстрады является выступление в ресторане. В США можно встретить даже симбиоз театра и ресторана, где во время антракта актеры обслуживают своих зрителей как официанты. Внося элемент праздничности в будничный досуг, многие заведения ресторанного типа стремятся погрузить человека в необычную, экзотическую атмосферу, театрализуя его поведение или ощущения. Достигается это размещением ресторана в старинном помещении, стилизацией помещения под старину, соответствующей архитектурой и оформлением. Так, например, в Каменец-Подольске (Украина) ресторан «Башта» размещен в крепостной башне старого замка, под старину оформлены рестораны Суздаля «Трапезная», «Гостинный двор», недалеко от Костромы – «Берендеевка», в Ужгороде ресторан «Скала» на 400 мест расположен под землей в вырубленных в скале залах. В Венгрии существуют рестораны по типу народных ресторанов XVIII —XIX вв. – чардов с национальными танцами и музыкой. В Бомбее есть кафе «Сапог» – трехэтажное здание в форме сапога. Согласно поверью, если жена «затащит» туда мужа и они поужинают вместе, то муж до конца жизни будет у нее «под каблуком». Помещения оформляются под рыбацкие кабачки, старинные трактиры, корчмы, погребки. Особый интерес вызывают заведения, которые имеют историческую или литературную известность. Достаточно вспомнить одесский «Гамбринус» или пражскую пивную «У Палеха», которую посещал Швейк. Своеобразной экзотикой являются кафе, в которых собирается артистическая и литературная богема. В Кракове это кофейня «Яна Михалика», интерьер которой оформлен картинами, рисунками, шаржами художников – завсегдатаев кофейни, локальным освещением столиков, нестандартной мебелью. В Риме подобное кафе расположено недалеко от площади Испании, оно украшено подлинными страницами рукописей известных писателей, их автографами, в том числе и Н. В. Гоголя. Для создания необычного антуража используются старые корабли, особенно деревянные каравеллы, барки, фрегаты. На них сохраняется старинная обстановка, а обслуживающий персонал одевается в соответствующую морскую форму. Для большей экзотичности корабль представляется как пиратский, а официанты – как «джентльмены удачи» с черными повязками на одном на глазу, пистолетами за поясом, кинжалами и т. п. В таком баре «Фрегат», Расположенном на Солнечном берегу в Болгарии, посетителю ставят печать с изображением одноногого и одноглазого пирата в виде своеобразного свидетельства о том, что вы посетили этот бар. Всегда привлекательны так называемые народные рестораны, примером могут быть Закарпатские колыбы. Это небольшие бревенчатые строения без окон, крыша которых напоминает островерхий шалаш с дымоходом на самом верху. Когда-то в старину такие колыбы строили себе чабаны. Теперь это популярные трактиры, в центре которых расположен мангал, а посетители сами жарят бастурму на шампурах или просто мясо на вертеле. В Японии роль такого народного ресторана играет чайный домик, который является излюбленным местом для дружеских встреч, откровенных разговоров. Чайные домики – это маленькие хижины, скромные по внешнему виду и убранству. Определенное настроение создает посуда в домиках – чашки, медный безносый чайник, бамбуковая мутовка для взбивания чая, лакированная коробочка с чаем и т.д.

Разнообразие видов ресторанных заведений, форм обслуживания в них, специфики кухонь дополняется еще каким-либо элементом, который придает оригинальность именно этому конкретному заведению. Всему миру известно японское кафе «Аканея», в котором чашечка кофе стоит почти 40 долл. США. Пить кофе не обязательно, можно заказать чай за 2 долл. США, но посетив это кафе, тщеславный человек получает возможность небрежно сообщить: «Когда я был в "Аканее"...». Тонкий психологический расчет на человеческие слабости приносит кафе немалые доходы. Наряду с многообразием форм и видов анимационной деятельности, практикуемых ресторанами, барами, кафе, у подобных учреждений есть еще два немаловажных достоинства. Первое – это широкая распространенность. Так, в одном только Париже их насчитывается более 40 тыс. Второе – это их повсеместная размещенность, в то время как анимационные учреждения, обладающие более значительным педагогическим потенциалом, сосредоточены почти исключительно в крупных городских агломерациях.

2.2 (2 часа)

В основе концепции **тематического парка** лежит какая-либо главная тема, вокруг которой происходит построение всех аттракционов. Тематический парк – это определенная территория, предназначенная для рекреации и развлечения, особенностью которой является комплекс услуг, отвечающий определенной теме. Исходя из этого определения можно выделить несколько типов тематических парков.

Культурно-исторические тематические парки отвечают определенной тематике, связанной с одним или несколькими историческими и культурными событиями (здесь можно проводить различные ежегодные парады и карнавалы, посвященные исторической дате или культурному событию). Тематика парков может быть различной – история, культура, география, спорт и т.п. (например, парк Огайо, имеющий в своей структуре шесть зон – «Речной город», «Первое октября», «Интернациональная улица», «Ханна-Барбера Лэнд», «Кони-Молл», «Дикие животные в среде своего обитания»; «Великая Америка» в Калифорнии; «Азиатская деревня» в Сингапуре; «Земля мифов» на валенсийском курорте Бенидорм; «Астерикс» во Франции).

Национальные природные научно-познавательные тематические парки – это резервация, территория или акватория с уникальными природными объектами (водопадами, каньонами, живописными ландшафтами, островами и т.п.), представляющая собой в некоторых случаях аналог заповедника, но отличающийся от него большей свободой хозяйственной деятельности и доступностью для туристов. Это может быть родиной известного деятеля, место военных сражений или исторического события, но чаще всего это природная резервация, находящаяся под охраной государства или нескольких государств (самый древний парк – Йеллоустонский – создан в 1872 г.).

Океанариумы и дельфинарии – это парки, специализирующиеся на коллекционировании, содержании, изучении и демонстрации представителей водной среды (океанариумы) или ее конкретных обитателей (дельфинарии). Например, «Мир моря» во Флориде, музей флоры и фауны на Байкале, океанариум и дельфинарий во Владивостоке и др.

Зоопарки – специальное научно-просветительное учреждение, предназначенное для содержания диких животных в неволе (или полувольном состоянии) в целях демонстрации публике, изучения, сохранения и воспроизводства (в мире насчитывается около 300 крупных зоопарков), анимационной сущностью которых является катание на экзотических животных, их кормление и участие в представлениях с животными.

Аттрактивные парки (парки развлечений, типовое разнообразие которых представлено 110 наиболее популярными видами развлечений – разнообразные качели и карусели, катальные горки, комнаты смеха с кривыми зеркалами, различные аттрактивные павильоны, лунапарки и т.п.).

Аквапарки – развлекательные и досуговые комплексы, основанные на водной стихии, подразделяющиеся на городские, пригородные и открытые аквапарки, в которых игровые бассейны могут быть оснащены специальным оборудованием: горная река – скоростной широкий желоб длиной 12...40 м с перепадом уровней, с промежуточными ваннами для приземления; водоворот – полузамкнутый круглый бассейн с мощной Циркуляционной подачей воды, которая создает сильное круговое течение; медленная река – широкий желоб с медленным течением воды; водопад – мощная струя воды, падающая в бассейн, используемая для гидромассажа; гидромассажные подводные струи; волновой бассейн – глубокий бассейн с переменным уровнем, в котором с помощью насосов создают волнение с высотой волн до 1 м; скоростные трубы – закрытые или открытые с подачей воды 100... 120 м³/ч, высотой 3...12 м, различной конфигурации и типа и ванной для приземления глубиной 1,1 м; наружный бассейн – небольшой бассейн, сообщаемый с основным комплексом, который позволяет пловцам выплывать наружу; береговая зона – проектируется по типу пляжа с возможностью для отдыха, приема пищи в кафе, приема солнечных ванн в солярии.

Индустриальные тематические парки, основанные на производственных технологиях (гончарная деревня, павильон киностудии, роспись бытовых предметов и т.п.).

Для успешного функционирования всех видов парков необходимо наличие развитой инфраструктуры, включающей в себя гостевые центры, сочетающие функции туристско-информационных и сервисных центров для посетителей, рассчитанной на мощные туристские потоки до 250...400 тыс. посетителей с предоставлением широчайшего спектра типичных и нетипичных туристских услуг, включая возможность создания конгрессно-выставочных бюро.

Характерными особенностями всех видов парков является развитая сеть развлечений на основе выстроенных анимационных программ; техническое оснащение в зависимости от типа и вида парка; музыкальное сопровождение, которое зачастую играет роль фона; организация питания, отличающегося от повседневной пищи и учитывающего специфику парка; фирменный стиль обслуживающего и управляющего персонала, соответствующий тематике парка; наличие сувенирной продукции яркого красочного характера, отражающей самобытность парка и его направленность. Туризм как активная целенаправленная потребительская досуговая деятельность с каждым днем приобретает все большее развитие. Этому способствуют открытость межгосударственных отношений и прогресс транспортных связей. Туристский бизнес, построенный на удовлетворении потребности людей в новых впечатлениях, на стремлении узнать быт и нравы другой страны, увидеть ее исторические и архитектурные памятники, феномены природы, создал свою анимационную инфраструктуру. Инфраструктура туризма включает в себя, с одной стороны, учреждения и организации обслуживания туристов – туристские и экскурсионные бюро, транспортные услуги, отели, кемпинги, мотели, рестораны. С другой – собственно туристские объекты, специально отобранные и включенные в маршруты. Среди этих объектов наиболее привлекательными для туристов являются памятники древности, а также то, что называется экзотикой.

Экзотика (от греч. *exotikos* – чуждый) – это то, что присуще данной стране, данному народу, но с точки зрения другого человека представляется необыкновенным, причудливым, непривычным. Человеку, по словам Сенеки, свойственно поражаться больше новому, чем великому. Для жителей урбанизированных стран наиболее экзотичны места, где сохранилась дикая природа. Первенство здесь принадлежит Африке, а самым посещаемым ее объектом являются кенийские национальные парки.

В погоне за экзотикой люди осваивают такие нетрадиционные способы проведения досуга, как поездки в джунгли Амазонки, сафари в Гренландии, спуск по бурной гималайской реке или по водопадам Колорадо. Но более всего туризм все-таки сориентирован на исторические достопримечательности, современную архитектуру, быт и культуру, памятники древности. В этом перечне пальма первенства по интересу принадлежит древним памятникам, что и обусловило массовый туризм в страны Ближнего Востока и Малой Азии.

В этих регионах, где зародилась европейская цивилизация, время сохранило множество творений человеческой мысли и рук, начиная от египетских пирамид и кончая храмами Древней Греции. Сегодня наиболее освоенными являются туристские маршруты в Египет, Грецию и Израиль. Объясняется это тем, что в этих странах самая большая сконцентрированность сохранившихся исторических объектов, которым не одна тысяча лет. Особенно такую концентрацию можно видеть в Египте. Здесь туристу предоставляется возможность посетить храмы Луксора и Карнака, Храм Сети I и Рамзеса II, Долину царей с множеством гробниц, храмы Абу-Симбела, Саккарский некрополь с первой ступенчатой пирамидой Джосера, пирамиды Снофру в Дахшуре и, естественно, пирамиды в Гизе – Хеопса, Хефрена, Микериноса.

Столь же насыщены туристские маршруты по библейским местам в Израиле, по развалинам античных городов Греции.

Опросы туристских групп перед выездом показали, что подавляющее число туристов, выезжающих в ту или иную страну, знают об ее достопримечательностях очень мало. Как правило, людям известны те объекты, которые в мировой практике отнесены к группе «О», т.е. представляют собой общечеловеческую ценность (Собор Парижской богородицы, Московский кремль, Эйфелева башня, пирамида Хеопса, Кёльнский собор, Колизей и т.п.). В каждой из групп (32... 34 человека) не более двух или трех предварительно знакомились с материалами о стране, маршруте, достопримечательностях. Поэтому для более широкого представления о стране, об ее истории и быте в

инфраструктуру туризма включают такие объекты, как музеи, этнографические городки, рестораны с национальной кухней, поскольку еда – это тоже экзотика.

Этнографические городки бывают различными по своему характеру. Одни из них являются своеобразными музеями на открытом воздухе, экспонаты которых – реальные образцы архитектуры (например, музей деревянного зодчества в Костроме), другие строятся как своеобразные поселения мастеров народных ремесел, которые тут же, в присутствии посетителей, изготавливают предметы народного быта, которые можно приобрести как сувениры.

Еще один вид городков – это реконструкция древнего образа жизни и быта народа. Такой городок, в котором с исторической точностью смоделированы многие стороны жизни древних египтян, создан недалеко от Каира на острове Яакуб. Историческая точность всего, что представлено этим городком, который называется «Деревня фараонов», делает его чрезвычайно значимым в образовательном и просветительном плане. При создании этого прототипа древнеегипетского поселения было заново посажено на острове 3 тыс. деревьев различных пород, 12 видов редчайших водяных лилий, вновь разведен лотос и посажены обширные плантации папирусного тростника. Специально из Судана завезены обитавшие здесь ранее серые гуси. Благодаря этому остров превратился в уголок живописной природы. Посетители посещают «Деревню фараонов» на специально сконструированных «плавающих амфитеатрах». Приближаясь к острову, «плавающие амфитеатры» направляются сначала в канал, в котором перед посетителями открываются поочередно монументальные статуи древнеегипетских богов, заросли папирусного тростника, строения под пышными кронами деревьев. Сеть каналов сконструирована таким образом, что перед зрителями в определенной последовательности раскрываются различные стороны деятельности древних египтян: сельскохозяйственной, художественной, ремесленной. Они подробно знакомятся с тем, как пахали, сеяли, убрали и обрабатывали урожай, какие использовали системы орошения, как изготавливали папирусные лодки, ловили рыбу. Выполняющие все эти работы египтяне одеты в строгом соответствии с эпохой, что усиливает иллюзию «смещения во времени». Посетители видят этапы создания из гранитных глыб статуй великих фараонов, как чистая стена преобразуется в яркую красочную фреску, повествующую о «божественной» жизни могущественных владык. Двигаясь далее, они могут проследить процесс изготовления глиняной посуды, увидеть, как подготавливают пряжу и ткut полотняное белье, как лепестки роз превращают в ароматические средства, знакомятся с технологией изготовления папируса. Затем, сойдя на берег, посетители знакомятся с архитектурой и убранством древнеегипетского храма, с ритуальным обрядом жреца, с процессами мумификации и бальзамирования. Такие объекты в инфраструктуре анимации, как «Деревня фараонов», в полной мере отвечают принципу «отдыхая – познаю». Подобный «живой музей» – достаточно уникальное явление, но тем не менее вполне доступное для того, чтобы быть использованным в качестве образца. Нечто похожее, но достаточно в зародышевом состоянии существует в одном из звеньев «Золотого кольца» в г. Суздале.

2.3 (2 часа)

Музеи

Сегодня происходит переосмысление функций музеев в обществе. Традиционное понимание музея как собрания редкостей, замечательных предметов, произведений искусства уступает место гораздо более широкому и дифференцированному его пониманию. Важная черта музеев сегодня – их непосредственное включение в жизнь, организация вокруг них разнообразной деятельности, в том числе и анимационной.

Одно из направлений анимации туристской индустрии – это Шоу-музеи, т.е. музеи с живыми персонажами экспонируемой эпохи. Например, скучный когда-то и редко посещаемый музей первых английских переселенцев в г. Плимуте (США) превратился сегодня в национальное шоу с помощью анимационной организации экспозиции в натуральную величину (деревня с живыми персонажами, осуществляющими основные работы по дому, огороду).

Не менее интересен музей под открытым небом «Скансен», расположенный в шведской столице Стокгольме. Это фольклорная шведская деревушка, где в старинных городских и деревенских домах, привезенных сюда из разных регионов Швеции, можно увидеть интересные сувениры и народные ремесла, а на улицах «Скансена» – встретить прохожих в старинной шведской одежде.

Музеи, сохраняющие для современника старые виды ремесел, поселений, национально-этнических форм жизни, имеются почти во всех странах. К этим музеям можно еще отнести такие, которые представляют собой своеобразные уголки одних стран на территории других. Например, на острове Кюсю в Японии есть «кусочек» французской провинции Медок. Здесь можно подоить корову, сфотографироваться за сбором винограда или принять участие в производстве сыра. В префектуре Мие размещена настоящая испанская деревня. Желая увидеть Голландию могут поехать в Нагасаки, где в центре воссоздана голландская деревенька Глюке-Кёниграйх (Королевство счастья), а во Вроцлаве в Щитницком парке воспроизведен фрагмент Японии, представляющий собой копию японского сада с храмом – достопримечательностью Киото. В музеях читаются лекции, проводятся концерты, демонстрируются научные фильмы, организуются занятия по истории и искусству. Показательным примером расширения традиционной функции музеев могут быть Декабрьские вечера, проводимые в московском Музее изобразительных искусств им. А.С.Пушкина. Все это активизирует интерес к музею, увеличивает частоту его посещений, превращая в один из значимых объектов инфраструктуры анимации.

Театральные, концертные и кинозалы

Связь развлечения и просвещения в анимационной инфраструктуре обеспечивают и такие учреждения, как театры. На начало 1990-х гг. в России было всего 357 театров. Из них 31 – оперы и балета, 192 – драматических и музыкально-драматических, 32 – юного зрителя, 82 – кукольных и т.д. Из 77 филармоний только 46 располагали своим помещением. Из общего количества театральных зданий только 60 % находятся в удовлетворительном состоянии.

Театральное здание с необходимым оборудованием, актерами и обслуживающим персоналом создает общие условия театрального анимационного зрелища и представляется двумя основными частями: зрительской и демонстрационной. Зрительская часть состоит из вестибюлей, гардеробной, фойе (включая кулуары), буфетов, туалетных и курительных помещений. Функциональной особенностью этой группы помещений являются значительные объемы для обслуживания большого числа зрителей за относительно короткий промежуток времени (перед началом и после окончания спектакля, в антрактах). В некоторых театрах в зрительской части имеются и другие помещения (для музея, постоянных выставок). Демонстрационный комплекс включает в себя зал, сцену, а также сценические помещения. Помещения для ожидания выхода на сцену, артистические уборные, репетиционные помещения, склады относятся к помещениям, обслуживающим сцену. Имеются также мастерские, где подготавливаются объемные и мягкие декорации, обувь, костюмы, парики.

Системы организации театрального пространства различны. Зрители могут располагаться с трех сторон сценической площадки или полностью окружать сцену. В мировой практике получила распространение порталная (глубинная) сцена. Примерами нетрадиционных типов сцен служат кольцевая (характерна для цир-

ков), трехсторонняя, дисперсная, центральная. Существуют различные промежуточные варианты типов сцен. Удачная организация театрального пространства позволяет лучше варьировать использование декораций, усиливать восприятие спектакля зрителем.

