


Учреждение образования  
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Факультет культурологии и социально-культурной деятельности  
Кафедра педагогики социально-культурной деятельности


СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой

  
\_\_\_\_\_ М.В.Камоцкий  
«23» \_\_\_\_\_ 12 \_\_\_\_\_ 20 22 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. декана факультета

  
\_\_\_\_\_ А.М.Стельмах  
«26» \_\_\_\_\_ 12 \_\_\_\_\_ 2022 г.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

**МУЗЫКАЛЬНО-ХУДОЖЕСТВЕННОЕ  
ОФОРМЛЕНИЕ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ**

Специальность 1-23 01 14 Социально-культурная деятельность

Специализация 1-23 01 14 01 Организация и методика социально-культурной  
деятельности в культурно-досуговых учреждениях

Составители: Байко А.П., старший преподаватель кафедры педагогики  
социально-культурной деятельности

Рассмотрено и утверждено на заседании Совета факультета культурологии и  
социально-культурной деятельности  
«26» декабря 2022г., протокол № 5

Рэцензенты:

Кафедра агульнай і дашкольнай педагогікі ўстановы адукацыі  
“Беларускі дзяржаўны педагагічны ўніверсітэт імя М.Танка”

А.А. Крыштаносава, дацэнт кафедры культуралогіі ўстановы адукацыі  
“Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”, кандыдат  
культуралогіі, дацэнт.

## ЗМЕСТ

1. ТЛУМАЧАЛЬНАЯ ЗАПСКА.....	4
2. ТЭАРЭТЫЧНЫ РАЗДЗЕЛ.....	7
2.1 КАНСПЕКТ ЛЕКЦЫЙ.....	7
3. ПРАКТЫЧНЫ РАЗДЗЕЛ.....	30
3.1 Тэмы і заданні для практычных заняткаў .....	30
4. РАЗДЗЕЛ КАНТРОЛЮ ВЕДАЎ .....	34
4.1 Заданні для кантралюемай самастойнай працы студэнтаў .....	34
4.2 Патрабаванні да іспыту .....	35
5. ДАПАМОЖНЫ РАЗДЗЕЛ.....	39
5.1 Вучэбна-метадычныя карты вучэбнай дысцыліны .....	39
5.2 Літаратура.....	41

## 1. ТЛУМАЧАЛЬНАЯ ЗАПІСКА

Засваенне тэарэтычных асноў музычнага афармлення культурна-адпачынкавых праграм і мастацкага афармлення памяшканняў устаноў культуры альбо адкрытых пляцовак з'яўляецца кампанентам прафесійнай кампетэнтнасці і неабходнай часткай падрыхтоўкі спецыялістаў сацыяльна-культурнай дзейнасці. Падчас вывучэння праграмнага матэрыялу, рэкамендаванай літаратуры, выканання заданняў на практычных занятках і падчас самастойнай працы студэнты асвойваюць прыёмы аналізу музычнага твора з пазіцый пастаноўшчыка, кампетэнтнага ў пытаннях музычнай драматургіі, які мае практычныя навыкі ў працы з матэрыялам, вольна арыентаванага ў сферы сінтэзу музыкі, слова і дзеяння, а так сама вучацца як добра і з найменшымі эканамічнымі выдаткамі мастацкі аформіць культурна-адпачынкавую праграму, вырабіць неабходны рэквізіт, бутафорыю і дэкарацыі.

*Мэта* вучэбна-метадычнага комплексу па дысцыпліне – дапамога ў фарміраванні асновы прафесійнай кампетэнтнасці будучых спецыялістаў сацыяльна-культурнай дзейнасці ў галіне аўдыёвізуальных тэхналогій афармлення культурна-адпачынкавых праграм.

*Асноўныя задачы*, якія рэалізуюць дадзеную мэту:

– сфарміраваць у студэнтаў веды пра сутнасць, функцыі, прынцыпы і псіхалага-педагагічныя асаблівасці музычнага і мастацкага афармлення культурна-адпачынкавых праграм;

– сфарміраваць тэарэтычны базіс асноўных тэхнічных і тэхналагічных ведаў будучага спецыяліста для самастойнай творчай працы па стварэнні музычнага і мастацкага афармлення культурна-адпачынкавай праграмы;

– навучыць студэнта прыёмам і аўдыёвізуальным тэхналогіям афармлення розных відаў культурна-адпачынкавых праграм.

У выніку вывучэння вучэбнай дысцыпліны студэнт павінен *ведаць*:

– сутнасць музычнай і мастацкай дзейнасці, іх функцыі, прынцыпы, выразныя магчымасці;

– законы сцэнаграфіі, асвятлення сцэнічнай прасторы для поўнага ажыццяўлення задумы пры пастаноўцы розных культурна-адпачынкавых праграм;

– тэхналогіі апрацоўкі матэрыялаў і стварэння розных эфектаў, выразнасці і маляўнічасці ў розных відах мастацтва.

Студэнт павінен *умець*:

– прымяняць на практыцы атрыманыя тэарэтычныя веды і тэхнічныя сродкі мастацкай выразнасці для стварэння афарміцельскага рашэння культурна-адпачынкавай праграмы;

– выкарыстоўваць атрыманыя веды ў практычнай творчай дзейнасці;

– рабіць праект музычна-мастацкага афармлення культурна-адпачынкавых праграм з неабходнымі эскізамі, макетамі, працоўнымі чарцяжамі дэкарацыі, пастановачным планам (мантажным лістом);

- камплектаваць фанатэкі;
- перадаць мастацкую задуму праграмы ў адзінстве з мастацкім, музычным і светлавым афармленнем сцэны, касцюмаў і атрыбутаў.

Студэнт павінен *валодаць*:

- асноўнымі рэжысёрскімі прыёмамі кампазіцыйнай працы над гукавым і вобразным афармленнем культурна-адпачынкавых праграм;
- тэхналогіямі музычнага і мастацкага афармлення культурна-адпачынкавых праграм;
- навыкамі падрыхтоўцы мультымедычных прадуктаў для мастацка-музычнага афармлення культурна-адпачынкавых праграм.

Вучэбным планам на вывучэнне вучэбнай дысцыпліны “Музычна-мастацкае афармленне культурна-адпачынкавых праграм” усяго прадугледжана 120 гадзін, з іх 72 гадзіны – аўдыторныя заняткі. Прыкладнае размеркаванне аўдыторных гадзін па відах заняткаў: 18 гадзіны – лекцыі, 54 гадзін – практычныя заняткі. Выкананне практычных заданняў прадугледжвае ў тым ліку індывідуальную працу, аўдыторную і самастойную падрыхтоўку да практычных заняткаў. Практычныя заняткі распрацаваны для студэнтаў з улікам ведаў, сфарміраваных у выніку асваення дысцыплін, якія ўключаны ў модуль “Сцэнарна-рэжысёрскія асновы культурна-адпачынкавай дзейнасці”.

Структура зместу вучэбнай дысцыпліны “Музычна-мастацкае афармленне культурна-адпачынкавых праграм” уключае пяць тэм. У адпаведнасці з мэтай і задачамі кожнай тэмы выкладчыкам праектуюцца і рэалізуюцца пэўныя педагагічныя тэхналогіі. Згодна з мэтай найбольш перспектыўнымі і эфектыўнымі сучаснымі адукацыйнымі сістэмамі і тэхналогіямі, якія дазваляюць рэалізаваць сістэмна-дзейнасны кампетэнтнасны падыход у вучэбна-выхаваўчым працэсе, выдзяляюцца: варыяцыйныя модулі самастойнай працы студэнтаў, інфармацыйныя тэхналогіі, метадыкі праблемнага навучання. Засваенне зместу вучэбнай дысцыпліны прадугледжвае ўжыванне інфармацыйна-камунікацыйных тэхналогій, мадэлявання і праектных метадаў, практыка-арыентаванага навучання, правядзення лекцыйных і практычных заняткаў, як ва аўдыторыях, так і на базах устаноў сацыяльна-культурнай сферы. Акрамя названых формаў у межах рэалізацыі кампетэнтнаснага падыходу ў вучэбна-выхаваўчым працэсе выкарыстоўваюцца: вучэбна-метадычныя комплексы, рэйтынговая сістэма, распрацоўка творчых праектаў. На практычных занятках студэнты знаёмяцца з сучасным абсталяваннем, тэхналогіямі, магчымасцямі прылад сцэнічнай пляцоўкі, сцэнічнага асвятлення; вывучаюць на практыцы прыёмы музычнага і мастацкага афармлення розных жанраў і стыляў сцэнічных дзеянняў пры рашэнні вызначаных творчых задач.

Бягучы кантроль ведаў студэнтаў ажыццяўляецца па выніках самастойнай працы студэнтаў, якая выконваецца пад кантролем выкладчыка.

Рэкамендаванай формай выніковага кантролю ведаў з’яўляецца экзамен.

Абавязковай умовай экзамену з'яўляецца распрацоўка і адпаведнае афармленне творчых праектаў, сцэнарыяў культурна-адпачынкавых праграм.

## 2. ТЭАРЭТЫЧНЫ РАЗДЗЕЛ

Лекцыйны матэрыял, прадстаўлены ў вучэбна-метадычным комплексе, складзены з лекцыйнага і вучэбна-метадычнага матэрыялу, прадстаўленага ў айчынных і замежных выданнях.

### 2.1 КАНСПЕКТ ЛЕКЦЫЙ

#### **Тэма 1. Музыкае афармленне культурна-адпачынкавых праграм. Гукарэжысура як від мастацкай творчасці**

*1. Паняцці матэрыял, інструмент, аперацыі ў афармленне культурна-адпачынкавых праграм*

*2. Музыка ў культурна-адпачынкавай праграме*

*3. Музыка-шумавае партытура, мантажны ліст і тэхнічны райдар*

У прафесійным мысленні спецыяліста сацыяльна-культурнай дзейнасці прысутнічаюць тэрміны: матэрыял, інструмент, аперацыі. Матэрыял можа быць прадстаўлены гукавым (гукі, шумы), візуальным (фактура, колер, лінія) і адчувальным (вібрацыя) радам. Усе тры рады па сваёй прыродзе з'яўляюцца тэмпа-рытмам, у якім рытм – гэта пульсацыя энергіі на пэўным адрэзку часу, а тэмп – хуткасць змен пульсацыі, або «энергія, з якой разгортваецца дзеянне» (С. Эйзенштэйн). Прырода матэрыялу стварыла тры віды мастацтваў: візуальны (скульптура, жывапіс, архітэктура, пластыка і т. д.), гукавы (музыкае мастацтва: інструментальнае, вакальнае), сінтэтычны (кіно, тэатральнае мастацтва, мастацтва рэжысуры, опернае мастацтва, мастацтва свята і інш.) Літаратурная крыніца ў знаках зашыфроўвае змест – гэта таксама матэрыял.