Постановки музыкальных, музыкально-драматических, драматических спектаклей предъявляют специфические требования к сцене и ее оборудованию, залу, ориентации акустических свойств зала.

Музыкальные спектакли нуждаются в больших сценах, больших сценических помещениях. Вместимость музыкальных театров достигает 1 200... 1 300 мест. Акустика зала ориентирована на восприятие певческих голосов, звуков музыкальных инструментов. Драматические спектакли собирают в среднем 600... 1 200 зрителей. Театральное действие требует оборудования сцены вращающимся кругом, ориентации акустики на восприятие разговорной речи, меньшей сцены, оркестрового помещения. Разнообразие театральных зрелищ соответствует множество театральных зданий.

Обычно размеры игровой площадки в театрах не превышают по глубине 10 м, по ширине 14 м. В балетных спектаклях размеры игровой площадки составляют 12 x 12 м. От размеров игровой площадки зависит восприятие спектакля, а в пространственном отношении – форма зрительного зала. Ширина игровой площадки, боковых пространств, мест для некоторой вспомогательной аппаратуры и актеров образуют ширину сцены (карманы). Глубина сцены, как правило, в 1,5...2 раза превышает ширину портала. Помимо основной сцены предусматриваются боковые сцены, трюм, задняя сцена (арьерсцена). Все они выполняют функции обслуживания основной сцены. В высоту сцена ограничивается колосниками. Помещение оркестра располагается перед сценой.

Оборудование сцены разнообразно, зачастую уникально. Верхнее оборудование сцены состоит из сценического подъема, занавеса, горизонта, механизмов полетных устройств, панорамы. Планшет сцены оборудуется сценическими кругами, кулисной машиной, щитами, люками, фурками, транспортерами, подъемно-опускными устройствами и др. Имеются также вспомогательное, защитное оборудование и устройства.

Для зрителя важны видимость, слышимость происходящего на сцене, интерьер и комфорт зала. Параметр видимости связан с удалением от сцены. Зритель должен видеть мимику актера, что соответствует комфортным условиям видимости не более 27 м (драматические спектакли), 30 м (оперные, балетные спектакли). Как следствие, соблюдение этого параметра значительно ограничивает вместимость театра. Еще два условия влияют на форму зрительного зала. Во-первых, должно быть обеспечено превышение луча зрения зрителя над головами впереди сидящих зрителей. Во-вторых, нормируется положение зрителя относительно мысленной продольной оси зала (в вертикальной и горизонтальной плоскостях). В театре с колосниковой сценой зрителю будут обеспечены нормальные условия видимости, если угол отклонения зрительных лучей составит 26° по горизонтали и 30° по вертикали. Для амфитеатра существенным недостатком является неравноценность мест по видимости происходящего на сцене, в комфортных условиях находится не более 600 человек. В начале XVIII в. в Италии при формировании коммерческой театральной деятельности в качестве противоположности амфитеатру возникает многоярусный зал. План такого зала может быть различным: круглый, овальный и др. Примером многоярусного зала служит театр «Ла Скала» (Милан, Италия) вместимостью 3 500 человек. Многоярусные залы обладают превосходными акустическими свойствами. Однако и для них, хотя и при более компактной форме, характерны разобщенность, дискомфорт зрителей в верхних ярусах. Еще один вариант решения зала – наличие балконов в качестве дополнения амфитеатру или партеру. Для оценки акустических свойств театрального зала используется показатель времени реверберации. Время реверберации определяется соотношением между ранней и поздней энергией в звуковых волнах. Оптимальным считается время реверберации 2 с для симфонических звуков, 1 с – для речи. Основными факторами, влияющими на время реверберации, являются: объем помещения, площадь отражающих поверхностей, степень затухания звука в воздухе на высоких частотах, коэффициент звукопоглощения. В качестве примера обратимся к зданию «Метрополитен-Опера» (Нью-Йорк, США). В старом здании «Метрополитен-Опера» производили впечатление только мощные голоса. Проектировщик получил задание в новом здании увеличить количество и удобство мест. Строительство нового здания было завершено в 1966 г. Объем здания составил 30 500 м³, общая площадь здания – 1 220 м². В зале имеется 3 800 мест, площадь

оркестровой ямы составляет 105 м². Проект слышимости проверялся на модели в масштабе 1:10, затем в готовом зале. По мнению специалистов, прекрасная акустика оперного театра связана с удачной разработкой конфигурации просцениума, рассеивающей формой потолка, поверхностью балконов. Боковые и задние стены выполнены из деревянных панелей, потолок оштукатурен по дранке. Тип зрительного зала (ярусный, амфитеатральный), расположение кресел, проходов подчиняются задаче установления контакта зрителей с актером, обеспечения видимости и слышимости, а также требованиям противопожарной защиты.

В основные направления развития театральных зданий включают прежде всего расширение форм взаимодействия сцены и зала. Когда действие «проникает» в зрительный зал, зритель становится соучастником действия. Необходимым становится формирование временных сценических площадок на открытом воздухе (вне помещения) для преодоления условностей театральной сцены. Динамичные действия современных спектаклей, разнообразных по сценическим решениям и жанру, связаны с трансформацией оркестровой ямы и боковых сцен, модернизацией традиционной сцены, изменением способов ее оформления.

Театральные залы имеют искусственное освещение. К ним предъявляются высокие противопожарные требования. В залах оборудуются приточно-вытяжная вентиляция, системы кондиционирования, обеспечивающие температуру в зрительном зале в пределах 23...25 °С летом и 19...21 °С зимой. Стандартная воздушная среда должна быть обеспечена к началу спектакля и сохраняться в течение всего спектакля. Влажная уборка зала выполняется ежедневно, а если в течение дня ставится несколько спектаклей – то после каждого. Удаление пыли с мебели и ковровых изделий производится еженедельно. Обязательна ежемесячная дезинфекция зала. Необходимо выполнять своевременно осмотр, ремонт и реконструкцию театрального здания. Состояние потолка в зале проверяется в начале каждого сезона. Особенность реконструкции заключается в возврате залу первоначального облика, по ряду причин нарушенного впоследствии. Факторами реконструкции выступают износ элементов здания, технологическая отсталость, необходимость замены инженерного оборудования, перепланировка помещений.

Особое зрелищное пространство создается в залах. Исторически наиболее ранними явились залы, ориентированные на отдельную зрелищную функцию, – концертные и театральные залы, Кинозалы. Зрелищная функция при этом неоднородна. Так, небольшой концертный зал служит местом выступления камерных ансамблей, певцов, инструменталистов, сольных концертов. В больших концертных залах выступают оперные певцы при концертном исполнении опер, симфонические оркестры, ансамбли и т.д. Дальнейшая интеграция зрелищной функции выразилась в сочетаниях концертных залов с театральными и кинозалами, а театральных залов – с кинозалами. Усиление интеграции залов начинается с 1950-х гг. при создании многоцелевых залов.

В развитии многоцелевых залов видится стремление более эффективно использовать инвестиции за счет концентрации их на объектах универсального значения. Динамизм культурной и социальной жизни требует организации разнообразных зрелищ и строительства зданий общественного назначения. Сооружение многоцелевых залов ведет к экономии территории за счет более интенсивной эксплуатации универсального объекта.

В залах происходит сочетание зрелищной функции с общественной и спортивной. Возникают такие типы залов, как концертно-общественные (предназначенные для проведения различных мероприятий и концертов), танцевально-концертные, банкетно-концертные, зрелищно-спортивные и др.

Вместимость залов различна и колеблется от 100 до десятков тысяч человек. Более универсальные залы, как правило, имеют большую вместимость. Обычно большая вместимость характерна для залов со спортивной функцией.

Примером универсального зала служит национальный театр «Кабуки» (Токио, Япония). Он имеет два зала вместимостью 1 746 и 630 человек и обеспечивает постановку любых зрелищ. Одним из лучших в мире считается концертный зал «Гевер-хауз» (Лейпциг, Германия) вместимостью 1 920 человек. Основные размеры концертного зала 54 x 42 x 16 (4,2) м. Объем помещения составляет 21 560 м³. Зал находится в трехэтажном здании, которое имеет длину 85 м, ширину 100 м, высоту 26 м и гексагональный план. В здании имеется также универсальный зал на 495 зрителей. Вокруг залов группируются фойе, гардеробы и закусочные для посетителей. К зданию примыкает ресторан.

По сравнению с театральными зданиями в универсальных залах требуется более значительная трансформация сцены и зрительного зала, что обеспечивается прежде всего соответствующими конструкциями

и композиционными приемами зала. Велики возможности планировочной трансформации: можно изменить сцену, число зрительских мест, приспособить сцену и зал к очередному мероприятию. Преобразование зала выполняется с помощью подвижных потолков, перегородок, трансформируемых зрительских мест и др.

Киноконцертный зал королевы Елизаветы (Великобритания) был завершен в 1967 г. Зал имеет многоцелевое назначение. В нем обеспечивается возможность выступления оркестра и хора, насчитывающих соответственно до 95 музыкантов и 50 певцов. Зал является одновременно местом демонстрации кинофильмов и оснащается для этого комплектом проекционного оборудования. Имеются также многоканальное переговорное устройство, микрофонная аппаратура для использования на конференциях. Оборудование для срочной записи радио- и телевизионных передач можно использовать без помех для публики и выступающих артистов.

Сцена в киноконцертном зале королевы Елизаветы состоит из 13 частей. Они могут подниматься примерно на 2 м над полом в передней части зрительного зала. Все оборудование сцены заменяется с помощью автоматических устройств. Одновременно передние части сцены можно опускать, чтобы таким образом создать место для оркестра при исполнении камерных опер.

Трансформация универсальных залов позволяет достигать приемлемой видимости происходящего на сцене. Полноценное восприятие конкретных зрелищ связано с различной удаленностью зрителя от сцены. Для симфонического оркестра критерий максимальной удаленности в 2,2 раза выше, чем для эстрадного концерта, и в 1,4 раза выше, чем для хора.

Акустическая разработка для исполнителей и оркестра создается с учетом физических переменных: направления звучания инструментов, расположения оркестра и его количественного состава. Во внимание принимаются инструменты музыкантов, особенности музыкальных сигналов. Для улучшения акустических свойств залов используют находки дизайна (ложные потолки, панельные обшивки) и специальную электроакустическую технику (микрофоны, громкоговорители).

Около 10 % затрат на строительство залов предназначается на вентиляционную технику.

К основным тенденциям развития многоцелевых залов относятся: формирование зрелищных центров, состоящих из различных по назначению залов; слияние многоцелевых залов с учреждениями досугового профиля; формирование центров проведения престижных мероприятий на базе универсальных залов; совершенствование универсальных планировочных решений многоцелевых залов.

Спортивные сооружения

Переориентация на активные виды отдыха и развлечений вызвала к жизни широкое строительство спортивных сооружений – стадионов, кортов, плавательных бассейнов, спортивных залов и Целых спортивных комплексов. Лидирующее положение в развитии этих объектов инфраструктуры досуга занимают США, где занятия спортом воспринимаются как неотъемлемый элемент не только здорового образа жизни, но и как условие достижения жизненного успеха.

Доминирование в анимационной сфере спортивных программ рассматривается теоретиками педагогики как способ преодоления социальных и этнических различий, снятие эмоциональной напряженности, создание эмоционального баланса личности и социальной среды. Спорт занимает одно из ведущих мест в школьных программах организации досуга, охватывает большую часть свободного времени студентов.

Условия для спортивных занятий таковы, что они дают возможность каждому человеку заняться любым видом спорта независимо от его физического состояния и возраста. Существуют спортивные залы, где люди, пользующиеся инвалидными колясками, могут заниматься различными видами спорта, начиная от поднятия тяжестей и кончая баскетболом.

В инфраструктуру анимационных учреждений спортивного характера входят спортивные и рекреационные лагеря, детские платные спортивные лагеря, базы отдыха различных и многочисленных обществ охотников и рыболовов, летние ранчо и др.

2.4 (2 часа) Клубы

Традиционными и широко распространенными объектами анимационной инфраструктуры являются дома и дворцы культуры, обобщенно называемые **клубами**. Эти учреждения представляют собой специальные здания с помещениями для реализации различной по своему содержанию анимационной деятельности. Клубные учреждения как никакие другие объекты инфраструктуры досуга создают условия для воплощения педагогического потенциала анимационной деятельности, поскольку позволяют человеку проводить свой досуг совместно с другими на основе общего увлечения и интересов.

В мировой практике существует и такой путь расширения анимационной инфраструктуры, как вовлечение в нее школьных помещений, создание на их базе анимационных центров досуга. Функционирующий в первой половине дня как школа, вечером такой центр превращается в клуб, проводящий просветительную работу и организующий различную анимационную деятельность. В таком центре организуются учебные курсы для тех, кто хочет экстерном закончить среднюю школу, проводятся экзамены, во время которых проверяются знания не по предметам, а по жизненному опыту. Все это проходит в живой и увлекательной форме, сочетая в себе отдых и развлечение.

Проекты комплексов, объединяющих в себе образовательные и анимационные учреждения и позволяющих эффективно использовать материальную базу, неоднократно создавались у нас в стране, но еще не нашли своего практического воплощения.

Частные клубы – это клубы, где люди, являющиеся их членами, могут собираться для светского, профессионального, дружеского и товарищеского общения. Многие из современных клубов созданы по образу и подобию своих английских или шотландских предшественников.

Управление клубом во многом напоминает управление гостиницей. Менеджеры занимаются прогнозом, перспективным планированием, составлением финансовой сметы, работой с кадрами, осуществляют руководство пищеблоком и хозяйственной частью. Вот только гости чувствуют себя не постояльцами, а хозяевами (а обычно так оно и есть) и ведут себя соответствующим образом. Другая разница между клубом и гостиницей заключается в том, что клубы не оборудованы мебелью для организации ночлега гостей.

Членство в клубе платное: сначала вступительный взнос, а затем ежегодные членские взносы. В некоторых клубах принимается взнос за питание и напитки независимо от того, воспользовался ли член клуба этими услугами или нет. Всего в США насчитывается около 14 тыс. частных загородных и городских клубов.

Американская ассоциация менеджеров клубов – профессиональная организация, в которую входят управляющие загородными клубами. Цель этой ассоциации – держать менеджеров в курсе современных подходов и процедур клубной деятельности.

Существует профессиональный кодекс менеджера клуба. Менеджер клуба должен:

- быть осмотрительным в своих отношениях с членами клуба, выдерживая профессиональную дистанцию;
- показывать своим служащим пример поведения с членами клуба и их гостями;
- служить во благо общественности всеми доступными средствами;
- заниматься повышением своей профессиональной квалификации, участвовать в конференциях и семинарах в целях улучшения работы вверенного ему заведения;
- принимать активное участие в местных и всеамериканских собраниях ассоциации;
- являть собой пример безупречной службы, осуществляя свои обязанности перед клубом, своими служащими, членами клуба и в своих сделках с поставщиками;
- быть готовым в любую минуту оказать содействие членам прав-^{ле}ния клуба, своим помощникам и всем, кто своим трудом помо-^{гает} клубу осуществлять его функции;
- никогда не преступать законов, регулирующих деятельность ведений того типа, к которому принадлежит его клуб.

Выборы в правление клуба осуществляются в соответствии с его уставом и поправками к нему, определяющими процедуру выборов, численный состав правления, разделение полномочий между его членами и функции постоянных комиссий при правлении. Президент, вице-президент, секретарь и правление избира-

ются на 1 год на общем собрании членов клуба. Кого бы не избрали президентом, менеджер обязан сработать с ним и другими должностными лицами.

Президент председательствует на всех официальных собраниях и несет ответственность за общую политику клуба. Вице-президент выполняет функции президента в его отсутствие. Если в клубе больше одного вице-президента, то они именуется первый, второй, третий и т.д. Обычно они являются председателями постоянной комиссии.

Казначей ведает финансами, бухгалтерией и в случае необходимости дает советы по составлению финансовой сметы, установке контролирующих систем, приглашению независимых аудиторов и т.д.

Секретарь ведет протоколы собраний и несет ответственность за переписку. Эта должность зачастую совмещается с должностью казначея. Секретарь может работать или председательствовать в какой-либо комиссии.

Постоянные комиссии играют в деятельности клуба большую роль. При эффективной работе комиссий и клуб в целом работает более эффективно. Срок полномочий комиссий определяется в каждом конкретном случае отдельно, и собрания проводятся согласно установленным процедурным правилам. Обычно учреждаются следующие комиссии: по внутреннему распорядку, по членству, планово-финансовая, культмассовая, спортивная и т.д.

Специалисты подразделяют все клубы на загородные (ландшафтные) и городские. Загородные клубы, как правило, хорошо оборудованы для занятий спортом. Обычно это гольф, но некоторые специализируются на теннисе и плавании. Кроме того, многие клубы создают для своих членов возможности заняться и чем-то еще, кроме гольфа: верховой ездой, карточной игрой, аэробикой и т.д.

Почти все загородные дома имеют одну или более комнат для отдыха с удобными креслами, диванами, а также ресторан. Во многих клубах есть все для организации банкетов. Часто гости расплачиваются за себя и своих гостей в конце месяца. Банкетное оборудование используется во время официальных банкетов и неформальных вечеринок, обедов, танцев, свадеб. В некоторых клубах взимается чрезмерно высокий вступительный взнос (в некоторых случаях до 250 000 долл. США), чтобы сохранить эксклюзивность заведения.

Членство в загородных клубах бывает двух основных типов: полное и социальное. Полное членство позволяет пользоваться всеми помещениями и всем оборудованием клуба в любое время, а социальное – помещениями социальной инфраструктуры (комнатами отдыха, барами, рестораном, плавательным бассейном и теннисным кортом). Другими формами членства может быть членство выходного дня или членство только по будням.

Еще несколько лет назад загородные клубы считались бастионами социальной элиты. Хотя это определение и сейчас подходит к большинству из них, но все-таки есть среди загородных клубов и более прогрессивные, куда принимают без предварительного долгого ожидания «в очереди» и вопросов о родословной. Кроме того, в этих прогрессивных клубах вступительный и членские взносы могут быть значительно ниже, чем в некоторых из старых клубов.

Городские клубы обычно отличаются большой деловитостью. Они могут быть самыми разнообразными по размерам помещения, по направленности, по предлагаемым видам услуг. Некоторые, особенно те, что существуют уже много лет, имеют собственное помещение, другим его приходится арендовать.

Клуб не может существовать, если он не может подстроиться под вкусы своих членов. Городские клубы подразделяются на следующие категории: профессиональные, элитарные, спортивные, обеденные, университетские, военные, яхт-клубы, товарищества, корпоративные клубы.

Профессиональные клубы объединяют людей одной профессии. В Вашингтоне есть The National Press Club, в Нью-Йорке – The Lawyer's Club, в Манхэттэне – клуб театральных деятелей, известный как Friars Club.

Элитарные клубы предоставляют своим членам возможность пообщаться друг с другом. Члены могут быть представителями разных профессий, но более или менее одной социально-экономической формации. Социальные клубы во многом копируют знаменитые лондонские клубы Boodle's, St. James's, White's, принадлежать к которым могли только истинные джентльмены, и потому там считалось дурным тоном разговаривать о делах. Старейший элитарный клуб в США – Fish House был основан в Филадельфии в 1832 г. Его подчеркнуто

неделовая ориентация заключалась в том, что его члены были должны по очереди готовить клубные обеды. Трудно судить о качестве блюд, которые готовились в этом клубе в годы его основания, но не подлежит сомнению, что сейчас его кухня выше всяческих похвал. Да и все другие элитарные клубы отличаются хорошей кухней и прекрасными напитками.

Спортивные клубы дают горожанам возможность заняться разными видами спорта. В некоторых городских спортивных клубах Из-за дефицита помещения беговые дорожки и спортивные площадки находятся прямо на крыше закрытого теннисного корта. Обычно в клубах есть комнаты отдыха, бар и ресторан, где спортсмены могут расслабиться и пообщаться друг с другом. В некоторых спортивных клубах есть даже комнаты, где можно вздремнуть.

Обеденные клубы расположены, как правило, в больших офисных зданиях. Часто членство в них предлагается работникам дру. гих контор, которые арендуют помещение в том же здании. Обычно эти клубы открыты в обеденные часы, а иногда и в вечерние.

Университетские клубы учреждаются, как правило, бывшими выпускниками. Обычно они расположены в престижных районах города и предлагают своим членам самые разнообразные развлечения, но главное внимание уделяется хорошей кухне и выпивке.

В *военные* клубы принимаются представители как сержантского, так и офицерского состава. Как и клубы других типов, они имеют все необходимое для того, чтобы хорошо отдохнуть и развлечься, а также выпить и закусить. Хотя офицерские клубы располагаются на территории базы, в последнее годы они все чаще и чаще приглашают штатских людей для руководства и обслуживания клуба.

Главная задача *яхт-клуба* – содержать в порядке причал, где стоят яхты членов клуба. Яхт-клубы, как и другие, имеют комнаты отдыха, бары и пищеблок. Морская тема, разумеется, доминирует в оформлении яхт-клубов, и именно это привлекает новых членов: к какой бы профессии и социальной прослойке они ни принадлежали, всех их сближает любовь к морю.

Среди *товарищеских* клубов есть весьма специфические объединения, например «Ветераны иноземных войн» и «Лоси», помогающие бывшим товарищам по оружию и организующие благотворительные акции в их поддержку. Хотя эти клубы не имеют всего многообразия оборудования для различных видов отдыха, но приличные бары и банкетные залы там, как правило, все же имеются.

Корпоративные клубы ориентированы на организацию не столько отдыха, сколько прибыли. Как правило, они принадлежат корпорациям. Частные лица покупают в них членство, а не долю собственности. Эти клубы стали популярны в период бума на рынке недвижимости 1970— 1980 гг., когда им удалось войти в некоторые проекты жилищного строительства. Жильцы платили небольшой вступительный взнос и членские месячные взносы в пределах 30... 50 долл. США, за что всей семьей получали возможность пользоваться благами клуба.

Как видно, возможностей для отдыха и развлечения в наше время предостаточно. Цель современного человека – достижение гармонии между трудом и отдыхом. А для этого он должен стать настоящим профессионалом по части оказания и получения этих услуг гостеприимства. В ближайшие годы мы будем свидетелями быстрого развития индустрии отдыха.

Клуб создается в целях развития социальной активности своих членов, их творческих начал, просвещения и повышения культурного уровня. Посетители клуба вместе отдыхают и развлекаются. Для клубного сообщества характерны инициативность, самостоятельность, общественное мнение и сознани^е.

В клубе устанавливаются и развиваются межличностные контакты, различные по целям, степени регламентации, глубине, устойчивости, продолжительности и другим признакам. При общении людей проявляется их социальная активность. Клуб выступает центром досуга.

Клуб управляется руководителями и специалистами. Персонал обладает педагогическими знаниями, ориентируется в различных видах искусства. При осуществлении своих функций персонал руководствуется теорией и методикой организации досуговой деятельности, используя способы, приемы организации взаимодействия людей. Применяются разнообразные средства передачи эмоциональной информации (живая речь, тексты, наглядные средства, различные виды искусства).

Клубная деятельность всегда носит многофункциональный характер. Различают комплексные и специализированные клубы.

Комплексные клубы предназначены для организации общения людей, обладающих обширным спектром интересов. Просветительская деятельность таких клубов, развитие творчества, обеспечение культурного отдыха и развлечений должны учитывать интересы неоднородного состава посетителей.

Специализированные клубы ориентированы на контингент посетителей с более узкой вариацией интересов. Это могут быть люди одной профессии, социальной группы, возраста и т.п. При усилении одной из функций деятельности клубы носят характер культурно-просветительных, отдыха, общения, молодежных, экологических, физкультурно-оздоровительных, технического творчества и прочих специализации. В некоторых случаях клубная деятельность может совмещаться с организацией бытового обслуживания населения.

Клубные сооружения должны быть ориентированы на осуществление разнообразных видов анимационной деятельности. Типичный состав помещения клуба включает в себя зрительский комплекс, демонстрационный и клубный комплексы, административно-хозяйственные и технические помещения.

К помещениям зрительского комплекса относятся вестибюль, Фойе, санитарные узлы. Демонстрационный комплекс образуют зрительный зал (залы) со сценой (или эстрадой), помещения для обслуживания концерта или кинопоказа. Клубный комплекс помещений образуют помещения для лекционно-информационной Работы, для работы кружков и студий, для отдыха, развлечений, общения.

Зрительный зал клуба предназначен для многоцелевого использования. Он должен быстро и относительно легко трансформироваться. Пол помещения должен быть плоским в одном уровне. Мебель следует предусмотреть мобильную или стационарную, но легко демонтируемую. Целесообразно иметь естественное освещение зала.

Внутреннее пространство клуба должно быть комфортным, уютным, располагать к общению. Индивидуализированный интерьер призван создавать особую клубную атмосферу.

Оценка эффективности функциональных связей выполняется с учетом их обязательности и интенсивности. Так, достаточно удачным выглядит согласование работы зала с фойе, вестибюлем, гостиной, танцзалом. Та же схема, но без связи с танцзалом признается неудачной. Ограничивать связи танцзала лишь с фойе и вестибюлем нецелесообразно. Существенны связи танцзала также с кафе, залом, гостиной.

Интегрированное использование помещений в клубах достигается за счет исключения дублирующих площадей и помещений, которые будут образовываться, если для каждого из видов деятельности (развлекательной, игровой, просветительской и т.д.) создавать отдельную материально-техническую базу. Некоторые помещения допускают многофункциональное использование. Например, в клубных помещениях можно проводить репетиции вокальных кружков. Предусматривается также объединение смежных помещений одного назначения и использование их для иного вида деятельности (например, объединение двух клубных помещений для театрального зрелища).

Лучшие проекты функциональных связей помещений клуба можно представить схематически (рис. 3.2).

При анализе клубной деятельности изучаются число участников, состав и число групп по интересам, степень связанности с учреждениями досуга и отдыха, частота и место встреч участников, клубное пространство. Социально-демографическая структура участников представляет собой распределение лиц в зависимости от возраста, пола, семейного положения. Группы имеют свои ценностные ориентации, модели поведения. Общие ценностные ориентации, интересы, увлечения,

симпатии позволяют говорить о наличии в клубе социально-психологической структуры участников. Возможны и иные структуризации участников клуба, подчеркивающие различные виды социальных отношений.

Формирование клубной общности проходит несколько стадий – становление, развитие, затем «отмирание». Представляет интерес определение периода существования клубного движения. Клубная деятельность характеризуется рядом признаков, может рассматриваться в различных аспектах, следовательно, возможно формировать множество групп показателей жизненного цикла клубного движения. Например, при устаревании идеи образования клуба снижается посещаемость проводимых мероприятий, близость контактов, клуб прекращает существование. Организаторов клубного движения должен волновать не только вопрос исчерпаемости идей, движущих образованием клубного движения. Важна смена устаревающего движения на новое. Циклический характер развития клубного движения поддерживается явлением обратной связи: функционирование клуба порождает новые знания и возможности их применения для смены устаревающей идеи. В целом организация рациональной смены деятельности в масштабах существующего клубного помещения ведет к росту эффективности клубного дела. Недооценка жизненного цикла клубного движения в СССР приводила к противопоставлению формально регламентированной деятельности клубов и неформального движения. Каждая стадия клубного движения требует особых принципов организации, методов управления. Не для всех стадий развития клубного движения нужно предусматривать специальное помещение.

Клубная деятельность нуждается в прогнозировании. Для прогнозирования важна достоверность – и с этой позиции прогноз должен разрабатываться по имеющимся данным о фактическом состоянии клубного движения. При этом следует абстрагироваться от тех тенденций, которые, весьма вероятно, не повторятся в будущем. С другой стороны, при многообразии перспектив развития клубного движения следует опираться на те из них, которые, видимо, сбудутся. Будущее клубного движения считается закономерным результатом предшествующего развития, однако оценивается в связи с такими характеристиками, как «неопределенность», «поиск», «риск». Целесообразно выделять социально-психологическую, познавательную, организационную, развлекательную, рекреационную функции клубной деятельности и прогнозировать их развитие.

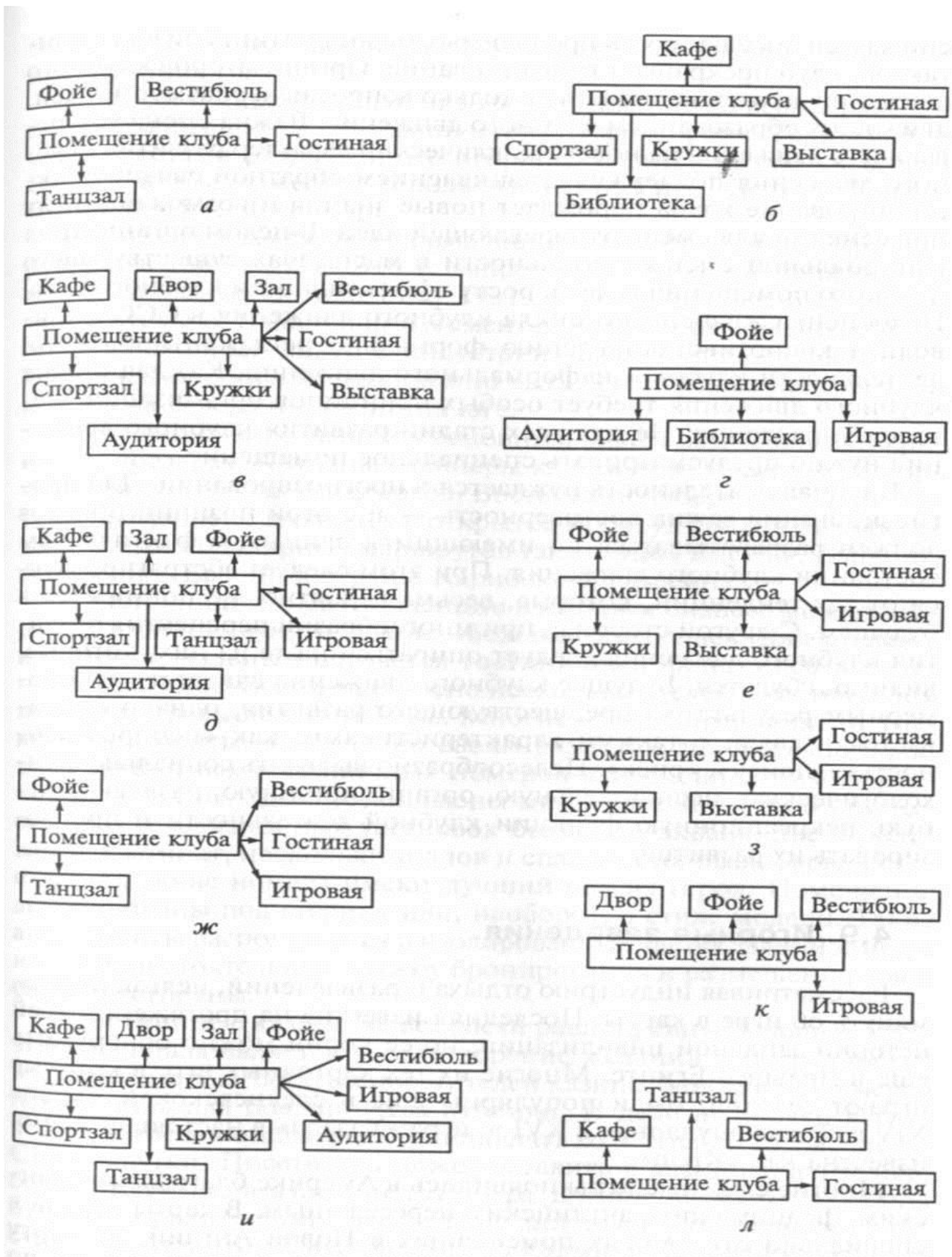


Рисунок 3.2 – Проекты (а...л) функциональных связей помещений клуба

Игорные заведения

Рассматривая индустрию отдыха и развлечений, нельзя не упомянуть об игре в карты. Последняя известна на протяжении всей истории западной цивилизации, но ее корни можно обнаружить еще в Древнем Египте. Многие из тех карточных игр, в которые играют сегодня, были популярны еще в средневековой Европе XIV в. Так, популярная в XVI в. игра «Хазарл» в настоящее время известна как «Крэп».

Многие сложные игры появились в Америке благодаря испанским, французским, английским переселенцам. В карты играли в специально отведенных помещениях в Новой Англии, на борту одного из первых пароходов, курсировавших вверх и вниз по Миссисипи, в тавернах на «диком» Западе. Во многих случаях это были незаконные занятия, и поэтому все происходило вдали от посторонних глаз.

В целом в мире игорный бизнес разрешен не во всех странах, а если и разрешен, то на ограниченных территориях. Например, в США местами разрешенного игорного бизнеса являются штаты Невада и Нью-Джерси, города Атлантик-Сити, Дедвуд, Кикак, Беттенфорф и Девенпорт.

В штате Невада данная форма индустрии развлечений была разрешена в 1869 г., а в 1910 г. запрещена. Ситуация менялась на противоположную вплоть до 1931 г., когда вопрос был решен положительно. В настоящий момент в штате Невада располагается общепризнанный лидер в индустрии развлечений – Лас-Вегас. В сравнении с ним более скромно выглядят игровые центры Тахо и Рено на севере и Лафаин на юге.

Игорный бизнес является основным видом развлечений в кру-изных поездках. Круизные лайнеры класса люкс с казино на борту курсируют вдоль Западного и Восточного побережий США. Им также разрешено выходить в открытое море, удаляться от побережья. Среди популярных маршрутов таких судов Япония, Гонконг, Австралия, Европа и страны Карибского бассейна.

В настоящий момент тенденции в игорном бизнесе можно охарактеризовать двумя словами: «больше» и «лучше». Для отелей с казино нормальным считается гостиничный фонд в 500 и более номеров. В Лас-Вегасе построено несколько отелей с количеством номеров, превышающим 3 тыс. Многие из этих предприятий имеют апартаменты, которые по своим размерам значительно больше стандартных гостиничных номеров и роскошнее самых роскошных из них. Здесь установлены мини-бассейны, джакузи, несколько телевизионных установок большого экрана, две и более ванных комнат, несколько холлов и спален, столовая, бары. Естественно, такие номера имеют лучший вид на город. Помещения декорированы под старину или, наоборот, в стиле модерн. Такие апартаменты располагаются в изолированных частях зданий и могут иметь самостоятельную службу бронирования и размещения, свои бары, рестораны.

В гостинице с казино не все гости равноправны. Главной задачей персонала является удовлетворение желаний и потребностей в первую очередь богатых посетителей казино. Многие из номеров недоступны для большинства публики. И дело не только в том, что стоимость номера может составлять от 1 тыс. до 25 тыс. долл. США в сутки. Посетитель может оставить в казино значительно большие суммы, чем стоимость номера. В итоге такому гостю нельзя отказать в размещении. В выходные дни до 80 % размещения в гостиницах Атлантик-Сити бронируется администрацией казино для своих «дорогих» клиентов. Такие номера предоставляются либо бесплатно, либо со значительной скидкой.

Поскольку большинство казино работают 18...24 ч в сутки, в них располагают рестораны и кафе. Многие имеют свои подразделения по контролю за питанием и ценообразованием в питании. В некоторых казино имеются залы и холлы для представлений. Здесь проводятся увеселительные мероприятия, выступают ансамбли, певцы и актеры. Многие из таких помещений могут одновременно

вмещать до 3 тыс. зрителей. Гостям дважды подают напитки. За одно вечернее представление иногда требуется приготовить и разнести в темноте свыше 6 тыс. коктейлей. Это не так легко, как может показаться, если учесть, что работать приходится по 6 дней в неделю, обслуживая по 2 представления за вечер.

Другой особенностью обслуживания в казино является то, что блюда и напитки предоставляются в основном бесплатно. Например, предприятия в Неваде и Атлантик-Сити предоставляют бесплатные алкогольные напитки своим клиентам во время игры в казино. Кроме того, многие из гостиниц, имеющих «условную» цену размещения 100 долл. США с человека, вообще не выставляют счета за питание и напитки. Это связано с тем, что установилась традиция предоставлять клиентам казино бесплатное питание тогда, когда они проигрывают значительные суммы. Нередки случаи, когда клиенты проигрывают все наличные и не имеют возможности оплатить счета. Некоторые из тех, кто проигрывает баснословные суммы денег, могут получить от казино в качестве подарка роллс-ройс и карманные деньги для поездки по Европе. Те, кто выигрывают тысячи долларов, получают лишь бесплатные обеды или ужины или скидку на размещение, правда, незначительную. Иногда группы богатых или потенциальных игроков получают бесплатное размещение в течение нескольких дней. Такой шаг – вынужденная мера для привлечения клиентов.

В результате того, что гостиницы с казино больше по своим размерам, они обладают более широкими возможностями для обслуживания клиентов и работают на весьма специфическом рынке. Отлична от обычной гостиницы и их организационная структура.