Асновай музыкае афармлення культурна-адпачынкавай праграмы з'яўляецца інтанацыя – эмацыянальна-сэнсавая адзінка, якая спалучаецца з інтанацыямі ў творах розных відаў мастацтваў, а таксама з драматургічнай тэмай, ідэяй і звышзадачай культурна-адпачынкавай праграмы. Такая ўзгодненасць вызначаецца тэрмінам "сінтоннасць". Сінтоннасць – слова, якое пазначае "тон у тон". Гэта ўзгодненасць вобразных сэнсаў, стылю, інтанацыі ў моўным выказванні і мастацкім рашэнні.

Спецыялісту, каб працаваць з матэрыялам, неабходна ведаць:

- прыроду кожнага матэрыялу і яго спецыфіку;
- законы, па якіх ствараюцца мастацкія формы;
- разнастайнасць мастацкіх формаў;
- ідэі, якім жыве мір і мастак, незалежна ад матэрыялу, з якім ён працуе;
- магчымыя рашэнні адных і тых жа праблем.

Усё гэта і ёсць інструментарый, з дапамогай якога працуе спецыяліст (сцэнарыст, рэжысёр, акцёр) Інструмент – гэта веды, уменні, навыкі, даведзеныя да тэхнікі (тэхніка аналітычная і пастановачная).

Аперацыямі мы будзем называць шэраг пастановачных і аналітычных дзеянняў у іх іерархічнай паслядоўнасці, якія ажыццяўляе спецыяліст у працэсе сваёй творчай дзейнасці.

Пералічым аперацыі, якія здзяйсняе рэжысёр з дапамогай гэтых інструментаў: аналіз прапанаваных абставін, якімі валодае любы матэрыял; праектаванне і мадэляванне цэлага, гэта значыць мастацкай формы; рэалізацыя – увасабленне задумы.

У практыцы існуюць выразы: "музычнае рашэнне", "музычнае афармленне", "музычнае суправаджэнне" праграмы. Гэтыя тэрміны можна прыняць толькі ўмоўна, бо яны не вельмі дакладна выяўляюць сэнс існавання музыкі ў драматургіі. Рэжысёр-пастаноўшчык не афармляе праграму музыкай, як нечым другарадным, і не проста арганізуе яе музычнае суправаджэнне, ён шукае неабходнае арганічнае злучэнне сцэнічнага дзеяння з музыкай, якое выцякае з сэнсу пастаноўкі і дапамагае раскрыццю ідэі, характараў дзеючых асоб і г.д. У культурна-адпачынкавай праграме ёсць магчымасць прадставіць усе віды мастацтваў, пры гэтым яны будуць выконваць розныя функцыі: графіка і жывапіс упрыгожаць прастору, святло і скульптура падзяляць прастору, харэаграфія і пластыка ажывяць прастору, нададуць дзейнасці, дынамізму, музыка напоўніць прастору. Таму сцэнічныя і музычныя вобразы і выявы характарызуюцца адзінствам альбо канфліктам.

Напрыклад, падбор музыкі па скрознаму дзеянню культурна-адпачынкавай праграмы ў канцэрце, ці шоу, пастаноўшчык здзяйсняе як правіла, па нумарах, з якіх яны складаюцца. Ён аб'ядноўвае ўжо гатовыя нумары той ці іншай сюжэтнай лініяй, адзінай тэмай, выбудоўвае скразное дзеянне ўяўлення, арганізуе яго тэмпарытмічную структуру, вырашае задачы музычнага, сцэнаграфічнага, светлавога афармлення.

Для фармавання музычнага «багажу», заснаванага на сталым самастойным пошуку і праслухоўванні як класічнай, так і папулярнай музыкі. У працэсе гэтай работы трэба весці спіс праслуханых твораў, крытычна асэнсоўваць кожны з іх, і робіць спецыяльныя адзнакі аб характэрных іх асаблівасцях і магчымым выкарыстанні гэтых твораў пры музычным афармленні культурна-адпачынкавых праграм.

Музычная мова – сістэма знакаў, якія абазначаюць прадметы, іх прыкметы і ўласцівасці. Сімвалічная мова – мова з'яў. У музыцы мова гукавая. Знакі абазначаюць тую ці іншую ступень напружання праблемы, носьбітам якой з'яўляецца інтанацыя (адзін або два гукі, аформленыя ў часе). У музычную тэму ўваходзяць адна-дзве інтанацыі і розныя тыпы рухаў, падгледжаныя ў навакольным свеце (паступальны, акордавы, разварушванне, паўтор, апяванне, ломанае, адвольныя скокі). У выніку атрымліваецца музычная тэма, якая ўбірае ў сябе характарыстыку галоўных рыс мастацкай выявы. Тэма – гэта выніковая думка.

Тэмпа-рытм – адзінства, якое арганізуе пачатак, якое знаходзіць сваё ўвасабленне на ўзроўні ўсёй праграмы і ў якасці тэмпа-рытму скразнога



дзеяння на ўзроўні асобных элементаў. Праграма складаецца з сцэнічных выяў і вобразаў, якія развіваюцца, рухаюцца, змяняюцца ў часе. Таму дыялектыка станаўлення – закон развіцця вобразаў. Паліфанія як некалькі самастойных галасоў-думаў, якія адначасова гучаць або займаюць наша мысленне.

Выразнасць і канструяванне формы праяўляюцца праз рытм і мантаж. Вызначальным момантам формаўтварэння цэлага з'яўляецца рытм усёй праграмы. Мантаж у дадзеным выпадку з'яўляецца сродкам выразнасці і формаўтварэння, а шырэй – мантажнасць можна разглядаць як прынцып мыслення, які дазваляе сінтэзаваць у адзінае цэлае такія часткі, якія, на першы погляд, не могуць стаяць побач у рэальнай рэчаіснасці.

Такім чынам спецыяліст пры працы над праграмай можа выкарыстоўваць:

- рух,
- тэмп,
- рытм,
- мантаж,
- асаблівая эмацыйная адчувальнасць;
- развіццё ў часе;
- дынаміка;
- тэмп-рытмічная агульнасць;
- роднасць структурных і кампазіцыйных прынцыпаў пабудовы мастацкага вобраза.

Музыка ў культурна-адпачынкавай праграме можа выкарыстоўвацца для:

- стварэння атмасферы,
- эмацыйнага ўзмацнення гутаркі (дыялогу, маналогу),
- характарыстыкі дзеючых асоб,
- падкрэслення канструктыўна-кампазіцыйнай пабудовы праграмы,
- абвастрэння канфлікту,
- аповеды аб дзеянні за сцэнай,
- падкрэслення і ўзмацнення фантастычных і казачных момантаў,
- узмацнення падзейнага раду,
- выразу ідэі,
- разрадкі ў сцэнічнае дзеянне з мэтай пераасэнсавання ўбачанага і пачутага,
- ілюстрацыі (сюжэту, перажыванні герояў),
- абазначэння часу, месцы дзеяння,
- абазначэння таго, што нельга паказаць на сцэне (суіцыд, змененыя стану свядомасці і г. д.),
- сувязі сюжэтнай лініі,
- арганізацыі патрэбнага тэмп-рытму і г. д.

На асаблівасці падбору музыкі па жанрах у адпаведнасці з тэматыкай мерапрыемства на думку С. М. Басалаева ўплываюць вытокі (радавыя паняцці) жанру: драма, лірыка, эпас. У аснову паняцця "жанр" пакладзены тры пачатку – мужчынскае, жаночае і думка. На аснове гэтага народ стварае сваю мову: марш, песня, танец – жанравая мадэль, якая набліжае нас да раскрыцця зместу. Жанр можна разглядаць і як прызму, праз якую мы бачым сітуацыю, і як спосаб існавання на сцэне. Важна, якое месца займае жанр у жыцці персанажа. Трэба ўмець адрозніваць, калі музычная тэма нясе сэнс, а калі жанр. Музыка ярчэйшая, чым візуальны рад. Менавіта музыка надае жанравую скіраванасць.

Вобразна-сэнсавая і жанрава-стылістычная функцыі музыкі выражаюць якасці прасторы і часу, канструктыўная – паказвае, дзе ў дзействе гучыць музыка.

Тры вытокі	Сутнасць вытокаў	Радавыя паняцці жанру	Жанравая мадэль	Узаемаадносіны Я і МІР
Жаночае	Каханне і яе віды	Лірыка	Песня	Я хвалююся
Мужчынскае	Барацьба і яе віды	Драма	Марш	Я дзейнічаю
Думка пра...	Разважанне пра каханне і барацьбу	Эпас	Танец	Я сузіраю

Драматургічная лінія можа быць:

- лірычная,
- лірыка-драматычная,
- лірыка-эпічная (мець песенны пачатак),
- героіка-драматычная,
- героіка-эпічная (мець маршеvasць),
- эпіка-драматычная (мець танцавальны пачатак).

Жанравыя мадэлі дазваляюць больш выразна выявіць вядучую драматургічную лінію вашай канцэпцыі. Так як драматургічная лінія выяўляецца ў жанравых паняццях, праз якія будзе выяўлена стаўленне да таго, што адбываецца на сцэне, то яны і вызначаюць сутнасць канцэпцыі праграмы.

Музычнымі сродкамі ў канцэпцыі праграмы могуць выступаць:

1) лейтэма (вядучая тэма; завершаная музычная пабудова, якая раскрывае вобраз, яго сэнсавы змест. Лейтэма абавязкова павінна гучаць у пачатку і ў фінале праграмы),

2) лейтматыў (вядучы матыў: адносна кароткая музычная пабудова, якая неаднаразова паўтараецца. Ён яркі, выразны),

3) лейтрытм (вядучы рытм, шумы якія адлюстроўваюць альбо раскрываюць канцэпцыі будучы лейтрытмамі, напрыклад, стук колаў цягніка як сімвал вечнага руху з усімі праблемамі, трагедыямі, камічнымі сітуацыямі, вечным хваляваннем, звязаным з чаканнем),

4) лейтэмбр (вядучы тэмбр. Прыклады сімвалаў лейтэмбраў: струнныя інструменты – чалавечая душа, саксафон – голас душы чалавека на мяжы гібелі, фартэпіяна абазначае механічны рытм гэтага свету, медныя інструменты – вайну і г.д.),

5) лейтгармонія (напрыклад, «трыстан-акорд» у Вагнера ў оперы «Трыстан і Ізольда», які стаў сімвалам рамантычнай гармоніі).

Прынцып ілюстрацыі выкарыстоўваецца ў праграме ў якасці ўзмацнення знешняга боку дзеяння. Музыка ў дадзеным выпадку сугучная тым, што адбываецца, гармануе з яго настроем. Напрыклад, ідзе сцэна тлумачэння ў каханні, і пачынае гучаць лірычная, далікатная музыка. Яна напаўняе сцэну паэтычным гучаннем. У сцэне трагічных падзей падключаюцца гукі музыкі такога ж характару. У гэтым выпадку драматычная падзея набудзе магутнае эмацыйнае гучанне.