Будущее игорного бизнеса не внушает опасений. Особенно это относится к Лас-Вегасу. Здесь ведется большое строительство, которое в ближайшем будущем даст 60 тыс. гостиничных номеров, что позволит открыть еще несколько казино. Не за горами открытие крупнейшего (на 5 тыс. номеров) отеля в тематическом парке. Развивается игорный бизнес и в других штатах. В частности, в таких штатах, как Миссисипи и Техас, разрешили игорное дело на теплоходах и круизных судах. Штаты Массачусетс, Луизиана, Флорида и Пенсильвания находятся в стадии рассмотрения законодательства об игорном бизнесе в гостиницах.

Многие страны Восточной Европы, включая Польшу, Чехию, Словакию, а также Россия серьезно рассматривают игорный бизнес как источник твердой валюты, способствующий возрождению экономики этих стран. Предоставила территорию для развития данного вида предпринимательства Австрия. Поскольку игорный бизнес в значительной степени зависит от законодательного регулирования, он может развиваться на ограниченных территориях. Однако все большее число стран рассматривает игорный бизнес как эффективное средство получения валюты для финансирования правительственных проектов, а также дополнительных налоговых сборов.

Практическое занятие 3. Создание анимационной программы

(8 часов)

Создание анимационной программы начинается с драматургического замысла. Драматургия выступает в качестве концепции сюжетно-образного построения и проведения программы как массового действия. К специфическим особенностям драматургии анимационной программы культурно-досугового характера относятся:

- профессиональная ограниченность творчества сценариста рамками конкретного общественного события;
- осуществление драматургического творчества (индивидуального или коллективного);
- публицистический литературный характер (оперативный, динамичный, злободневный, актуальный);
- наличие документальной основы;
- использование в сценарии многообразия выразительных средств (искусство, самодеятельное творчество, документальные материалы);
- герой драматических произведений – наш современник или его художественный образ;
- неразрывное единство драматургического замысла и реального воплощения на уровне создания сценария;
- широта спектра обстоятельств воплощения (сцена, улица, зал ресторана, гостиница, спортивная арена, природная территория).

Сценарий программы должен соответствовать требованиям ценностно-ориентированного и активно-деятельностного подхода к целостному технологическому процессу и отвечать ряду требований: актуальность содержания, преемственность и последовательность изложения, жанровое и содержательное разнообразие, возможность модификации, мобильность программы.

Построение анимационной программы начинается с творческого замысла. Замысел – это предвосхищение события, его ощущение. Он представляет собой задуманное автором построение программы, включающее в себя разработку основной мысли (тема, идея) и элементы творческого процесса ее воплощения. Процесс разработки замысла проходит в несколько этапов:

- отклик на социальный заказ (основан на концепции анимационной деятельности, направленной на удовлетворение потребностей туристов в отдыхе и развлечении, проектируя потребительский спрос);
- определение темы и идеи мероприятия как фундамента творческой деятельности. Тема – это предмет, о котором автор хочет рассказать зрителю, круг вопросов, подлежащих обсуждению (раскрывается через поступки действующих лиц – характеры, облик, отношения, речь). Идея замысла отвечает на вопрос – что я хочу рассказать, это мнение автора о предмете;
- определение формы и содержания (выбор формы зависит от направленности мероприятия, что сближает этот процесс с выбором жанра действия). Отношение автора к изображаемому объекту называют жанром – особенность мероприятия, определяемая эмоциональным отношением автора к объекту изображения. Чистый жанр в анимационной программе немыслим, жанр в анимации определяется доминирующей направленностью (насмешливо-иронической, торжественно-патетической, парадностью, интимной сокровенностью и т. п.) и может выступать в виде торжественного собрания, вечера камерной музыки, исторического театра на ландшафте и т.п. Содержание сценария включает в себя основные элементы драматургии: сюжет, конфликт, композицию;

- накопление и отбор материала, направленного на активизацию участников мероприятия (прямое обращение к аудитории, коллективное действие, участие в обряде, ритуале, церемонии, включение «местного материала», внесение элементов игры, внедрение подсадки);

- поиск сюжетного хода, образной выразительности (монтаж, включающий в себя ряд приемов – контрастность, последовательность, параллельность, одновременность, лейтмотив, реминисценция);

- работа над композицией (это соединение элементов мероприятия в целое, соподчинение его частей по законам гармонии).

Основными принципами гармонизации композиционного материала являются:

- целостность – взаимосвязь и соподчиненность элементов (эпизод – структурная единица сценария; драматический сюжет – последовательность событий, их течение и развитие; фабула – причинно-следственная связь событий, определяющая введение действующих лиц);

- контрастность – способ сочетания элементов, при котором выявляются противоречия как движущие силы развития;

- подчиненность идейному замыслу (композиционное построение на основе качественной характеристики);

- соразмерность (показатель количественной характеристики).

Классическая структура композиции анимационной программы состоит из нескольких элементов:

- экспозиция – начало события, задача которого состоит в погружении в атмосферу мероприятия, подготовка к восприятию, установление режима общения;

- завязка – исходное событие, в котором заложено начало драматического конфликта, своего рода пролог дальнейшего действия, заставляющего следить за развитием событий;

- основное развитие действия – самая обширная часть сценария, в которой укладывается практически весь сюжет программы, длительность которого определяется сюжетным ходом; чередование действий подчинено принципу «сквозного развития»;

- кульминация – наивысшая точка эмоционального накала участников анимационной программы, смысловой центр композиции (огненное шоу, хореографическая композиция с факелами, фейерверк и т.п.);

- развязка – завершение сюжетной линии мероприятия (заключительное событие, подведение итога, разрешение конфликта, завершение сюжета);

- финал – полное завершение сценического действия (единый «выдох»).

В ходе подготовки анимационной программы отдельные ее элементы могут быть апробированы в целях их корректировки и проверки драматургического замысла в конкретном действии в постановочной работе. На данном этапе проводятся предварительные репетиции-этюды, в процессе которых выявляются погрешности, недоработки, нестыковки, отклонения от темы и т.п.

На основе выявленных на этом этапе неточностей и недоработок, а также найденных в процессе живого действия происходит доработка сценария.

Заключительный этап драматургического замысла включает в себя момент оформления сценария в виде документа, по которому работает вся постановочная группа.

Сценарий может быть представлен в виде сценарного плана, синопсиса, литературного сценария или режиссерского сценария.

Сценарный план в хронологическом порядке представляет собой краткое содержание анимационной программы.

Синопсис – документ, включающий в себя сценарный план, с более детальной проработкой ключевых фрагментов композиции постановки (постановочные ходы, стилистика речи персонажей,

сценографические предложения). Это предварительный эскиз, проект окончательного сценария, подготовленный для обсуждения с заказчиком.

Окончательный вариант сценария включает в себя следующие элементы:

- обозначение формы анимационной программы, характера зрительской аудитории, событийного назначения (например, театрализованный митинг, посвященный открытию студенческой олимпиады «Туристская Мекка»);
- название анимационной программы (например, анимационная программа «Возьмемся за руки, друзья...»);
- список действующих лиц и исполнителей, технического состава и функций каждого;
- сценарный план с хронометражем или поминутным интервалом блоков, номеров, связи и т.д.;
- содержательная часть, описывающая действия участников программы в драматической последовательности (ремарки образного решения; ремарки персонажей; ремарки зрительских действий; текст речи ведущих, докладчиков; названия фрагментов действий – хореографическая композиция, сольное пение, цирковые номера, спортивные блоки и т.п.).

Режиссерский замысел оформляется в режиссерский сценарий на основе драматургического сценария (литературного) и включает в себя режиссерские постановочные концепции: характеристики действенного пространства – сцены игровой площадки, зрительного зала (сценография, содержание и местонахождение декораций); описание схемы движения участников программы и предметов (направления входов и выходов участников, движения декораций и предметов, моменты начала и окончания движения, перемены местоположения действий, мизансцены и их перестройка и т.п.); комментарии к звуковому оформлению (содержание, место включения, уровень громкости и т.п.); комментарии к световому оформлению (содержание, моменты изменения световой заставки); характеристика персонажей и их действий (характеристика речи, действенные задачи, костюмы и т.п.); жанровые, тем-поритмические, стилистические рекомендации по манере игры актеров; предполагаемые действия участников (реакция аудитории типа «аплодисменты», «возгласы» и т.п.); временной регламент события (продолжительность фрагментов и эпизодов, общая продолжительность программы и т.п.).

Основной функцией режиссерского сценария является художественная организация постановки, поэтому в нем описываются конкретные шаги осуществления режиссерского замысла во времени и в пространстве, в усилиях исполнителей. Утвержденный сценарий тиражируется и вручается заказчику для решения организационных вопросов, связанных с материальными затратами; группе технического обслуживания для решения технических и сценографических вопросов; актерам для ознакомления и проработки; рекламодателям и средствам массовой информации для проведения рекламной кампании.

Сценарий массового анимационного мероприятия специфичен. Эта специфика заключается в том, что это не художественное произведение, а развернутый план действий, включающий в себя разнообразнейшие элементы, каждый из которых имеет свое содержание, структуру и свой план действий. В таком сценарии могут объединяться очень разные по характеру компоненты, начиная от концертных номеров и заканчивая бегом в мешках. При этом каждый компонент может существовать сам по себе, не быть непосредственно связанным с другими, продолжать или предварять их и только в конечном итоге стать звеном общего ряда, создавая единое впечатление и настроение.

В практике организации и проведения массовой анимационной деятельности создание сценария и его постановка, как правило, осуществляются одним и тем же лицом. Даже в том случае, когда режиссер не является непосредственным автором сценария, он все равно принимает участие в предварительной работе над ним. Объясняется это тем, что каждое данное массовое мероприятие

живет лишь однажды и повторить его подобно театральному спектаклю невозможно. Следовательно, невозможно что-то потом исправить, дополнить, изменить. Все должно быть предусмотрено заранее и с наибольшей полнотой.

Задание

Разработать анимационную программу

[illegible]

Словарь

Игры атрибутивные – игры с использованием различных предметов – игрушек, мячей, веревок, обручей, палок.

Игры бытовые – игры, отличительной чертой которых является наличие песенного, музыкального и танцевального сопровождения, придающие характер хоровода; подразделяются на общественные, воспроизводящие исторические события и военные действия, и семейные, отражающие сцены семейной жизни, любовные страдания и т. п.

Игра деловая – игра, направленная на освоение, осмысление инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений участников; может носить несложный сюжетный характер, решая сугубо инструментальные задачи, или иметь вид «организационного семинара», «организационной игры»; перспективным направлением являются «проектные игры», задача которых состоит в формировании проектного мышления участников, умении работать с поставленной проблемой.

Игра-драма – игра, которую можно применить в отелях, на туристских базах, в кемпингах, в которой значительная часть времени уходит на вживание участников в их роли и ситуацию с применением самых разнообразных приемов (внешний антураж, элементы костюмов, оформление помещения, театральные декорации, световые и музыкальные эффекты, определение участникам сюжетных статусов ролей).

Игра драматическая – коллективное практическое занятие, объединяющее группу игроков, которые импровизируют на заранее избранную тему.

Игровая оболочка – структура, когда игра используется как некоторое обрамление, общий фон какой-либо работы (путешествие на поезде от станции к станции, внутренние движения от уровня к уровню, международная туристская конференция с проходящими в ее рамках мастер-классами).

Игра орнаментальная – игра, сопровождающаяся песнями, музыкальными композициями, основным жанром которых является хоровод.

Игра-переживание – вид игры, связанный с необходимостью включаться в отношения, выстраивать их, обращаться к своему собственному «Я» (для такой игры можно придумать множество игровых пространств – необитаемый остров, фантастические миры мужчин и женщин, неосвоенная планета, доисторическое время, применив театральные и сценические атрибуты).

Игра подвижная – игра, включающая в себя бег, прыжки, физические упражнения.

Идея – понятие, представление, отражающее действительность в сознании человека, выражающее его отношение к ней и являющееся основным принципом мировоззрения.

Иллюстрирование – организация содержательного материала в виде показа, иллюстрации, которая делает информации зримой, что, несомненно, усиливает эмоциональное воздействие.

Импровизация – техника актерской игры, когда актер играет что-либо непредвиденное, не подготовленное заранее, придуманное в ходе действия.

Интермедия – небольшая пьеса, большей частью комедийная, исполняемая между фрагментами основного действия; в анимационных программах – очень короткая сценка, выступающая в качестве связующего звена между основными элементами постановки.

Инфраструктура анимации – совокупность социальных учреждений, объектов и сооружений, являющихся материальной базой обеспечения эффективной анимационной деятельности.

Искусство аудиовизуальное – драматическое театральное искусство, сочетающее в себе два элемента – визуальный (игра актеров, сценография, сценические образы) и аудиальный (драматический текст, речь персонажей, музыкальное и звуковое оформление).

Искусство драматическое – искусство написания и театральной постановки пьес, где игра актера воссоздает персонаж перед публикой.

Искусство сценическое – искусство непосредственного представления художественного произведения перед публикой.

Каламбур – интеллектуальная игра слов, используемая по звуковому сходству для достижения комического эффекта.

Кардиоаэробика – вид аэробики, который направлен на тренировку сердечно-сосудистой системы с использованием специальных приспособлений.

Карнавал – вид массового народного гулянья с уличными шествиями, театрализованными играми.

Коллаж – в сценическом искусстве метод монтажа, при котором поступаются ограниченной целостностью постановки, прибегая к сочетанию разножанровых, разностилевых фрагментов.

Коллизия – столкновение каких-нибудь противоположных сил, интересов, стремлений; противоречие, борьба действующих сил в художественном произведении.

Колыба – народный ресторан Закарпатья, представляющий собой небольшое бревенчатое строение без окон, крыша которого напоминает островерхий шалаш с дымоходом на самом верху, строившийся в старину чабанами.

Коммуникация – путь сообщения, связь одного места с другим; общение, передача информации от человека к человеку – специфическая форма взаимодействия людей в процессе их познавательно-трудовой деятельности.

Коммуникация театральная – процесс обмена информацией в ходе театральной постановки.

Комплекс демонстрационный – часть театрального здания, включающая в себя зал, сцену, сценические помещения.

Композиция – построение художественного произведения, обусловленное его содержанием и характером.

Композиция литературно-музыкальная – вид культурно-досуговых программ, к которому относятся творческий вечер, театральная постановка, мюзикл и т.п.

Костюм сценический – сценическая одежда артиста, которая помогает создать образ героя.

Кроссворд – игра, в которой фигуру, состоящую из рядов пустых клеток, нужно заполнить буквами так, чтобы по горизонталям и вертикалям получились слова с заданными значениями; отличается формой рисунка, принципом подбора слов, тематикой, способом разгадывания.

Кроссчайнворд – интеллектуальная игра, основанная на сочетании технологий кроссворда и чайнворда, представляющая собой набор цепочек, в которых первые буквы одних слов являются последними других, допуская пересечение слов.

Кулисы – плоские части театральной декорации, располагаемые по бокам сцены параллельно или под углом к рампе, предназначенные для того, чтобы закрывать от зрителя закулисное пространство.

Кулич – обрядовая еда, представляющая собой сладкий сдобный пшеничный хлеб цилиндрической формы.

Кульминация – точка высшего напряжения, подъема, развития чего-нибудь.

Лейтмотив – музыкальный оборот, повторяющийся в музыкальном произведении в качестве характеристики или условного обозначения персонажа, предмета, явления, идеи, эмоции; в драматическом искусстве технический прием, заключающийся в использовании повторяющегося элемента постановки (реплики, сцены и т.п.).

Липограмма – интеллектуальная игра, которая представляет собой сочинение текстов, в которых умышленно не используется одна или несколько букв.

Лирика – вид поэзии, выражающий чувства и переживания поэта.

Лист монтажный – документ, содержащий перечень моментов перехода от одной позиции к другой, данных в строгой последовательности, с отметками об особенностях протекания.

Маска – атрибут сценографического решения в анимационной программе, изображающий символическое лицо персонажа, который не всегда надевается на лицо и может выступать в качестве атрибутивного элемента в руках, крепиться на спине, находиться в управлении несколькими людьми.

Масленица – древнеславянский праздник, знаменующий прощание с зимой и встречу весны, длится с понедельника по воскресенье за 50 дней до Пасхи.

Массовка – массовая сцена, выражающая объединение людей против одного соперника, выступающее как единое действующее лицо.

Месостих – интеллектуальная игра, представляющая собой стихотворение, в котором загаданное слово зашифровано в середине стиха.

Метаграмма – интеллектуальная игра, в ходе которой создаются слова, полученные при последовательной замене одной буквы другой.

Мизансцена – размещение актеров и сценической обстановки в разные моменты исполнения пьесы.

Мим – искусство движения тела, осуществляющее драматическое повествование прямым подражанием движению.

Мистерия – средневековая драма на библейские темы. •

Монолог – наиболее часто применяемый вид речевого номера (речь персонажа, обращенная к самому себе или к зрителям), используемый в режиссерских решениях: вступительное слово, речь ведущего, связи между номерами, комментарии ведущих к игровым или конкурсным мероприятиям.

Моноритм – интеллектуальная игра, которая представляет собой сочинение стихотворения, все строки которого имеют одну рифму.

Монтаж – способ организации драматургического (литературного) материала: поиск документального и художественного материала, отбор и фрагментирование, соединение фрагментов в единое целое по замыслу программы.

Моралите – драматическое средневековое представление нравоучительного характера, персонажами которого являются абстрактные и аллегорические олицетворения порока и добродетели.

Музыка – искусство, в котором переживания, чувства и идеи выражаются ритмически и интонационно организованными звуками, а также сами произведения этого искусства.

Музыка альтернативная – музыка, используемая в анимационных программах; представляет собой музыкальный эксперимент, поиск.

Музыка анимационных программ – музыкальный пролог, музыкальный эпизод, музыкальный номер, музыкальный антракт (пауза), музыкальный финал, фоновая музыка в анимационных программах.

Практическое занятие 4. ИГРА В СТРУКТУРЕ АНИМАЦИОННОЙ ПРОГРАММЫ

(6 часов)

Для того чтобы обратиться к игре в структуре анимационной программы, необходимо оговорить ряд связанных с этим понятием моментов. Сущностью игры является то, что она есть не обычная, реальная жизнь, а представляет собой условность, выход в сферу деятельности совершенно специфического характера. Игра – это свободное проявление человеческой деятельности. Она никогда не навязывается и не может быть навязана физически или морально. То, что делается по обязанности, не может называться игрой. Например, выступления профессиональных артистов или спортсменов – это их трудовая деятельность и с сущностным пониманием игры никак не связана. Потребность в игре возникает как потребность в развлечении, удовольствии и бывает только на досуге. Поэтому ее нельзя связывать и с культурной функцией, такой, например, как обряд, ритуал, церемония, так как в этом случае она окажется в ситуации долженствования, обязанности. Даже дети, для которых игра – основной вид деятельности, прекрасно осознают ее условность.

Цели, которые преследует игра, которым она служит, лежат вне непосредственных материальных интересов и индивидуальных биологических потребностей. У древних греков игра обозначала забавы детей, у евреев – соответствовала понятиям шутки и смеха, у римлян – радости и веселья, у древних германцев – плавному движению, доставляющему удовольствие. В английском языке вообще существуют два понятия: play – игровое действие и game – игра по четким правилам. Итак, с понятием «игра» связаны свобода жизнепроявления, потребность в развлечении, в получении удовольствия, шутки и смех. И все это лишено внешнего навязывания и долженствования. Такие сущностные особенности игры роднят ее с анимационной деятельностью, но не тождественны ей.

Слово «играть» употребляется в нескольких значениях: притворства и раздражающего действия; занимать какое-либо положение или обращаться с чем-либо легкомысленно; проявляться в особом блеске, т.е. слова «игра» и «играть» употребляются в русском языке в прямом и переносном смыслах. В древнегреческом языке было три понятия игры: пэдия (детская игра), атиро (игра-забава, пустое развлечение), агон (соревнование, состязание, поединок). В санскрите существует пять значений игры: игра детей; игра-представление; игра-шутка, фокусы; игра как притворство; игра как ряд случайных необъяснимых совпадений. В русском энциклопедическом словаре XIX в. к играм относят хороводы, спортивные состязания, конские ристалища, демонстрацию зверей в цирке.

Для понимания игры необходимо различать ее субъективное и объективное значения. Игра – это школа общения, особая модель поведения, неотъемлемая часть жизни, непринужденная деятельность в воображаемой ситуации.

Структуру игры составляют сюжет, содержание и мотивы игровой деятельности. Главное назначение игры – развитие человека, ориентация его на творческое, экспериментальное поведение. В анимационной деятельности в структуре туристского продукта игра выполняет ряд функций (рис. 5.1).

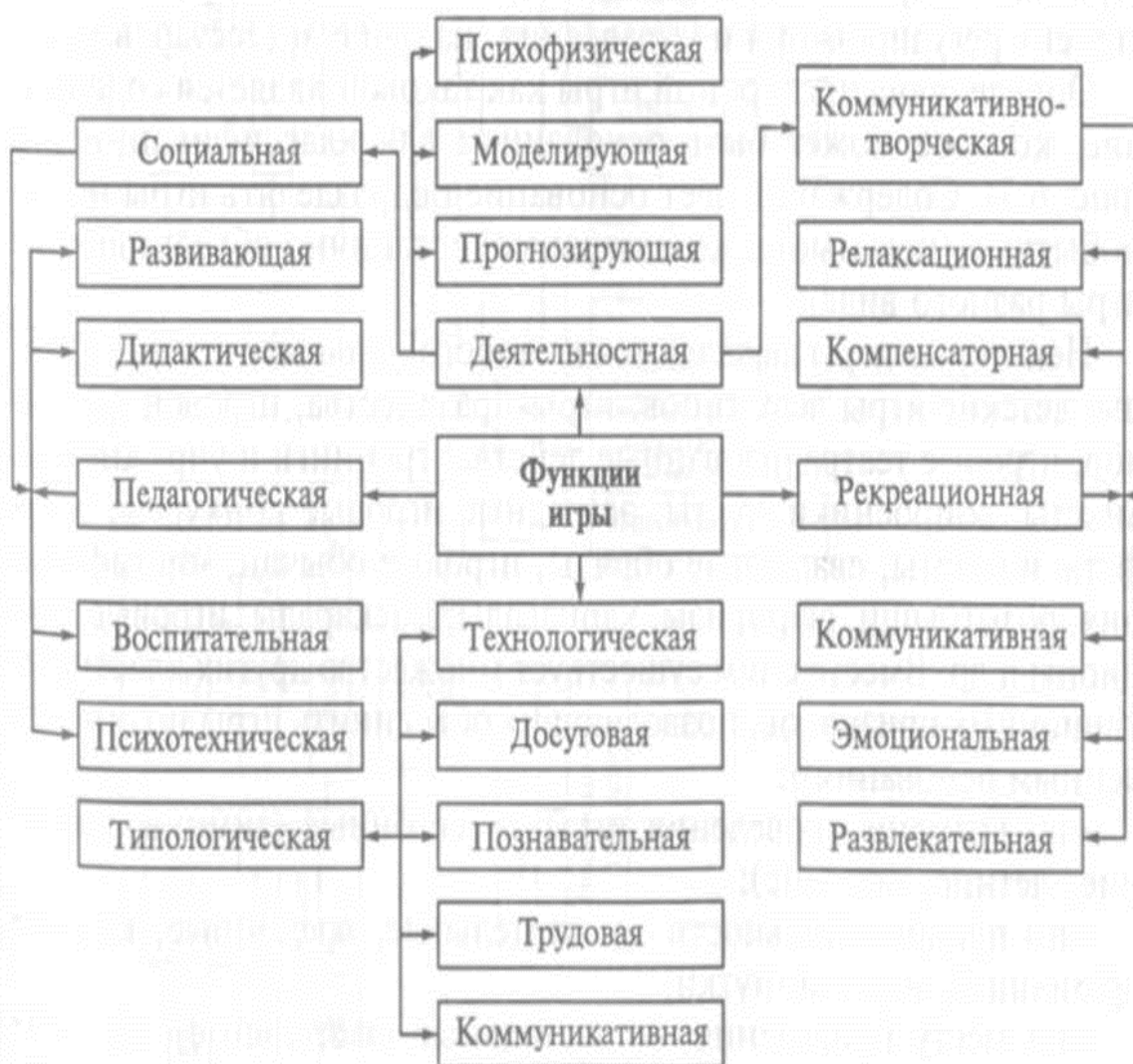


Рисунок 5.1 – Функции игры анимационной программы

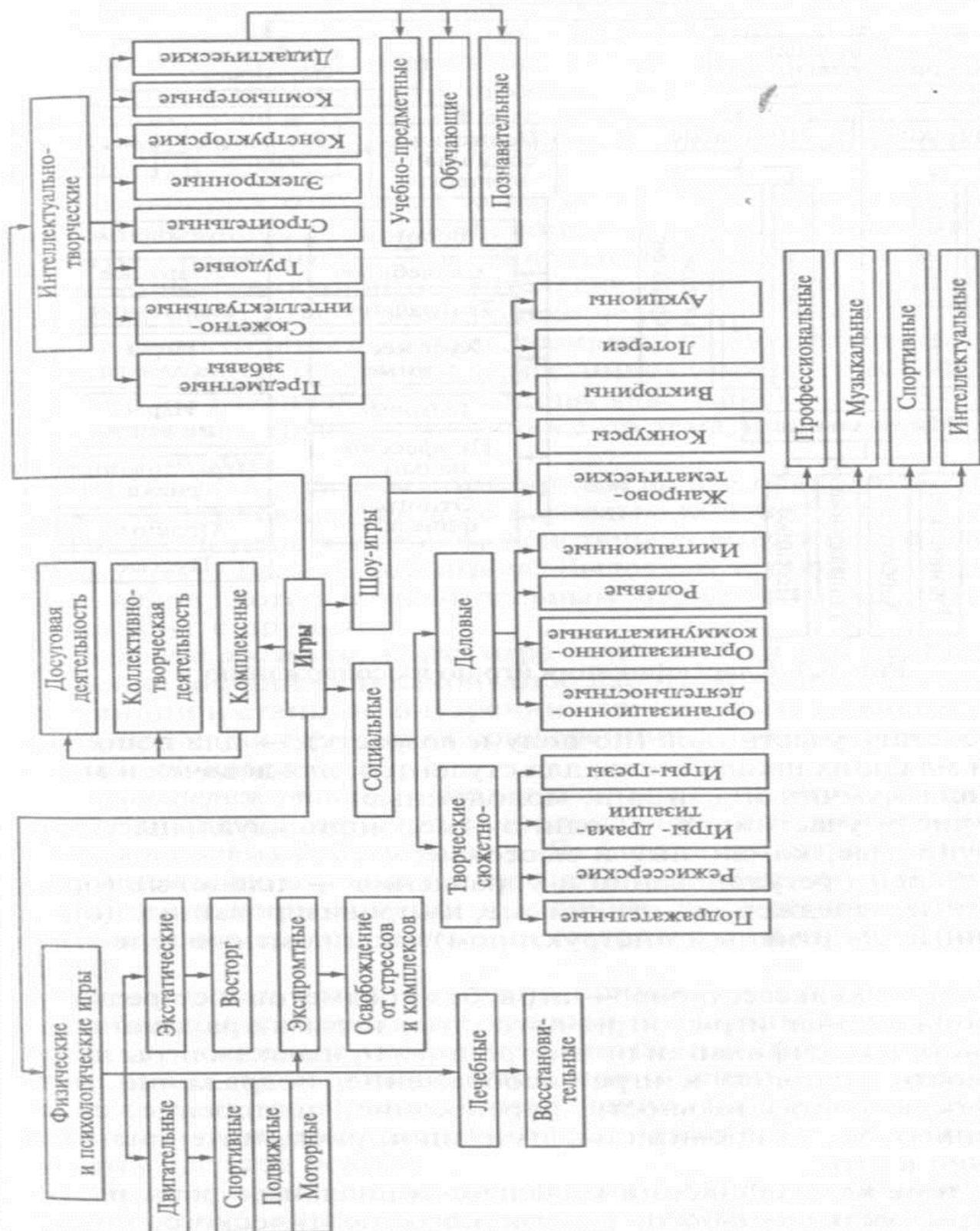


Рисунок 5.2 – Деятельностный подход к классификации игр

Каждая игра обладает набором правил, которые предусматривают получение игроком выигрыша или проигрыша. При этом каждый стремится выиграть. Характерной особенностью игры является постоянство ее правил.

Виды игр

Все игры можно сгруппировать по нескольким параметрам создав определенную систему классификации игр. Классификация игр дает основание уточнить системы совпадения игр того или иного целевого назначения, позволяет ориентироваться в многообразии игровых объектов, их осмысленного использования.

Природа игры определяется по основным аспектам. Игра – это условность, которая может проявляться как условность состязаний, условность представления. Функционирование игры как самостоятельного явления обеспечивается системой правил, определяющих нормы. Игра как самостоятельное явление культуры занимает определенное место, имеет особый механизм встраивания. Сущность игры заключается в апробации, закреплении, выявлении некоторых норм отношений между людьми.

В туристской деятельности игры выходят на новый уровень, включая разнообразие использования и результативность. За основу классификации игр берется человеческая деятельность, отражающаяся в играх с ее вертикальными и горизонтальными связями от досуговой до интеллектуальной деятельности, взаимопроникая друг в друга, имея свои модели, структуры, функции, элементы и результаты (рис. 5.2).

Игры можно классифицировать по внешним признакам: содержание, форма, место проведения, состав и число участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров игры.

Определяющей стороной игры как таковой является содержание, которое может быть основанием для классификации игр (рис. 5.3). Содержание дает основание подразделять игры на самобытные (цельные) и комплексные, органично объединяющие игры разного вида.

Некоторые игры выделяются в самостоятельные типовые группы: детские игры всех типов; игры-празднества; игровой фольклор; игровые театрализованные действия; тренинги и упражнения; анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые конкурсы, эстафеты и старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификация, розыгрыши, сюрпризы, карнавалы, маскарады; игровые аукционы и др. Вместе с тем существует множество других классификационных признаков, позволяющих объединить игры по определенным основаниям:

- по времени проведения игры – сезонные (зимние, весенние, летние, осенние);
- по продолжительности – длительные, временные, кратковременные, игры-минутки;
- по месту проведения – настольные (застольные), комнатные, уличные, дворовые, на воздухе, на местности, праздничные, эстрадные;
- по составу участников (по полу и возрасту) – для дошкольников и младших школьников, для студентов, для девочек и мальчиков, для мужчин и женщин, молодежные;
- по числу участников – одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные и массовые;
- по степени регулирования и управления – плановые (организованные менеджером), стихийные, импровизированные (организованные спортивным инструктором), экспромтные (спонтанные);
- по наличию аксессуаров – игры без предметов и с предметами, компьютерные игры, игры-автоматы, игры-аттракционы.
- по составу участников (по полу и возрасту) – для дошкольников и младших школьников, для студентов, для девочек и мальчиков, для мужчин и женщин, молодежные;
- по числу участников – одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные и массовые;
- по степени регулирования и управления – плановые (организованные менеджером), стихийные, импровизированные (организованные спортивным инструктором), экспромтные (спонтанные);
- по наличию аксессуаров – игры без предметов и с предметами, компьютерные игры, игры-автоматы, игры-аттракционы.

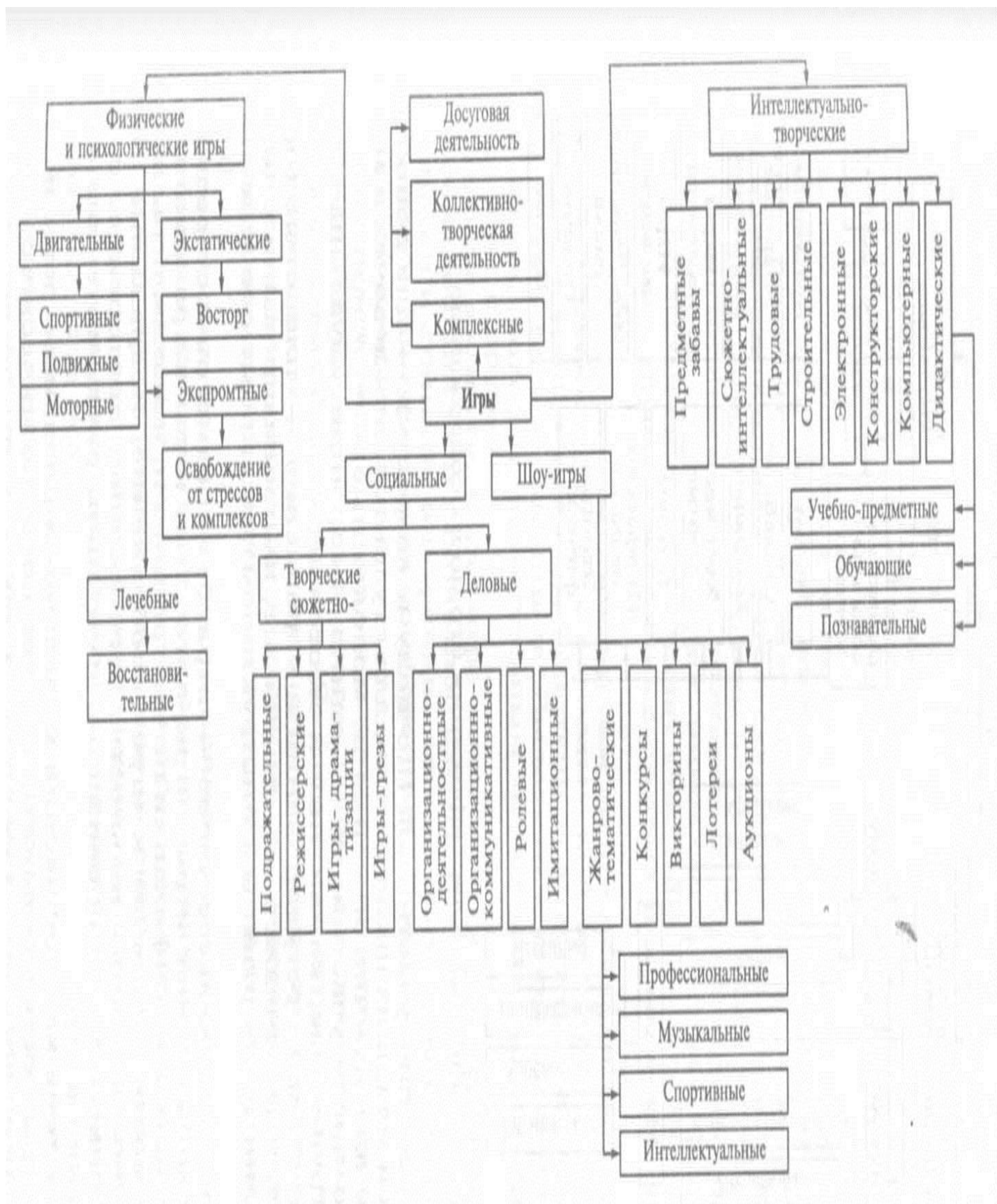


Рисунок 5.2 – Деятельностный подход к классификации игр

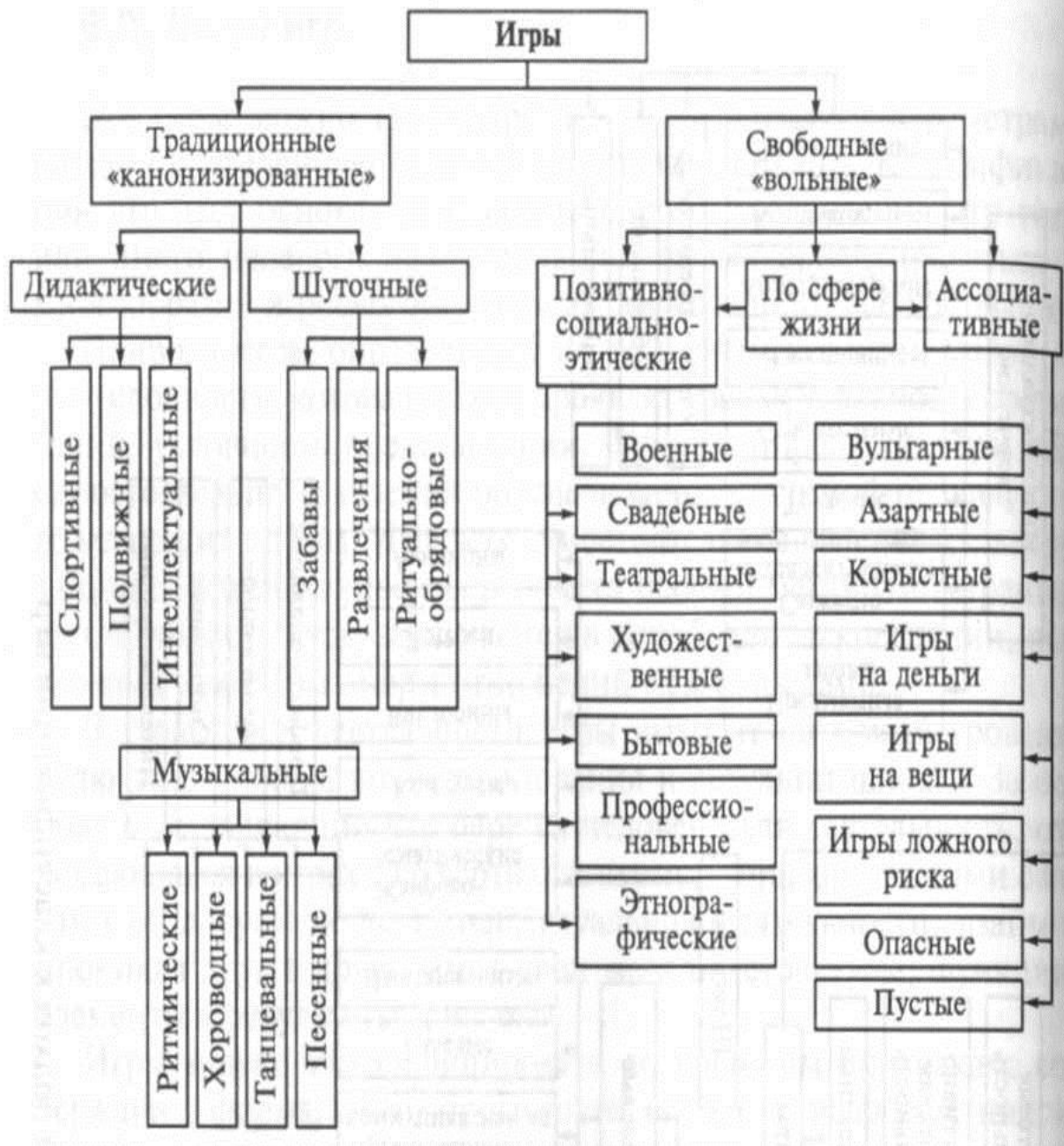


Рисунок 5.3 – Классификация игр по их содержанию

В основе классификации по внутренним признакам игры лежат способности индивида к игре (воображение, подражание, обособленность, состязательность, перенесение, повторение, слияние с природой, импровизация, имитация, риск, интенсивность поведения в игре).