Выкарыстоўваючы прынцып ілюстрацыі, неабходна памятаць, што музыка не павінна быць простым акампанентам на сцэне. Яна становіцца бяздзейнай, калі і без яе глядачу зразумела ўсё, што адбываецца на сцэне. У рэпетыцыйнай рабоце трэба праверыць вернасць выбару музыкі. Не рэкамендуецца выкарыстоўваць у якасці ілюстрацыйнай музыкі вельмі папулярную мелодыю. Гэта адцягне глядача ад падзеі, выкліча шэраг асацыяцый.

Музычна-шумавая партытура культурна-адпачынкавай праграмы – гэта асноўны дакумент пастаноўшчыка, якім, у сваю чаргу, кіруецца гукааператар у ходзе праграмы для своєчасовага ўключэння гукашумавага суправаджэння і рэгулявання яго гучнасці. Змест музычна-шумавой партытуры распрацоўваецца пастаноўшчыкам культурна-адпачынкавай праграмы самастойна або ў супрацоўніцтве з гукарэжысёрам або кампазітарам. Задуму музычна-шумавой партытуры рэжысёр практычна ўвасабляе падчас рэпетыцыйнай працы над праграмай, праз выбар адпаведных музычных і шумавых фрагментаў, дынаміку і ўзровень іх гучання, месца з'яўлення.

Музычна-шумавая партытура звычайна складаецца ў форме табліцы. Перад табліцай указваюцца асноўныя звесткі аб культурна-адпачынкавай праграме, даце правядзення. Далей у табліцы пералічваюцца музычны, шумавы матэрыял, дынамічны ўзровень іх гучання, а таксама рэплікі і дзеянні персанажаў ці ўдзельнікаў праграмы, таксама можа быць дададзена інфармацыя па святле.

Прыклад зместу музычна-шумавой партытуры ў форме табліцы:

Рэпліка і дзеянні персанажаў на ўключэнне і выключэнне музычнага матэрыяла	Найменне музычнага матэрыялу	Узровень дынамікі	Святло

Першапачаткова складанне музычнай партытуры магчыма асвоіць падчас гукавога аналізу відэазапісаў культурна-адпачынкавых праграм. Тэхналогія складання гукавой партытуры наступная: спачатку падрыхтоўваецца табліца, затым у ходзе прагляду відэазапісу яна запаўняецца.

Пасля рэплікі паказваюць гукавы план прайгравання (групу гучнагаварыцеляў) і тэхналагічны прыём уводзін фанаграмы, напрыклад – «рэзка», «плыўна» і інш. Узровень гучання ў партытуры паказваецца або ў дэцыбелах, або ў музычных тэрмінах :паступовае ўзмацненне гуку пазначаецца *cresc* (крэшчэнда) і значком <, паслабленне гуку – *dimin* (дымінуэнда) і значком >. Рэзкае ўзмацненне ўзроўню гучання якога-небудзь асобнага акорда, вылучэнне музычнай фразы пазначаецца *sf* (сфарцэнда). Калі неабходна, указваецца рэпліка на падобнае ўзмацненне. Указваецца таксама і рэпліка на зняцце гуку і тэхналагічны прыём яго вывядзення – «плаўна», «рэзка», «да акорда», «перавесці ў глыбіню сцэны». У заўвазе паказваюцца таксама тэхналагічныя асаблівасці гукавога суправаджэння кінафрагментаў, момант уключэння рэвербератара і іншыя асаблівасці гукавога суправаджэння праграмы.

Партытура значна адрозніваецца ад мантажнага ліста

#### Прыклад мантажнага ліста

№	Дзеянне на сцэне Выканаўца	Рэпліка	Гукі	Святло	Праекцыйнае абсталяванне	Мікрафоны	Рэквізіт	Хранаметраж
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Тэхнічны райдар – гэта спіс гукавога і светлавога абсталявання для канцэрта. У яго таксама ўваходзяць патрабаванні па правядзенні саўндчэку – гэта значыць перадканцэртнай адбудовы гуку – і самога выступлення. Пры складанні тэхнічнага райдара трэба арыентавацца на пералік усяго неабходнага, – калі для вашай апаратуры трэба дзесяць разетак на сцэне, абавязкова падкрэсліце гэта. Калі вы не возіце з сабой шнуры і на саўндчэку вам спатрэбяцца тры правады "джэк-джэк" і адзін XLR, таксама не забудзьцеся гэта напісаць.

### **В технический райдер входит:**

- Описание аппаратуры, которую артист везет с собой, и той, которую должен предоставить организатор
- Стейдж-план (схема расстановки и подключения оборудования на сцене)
- Инпут-лист (порядок и способ подключения аппаратуры)
- Комментарии — в них содержатся требования по проведению саундчека и концерта, рекомендации по настройке звука и зачастую список оборудования, с которым артист принципиально не работает

Малюнак – парады для пачынаючых музыкантаў з сайта “інстытут музычных ініцыятыў”  
<https://i-m-i.ru/>

## **Тэма 2. Аўдыёвізуальныя тэхналогіі ў сінтэзаваных музычна-мастацкіх праектах**

1. *Этапы тэхналагічнага працэсу*
2. *Мэты інфармацыйна-адукацыйнага ўзаемадзеяння ў сферы аўдыёвізуальных тэхналогій*
3. *Асноўныя этапы авалодання мультымедычнымі тэхналогіямі:*

Спецыялісты сацыяльна-культурнай дзейнасці пры распрацоўцы сацыяльна-культурных праектаў і праграм павінны валодаць канструктыўнымі сацыяльна-інжынернымі тэхналогіямі фармавання задумы, распрацоўкі метадыкі, увасаблення, правядзення і аналізу праграм. Алгарытм складае структурную аснову тэхналізацыі сацыяльна-культурнай дзейнасці. Сацыякультурныя тэхналогіі мяркуюць ажыццяўленне дзейнасці на аснове яе рацыянальнага раздзялення на цыклы, працэдурны і аперацыйны з іх наступнай каардынацыяй і выбарам аптымальных сродкаў і метадаў іх выканання.

Этапы тэхналагічнага працэсу: тэарэтычны, метадычны, працэдурны, практычны, аналітычны. Мэта тэарэтычнага этапу – сфарміраваць канцэптальную задуму сацыяльна-культурнай праграмы. Тэхналагічныя аперацыі: аналіз сацыяльна-культурнай сітуацыі; фарміраванне задумы праграмы; тэарэтычнае абгрунтаванне праекта.

Мэта метадычнага этапу – вызначыць і распрацаваць сістэму метадаў арганізацыі і спосабаў уплыву на людзей – удзельнікаў праграмы і наведвальнікаў. Тэхналагічныя аперацыі: вызначэнне формы, жанру, сродкаў, метадаў і прыёмаў сацыякультурнага ўплыву; вызначэнне эфектыўных метадаў арганізацыі работы па ўвасабленні праграмы; пошук, падбор і вывучэнне тэкставых матэрыялаў па тэме мерапрыемства;

вывучэнне ўмоў рэсурсаў і магчымасцей для падрыхтоўкі і правядзення мерапрыемства; складанне праграмы (напісанне сцэнарыя) мерапрыемства; варта напісаць праграму з паслядоўна выбудаваных эпізодаў і нумароў, аб'яднаных агульнай задумай, падводкамі, якія злучаюць праграму ў цэласны твор.

Мэта працэдурнага этапа – стварыць пастановачную групу, падрыхтаваць для дэманстрацыі сацыяльна-культурную праграму як завершаны сацыяльна-культурны твор. Тэхналагічныя аперацыі: арганізатарская і творчая работа па практычным увасабленні праекта; размеркаванне абавязкаў па падрыхтоўцы і правядзенні праграмы паміж удзельнікамі пастановачнай групы; абгрунтаванне і распрацоўка дызайн-праекта афармлення прасторы свята; афармленне (макет, схема) месца правядзення праграмы; стварэнне, прызначэнне і прымяненне гукавой, светлавой партытуры і відэапраекцыйнай праграмы; абгрунтаванне і распрацоўка праекта прымянення тэхнічных сродкаў для спецэфектаў; расстаноўка памочнікаў рэжысёра для забеспячэння своечасовага выхаду выступоўцаў; распрацоўка праекта размяшчэння і перамяшчэння ўдзельнікаў свята ў прасторы свята; устаноўка апаратуры, дэкарацый, афармлення; тэхнічная праверка ўстаноўленай апаратуры і тэхнічная рэпетыцыя па сцэнарыі; вызначэнне месцаў размяшчэння ўдзельнікаў да выхаду на сцэну; вызначэнне месцаў размяшчэння выступоўцаў, парадку выхаду перамяшчэння і догляду пасля выступлення; правядзенне рэпетыцый; каардынацыя дзеянняў удзельнікаў і калектываў; увасабленне задумы праз дасягненне высокага якаснага ўзроўню праграмы. Натхняльны ўплыў пастаноўшчыка на ўдзельнікаў святочнай праграмы. Генеральная рэпетыцыя. Замацаванне дасягнутага ўзаемадзеяння і ўзгодненасці паміж усімі ўдзельнікамі праграмы.

Мэта практычнага этапа – правесці сацыяльна-культурную праграму, забяспечыўшы эфектыўную сацыякультурную камунікацыю ў адпаведнасці з задумай. Тэхналагічныя аперацыі: каардынацыя дзеянняў удзельнікаў праграмы; правядзенне свята.

Мэта аналітычнага этапу – аналіз і ацэнка вынікаў на аснове параўнання з першапачаткова сфармуляванай мэтай і задачамі.

Жанрава-відавая структура аўдыёвізуальных мастацтваў прайшла свой шлях развіцця. Асноўныя віды кіно, якія склаліся ў ходзе яго эвалюцыі: дакументальнае, гульнявое, мультыплікацыйнае (анімацыйнае), навукова-папулярнае і навучальнае. Прынцыпы дзялення кінамастацтва на віды. Першы: прадмет экраннага ўвасаблення, своеасаблівае пазнавальнае каштоўнасці фільма. Другі: асаблівае працэсу ўвасаблення задумы, спосабы яго матэрыялізацыі. Трэці: патрэбы глядацкага ўспрымання, на якія арыентаваны гэты від кіно.

Мэты інфармацыйна-адукацыйнага ўзаемадзеяння ў сферы аўдыёвізуальных тэхналогій дыферэнцыруюцца па ўзроўнях наступным чынам.

Першы ўзровень – адбор экранных сродкаў і медыятэкстаў для збору інфармацыі і складання базы ведаў; атрыманне інфармацыі, якая задавальняе пазнавальным інтарэсам і здольнасцям навучэнцаў; ілюстрацыі цяжка прадстаўляюцца і патрабуюць візуальнага аналізу з'яў.

Другі ўзровень – выкарыстанне раней атрыманых ведаў і ўменняў; тлумачэнне сваіх пераваг; вызначэнне спосабаў пазнавальнай дзейнасці і адэкватных медыясродкаў; аналіз сюжэтных (сэнсавых) ліній; аналіз медыятэкстаў у гістарычным, сацыяльным і культурным кантэкстах; стварэнне медыятэксту па наяўнай мадэлі.