В системе классификации модельно-социальных форм различают игры состязательного, театрального, поэтического, дипломатичного, военного характера, а также игры-правосудие, т.е. боевые, любовные, подражательные, социальные, драматические игры. В основе такой классификации лежит идея состязательности.

Физические игры, построенные на движении, можно подразделить на две группы: подвижные (игры, разные по содержанию, организации и сложности правил, среди которых можно выделить сюжетные и бессюжетные игры, игры-забавы) и спортивные (городки, бадминтон, баскетбол, настольный теннис, футбол, хоккей и др.).

К шоу-играм относятся конкурсы (относительно интеллектуальные игры, построенные на вопросах и ответах и имеющие возрастную специфику – для школьников, молодежи и взрослой аудитории) и викторины (интеллектуальная игра, в которой на вопросы могут отвечать несколько человек – команда; при этом вопросы викторины содержат познавательную информацию, свидетельствующую о наличии у участников определенной эрудиции. Викторины различаются по составу участников – семейные, индивидуальные, групповые, а также по тематике – музыкальные, литературные).

Игра является самым популярным видом психологической работы как с детским, так и со взрослым контингентом туристов.

Трудно в одном игровом действии совместить все элементы игры, объять весь ее потенциал. Выделяют игровые пространства пяти видов, которые по отдельным параметрам могут переплетаться друг с другом:

- игровые оболочки, когда игра используется как некоторое обрамление, общий фон какой-либо работы (путешествие на поезде от станции к станции, внутренние движения от уровня к уровню, международная туристская конференция с проходящими в ее рамках мастер-классами);

- игра-переживание – более сложный вид игры, связанный с необходимостью включаться в отношения, выстраивать их, обращаться к своему собственному «Я» (для такой игры можно придумать множество игровых пространств – необитаемый остров, фантастические миры мужчин и женщин, неосвоенная планета, доисторическое время, применив театральные и сценические атрибуты);

- игра-драма, которую можно применить в отелях, на туристских базах, в кемпингах, в которой значительная часть времени уходит на вживание участников в их роли и ситуацию с применением самых разнообразных приемов (внешний антураж, элементы костюмов, оформление помещения, театральные декорации, световые и музыкальные эффекты, определение участниками сюжетных статусов ролей);

- деловые игры, направленные на освоение, осмысление инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений участников (они могут носить несложный сюжетный характер, решая сугубо инструментальные задачи, или иметь вид «организационного семинара», «организационной игры»; перспективным направлением являются «проектные игры» задача которых состоит в формировании проектного мышления участников, умении работать с поставленной проблемой);

- психологическая акция – игровая среда, создаваемая в пространстве коллектива на определенное время, особенностью которой является ненавязчивость и необычность (имеет

собственное содержание, свои правила и намеченный результат, девиз которых может быть заключен в выражении «жизнь богаче, чем вы ее воспринимаете»).

Особым, творческим процессом является создание большой психологической игры, начинающейся с осознания проблемы и вытекающих из нее психологических задач, определения вида игры с учетом особенностей группы, опыта участия игроков в психологических процедурах, степени доверия друг к другу и ведущему и др. Залогом успешности игры являются создание, поиск, подбор подходящего сюжета и конструирование сценария игры, ход которой зависит от опытности аниматора. Сюжеты могут быть волшебными (погружающими участников игры в миры, подобные реальному миру), метафорическими (погружающими участников игры в миры, подобные реальному), реальными (основанными на логике нашего собственного мира, в котором нет ни волшебства, ни «чужой» логики, ни парадоксов).

Принимая роль и некоторые правила поведения в игре, логику поступков или их последствий, игроки погружаются в игру.

В проведении праздников как анимационных программ большое значение имеет использование народных игр. Народные игры являются самой доступной формой развития художественного творчества. В игровых ситуациях формируются песенное, фольклорное, танцевальное творчество и элементы народного театра, в них ярко проявляется характер, темперамент, демонстрируются костюмы, украшения, фольклорные атрибуты.

Народные игры классифицируются по месту проведения (в помещении, на природе, на стадионе и т.п.), сезонности (весенние, летние, зимние, осенние), возрасту и категории. Они бывают:

- подвижные (бег, прыжки, физические упражнения);
- атрибутивные (с различными предметами – игрушками, мячами, веревками, обручами, палками);
- традиционные (в основе которых лежат словесные формулы, прибаутки, поговорки, шутки, присказки);
- драматические (предполагают наличие художественного образа, действия, диалога, движения);
- спортивные (соревнования, состязания, танцевальные движения, йога, тренировка физических способностей);
- орнаментальные (сопровождающиеся песнями, музыкальными композициями, основным жанром которых является хоровод);
- производственные или деловые (изображение различных эпизодов производственной деятельности и времяпровождения – охота, рыбалка, обслуживание);
- бытовые (отличительной чертой является наличие песенного, музыкального и танцевального сопровождения, придающего характер хоровода; подразделяются на общественные, воспроизводящие исторические события и военные действия, и семейные, отражающие сцены семейной жизни, любовные страдания и т. п.);
- интеллектуальные игры (шахматы и шашки). Видоизменение игр основано на социальных изменениях в структуре и поведении различных социальных групп, но их классификация может быть основана на трех основных уровнях:
 - содержательном (политические, военные, спортивные, экономические и т.п.);
 - демографическом (по составу и числу участников – детские, взрослые, одиночные, парные, групповые и т.п.);
 - психолого-педагогическом (по принципу доминирующих способностей – интеллектуальные, состязательные, компьютерные и т.п.).

Игровая деятельность представляет собой многогранную палитру возможностей проявления в различных сферах жизни и культуры, особенно на основании проведения анимационных программ в духе народности (по принципу народных праздников, особенности которых связаны с народным календарем и были рассмотрены ранее).

Интересной формой игровой деятельности в структуре анимационных программ могут быть различные формы традиционного и инновационного характера. Элементы инноватики могут быть привнесены и в существующие традиционные и народные формы игры.

Посиделки – народная форма досуга молодежи, включающая в себя элементы игры, основанные на принципах игровой этики, культуры общения, воспитанности, открытости участников.

Театр – представление, в котором участник пребывает в воображаемом мире, особенностью которого является зрительская аудитория, которой и представляется данная игра.

Фольклор – художественное искусство, создаваемое народным творчеством, включая такие виды, как поэзия, музыка, театр, танец, архитектура, изобразительное и декоративно-прикладное искусство, и отличающееся глубиной художественного освоения действительности, правдивостью образов, силой творческого общения и т. п.

Игровая деятельность способствует развитию определенных качеств личности. Так, развитию логического мышления способствуют интеллектуальные игры, которые расширяют эрудицию, кругозор, развивают логику мышления, речь, тренируют память[^] приучают работать со словарем. К интеллектуальным играм относятся: настольные игры – шахматы, шашки, рэндзю, морской бой, нарды, домино, индивидуальные игры – эрудит, кроссворды, чайнворды, анаграммы, метаграммы, палиндромы, стихотворные загадки и т. п.

К разряду головоломок относятся:

- кроссворд – игра-задача, в которой фигуру из квадратов нужно заполнить буквами, составляя нужные слова (перечисление слов). Отличается формой рисунка, принципом подбора слов, тематикой, способом разгадывания. Встречаются кроссворды, содержащие в себе более 25 тыс. слов;

- чайнворд – тип кроссворда, отличающийся определенной тематикой, разнообразием формы и методами разгадывания, в котором слова располагаются друг за другом, образуя цепочку, в которой конец предыдущего слова служит началом последующего;

- кроссчайнворд – основан на сочетании технологий кроссворда и чайнворда, состоит из набора цепочек, в которых первые буквы одних слов являются последними других, допуская пересечение слов;

- шарада – игра, в которой необходимо отгадать слово, разбитое на части и слоги, имеющие самостоятельное значение, и каждая часть которого может быть зашифрована стихотворными рифмами;

- арифмограф (криптограмма) – задача на отгадывание слов или текстов, где буквы закодированы цифрами, числами;

- наборщик – составление коротких слов из букв длинного слова;

- анаграмма – составление новых слов из букв какого-либо слова;

- палиндром – составление фраз, слов, стихотворений, которые одинаково читаются в обе стороны (слова: наган, шалаш, казак; фраза: Аргентина манит негра; шутка: удавы рвали лавры в аду);

- метаграмма – слова, полученные при последовательной замене одной буквы на другую (коза – барс);

- рифма – поэтическая игра, основанная на подборе рифмованного слова на основе заданного (турист – альпинист, артист и т.п.);

•бури́ме – стихотворная головоломка, в которой стихи шуточного характера сочиняются на заданные рифмы, не связанные по смыслу и фиксируемые в конце строк (автобус – глобус, студенты – дивиденды, лукошко – картошка, селедка – находка, туристы – артисты и т.п.);

• синонимы – слова, близкие по значению с данными;

• антонимы – слова, противоположные по значению;

• омографы – слова, которые пишутся одинаково, но имеют разные ударения и разные смысловые значения (замок – замок);

• омофоны – слова одинакового произношения, но разного написания (пруд – прут, гриб – грипп);

• омонимы – слова-близнецы, одинаково звучащие, но разные по смыслу (молния – застежка и явление природы, месяц – календарный и небесное светило и т.п.);

• каламбур – игра слов, используемая по звуковому сходству для достижения комического эффекта;

• гетерограммы – суперкаламбуры, в которых концы строк отличаются расстановкой пробелов между словами (пока лечили – покалечили);

• монорим – стихотворение, все строки которого имеют одну рифму;

• тавтограмма – стихотворение или рассказ, все слова которого начинаются с одной и той же буквы;

• липограммы – тексты, в которых умышленно не используется одна или несколько букв;

• акrostих – стихотворная игра-загадка, разгадкой которой является слово или фраза, составленная из первых букв всех строк стихотворения;

• месостих – стихотворение, в котором загаданное слово зашифровано в середине стиха;

• телестих – стихотворение, в котором загаданное слово получается из последних букв всех строк.

Существует множество игр развивающего характера:

• развитию зрительного восприятия способствуют игры, требующие выбора предмета из группы предметов, резко отличающихся по внешнему виду, необходимого для театрализации, на соответствие животного, игрушек, изображений, формулируемые по типу фразирования: «Чего не хватает?»;

• развитию слухового восприятия способствуют игры на слуховое опознание звучащего предмета при действии с ним, после прослушивания аудиозаписи голосов животных, различных шумов и т.п.;

• развитию тактильного (осязательного) восприятия способствует обследование различных предметов, живых объектов и опознание их на ощупь, идентифицируя предметы и вещи по заданному признаку в зависимости от способа обследования;

• развитию внимания способствуют игры различительного характера на основании заданного признака различия, выбранного для данного предмета (по размеру, по пейзажному содержанию на картинах и т.п.);

• развитию памяти способствуют игры, в задании которых определен поиск недостающих предметов или элементов, повторение определенных движений за аниматором и т.п.;

• развитию мыслительной деятельности способствуют игры на классификацию резко отличающихся по своим признакам натуральных предметов, их выбор к драматизации басен и стихов;

• развитию пантомимических навыков способствует выполнение движений по заданной команде [«замри», «зеркало», «неподвижная фигура», «угадай и повтори», «покажи (или изобрази) без слов» и т. п.].

Большое значение в анимационных программах в структуре социально-культурного сервиса и туризма выполняют ролевые игры, которые можно классифицировать по классам, территориальному признаку, уровню сложности, по временному и целевому признакам.

По территориальному признаку ролевые игры подразделяют на настольные, павильонные, игры на местности. Разделение игр по уровням сложности совпадает с их тематическим единством: военные, сказочные, историко-этнографические, информационные (интеллектуальные). По методу создания можно выделить базовые (основанные на идее исторического или литературного источника) и условные (в которых условия и законы существования игрового поля разрабатываются игроками самостоятельно). По протяженности и цели ролевые игры бывают целевые (победитель объявляется при достижении поставленной цели); игры без окончания (в сценарии предусматривается ограничение игры по времени, но мир ее действия не ограничен и новые силы могут вливаться в игру на всем ее протяжении); игры, основанные на принципах нон-стопа (без остановки), когда участники могут продолжить игру с того момента, на котором она закончилась накануне.

В игровой деятельности существует несколько уровней участия: пассивное (по принципу зрительского зала или экскурсантов); ограниченное (по принципу «ведомых», с непосредственным включением туристов в ход игры, но с ограничением их инициативы аниматорами); свободное участие (по принципу «игрока», когда игроки самостоятельно определяют свои роли и игровые действия).

Разработка и проведение деловой игры подчинены структурной схеме, которая является условным алгоритмом разработки, проведения и анализа ролевой игры. При разработке ролевых игр (когда игровая задача оформляется в виде ролей) необходимо индивидуально рассматривать и оценивать личностные качества, наклонности и характер каждого участника.

Технологический цикл организации и проведения ролевой игры состоит из трех этапов. Первым этапом является теоретическая разработка, включающая в себя определение картины моделируемого мира, разработку правил игры, составление командных и индивидуальных вводных.

Картина моделируемого мира передает место и время действия, определение действующих лиц и занимаемого ими положения, описание важных событий, предшествовавших моделируемому периоду времени и ситуации, сложившейся на начало игры.

Правила ролевой игры являются основным законом, включая основные разделы: военная сфера (оружие, фортификация, одежда, техника безопасности); политическая сфера (устройство моделируемого мира и социальных отношений); экономическая сфера (ориентация экономики и экономических отраслей, а также финансовой деятельности); физические и метафизические законы (структурирование времени, перемещения по игровой территории, магические способности, персонажи и предметы); духовная сфера (культура – традиции, обычаи, обряды, искусство, этнография, фольклор; религиозные культы – христианство, буддизм, католичество).

Разработка аниматорами командных и индивидуальных вводных помогает участникам лучше осознать свою роль, определить свое место и наметить линию поведения в моделируемом мире. Они должны содержать конкретную информацию. Для командных вводных – название команды (группы, народа, страны); легенду команды (происхождение, исторические события, легенды, предания, обряды, религия, командные тайны); структуру команды (управление, социальный состав, отношения между слоями и членами команды); взаимоотношения команды с окружающими (друзьями, врагами, нейтральными силами); цели команды в игре; для индивидуальных вводных – игровое имя, возраст, официальные биографические данные, нынешнее положение в обществе, отношение с окружающими, предметы и личные тайны, игровая информация, цели в игре.

Создание ролевых игр предполагает соблюдение некоторых теоретических оснований, включая ролевое моделирование, алгоритм ролевой игры, деятельностный фон ролевой игры, этику мастера

игры, доминантные формы, использование стандартных правил. Эмоциональный эффект ролевых игр строится на открытиях, которые совершает человек, участвуя в игре, попадая в нестандартные ситуации. Алгоритм игры представляет собой систему построения действия от демонстрационных технологий, побуждающих игроков к действию: завязка интриги вокруг предметов и лиц, организация «союзов» игроков, игровая деятельность с использованием системы пассивных и активных напоминаний и подсказок, использование открытой информации о ходе игры и ее результатах. Задача ведущего – регулирование хода игры, при этом он может иметь конкретную индивидуальную роль или находиться вне игры. Необходим постоянный контроль за соблюдением правил игры, нарушения которых должны строго наказываться. Нельзя допускать давления игроков на ведущих и изменения хода и алгоритма игры, минимизировать силовое регулирование игры. Главная задача ведущих – сделать игру интересной для игроков.

Последним этапом ролевой игры является анализ, в которое принимают участие ведущие и игроки. Наибольший эффект и объективность анализа достигаются спустя некоторое время после окончания игры, когда улягутся все эмоции. Обсуждение может быть двусторонним: сначала аниматоры делают анализ о выполненных задачах и достижении задачи, об удавшихся и неудавшихся моментах игры, а затем игроки делятся своими впечатлениями о степени эмоциональной удовлетворенности и пожеланиями организаторам игры.

Таким образом, игра в структуре анимационной деятельности – это всегда веселье, а веселье – явление общественное. Упадок игровой деятельности – свидетельство неблагополучия, утраты культуры досуга, бездуховности, снижения творческих импульсов в структуре туристского продукта и социокультурной деятельности.

Практическое занятие 5. РЕГИОНАЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(4 часа)

Туризм – наилучший способ знакомства с культурой стран и народов. Гуманитарное значение туризма заключается в использовании его возможностей для развития личности, ее творческого потенциала, расширения горизонта знаний. Стремление к знанию всегда было неотъемлемой чертой человека. Совмещение отдыха с познанием жизни, истории и культуры другого народа – одна из задач, которую в полной мере способен решать туризм.

Культурный потенциал региона выражен в его историческом наследии. Наличие уникальных исторических объектов обуславливает успешное развитие туризма в регионе, увеличение туристских потоков. В числе интересных нововведений в сфере презентации исторического наследия и привлечения туристов можно выделить специальные светозвуковые шоу-программы, получившие распространение в Европе и странах Средиземноморья. Специфика таких шоу заключается в особом воспроизведении отдельных страниц истории с использованием различных спецэффектов. Кроме того, с древнейших времен известны Олимпийские игры, которые притягивают внимание туристов на состязания в разных видах спорта.

Поскольку анимация является деятельностью по разработке и осуществлению специальных программ проведения свободного времени туристов и отдыхающих, то она имеет сопряженную линию с формами культурно-досуговой деятельности, имеющими рекреационную сущность эмоционально-восстановительного, оздоровительного характера.

К основным видам туристской анимации можно отнести туристские, спортивные, зрелищные, познавательные, обучающие, любительские и комплексные анимационные программы.

На основании такого подхода можно подобрать и формы анимационных занятий для составления анимационных программ: поход, слет, туристские и спортивные соревнования, эстафеты, спартакиады, фитнес, праздники, конкурсы, фестивали, карнавалы, ярмарки, дискотеки, экскурсии, лекции и беседы, встречи с интересными людьми, викторины, состязания знатоков, обучающие занятия (спортивные, танцевальные, ремесленные, драматические и т.п.), комбинированные экскурсионные программы, походы выходного дня с анимационной программой, участие в шоу-программах и т.п.

Каждая программа имеет свои особенности. В оздоровительных технологиях все большее развитие получает система СПА-услуг, в том числе клубного характера, основными формами которых могут быть фитнес-клубы, СПА-клубы, веллнес-клубы.

Неотъемлемым компонентом оздоровительных анимационных программ является аэробика как занятие физическими упражнениями под музыку с элементами танцевальной направленности. Основоположниками ритмопластического направления были Ж.Дрени, Ф.Дельсарт, Э.Ж.-Далькроз, К.Купер и его преемница Д. Фонда.

Аэробика как оздоровительная анимационная программа выполняет ряд функций, обеспечивающих ее видовое разнообразие. Существует несколько видов аэробики:

- кардиоаэробика, направленная на сжигание жиров, тренировку сердечно-сосудистой системы с использованием специальных приспособлений и степ-платформы, базирующаяся на применении трех основных видов движения – low, hi, step;
- силовая аэробика, способствующая коррективке фигуры и подтягиванию мышц (superstrong, barbell, taibo, yoga, flex);
- аквааэробика, основанная на тренировках в воде различными способами – без опоры на дно, с использованием элементов карате, с применением различных средств – гантелей, нудлса (плавающей гибкой палки), поясов, ласт, перчаток с перепонками, степ-платформ, велотренажеров, различных досочек и др.

В зарубежных отелях и туристических комплексах утренняя и дневная деятельность аниматоров связана в основном с проведением спортивно-развлекательных программ (аквааэробика, водное поло, обучение плаванию с аквалангом, различные виды степа, гимнастика, аэробика, различные конкурсы и развлекательные

шоу у бассейнов и водоемов, на пляже и на спортивных площадках, в холлах и культурно-досуговых центрах), организацией и проведением развлекательных шоу.

Культурологическими формами анимационных программ могут выступать различные формы культурно-досуговой деятельности, в том числе праздники, балы, фестивали, маскарады, карнавалы, парады, шоу-программы, корпоративные и фирменные праздники и мероприятия, профессиональные праздники, театральные концерты, конкурсы, арт-шоу и т.п.

Туристскую привлекательность региональным программам придают анимационные программы фольклорного и светского характера, имеющие своего зрителя и участника, сохраняющие и несущие определенный традиционный уклад и являющиеся значимыми в туристской и культурной жизни региона. Обрядовые и инновационные программы имеют большое будущее. Поскольку через приобщение к национальным традициям идет привлечение интереса к конкретному региону, его организующему.

Анимационные программы выступают структурным элементом туристских и курортных комплексов, а также программ туристского пребывания. Они могут быть реализованы как дополнительные услуги и как основание для организации туров, выступая в роли самостоятельной индустрии развлечений, на базе которой проектируется культурно-досуговая программа туристов.

Одной из форм активизации туристской деятельности является проведение культурных мероприятий (фольклорных праздников, фестивалей, спортивных соревнований), традиционных для мест туристского назначения и способных заинтересовать туристов из разных уголков мира. Поездки, основная цель которых – событие прошлого, создают иллюзию путешествия во времени, где символом времени исторического события являются костюмы, декорации, музыка, сценарий. Событийный туризм – наиболее динамично развивающийся вид туризма, основной целью которого является участие туриста в постановке исторического события. Это зрелищно-развлекательный туризм, включающий в себя программы посещения фестивалей, карнавалов, ярмарок, дней городов и т.п.

В настоящее время существуют противоречия:

- между событием как общественным явлением, привлекающим большие туристские потоки, и неспособностью региона спроектировать и организовать данные мероприятия;
- существующим туристским потенциалом и непрезентабельностью анимационных программ, предлагаемых туристскими предприятиями;
- профессионально-практической подготовкой специалистов по туризму и уровнем формирования туристского продукта предприятиями туристской индустрии как туристской инновации на уровне региона;
- существующей системой удовлетворения туристских потребностей и системой туристского маркетинга, способного управлять потребительским рынком.

Эти противоречия позволяют разработать концепции событийного туризма, сформировать новый сегмент потребительского рынка. Гипотетически можно предположить, что событие как фактор развития региона может состояться, если:

- в регионе будут созданы предпосылки проектирования и продвижения какого-то значимого события;
- будет разработана анимационная программа, способная организовать время туриста в условиях регионального события;
- формирование нового направления деятельности туристских предприятий будет осуществляться исходя из профессионально-содержательного и научно обоснованного подходов;
- событие ориентировано на адресную аудиторию.

Все это позволяет определить ряд задач для проведения исследования в области анимационной привлекательности туристского продукта, позволяющих создать событийный продукт, способствующий развитию туризма в регионе:

- изучение особенности событийного туризма;
- определение формы события и целевой аудитории, на которую оно будет ориентировано;
- разработка проекта события, его подготовка и реализация. Проектирование событийного туризма должно быть основано

на сущностной стороне его понятия и содержать все структурные элементы события. В качестве события могут выступать различные слеты, фестивали, фольклорные праздники, спортивные соревнования, олимпиады.

Понятие «событийный туризм» появилось в профессиональном лексиконе специалистов по сервису и туризму не так давно. Его суть исходит от основной составляющей этого туристского сегмента – события.

Событие – совокупность явлений, выделяющихся своей неоднозначностью, значимостью для данного общества или человечества в целом, для малых групп или индивидуумов, а также характеризующихся кратким периодом существования. Оно может иметь вид разового неповторимого явления или периодического, наблюдаемого при жизни поколения, или реже наблюдаемого частотно с регулярной повторяемостью ежегодно или в определенные периоды времени. Это могут быть солнечное или лунное затмение, наступление которого астрономы вычисляют с точностью до секунд, извержение вулкана (как правило, непредсказуемое), юбилейные праздники, например дата празднования 2000-летия Рождества Христова, момент наступления нового тысячелетия и другие, вызывающие активный интерес у людей к наблюдению (участию в качестве зрителей) или непосредственному участию.

Событийный туризм – значимая часть культурного туризма, ориентированная на посещение региона в определенное время, связанное с каким-либо событием в жизни сообщества или общества, редко наблюдаемым природным явлением, например лунным или солнечным затмением.

Источниками и причинами любых норм и законов, определяющих и регулирующих жизнь и деятельность человека во всех проявлениях, являются традиции и обычаи, нарабатываемые в обществе длительное время и в силу необходимости и достаточности заложенные природой и естеством человека. Исторический подход к изучению теории туризма позволяет анализировать явления в той последовательности, в которой они возникали, развивались и сменяли друг друга. Логический подход позволяет вникнуть в сущность явлений, абстрагируясь от второстепенных проявлений свойств и признаков.

Обычаи – единообразно (стереотипно) складывающийся образ действий общности людей в определенных жизненных ситуациях, который регулярно воспроизводится и является привычным для членов этой ячейки (социальной или этической группы) общества. В процессе жизненного цикла обычаи могут претерпевать изменения, развиваться, совершенствоваться, трансформироваться или утрачиваться со временем.

Обычаи возникают (создаются людьми) в силу жизненной потребности, в силу необходимости самосохранения, выживания и развития. Многие обычаи формировались веками и тысячелетиями и являются сегодня нормами жизни. Характерные признаки обычая – широкая известность в данном обществе и его постоянное соблюдение. Таким образом, фактическое знание или незнание обычая – субъективный критерий. Объективная реальность и национальное право многих стран трактует необходимость постоянного соблюдения обычая в предметных общественных отношениях независимо от фактического знания таковых обычаев.

Традиции – элементы социального и культурного наследия и общности обычаев, регулирующие образ жизни людей, передающиеся из поколения в поколение и сохраняющиеся в определенных обществах в течение длительного времени. В качестве традиций выступают норма поведения, ценности, идеи, обычаи, обряды и т.д. Традиции могут быть реакционными и прогрессивными. Реакционные традиции служат сохранению отживших обществ, культурных слоев и форм, прогрессивные – развитию общества, генерации инициатив и творческих начал, новых общественных отношений. Наиболее сильны традиции в религии и древних верованиях, а также в замкнутых обществах и группах. Можно утверждать, что без обычаев и традиций общества не складываются, а образуется разрозненная группа людей, живущих каждый своей жизнью.

Совокупность обычаев и традиций является источником обыкновений, и далее когда в обществе возникает потребность непереносимого единообразного их применения большой общностью людей, например в государстве, они становятся истоками нравственных и правовых принципов, выражаемых в нормах законов и множественных подзаконных актах, обязательных для исполнения для больших групп населения, например в границах государства. Некоторые народы в целях самосохранения единства нации записывают довольно детально обычаи своей жизни. Так, на протяжении более 400 лет древние еврейские законоучители создавали Талмуд – жизнеописание народа и всех положений обрядов абсолютно во всех проявлениях – от семейных отношений до земледелия.

Таким образом, многократно проверенные историей и подтвержденные процессы, традиции и обычаи в глубоко обобщенном виде являются источниками законов. Закон отражает объективную совокупность проявления социальных, политических и экономических и иных процессов и явлений, их природы на данном этапе развития общества. С другой стороны, закономерности многих природных и общественных явлений в силу их объективности не зависят от воли и сознания людей.

За фактами и событиями, единичными и в разной степени обобщенными, стоят деятельность человека и отношения в обществах и между ними. При необходимости единообразного действия групп в планетарном масштабе вырабатываются и применяются международные нормы, которые позволяют совместно существовать народам разных этнических и национальных групп, различного общественно-политического и экономического уклада и строя, стран, регионов и континентов даже при наличии существенных различий в религиях, языках, традициях бытия и государственном устройстве. Все это формирует этику.

Под этикой понимается свод философских догматов жизни моральных (нравственных) принципов, упорядоченная и взаимосвязанная совокупность обычаев и традиций, основанная на этих принципах. С древних времен этика занимала умы ученых и мыслителей. По Аристотелю этика является частью науки философии (логика, этика, физика). Это философская дисциплина, изучающая и формирующая представление о морали и нравственности, присущих человеческому обществу как в принципе, так и на данном этапе его развития.

Наиболее важные жизненные принципы, обладающие значимой общностью смысла и содержания, позволяющие обеспечить выживание, самосохранение, развитие общества, выдержавшие длительный период времени и оставшиеся активно применимыми, нужными людям и справедливыми для обществ, составляют этические ценности. Часто эти ценности составляют основу образа жизни людей и вечны. Отметим, что главные этические ценности, которые образуют основу философии, как правило, признаются практически всеми, но далеко не всеми соблюдаются даже и при признании таковых. Это следует из теории рационального поведения – образ действий индивидуума или групп индивидуумов, который направлен на достижение максимума результатов при имеющихся ограничениях. Общество вырабатывает систему ценностных суждений – о том, что желательно или нежелательно, что правильно и справедливо или неправильно и несправедливо. Для отдельных групп такие суждения могут не совпадать даже в своей сущности при одинаковой формулировке цели. Так, заповедь «не убий» была принесена Моисеем своему народу в составе десяти заповедей на скрижалях, начертанных Богом. Однако не все согласились признать эти заповеди и следовать им. В защиту этих положений были немедленно убиты 3 тыс. человек, не пожелавших присоединиться к таковым. Эта благостная заповедь положена в основу практически всех религий и культов, проповедуется веками и тысячелетиями, но тем не менее войны имеют место, гибнут миллионы людей.

Для посетителя региона часто важно участие в церемонии в связи с событием, а не само событие.

Церемония – упорядоченная, организованная и строго соблюдаемая последовательность действий группы лиц, имеющих символическое значение и посвященных какому-либо событию, дате, происшествию, случаю. Назначение церемонии – подчеркнуть особую значимость этих событий для общества или группы лиц. Как примеры можно назвать коронование, введение в должность президента страны, встречу главы другого государства, рукоположение в священный сан, открытие и закрытие спортивных соревнований, церемония награждения призеров и т.п. Менее значимые и обыденные церемонии именуются обрядами.

Обряд – это совокупность установленных обычаем действий, в которых воплощаются религиозные представления или бытовые традиции [рождение, помолвка, венчание, свадьба, воинская присяга, похороны (погребение) и последующие обряды почитания, свойственные культу мертвых].

Событийный туризм – наиболее динамично развивающийся вид туризма, основной целью которого является участие туриста в постановке исторического события. Профессиональный экскурсовод в абсолютно пустой комнате может провести уникальную экскурсию. Специалист туроперейтинга даже из незначительного события сделает основу уникальной турпрограммы. Существует множество примеров, когда именно событийный туризм стал основой развития туризма в регионе: от сказочных событий (Новый год в Великом Устюге) до реальных фактов (Бородинское сражение).

Театрализованные представления, карнавалы, шоу-программы, проводимые в различных туристских центрах, событийных турах, станут только тогда действительно привлекательными и решающими факторами

при выборе путешествия, когда их перестанут позиционировать как дополнительные услуги. Когда на первое место будет поставлено событие, будет подведена идеологическая подоплека, отношение к привлекательным фактам станет более серьезным. Турист едет в событийный тур не только в целях перемены места обитания, общения и т.д. Основной целью в современном путешествии является участие в событии, впечатление от которого станет самым ярким, а с прошествием времени – единственным воспоминанием.

История событийного туризма также архаична, как и первые паломнические походы, когда люди со всего света проходили тысячи километров только для того, чтобы своими глазами увидеть крестный ход, вынос святых мощей и т.д. По прошествии тысячелетий ничего не изменилось. Актуальность желания увидеть события своими глазами со временем не исчезла, а только усилилась. Как бы хорошо не было смотреть театрализованную постановку лежа на диване, эмоции от посещения знаменитого театра не заменишь. Фанатизм болельщиков – тоже побочная реакция событийного туризма.

Если события, имеющие мировую известность, поместить на календарь, каждый день будет украшен несколькими программами. Тем не менее, событий, имеющих значение для туристов и туристического рынка, в каждой стране единицы. Это еще раз убеждает, что интересных событий очень много, но невозможно объездить все.

Словарь

Музыка классическая – музыкальные произведения выдающихся композиторов, признанные временем.

Музыка популярная – музыка, легко воспринимаемая на слух, доступная по форме.

Музыкальное оформление – музыка, сопровождающая драматический спектакль, фильм, радиопостановку и т.п.

Нарезка – прием звукообработки, основанный на отделении музыкальных фрагментов и соединении их в единое целое – партитура для анимационной программы.

Обряд – совокупность установленных обычаев действий, в которых воплощаются религиозные представления или бытовые традиции.

Обычай – образ действий общности людей в определенных жизненных ситуациях, который регулярно воспроизводится и является привычным для членов этой ячейки (социальной или этической группы) общества.

Океанариум – парк, который специализируется на коллекционировании, содержании, изучении и демонстрации представителей водной среды.

Омографы – интеллектуальная игра, в ходе которой подбираются слова, которые пишутся одинаково, но имеют разные ударения и разные смысловые значения (замок – замок).

Омонимы – интеллектуальная игра, в ходе которой подбираются слова-близнецы, одинаково звучащие, но разные по смыслу (молния – зас тежка и явление природы, месяц – календарный и небесное светило) и т. п.

Омофоны – интеллектуальная игра, в ходе которой подбираются слова одинакового произношения, но разного написания (пруд – прут, гриб – грипп).

Освещение естественное – тип светового решения, к которому относится использование света луны или солнца для сценографического решения анимационной программы.

Освещение искусственное – тип светового решения, к которому относится использование света электрических приборов (фонарей, ламп, люстр, специальных прожекторов, гирлянд и т.п.) для сценографического решения анимационной программы.

Осенины – русский народный праздник, сопровождается традицией выхода женщин на берег реки с круглым овсяным хлебом ранним утром, отмечается 15 сентября.

Палиндром – интеллектуальная игра, которая представляет собой составление фраз, слов, стихотворений, которые читаются одинаково в обе стороны.

Паломничество – путешествие верующих к святым местам.

Пантомима – вид сценического искусства, в котором основные средства создания художественного образа – пластика, жест, мимика.

Парки аттрактивные – тематические парки, которые представляют собой парки развлечений, типовое разнообразие которых представлено 110 наиболее популярными видами развлечений (качели и карусели, катальные горки, комнаты смеха с кривыми зеркалами, различные аттрактивные павильоны, лунапарки и т.п.).

Парки культурно-исторические – группа парков, соответствующих определенной тематике, связанной с одним или несколькими историческими и культурными событиями.

Парки национальные – парки, представляющие собой природоохранные зоны с нетронутым цивилизацией растительным миром и фауной, отличительной особенностью которых является отсутствие благоустроенных мест ночлегов, привалов, смотровых площадок. На территорию допускаются посетители для отдыха.

Парк национальный природный научно-познавательный – резервация, территория или акватория с уникальными природными объектами (водопадами, каньонами, живописными ландшафтами, островами и т.п.), представляющая собой в некоторых случаях аналог заповедника, но отличающаяся от него большей свободой хозяйственной деятельности и доступностью для туристов. Он может быть родиной известного деятеля, местом военных сражений или исторического события.

Парк тематический – определенная территория, предназначенная для рекреации и развлечения, особенностью которой является комплекс услуг, отвечающих определенной теме.

Пародия – комическое или сатирическое подражание кому-либо или чему-либо.

Партитура – нотная запись многоголосного музыкального произведения, в котором одна над другой даны в определенном порядке партии всех голосов; в анимационных программах – режиссерская запись для технического и художественно-выразительного сопровождения сценического анимационного действия (световое, музыкальное и т.п.).