Трэці ўзровень – выкарыстанне гатовых медыятэкстаў для рашэння пасільных задач; ацэнка мовы медыятэкстаў; іх форм, жанраў і катэгорый; “чытанне”, ідэнтыфікацыя і абмеркаванне аўдыёвізуальных тэкстаў, у тым ліку пытанняў, звязаных з мовай медыя (ракурс, план, колер, гук); даследаванне тыпалогіі фабул, якія сустракаюцца ў медыятэкстах і параўнанне новых тыпаў фабул з вядомымі; ідэнтыфікацыя і апісанне розных стэрэатыпаў у медыятэкстах; аналіз новых значэнняў слоўных і візуальных сімвалаў; раскрыццё зместу завязкі, развіцця дзеяння і развязкі сюжэту; разуменне спецыфікі медыятэкстаў; распазнанне сімвалічных кодаў, якія выкарыстоўваюцца медыя (кадр, перспектыва, ракурс); тлумачэнне таго, як інфармацыя суадносіцца з кодамі і ўмоўнасцямі; аналіз пэўных і адкрыта выяўленых ідэй; разуменне сэнсу ў камбінацыі элементаў (гук, кадр, перспектыва); разуменне ўзаемадзеяння сімвалічных кодаў для стварэння сэнсу; параўнанне спосабаў інтэрпрэтацыі экраннай інфармацыі; выкарыстанне рознай тэхнікі ў планаванні і стварэнні медыятэкстаў.

Чацвёрты ўзровень – выкарыстанне аўдыёвізуальнай тэхналогіі для навучання і развіцця; стварэнне праблемнай прасторы; развіццё спосабаў валодання аўдыёвізуальнай мовай; аналіз сюжэтных і сэнсавых кантэкстаў; пастаноўка пытанняў і праблем у адукацыйнай дзейнасці; стварэнне розных варыянтаў інтэрпрэтацыі медыятэкстаў; вызначэнне шляхоў вырашэння праблем і задач; ацэнка эфектыўнасці розных элементаў медыятэксту; стварэнне розных сюжэтаў на аснове адной і той жа выявы і наадварот (вербалізацыя/экранізацыя).

Пяты ўзровень – стварэнне ўласных знакаў, сімвалаў і візуальных артэфактаў; распрацоўка спосабаў пабудовы сюжэту; выраз уласных пераваг ці пунктаў гледжання; удзел у дыскусіі з дапамогай інтэрактыўных сродкаў; крытычнае чытанне і ацэнка медыятэкстаў; тыпізацыя, класіфікацыі і параўнанне медыятэкстаў з дапамогай экранных формаў выражэння; выкарыстанне медыятэкстаў для даследавання працэсаў і з'яў; выбар сродкаў і формаў медыя; прыняцце рашэнняў наконт выкарыстання даступных аўдыёвізуальных медыяў (абгрунтаванне, выкананне і прэзентацыя свайго медыяпраекта); эксперыментаванне з рознымі формамі і тэхналогіямі з мэтай вывучэння спецыфікі іх выкарыстання.

Мультымедыя – гэта форма мастацкай творчасці з дапамогай новых аўдыёвізуальных сродкаў. Новыя віды апрацоўкі і прадстаўлення

інфармацыі: электронныя носьбіты, хмарныя сховішчы, тэхналогіі віртуальнай рэальнасці і да т.п. "Мультымедыя" – новая форма, якая выступае не столькі прадуктам тэхналагічнай рэвалюцыі, колькі лічбавым увасабленнем ідэй, якія прысутнічаюць у розных відах мастацтва (кіно, ТБ, тэатр, музыка, выяўленчае мастацтва і інш.) і творчай дзейнасці. Асновай мастацкай і тэхнічнай творчасці становіцца камп'ютар, як сродак стварэння новага твора аўдыёвізуальнага мастацтва, як крыніцай стварэння разнастайных спецэфектаў для кіна-, тэле- і відэафільмаў. А гэтага мастацтва свая сістэма вобразаў, свае законы і мэты.

Асноўныя этапы авалодання мультымедыямі тэхналогіямі:

1) засваенне працэсу запісу гуку з дапамогай мікрафона і з магнітных носьбітаў і т. п.;

2) імпартаванне графічных выяў з іншых праграм, з аптычных кампакт-дыскаў;

3) сканіраванне фатаграфій, ілюстрацый і іншых відаў графікі;

4) уключэнне фрагментаў відэафільма (або відэакліпа) у праграму, якая ствараецца;

5) стварэнне сістэмы гіпермедычных сувязей у праграме;

6) засваенне розных спосабаў сувязі асобных кампанентаў матэрыялу ў адзінае цэлае, структураванне матэрыялу і яго графічнае рашэнне;

7) азнаямленне з агульнымі пытаннямі камп'ютарнага дызайну;

8) каляровае рашэнне праграмы і фільма;

9) падрыхтоўка спецэфектаў з дапамогай камп'ютарнай графікі.

Гэта значыць мультымедычныя тэхналогіі – гэта новы спектр форм і сродкаў інфармацыйнага абмену, гэта элемент творчай дзейнасці.

### **Тэма 3. Асаблівасці афармлення сцэны і сцэнічных пляцовак**

*1. Сцэнаграфія*

*2. Дэкарыраванне сцэны і яе асаблівасці*

*3. Асвятленне сцэны*

Сцэнаграфія, від мастацкай творчасці, які займаецца афармленнем спектакля і стварэннем яго выяўленча-пластычнага вобраза, які існуе ў сцэнічным часе і прасторы. У спектаклі да мастацтва сцэнаграфіі адносіцца ўсё, што атачае акцёра (дэкарацыя), усё, з чым ён мае справу – гуляе, дзейнічае (матэрыяльна-рэчыўныя атрыбуты) і ўсё, што знаходзіцца на яго постаці (касцюм, грим, маска, іншыя элементы ператварэння яго знешнасці).

Пры гэтым у якасці выразных сродкаў сцэнаграфія можа выкарыстоўваць: па-першае, тое, што створана прыродай, па-другое, прадметы і фактуры побыту ці вытворчасці, і, па-трэцяе – тое, што нараджаецца ў выніку творчай дзейнасці мастака (ад масак, касцюмаў, рэчавага рэквізіту да жывапісу, графікі, сцэнічнай прасторы, святла, дынамікі і інш.)

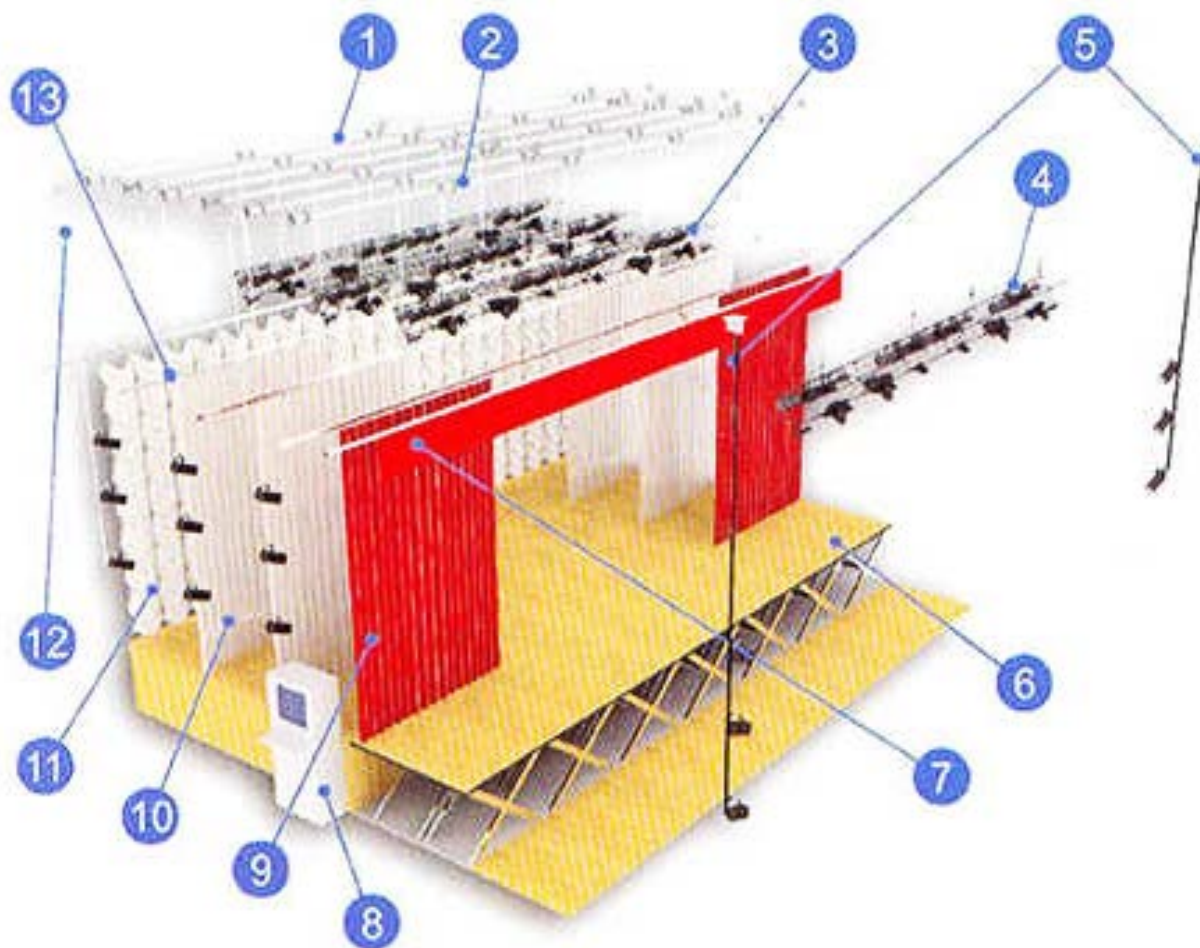
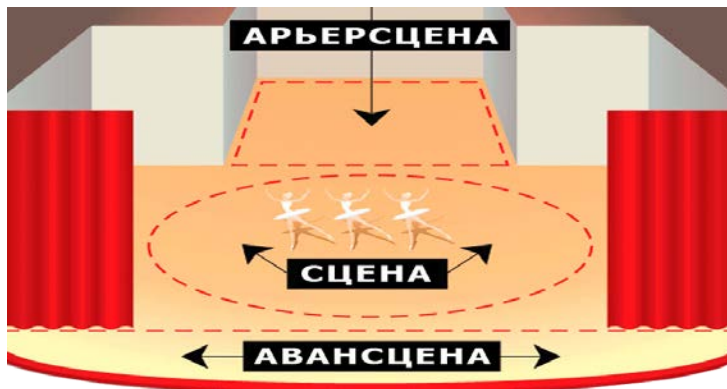


Прыладасцэны. Прылада сучаснай сцэны з'явілася вынікам працяглай эвалюцыі, злучанай з агульным развіццём тэатра і прынцыпаў дэкарацыйнага афармлення спектакля.

Усе асноўныя канструкцыі і перакрыцці сцэны выконваюцца з металу і жалезабетону. Па вышыні сцэнічная каробка падзяляецца на ніжнюю, сярэднюю і верхнюю сцэны.

Па глыбіні сцэнічная каробка дзеліцца:

- на авансцэну і на просценіум,
- на гульнявую частку (сцэна), якая падпадзяляецца на асобныя планы,
- на закулісныя прасторы і на ар'ерсцэну.

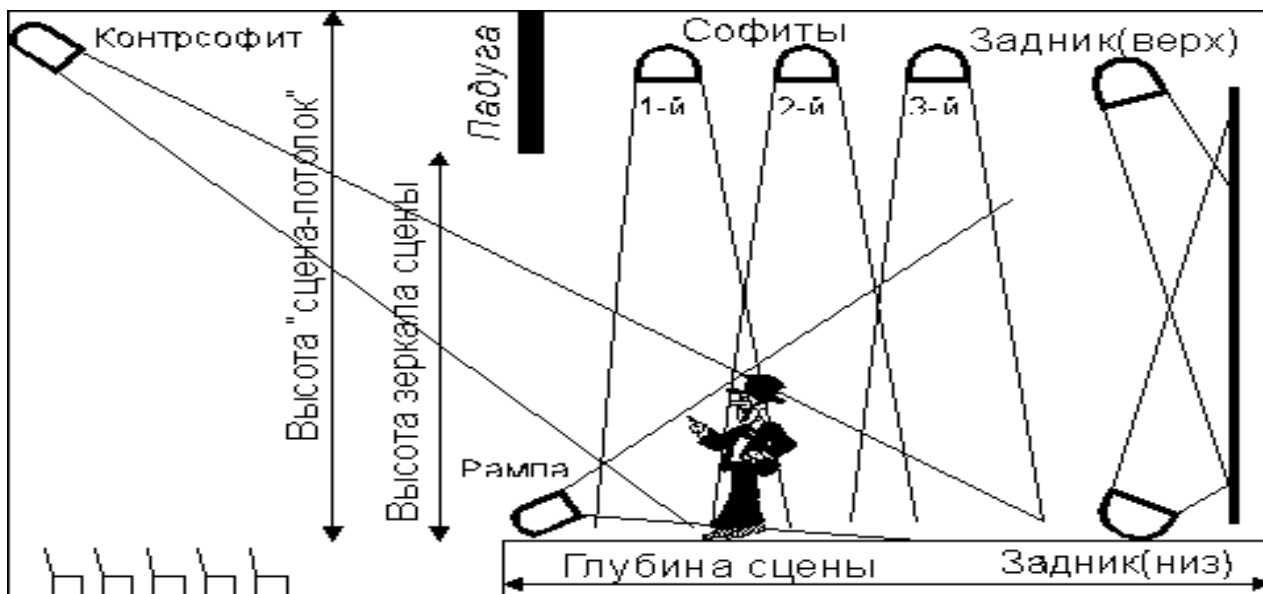


1. Механізм дэкарацыйнага ўздыму
2. Механізм сафітнага ўздыму (на вальнай лябёдцы)
3. Сафітная ферма

4. Выносны сафіт
5. Рама бакавога святла залы
6. Тэатральныя мабільныя станкі з рэгуляванай вышыняй
7. Арлекін
8. Пульт кіравання (пульт машыніста сцэны)
9. Антрактна-рассоўная заслона з механізмам рассоўвання
- 10.Кулісы
- 11.Заднік
- 12.Папланавыя светлавыя прастрэлы сцэны
- 13.Штанкетныя ўздымы

Схема асвятлення сцэны, групы і тыпы светлавых прыбораў.

Базавае (асноўнае) сцэнічнае асвятленне складаецца з наступных абавязковых элементаў

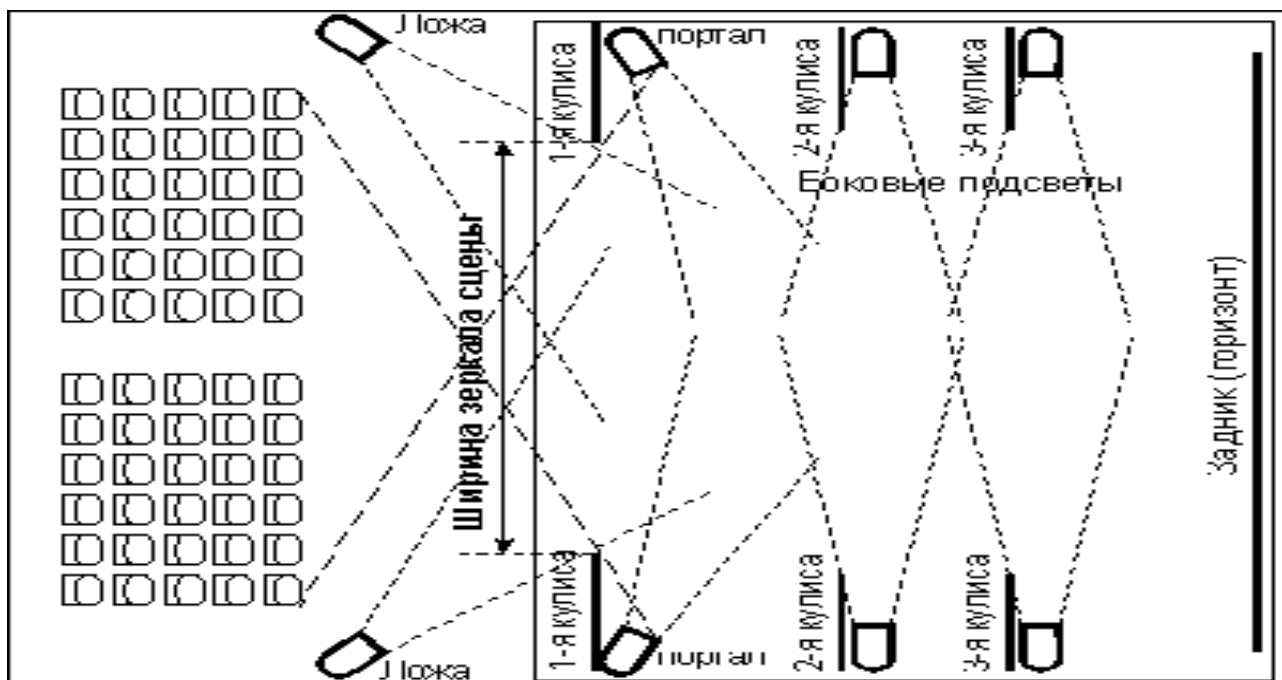


Контрсафіт (без яго не будуць асветлены асобы актэраў)

Рампа (без яе, толькі пры верхнім асвятленні, пад вачыма, носам, падбародкам будуць цені)

Сафіты 1, 2, 3 забяспечваюць БЕСЦЯНЕВАЕ асвятленне поля сцэны

Заднік (або гарызонт) – верх і ніз – асвятляюць фон



Ложа (у невялікіх залах гэтая група мацуецца на кранштэйнах на сценах па баках ад сцэны)

Партал (правы і левы)

Бакавыя падсветы (1-й, 2-й, і г.д., правыя і левыя)

Апошнія тры групы забяспечваюць аб'ёмнасць асвятлення.

Акрамя гэтага, спатрэбяцца пераносныя пражэктары (падлогавыя і на штатывах) – для мясцовага асвятлення сюжэтна важных аб'ектаў (акцэраў і дэкарацый) у адпаведнасці з мастацкай задумай канкрэтнага мерапрыемства, і святлоэфектныя прыборы – для шоу-праграм.

Усе пералічаныя групы з'яўляюцца абавязковымі для паўнаwartаснага мастацкага асвятлення. Адсутнасць якой-небудзь групы неадкладна адбіваецца на выніку.

Падмакетнік з'яўляецца па сутнасці канкрэтнай пляцоўкай для выступлення. Падмакетнік і дэталі макета павінны быць выраблены ў адпаведным маштабе – як правіла, 1:10, 1:20, 1:25 (гэта значыць з памяншэннем натуральнай велічыні прадметаў 10,20 і ў 25 разоў).

Макет – аснова дэкаратыўна-мастацкага афармлення, па якой можна вырабляць дэкарацыі ў натуральную велічыню. Макеты бываюць выставачныя (копія дэкарацыйнага афармлення) і чарнавыя, па якіх рэжысёр вызначае мізансцэны, выгародкі, перастаноўку і да т.п.

Як падкрэслівае доктар педагагічных навук, прафесар А.Д.Жаркоў, адзенне сцэны адыгрывае вялікую ролю ў мастацкім афармленні, асабліва ў сельскіх дамах культуры, дзе, як правіла, ёсць невялікая сцэнічная пляцоўка. Таму трэба навучыцца максімальна яе выкарыстоўваць. Асаблівае месца ў дэкаратыўна-мастацкім афармленні клубных мерапрыемстваў займае мяккае дэкарацыйнае афармленне, якое ўключае і адзенне сцэны (кулісы, падугі, заднікі і г.д.). Калі кулісы і падугі зрабіць з двухбаковай асновай рознага колеру, іх можна хутка трансфармаваць для правядзення розных мерапрыемстваў. Такім чынам з'явіцца шырэйшая магчымасць аператыўна вырашаць некаторыя пытанні, звязаныя з пастаноўкай мерапрыемстваў.

Дзяжурны набор шырмаў, прызмаў (трыкутнікаў з секцый шырмаў), розных кубоў, падставак дапаможа аформіць сцэну ці пляцоўку для выступу ў любым месцы. Шырмы з двухбаковай асновай з матэрыялу рознага колеру, злучаныя мяккімі палатнянымі завесамі, хутка трансфармуюцца з аднаго колеру ў іншы. Калі трохстворкавую шырму злучыць трыкутнікам, можна атрымаць прызму, якая зробіць больш разнастайнай сцэнічную прастору.

Цікавая ўласцівасць мае тэатральны цюль. Пры поўнай адсутнасці святла на сцэне фронтальна (з глядзельнай залы) асветлены цюль, замацаваны на першым плане сцэнічнай пляцоўкі, глядзіцца як заслона. Нанесены на яго анілінавымі фарбамі малюнак будзе выглядаць як дэкаратыўны заднік. Але дастаткова ўключыць святло ў глядзельнай зале і ўключыць асвятленне на сцэне, як тэатральны цюль знікне. Выкарыстоўваючы тэатральны цюль, можна пашырыць сцэнічную прастору, стварыць паветраную перспектыву і да т.п.

Ужыванне задніка (панарамы, гарызантальна-паўкруглага задніка) пашырыць пастановачныя магчымасці праграмы.

Калі ва ўстанове культуры няма авансцэны, яе можна зрабіць з невялікіх падставак, вырабленых нараўне з планшэтам сцэны. Неабходна знаходзіць шляхі рацыянальнага размяшчэння дэкарацый пры арганізацыі сцэнічнай пляцоўкі для выступлення ў лесе, у парку, у чырвоным кутку і да т.п. Неабходна надаць вялікую ўвагу вывучэнню правіл тэхнікі бяспекі, бо з-за нядбайнага мацавання дэкарацый, няправільнай устаноўкі кубоў, пражэктараў і іншага абсталявання могуць адбыцца няшчасныя выпадкі. Напрыклад, усталяваныя станкі неабходна злучыць паміж сабой. Калі выкарыстоўваецца нахільны станок "пандус", на яго паверхню прыбываюцца рэйкі, якія тармозяць слізгаценне акцёраў, і да т.п.

Асаблівасці каляровага ўспрымання глядачом рознага дэкарацыйнага афармлення. Асабліва важна ведаць асноўныя характарыстыкі колеру (тон, насычанасць), асноўныя шэрагі: ахраматычны – ад белага да чорнага, храматычны – колеру спектру з рознымі цёплымі і халоднымі адценнямі і дадатковыя колеры. Трэба адчуваць гармонію колеру і яго адценняў (кантраст, нюанс і да т.п.). Кантраст – супрацьпастаўленне кампазіцыйных элементаў па форме, колеры, фактуры, структуры і г.д. – адзін з прыёмаў актывізацыі ўвагі глядача. Нюанс – паступовая змена, плаўны пераход каляровай гамы дэкарацыйнага афармлення ў цэлым і пэўных яго дэталях.

Каб на дастаткова высокім узроўні арганізаваць асвятленне культурна-адпачынкавых праграм, трэба добра ведаць асвятляльную і праекцыйную апаратуру і абсталяванне, засвоіць класіфікацыю асвятляльных сістэм. Умоўна выдзяляюць наступныя віды асвятлення: асвятленне ўсёй сцэны; асвятленне сцэны апаратурай, устаноўленай за яе межамі; асвятленне пераносным абсталяваннем, а таксама франтальнае, ніжняе і кантражурнае асвятленне.

Падчас працы даводзіцца выкарыстоўваць розныя віды кампазіцый: аб'ёмную, плоскасную, прасторавую, пластычную і г.д., таму неабходна вырашаць сцэнічную прастору з улікам каляровай гамы і асаблівасцей архітэктурных элементаў, а таксама многіх іншых элементаў дэкарацыйна-мастацкага афармлення. Каб аб'ёмныя прадметы не здаваліся з глядзельнай залы плоскімі, іх трэба асвятляць верхнім, бакавым і франтальным асвятленнем. Калі ўсталяваць асвятляльную апаратуру на ар'эрсцэне, можна ажыццяўляць праекцыю на прасвет, а таксама ценявую праекцыю.

Светлавяя эфекты і імітацыі гуляюць немалаважную ролю ўправядзенні культурна-адпачынкавых праграм. Асноўная іх задача – стварыць сапраўдную атмасферу дзеяння, узбудзіць у глядача эмацыйную памяць і прымусіць яго паверыць у тое, што адбываецца на сцэнічнай пляцоўцы.

Спецыялісту сацыяльна-культурнай дзейнасці неабходна ведаць розныя віды абсталявання і апаратуры (умець абыходзіцца з прыстаўкамі, якія ствараюць эфект снегу, дажджу, пажару на невялікай сцэне і інш.). Напрыклад, ужыванне страбаскопа (выбліскі) можа зрабіць больш

займальнай праграму. Пры гэтым гэты эфект павінен стаць арганічнай часткай пастановачнага плана сцэнарыя.

#### **Тэма 4. Тэхналогіі вырабу дэкарацый, бутафорыі і рэквізіту. Касцюм, парык і грыв як кампаненты мастацкага афармлення праграмы**

- 1. Бутафорыя, дэкарацыі і рэквізіт*
- 2. Асаблівасці сцэнічнага касцюма*
- 3. Грив*

Раней словам бутафорыя абазначалі спецыяльна вырабленыя прадметы, якія ўжываліся ў тэатры, замест рэальных рэчаў. Слова "бутафорыя" азначае спецыяльна вырабленыя прадметы, якія выкарыстоўваюцца ў тэатральных спектаклях замест сапраўдных рэчаў. Упершыню бутафорскія прадметы з'явіліся адначасова са з'яўленнем тэатра. Шырока прымянялася бутафорыя ў італьянскай камедыі Дэль Артэ.

У нашы дні, бутафорыю прымяняюць не толькі ў спектаклях, але яе выкарыстоўваюць ў святочным афармленні і ў рэкламных акцыях, у афармленне карпаратыўных святаў і мерапрыемстваў, афармленне дзіцячых святаў. Вялікая дэкарацыя заўсёды цікавая, а выраб магчымы толькі па тэхналогіі бутафорыі.

Глядачпаверыць у сапраўднасць таго, што адбываецца на сцэне ў выпадку, калі бутафорскія прадметы будуць высокамастацкімі творамі, а не грубай падробкай.

Дэкарацыя (ад фр. decoratio – упрыгожванне) – у шырокім значэнні слова – усякае мастацкае ўпрыгожванне прадмета або памяшкання. Адсюль дзеяслоў: дэкараваць – вырабляць мастацкае ўпрыгожванне, і прыметнік дэкаратыўны, які ўжываецца на мове архітэктуры ў супрацьлегласць да тэрміна “канструктыўны” да ўсяго таго, што не складае неабходнага элемента ў збудаванні, не абумоўліваецца патрабаваннямі механікі і практычнымі мэтамі, але служыць для надання пабудове прыгожага віду. Дэкарацыя будынка павінна адпавядаць яго характару і стылю, не парушаць яго асноўных форм, а, наадварот, выказваць іх з большай яснасцю і прыгажосцю.

Дэкарацыйнае мастацтва – з'яўляецца адным з найважнейшых сродкаў выразнасці тэатральнага мастацтва, гэта мастацтва стварэння глядзельнай выявы спектакля пасродкам дэкарацый і гарнітураў, асвятленні і пастановачнай тэхнікі. Усе гэтыя выяўленчыя сродкі ўздзеяння з'яўляюцца арганічнымі кампанентамі тэатральнага паказу, спрыяюць раскрыццю яго зместу, паведамляюць яму пэўнае эмацыйнае гучанне. Развіццё дэкарацыйнага мастацтва цесна звязана з развіццём тэатра і драматургіі.

У найстаражытных народных абрадах і гульнях прысутнічалі элементы дэкарацыйнага мастацтва (касцюмы, маскі, дэкаратыўныя фіранкі). У старажытнагрэчаскім тэатры ўжо ў 5 ст. да н.э. э., акрамя будынка сены, які служыў архітэктурным фонам для гульні актёраў, існавалі аб'ёмныя дэкарацыі, а затым былі ўведзены і жывапісныя. Прынцыпы грэчаскага

дэкарацыйнага мастацтва былі засвоены тэатрам Старажытнага Рыма, дзе ўпершыню прыменена заслона.

Дэкарацыя (ад лац. *Decoro* – упрыгожваю) – афармленне сцэны, якое ўзнаўляе матэрыяльнае асяроддзе, у якой дзейнічае актёр. Дэкарацыя "ўяўляе сабой мастацкі вобраз месца дзеяння і адначасова пляцоўку, якая прадстаўляе багатыя магчымасці для ажыццяўлення на ёй сцэнічнага дзеяння". Дэкарацыя ствараецца з дапамогай разнастайных выразных сродкаў, якія выкарыстоўваюцца ў сучасным тэатры, – жывапісу, графікі, архітэктуры, мастацтва планіроўкі месца дзеяння, асаблівай фактуры дэкарацыі, асвятлення, сцэнічнай тэхнікі, праекцыі, кіно і інш.

- 1) кулісная перасоўная,
- 2) кулісна-аркавая пад'ёмная,
- 3) павільённая,
- 4) аб'ёмная
- 5) праекцыйная.

Новай заваёвай часу стала сімулянная, т. е. сумешчаная, дэкарацыя. Прынцып запазычаны з сярэднявечнага ў сучасны тэатр. Ён заключаецца ў сумяшчэнні на сцэне адначасова ўсіх месцаў дзеяння. З ім прыйшла вялікая аблегчанасць рашэнняў і новы від вобразнай умоўнасці. Чым больш ён укараняўся, тым імклівей ішлі мастакі ад фармальнага сумяшчэння да адзінай выявы ўсяго відовішча.

Рэквізіт (ад лац.: *requisitum* патрабаванае, неабходнае) – сукупнасць сапраўдных або бутафорскіх прадметаў для паказу, якія дапамагаюць глядачу адчуць абстаноўку часу і месца дзеяння. У сучасным значэнні таксама выкарыстоўваецца для абазначэння любых прадметаў, неабходных для прадстаўленняў у цырку, пры кіназдымцы і г. д.

Касцюм (ад лац. *costume*) – можа азначаць адзенне ў вогуле або адметны стыль у адзенні, які адлюстроўвае сацыяльную, нацыянальную, рэгіянальную прыналежнасць чалавека. Касцюм можа таксама азначаць мастацкае спалучэнне аксэсуараў на карціне, статуі, у паэме ці п'есе, якое адпавядае часу, месцу ці іншым абставінам. Яшчэ адно магчымае значэнне абазначае пэўны стыль адзення, у якім чалавек мог бы адлюстраваць неўласціваю яму ролю, напрыклад, маскарадны касцюм або актёрскія касцюмы.

Выразную структуру касцюма вызначаюць:

- канструкцыя формы (аб'ёмы, лініі, фасоны);
- фактура матэрыялу (лёгкая, цяжкая, жорсткая, мяккая, празрыстая, шчыльная, гладкая, варсістая)
- колер, тон матэрыялу (ахраматычны, храматычны, цёплы, халодны, светлы, цёмны, яркі, бледны і т. п.).

Пры вырабе касцюмаў для праграмы вельмі важна абраць форму і лёгкія прылады для яе трансфармацыі. Вялікую ўвагу варта звярнуць на тое, каб выканаўца не быў сціснуты ў сваіх дзеяннях новым касцюмам. У паняцце "касцюм" уваходзяць усе атрыбуты туалета (прычоска, парык, абутак,



сумачка, парасон і да т.п.). Як правіла, касцюм характарызуе вобраз выканаўца. Існуюць тры тыпу касцюмаў: накладны, ворны і драпіровачны.

Пры неабходнасці выраблены касцюм мастацка дапрацоўваецца да поўнай адпаведнасці задуме кожнай канкрэтнай пастаноўкі (тэатралізаванага прадстаўлення, карнавалу, тэматычнага вечара і г.д.). Касцюм можа быць сімвалічным (скураная куртка, чырвоная хустка, сіняя блуза). "Касцюм – гэта другая абалонка акцёра, гэта нешта неаддзельнае ад яго мастацтва, гэта бачная маса яго сцэнічнага вобразу, якая павінна так цэласна зліцца з ім, каб стаць неадхільнай", – пісаў А.Я. Таіраў.

Нягледзячы на тое, што сцэнічны грым з'яўляецца адным са складальнікаў стварэння вобраза, ён цалкам можа прэтэндаваць на званне самастойнага напрамку ў мастацтве. Магчымасці сучаснага сцэнічнага гриму надзвычай шырокія: твар чалавека можна змяніць да непазнавальнасці, для тэхнікі грыміравання не існуе этнічных, гендэрных ці ўзроставых меж. І ўсё ж асноўнай задачай грыміроўкі працягвае заставацца выразнасць, арыентаваная на стварэнне цэласнага, гарманічнага вобазу.

Грым, які нанесены на твар тэатральнага акцёра, – гэта далёка не ўсё, што ўплывае на тое, якім персанажа ўбачаць глядачы. Асвятленне сцэны можа мяняць выраз твару акцёра да непазнавальнасці. Цяжкасці для грымёраў звязаны з тым, што святло выстаўляецца для кожнага спектакля індывідуальна і немагчыма, выкарыстоўваць адзін падыход да грыміравання разза разам. Існуе простае правіла: па магчымасці асноўнымі павінны быць тоны блізкія да адцення святла, а астатнія павінны быць дугараднымі.

Першая асаблівасць сцэнічнага асвятлення заключаецца ў тым, што ў жыцці нас звычайна асвятляе святло, якое ідзе зверху, а на сцэне яно ідзе з усіх напрамкаў, што кардынальна мяняе цені на твары. Па інтэнсіўнасці святло размяркоўваецца наступным чынам:

- сафіты (размешчаны зверху) – самыя слабыя;
- бакавое асвятленне – ледзь мацней;
- рампа (свеціць знізу) – наймацнейшая.

Менавіта рампа звычайна стварае найбольшыя праблемы пры нанясенні гриму асабліва для непрафесіяналаў. Нават калі грым лёгкі і натуральны, то ў задачу грымёра ўваходзіць нейтралізаваць светлавыя плямы ад ніжняга асвятлення.

Па характары святла мы разумеем дзень зараз ці ноч, пажар ці ідзе снег. Усе гэтыя дэталі павінны ведаць і ўлічваць грымёр, бо колеры маюць уласцівасці змешвацца. Дзіўлена, але чырвонае асвятленне не ўзмацняе, а паглынае чырвоныя адценні. У выніку акцёр мімаволі атрымоўвае цікавую бледнасць. Дадайце да гэтага карыя адценні, а менавіта яны часта выкарыстоўваюцца для вачэй і броваў, і атрымаецца выдатны варыянт дэкаданскага макіяжу. У выпадку працы з чырвоным святлом накладваецца дадатковы пласт румянаў і памады, таксама важна памятаць аб рыжых валасах.

У рамантычным блакітным святле неяркi грим набывае стыльнае фіялетавае адценне, а ўсе мазкі становяцца выразней. Ад бялілаў і чырвоных адценняў трэба па магчымасці адмовіцца, а сінія – узмацніць. Зялёнае святло выкарыстоўваецца рэдка, але мацней астатніх "мёртвіць" твар. Усе цёмныя рыскі гэта асвятленне робіць непрыемнымі і рэзкімі. Таму макіяж павінен быць мяккім і далікатным, з вякілай колькасцю пудры. Жоўтае святло часта дае той жа эфект, што і зялёнае. Пры жоўтым асвятленні лепш выкарыстоўваць сакавітыя, напрыклад, чырвоныя тоны.

Такім чынам, грим павінен быць выкананы з невялікай колькасцю фарбаў: маска толькі перашкаджае міміцы, а не дапамагае; чым менш фарбаў на твары, тым больш прыкметна міміка. У міміцы заключаецца сама аснова гриму. Шляхам мімікі ствараецца грим. Каб правільна нанесці грим, важна правільна асвятліць твар акцёра ў гримёрнай. У ідэале лямпачак павінна быць чатыры: зверху, па баках і знізу.

Ёсць разнастайныя прыёмы і спосабы мастацкай апрацоўкі самых простых матэрыялаў і тканін для сцэны. Да асноўных спосабаў і прыёмаў мастацкай апрацоўкі вырабаў ставяцца: цісненне матэрыялу з ужываннем трафарэта, роспіс пэндзлем, залосніванне пры дапамозе гарачага праса, спосаб батык (старадаўні, які ўжываўся яшчэ ў краінах Старажытнага Усходу), спосаб мастацкай апрацоўкі лёгкіх тканін і іншыя. Найбольш просты з'яўляецца апрацоўка з дапамогай трафарэта. Для яго выраба на некалькі лістоў паперы або кардона зверху наносыць малюнак (арнамент), які выразаецца па контурах, акрамя перапычкі, пакрываюць воскам.

## Тэма 5. Стварэнне афіш і аб'яў

1. *Афіша як творчы прадукт рэкламнага сродка*
2. *Рэкламная кампанія*

Афіша адносіцца да рэкламных жанраў, які спецыялізуецца на друкаваным апавяшчэнні людзей, у яго вельмі цікавая і доўгая гісторыя. Самыя першыя "афішы" рэкламнага віду ўзніклі ў часы існавання Старажытнага Егіпта. На такіх "афішах" размяшчалі інфармацыю аб рабах, якія ўцяклі ад гаспадароў, прапаноўвалі за іх злоўпрыстойнае ўзнагароджанне. Паміж тымі афішамі і іх сучаснымі аналагамі практычна няма нічога агульнага, бо за такі істотны прамежак часу змяніліся мэты афішы, асноўныя задачы. Сярод мэт, якія пераследуюць афішы у першую чаргу трэба адзначыць менавіта інфармацыйнасць. Афішы з'яўляюцца адным з самых эфектыўных сродкаў, здольных у кароткія тэрміны данесці інфармацыю аб мерапрыемстве, якое рыхтуецца, да вялікай колькасці народа. Яны вырабляюцца і друкуюцца пад пэўную рэкламную кампанію і маюць, як правіла, загадзя ўзгодненае месца размяшчэння. Яркія афішы – адзін з самых эфектыўных сродкаў прыцягнення ўвагі. Каб афіша прынесла вынік, вельмі

важна распрацаваць эфектны дызайн: яркі і маляўнічы, здольны прыцягнуць увагу як мага большай колькасці людзей.

Яскравы загаловак – самы галоўны і буйны элемент любога друкаванага выраба. У ім заключана галоўная думка афішы, канкрэтная назва праекта, мерапрыемствы або імя хэдлайнера. Нічога іншага ў назове няма і быць не можа, інакш патэнцыйны кліент зразумее паведамленне няправільна.

Таму назва павінна быць добра прыкметна на агульным фоне, але ні ў якім разе не «супернічаць» з ім па стылі.

Калі разглядаць плакат ці афішу як строгую іерархію тэксту, то інфармацыйная частка (сутнасць мерапрыемства, час і месца правядзення) павінна быць меншай за заголоўка і вылучацца не так моцна. Нават калі дадзеных шмат, варта максімальна іх скараціць, пакінуўшы толькі самае неабходнае. Асабліва, гэта адносіцца да афішаў, якія ўмяшаюць у сябе даты правядзення цэлых цыклаў мерапрыемстваў у тэатры, клубе і на іншых пляцоўках. Яшчэ адно важнае правіла, якое неабходна памятаць пра тэкст – не варта выдзяляць некаторыя словы ў тэксце заголоўнай літарай, калі гэта не імя або прозвішча.

Чым больш колераў, тым больш праблем. Паглядзіце працы знакамітых дызайнераў, прагартайце старонкі сайтаў ці проста зірніце на экран смартфона, і ўбачыце, што досыць 3-4 колераў. У інтэрнэце можна знайсці спецыяльныя онлайн пляцоўкі, дзе праграма дапаможа падабраць неабходную колькасць колераў і адценняў, якія спаўчаюцца паміж сабой. Калі не "сябруеце" з такімі сэрвісамі, то проста пашукайце гатовыя каляровыя табліцы і абярыце патрэбныя фарбы. Паспрабуйце пазбегнуць "атрутных" колераў, якія выклікаюць толькі непрыязнасць.

Выява на фоне і іншыя графічныя элементы павінны падкрэсліваць тэкст як па сэнсе, так і візуальна. Знайдзіце адзіны стыль, прытрымлівайцеся яго з самых першых этапаў. Стварэнне афішы пачалося з падбору выявы? Тады пішыце тэкст пад яго, "абгінайце" самыя яркія элементы, нават калі іх шмат. Першым быў створаны тэкст? Тады паспрабуйце знайсці малюнак, які падыходзіць да асноўнай ідэі мерапрыемства, а лепш фатаграфію ўдзельнікаў, бэкстэйдж са здымак, фота ўдзельніка, малюнак прац мастака і інш. Калі з пошукам візуальных элементаў узніклі цяжкасці, то варта абмежавацца аднатонным фонам, зрабіўшы ўпор на памер і размяшчэнне тэксту.

Шрыфтоў так шмат, што вочы разбягаюцца, але далёка не ўсе яны выкарыстоўваюцца для інфармацыі на плакатах. Больш таго, яшчэ менш шрыфтоў без праблем ужываюцца адзін з адным у



адной інфармацыйнай прасторы. Таму, калі вы не ведаеце правіл спалучэння шрыфтоў, то выкарыстоўвайце не больш за дзве штукі на лісце, і камбінуйце шрыфты з засечкамі і без. Так вы зведзяце да мінімуму магчымы візуальны дысананс.

Калі жадаеце дамагчыся максімальнага эфекту ад шрыфта, выкарыстайце на афішы толькі яго, але ў розных напісаннях (тоўсты/тонкі, курсіў/прамы) і ў двух кантрасных колерах, пажадана ў чорным і белым, калі дазваляе фон. Няхай гэта і выглядае проста, але затое бяспройгрышна!

Ня трэба баяцца эксперыментаў! Калі вы ўжо навучыліся рабіць простыя, але прыемныя афішы, паспрабуйце дадаць у іх разыначку, ператварыце назву ў інтрыгу, прымяніце недаказанасць, размясціце малюнак, які інтрыгуе. Усё гэта чапляе ўвагу людзей, прымушае іх спыніцца, прачытаць, і потым і наведарць імпрэзу. Толькі не варта хлусіць і перабольшваць.

Клічце кліентаў на мерапрыемства, кажыце ім, што яны "павінны" зрабіць, а не што яны "могуць", гэта і называецца заклік да дзеяння. У рэкламе і маркетынгу можна крыху "пакамандаваць". Уявіце, што перад плакатам стаіць нерашучы чалавек, якому для дакладнага выбару не хапае толькі вашага слова! Звярніце ўвагу на розныя варыянты друку, якая выкарыстоўваецца на плакатах або сайтах, напрыклад, адно слова разбіваецца па складах і размяшчаецца ў слупок, займаючы большую частку афішы. У выніку чалавеку трэба крыху прыпыніцца, каб паспець прачытаць надпіс, а гэта значыць, што вы ўжо затрымалі яго ўвагу на пару секунд, і гэта толькі адзін з магчымых прыкладаў. Ва ўсім гэтым ёсць свая дзёрзкасць, якая ў іншых сферах можа здацца дрэнным тонам, але для добрай афішы – гэта кручок, які чапляе людзей розных узростаў і інтарэсаў.

Так што выходзьце за рамкі, выкарыстоўвайце эмацыйныя фатаграфіі жывых людзей, "глядзіце" прама ў вочы са сваіх афішаў, і ваша смеласць будзе ўзнагароджана. Размясціце загаловак крыху вышэй за сярэдзіну, даты і месца правядзення вышэй і драбней, а пад заголоўкам галоўную інфармацыю аб сутнасці падзеі, якая прыцягне кліентаў. Калі размясціць буйны тэкст у самым версе, то ён будзе ціснуць на дробны, і наадварот, таму загаловак падзеліце прастору на зоны, пасля чаго можаце яго запаўняць.

Перш чым запускарць афішу ў тыраж, зрабіце тэставы экзэмпляр, вывучыце яго, пакажыце супрацоўнікам і выслухайце іх меркаванні. Магчыма, знойдзецца дэталі, якую вы раней не зважалі. І абавязкова праверце арфаграфію і пунктуацыю! Афішу ўбачаць сотні людзей, а памылку друку заўважаць адзінкі, але нават гэта можа негатыўна адбіцца на рэпутацыі. Зрабіце некалькі варыянтаў размяшчэння інфармацыі, з рознымі колерамі, шрыфтамі і памерамі. Менавіта для гэтага і патрэбныя чарнавікі – прадумаць усё загаловак, перш чым выдаткаваць бюджэт і потым шкадаваць.

Стандартныя памеры афішы – А2 (420×594) і А3 (297×420), калі адхіліцца хаця б на пару сантыметраў, то інфармацыя, якая размешчана блізка да краю, будзе проста абрэзана на станку. Таму лепш за ўсё загаловак

патэлефанаваць у паліграфію і ўдакладніць памеры зыходнага плаката. Таксама неабходна ўлічваць, з якой адлегласці людзі будуць глядзець на афішу часцей за ўсё, і дзе яна будзе вісець. Калі гэта сцяна ці стэнд установы культуры, то можна абысціся памерам А3, але калі гэта прыпынак грамадскага транспарту, то варта задумацца аб фармаце А0 (841×1189). Таму, парайцеся з супрацоўнікамі паліграфічнай кампаніі, перш чым прыступаць да распрацоўкі эскіза.

Па тэрытарыяльным ахопе рэкламная кампанія дзеляць на: лакальныя; рэгіянальныя; нацыянальныя; міжнародныя.

Па інтэнсіўнасці ўздзеяння рэкламная кампанія бываюць:

- Роўныя;
- Нарастаючыя;
- Сыходныя.

Роўная рэкламная кампанія прадугледжвае раўнамернае размеркаванне рэкламных мерапрыемстваў у часе, чаргаванне праз роўныя інтэрвалы аднолькавых аб'ёмаў трансляцыі па радыё, на тэлебачанні, аднолькавыя памеры публікацый у сродках масавай інфармацыі. Напрыклад, радыёрэклама – штотыдзень у вызначаны дзень і гадзіну. Гэты тып рэкламных кампаній выкарыстоўваецца пры досыць высокай вядомасці рэкламадаўца, пры якая нагадвае рэклама.

Нарастаючая рэкламная кампанія будзеца па прынцеце ўзмацнення ўздзеяння на аўдыторыю. Напрыклад, спачатку прыцягваюцца сярэднявыражныя сродкі масавай інфармацыі, затым колькасць выданняў і іх прэстыжнасць узрасце, адначасова павялічваецца аб'ём аб'яў, затым падключаюць радыё, тэлебачанне і г. д. Такі падыход мэтазгодны пры паступовым павелічэнні аб'ёму выпуску тавара і яго пастаўкі на рынак.

Сыходная рэкламная кампанія з'яўляецца найбольш прымальным відам пры рэкламаванні абмежаванай па аб'ёме партыі тавара. Па меры рэалізацыі тавара, памяншэнні яго колькасці на складах змяншаецца і інтэнсіўнасць рэкламы.

Планаванне рэкламнай кампаніі разбіваецца на наступныя этапы:

- вызначэнне мэт рэкламнай кампаніі;
- распрацоўка рэкламнай ідэі і стратэгіі рэкламнай кампаніі;
- даследаванне рынку;
- распрацоўка бюджэту рэкламнай кампаніі;
- выбар сродкаў распаўсюджвання рэкламнай інфармацыі;
- выбар графіка правядзення рэкламнай кампаніі;
- складанне медыяплана рэкламнай кампаніі;
- ацэнка эфектыўнасці рэкламнай кампаніі.

### 3. ПРАКТЫЧНЫ РАЗДЗЕЛ

#### 3.1 Тэмы і заданні для практычных заняткаў

Тэма 1. Музыканае афармленне культурна-адпачынкавых праграм. Гукарэжысура як від мастацкай творчасці

##### Заданне 1.

Неабходна самастойна праглядаць відэазапісы розных відаў культурна-адпачынкавых праграм (пазнавальна-забаўляльных (конкурс, віктарына, інтэлектуальная гульня); святочных гістарычных (літаратурна-музычныя кампазіцыі да памятных дат, канцэртныя праграмы і інш.); танцавальна-гульнявых (вечар адпачынку, тэматычная дыскатэка); фальклорных (абрадавыя святы) з мэтай аналізу і параўнання функцый і структурных кампанентаў музыканага афармлення. Прааналізаваць спектр мастацка-выразных сродкаў і магчымасцей сучасных тэхналогій, тэндэнцыі развіцця музыканага афармлення мерапрыемства і выкарыстанне інавацый у сферы гукарэжысуры. Таксама фікаваць хронаметраж сцэнічнага дзеяння і музыканага матэрыялу ў праграме, адпаведнасць музыканага матэрыялу псіхалагічным, сацыяльна-псіхалагічным, сацыяльна-дэмаграфічным асаблівасцям аўдыторыі ўстановы культуры і мастацтваў.

##### Заданне 2

Мастацка-вобразныя асацыятыўныя эцюды – практыкаванне па выкарыстанні аналогій, паралеляў і асацыяцый пры мастацкападобным успрыманні твораў розных відаў мастацтваў. Слова «асацыяцыя» (у перакладзе з лацінскага – злучэнне) – сувязь, якая ўзнікае спантанна на аснове частковага супадзення асобных адчуванняў, уяўленняў, падабенства розных, не звязаных у рэальным жыцці мастацкіх з'яў, артэфактаў. Мастацкавобразныя асацыятыўныя эцюды, заснаваныя на складанні пар або шэрагаў твораў мастацтва розных відаў (музыкі, жывапісу, літаратуры і інш.), спрыяюць актывізацыі ўяўлення, робяць успрыманне мастацкай выявы больш поўным, вострым і дакладным. Мастацка-вобразныя асацыятыўныя эцюды на аснове сінтоннасці выяўляюць уменне чуць настрой структуранага кампанента культурна-адпачынкавай праграмы, улоўліваць мастацкі вобраз, які ствараецца сродкамі мастацтва па эстэтычным сэнсе, а не па канкрэтным фармальным супадзенні апісанага словамі, намалёванага, пачутага. Для выканання мастацка-вобразных асацыятыўных практыкаванняў студэнтам неабходна ўстанавіць мастацка-вобразную асацыятыўную адпаведнасць паміж карцінамі мастакоў, творамі пісьменнікаў і кампазітараў.

Тэхналогія падрыхтоўкі і прадстаўлення мастацка-вобразных асацыятыўных эцюдаў складаецца з паслядоўнасці наступных дзеянняў:

- ахарактарызаваць мастацкі вобраз, выражаны ў карцінах мастакоў (ідэя, тэма твора, мастацкія сродкі, ацэнка ступені адзінства зместу і формы),
- аналіз літаратурнага твора, які ўключае ў сябе вызначэнне жанру, структуры, сюжэту і кампазіцыі, тэматыкі і канфлікту ў творы, аналіз назвы, вобразаў галоўных герояў, мастацкіх дэталей;
- пасля гэтага трэба правесці пошук музычнага матэрыялу, з апорай на яго адпаведнасць эмацыйна-пачуццёваму, эмацыйна-сэнсаваму зместу карцін і літаратурнай крыніцы (вобраз смутку, замяшанні, распачы, барацьбы і т. д.). Вуснае ці пісьмовае прадстаўленне мастацка-вобразных асацыятыўных эцюдаў павінна абапірацца на прынцып сінтоннасці, доказы мастацка-вобразнага адзінства твораў мастацтва.

### Заданне 3

Студэнты падбіраюць для праслухоўвання музычныя творы, у якіх кампазітарам выпісаны партрэт якога-небудзь героя. Задача паслухаць твор аднагрупніка, вычленіць і прааналізаваць яго прапанаваныя акалічнасці па вызначанай схеме. Прозвішча кампазітара і назва твора паведамляецца слухачам толькі тады, калі заданне поўнасцю выканана і аформлена ў выглядзе апісання партрэта персанажа.

У музычным творы выяўляюцца чатыры ўзроўні прапанаваных абставін: біялагічны, сацыяльны, інтэлектуальны, сэнсавы. Да біялагічнага ўзроўню адносяць: пачатак у музыцы (мужчынскае або жаночае), век псіхалагічны (маленства, дзяцінства, юнацкасць, маладосць, сталасць і... мудрасць), шчыльнасць, фактуру, святлатанальнасць, дзейнасць, стаўленне да прасторы, прычоску, поза рук, напрамак погляду, фактуру касцюма.

Да сацыяльнага ўзроўню прапанаваных абставін адносяць характарыстыкі чалавечых паводзін у соцыуме (напрыклад: тэмпераментнасць, імпульсіўнасць, шчырасць, апантанасць, сентыментальнасць, гарачыня, рытарычнасць, дэкламацыя, паэмнасць, галантнасць, этыкетнасць, куртуазнасць). Дадзеныя два ўзроўні апісваюцца асацыятыўнымі эпітэтамі ў выглядзе якасных прыметнікаў (ЯКІ).

Трэці ўзровень – інтэлектуальны – паказвае на галоўную рысу характару персанажа, яго эмацыйнае "збожжа" і апісваецца вобразнаасацыятыўна назоўнікам (ХТО), гэта можа быць гіпербала, алегорыя, метафара ці нават параўнанне з жывёлай.

У чацвёртым, сэнсавым, узроўні прапанаваных