Партитура световая – документ, содержащий перечень моментов перехода от одной позиции к другой, данных в строгой последовательности, с отметками об особенностях протекания (^ипа ярко – тускло).

Пасха – главный христианский праздник, несущий в себе идею воскрешения, установленный христианской церковью в честь воскресения распятого на кресте Иисуса Христа, сопровождается освящением в храме пасхи, кулича и крашеных яиц.

<

Переключка-подхватывание – речевая массовка, которая применяется внутри массы на основе элементов оспаривания.

Переключка-продолжение – речевая массовка, которая выражает одну и ту же мысль как один человек на основе непрерывно льющейся речи, создающей иллюзию говорения одного человека разными тембрами, что достигается за счет заданного темпоритма, сохранения единой тональности и громкости звучания речи.

Перформанс – театр визуальных искусств, объединяющий как равноправные такие искусства, как театр, танец, видео, кино, живопись, архитектура, музыка, поэзия, в котором интересен не результат, а процесс творчества.

Планшет сцены – часть демонстрационной зоны, которая оборудуется сценическими кругами, кулисной машиной, щитами, люками, фур-ками, транспортерами, подъемно-опускными устройствами и др.

Поговорка – образное выражение, существующее в речи для эмоционально-экспрессивных оценок.

Подиум – сцена театра моды; выступ сценической площадки, уходящий в зрительный зал и дающий возможность зрителям наблюдать шествие действующих лиц.

Поло водное – спортивная командная игра с мячом на воде.

Посиделки – народная форма досуга молодежи, включающая в себя элементы игры, основанные на принципах игровой этики, культуры общения, воспитанности, открытости участников.

Пословица – короткая притча, суждение, приговор, поучение, состоящее из двух частей: иносказания и поучения.

Праздник – торжественная форма ознаменования различных событий личной или общественной жизни, основанная на поверьях и обычаях народа, день, свободный от трудов и повседневных будничных забот.

Праздники на воде – феерические зрелища, пользовавшиеся большой популярностью у знати в XVIII в.

Представление – форма театрализации, для которой характерны следующие типы театрализации: агитационно-художественный, театрализованный характер и нарастание композиционного плана.

Представление агитационно-художественное – представление, которое носит публицистический характер, основанный на документальных материалах, содержащих особые приметы явления или предмета; вид культурно-досуговых программ, к которому относятся юбилей, сатирическое шоу, презентация, официальная праздничная церемония (награждение, поздравление, возведение в статус).

Программа анимационная – программа туристского обслуживания которая имеет рекреационную сущность эмоционально-восстановительного, оздоровительного характера.

Программа зрелищно-развлекательная – программа анимационного сервиса, которой свойственно применение таких форм туристской деятельности, как участие в праздничных мероприятиях, конкурсах, фестивалях, карнавалах, тематических днях, ярмарках, дискотеках, танцевальных вечерах, концертах художественной самодеятельности, выставках народных промыслов и т.д.

Программа культурно-досуговая – программа, которая является результатом деятельности специалиста и представляет собой совокупность условий, созданных при предметной деятельности личности в целях куль-туросодержательной реализации досугового времени.

Программа культурно-познавательная – программа, которая строится на приобщении туриста к культурно-историческим и духовным ценностям нации, страны, местного населения и включает в себя посещение музеев, театров, кинотеатров, художественных галерей, парков, выставок, национальных фольклорных мероприятий, концертов, вечеров поэзии, встречи с известными деятелями культуры.

Программа обучающая – программа, помогающая туристам приобрести различные умения и навыки.

Программа отдыха – объединенный общей целью или замыслом план проведения туристских, физкультурно-оздоровительных, культурно-массовых, познавательных и любительских занятий.

Программа спортивно-оздоровительная – программа, предназначенная для туристов, любителей спорта и активного отдыха.

Программа спортивно-познавательная – программа, которая строится на приобщении туристов к духовно-нравственным ценностям в процессе активного отдыха.

Программа спортивно-развлекательная – программа, предназначенная для туристов любого возраста, строящаяся на вовлечении туристов в активное движение через увлекательные конкурсы и безобидные состязания.

Программа спортивная – программа, предназначенная для туристов, увлекающихся тем или иным видом спорта и приехавших в спортивно-туристский комплекс для занятий спортом по определенной системе тренировок в сочетании с отдыхом.

Развязка – компонент фабулы, завершение действия литературно-художественного, сценического и кинематографического произведения; обычно знаменует разрешение конфликта.

Рампа – низкий барьер вдоль авансцены, закрывающий от зрителей осветительные приборы, направленные на сцену.

Режиссер – творческий работник зрелищных видов искусства, автор сценической художественной композиции, толкователь содержания и смысла драматургии для актеров.

Реквизит – предметы, участвующие в игре актеров и участников анимационной программы.

Ремейк – прием звукообработки, использующий переаранжировку, переигрывание старых мелодий.

Ремикс – прием звукообработки, использующий пересведение звуковых частот типа удаления голоса из песни, т.е. создание «минусовой» фонограммы.

Ритм – равномерное чередование каких-либо элементов (звуков, речевых единиц); размеренность в развитии чего-либо.

Ритуал – порядок совершения обряда, последовательность условно-символических действий, выражающих основную идею праздника, внешнее проявление верований человека.

Сатира – жанр анимационной программы, обличающий отрицательные явления действительности.

Синонимы – интеллектуальная игра, в ходе которой подбираются слова, близкие по значению с данными.

Синопсис – документ, включающий в себя сценарный план с более детальной проработкой ключевых фрагментов композиции постановки (постановочные ходы, стилистика речи персонажей, сценографические предложения).

Сказка – повествовательное народно-поэтическое произведение о вымышленных героях; вымышленный рассказ, несбыточное сказание, байка, присказка, небылица, связанная своим происхождением с мифологией (можно выделить сказки о животных, волшебные, бытовые, анекдотические сказки).

Скетч – короткая эстрадная пьеса шуточного содержания (главным образом комедия) для двух (реже трех) исполнителей.

Скороговорка – придуманная фраза с трудно произносимым подбором звуков, которую нужно произнести быстро, не запинаясь.

Событие – совокупность явлений, выделяющихся своей неоднозначностью, значимостью для данного общества или человечества в целом, для малых групп или индивидуумов, а также характеризующихся кратким периодом существования.

Событийный туризм – значимая часть культурного туризма, ориентированная на посещение региона в определенное время, связанное с каким-либо событием в жизни сообщества или общества, редко наблюдаемым природным явлением, например лунным или солнечным затмением.

Софит – театральный прожектор, установленный в верхней части сцены.

Спектакль – все то, что представляется взгляду на сцене (синонимы – зрелище, постановка, шоу).

Стилизация – произведение, представляющее собой стилистическое подражание чему-либо; в анимационных программах – прием изображения реальности в упрощенной форме, создание модели, лишенной излишних деталей и отражающей основные ее качества, основанная на сценической реальности и придающая действию театральное правдоподобие.

Стрейчинг – небольшая (на 15 мин) утренняя гимнастика после завтрака.

Сцена – специальная площадка, на которой происходит театральное представление; отдельная часть действия, акта, эпизод в пьесе, спектакле, повести, романе.

Сценарий программы – элемент анимационной программы, к которому предъявляются следующие требования: актуальность содержания, преемственность и последовательность изложения, жанровое и содержательное разнообразие, возможность модификации, мобильность программы.

Сценарий режиссерский – режиссерский документ, который выполняет функцию организации всех элементов постановки на основе определения их места во времени и в пространстве; составляется для организаторов анимационной программы – режиссера, менеджеров, помощника режиссера, дежурных администраторов, выпускающих режиссеров, основным назначением которого является координация деятельности всех исполнителей анимационного действия.

Сценка – вид выступления продолжительностью до 20 мин, претендующий иногда на самостоятельное сценическое действие или в качестве связующего звена между основными элементами анимационной программы, подразумевающий участие не менее двух персонажей.

Сюжет – совокупность действий, событий, в которых раскрывается основное содержание художественного произведения.

Тавтограмма – интеллектуальная игра, которая представляет собой сочинение стихотворения или рассказа, все слова которого начинаются с одной и той же буквы.

Талмуд – жизнеописание народа и всех положений обрядов абсолютно во всех проявлениях – от семейных отношений до земледелия, созданное еврейскими законоучителями.

Театр – род искусства, представление, в котором участник пребывает в воображаемом мире, особенностью которого является зрительская аудитория, которой и представляется данная игра.

Театрализация – организация единого действия на основе драматургического (сценарного) и режиссерского замысла, подчиняющего себе все составляющие происходящего события.

Театрализованное действо – вид культурно-досуговых программ, к которым относятся праздничное гулянье, игровая программа, танцевальный вечер, спортивно-оздоровительная программа, корпоративная вечеринка.

Театрализованное представление – вид культурно-досуговых программ, к которым относятся тематический конкурс, тематический обряд, спортивное соревнование, торжественное открытие, торжественное закрытие.

Театрализованный концерт – вид культурно-досуговых программ, к которым относятся ревю, дивертисмент, гала-концерт, рок-шоу, цирковое шоу.

Телестих – интеллектуальная игра, которая представляет собой сочинение стихотворения, в котором загаданное слово получается из последних букв всех строк.

Тема – предмет, основное содержание рассуждения, изложения, разговора, круг вопросов, подлежащих обсуждению.

Традиция – элемент социального и культурного наследия, передающийся из поколения в поколение и сохраняющийся в определенных обществах в течение длительного времени.

Фабула – содержание литературного произведения, изображаемые в нем события; в анимационной программе – цепь событий, о которых повествуется в сюжете, в их логической причинно-следственной последовательности, определяющей введение действующих лиц.

Феерия – жанр театральных спектаклей, в которых для фантастических сцен применяются постановочные эффекты.

Финал – завершение, конец, заключительная часть чего-либо (спектакля или номера).

Фольклор – художественное искусство, создаваемое народным творчеством, включающее в себя такие виды, как поэзия, музыка, театр, танец, архитектура, изобразительное и декоративно-прикладное искусство, отличающееся глубиной художественного освоения действительности.

Церемония – упорядоченная, организованная и строго соблюдаемая последовательность действий группы лиц, имеющих символическое значение и посвященных какому-либо событию, дате, происшествию, случаю.

Чайнворд – тип кроссворда, отличающийся определенной тематикой, разнообразием формы и методами разгадывания, в котором слова располагаются друг за другом, образуя цепочку, в которой конец предыдущего слова служит началом последующего.

Шарада – интеллектуальная игра, загадка, в которой слово, которое нужно отгадать, разбито на части и слоги, имеющие самостоятельное значение, каждая часть которого может быть зашифрована стихотворными рифмами.

Шоу-музеи – музеи, использующие живые персонажи экспонируемой эпохи.

Экскурсионные программы – программы, которые состояются из различных видов экскурсий.

Экспозиция – начало события, задача которого состоит в погружении в атмосферу мероприятия, подготовка к восприятию, установление режима общения в анимационной программе.

Эпизод – структурная единица сценария.

Этнографические городки – тип аттрактивных объектов туризма, к которому относятся музеи на открытом воздухе, их экспонаты – реальные образцы архитектуры.

Юмореска – небольшое юмористическое литературно-художественное или музыкальное произведение.

Тестовые задания

1. Анимация – это

- 1) разработка и предоставление специальных программ проведения свободного времени, а также организация развлечений и спортивного проведения досуга
- 2) культурное обслуживание населения в различных сферах повседневной жизни
- 3) деятельность по формированию, продвижению и реализации развлекательных программ разного назначения, обеспечивающих интересные, развивающие и духовно обогащающие досуговые программы туристского пребывания.

2. Задача анимационной деятельности заключается

- 1) в разработке нового спектра услуг социально-культурного сервиса, обеспечивающего высокую вариативность и адаптивность анимационных программ
- 2) в преобразовании информации в художественно-образный и спортивно-развлекательный способ воздействия на аудиторию и вовлечении участников путешествий в активную культурную и спортивно-творческую деятельность
- 3) в организации общения с туристами и отдыхающими и создании туристам праздника на короткий срок для получения ими положительного заряда на весь следующий год, а также

3. Результатом деятельности специалиста социально-культурного сервиса, владеющего умениями и навыками анимационной деятельности, является

- 1) своеобразная форма рекламы, привлечения гостей и их знакомых, преследующая цель продвижения продукта и услуг на рынке для повышения доходности и прибыльности сферы обслуживания
- 2) анимационная программа, создающая условия для активной деятельности туристов, нацеленная на культуросодержащую и спортивно-развлекательную реализацию туристского досуга.
- 3) организация общения с туристами и отдыхающими, приводящего к активизации досуговой деятельности.

4. Виды досуговой деятельности можно подразделить на следующие группы:

- 1) впечатления, соревновательность, коммуникации, приобретение новых знакомств и друзей
- 2) туристская, рекреационная, гостиничная, клубная, специальная
- 3) отдых, развлечение, праздник, самообразование, творчество

5. Типологии форм анимационной деятельности различают

- 1) по субъекту деятельности, по месту осуществления, по характеру организации
- 2) по уникальности, стандартности, стоимости услуг
- 3) по формам массовой, групповой, индивидуальной деятельности

6. Видовые связи анимационного сервиса

- 1) анимация в созерцании, сопереживании, аплодисментах, в активном участии в отдельных фрагментах игровых, обрядовых и массовых действий
- 2) анимация в движении, через общение, через успокоение, через переживание, творческая и культурная
- 3) литературно-музыкальная композиция, театрализованный концерт или представление, агитационно-художественное представление, театрализованное представление или действие

7. Выберите из предложенных основные функции туристской анимации

- 1) психологическая, адаптационная, компенсационная, стабилизирующая, оздоровительная
- 2) развлекательная, образовательная, реабилитационная, ознакомительная
- 3) спортивно-оздоровительная, культурная, этнографическая, физико-психологическая

8. Выберите из предложенных основные функции туристской анимации

- 1) этнографическая, межнациональная, национальная

- 2) педагогическая, образовательная, совершенствующая, воспитательная
- 3) локальная, ассоциативная, трансферная, рекреационная

9. Выберите из предложенных основные функции туристской анимации

- 1) развлекательная, образовательная, реабилитационная, ознакомительная
- 2) рекламная, информационная, экономическая
- 3) этнографическая, межнациональная, национальная

10. Анимационная программа – это

- 1) объединенный общей целью или замыслом план проведения туристских, физкультурно-оздоровительных, культурно-массовых, познавательных и любительских занятий.
- 2) технологический процесс создания развлекательного мероприятия с учетом возрастных, этнических и прочих особенностей потребителей данной услуги
- 3) психологическое воздействие на туриста, которое базируется на трех составляющих, характеризующих объектно-субъектные поведенческие линии

11. Подготовительный этап создания анимационной программы включает в себя решение следующих задач

- 1) анализ предлагаемых анимационных программ, определение целей и задач, проектирование анимационной программы, подбор творческих коллективов, выбор места и времени проведения анимационных мероприятий, составление сметы расходов
- 2) определение целей и задач, найм персонала для мероприятия, распределение обязанностей внутри анимационных команд, техническая подготовка, запись на различные анимационные мероприятия и сбор заявок, определение затрат
- 3) определение формы мероприятия, выбор названия, подготовка персонала, установление контакта с туристами, осуществляются запись на различные анимационные мероприятия и сбор заявок, составление рекламы мероприятия, выбор места и времени проведения анимационных мероприятий

12. Начальный этап анимационной программы включает в себя

- 1) проведение репетиций, обучение правилам игр
- 2) установление контакта с туристами, осуществляются запись на различные анимационные мероприятия и сбор заявок
- 3) информирование туристов о проведении намеченных анимационных мероприятий

13. Основной этап анимационной программы включает в себя

- 1) техническую подготовку
- 2) установку звуковой и световой аппаратуры
- 3) проведение намеченной программы, реализация замысла

14. Заключительный этап анимационной программы включает в себя

- 1) выход на площадку всех участников шоу, прощание с гостями и обеспечение безопасности при покидании зрителями площадки
- 2) награждение участников и прощание с гостями, опрос потребителей, анализ проведенной программы, работу над усовершенствованием программы
- 3) исполнение гимна анимационной команды и информирование туристов о проведении намеченных в будущем анимационных мероприятий

15. Комплексная анимация – это

- 1) комбинированные программы на базе однородных программ
- 2) воздействие на человека во время его отдыха, которое в той или иной мере способствует сохранению и восстановлению его здоровья, зрелищно-развлекательные и приключенческо-игровые программы

3) спортивные, культурно-познавательные, экскурсионные, обучающие, любительские и творческо-трудовые программы

16. Доминантная цель литературно-музыкальной композиции

- 1) утверждение нравственных истин
- 2) познание мира в образах искусства
- 3) демонстрация достижений

17. Доминантная цель театрализованного концерта

- 1) празднование, духовное единение
- 2) познание мира в образах искусства
- 3) утверждение нравственных истин

18. Доминантная цель агитационно-художественного представления

- 1) утверждение нравственных истин
- демонстрация достижений
- чувствование или критика

19. Доминантная цель театрализованного представления

- 1) познание мира в образах искусства
- 2) чувствование или критика
- 3) демонстрация достижений

20. Доминантная цель театрализованного действия

- 1) празднование, духовное единение
- 2) чувствование или критика
- 3) утверждение нравственных истин

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ И РЕКОМЕНДУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

Основная литература

1. Чернышева, Т. Л. Анимационные технологии в сфере услуг : учебное пособие / Т. Л. Чернышева. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2017. — 94 с. — ISBN 978-5-7782-3195-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/91324.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

Дополнительная литература

1. Аванесова Г. А. Сервисная деятельность: Историческая и современная практика, предпринимательство, менеджмент: учеб. пособие для вузов / Г. А. Аванесова. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Аспект Пресс, 2007. — 320 с.

2. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н. С. Куркова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 с. — ISBN 978-5-8154-0356-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/66341.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

3. Дорошенко В.Ю. Психология и этика делового общения: учебник для вузов / В.Ю. Дорошенко [и др.]; под ред. В.Н. Лавриненко. — 5-е изд., перераб. и доп. — М.: Юнити, 2008. — 415с.

4. Журавлева, М. М. Анимация в рекреации и туристской деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. — Иркутск : Иркутский филиал Российского государственного университета физической культуры, спорта, молодёжи и туризма, 2011. — 159 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/15682.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

5. Сухов, Р. И. Организация туристской деятельности : учебник / Р. И. Сухов. — Ростов-на-Дону : Издательство Южного федерального университета, 2016. — 267 с. — ISBN 978-5-9275-2003-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/78686.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей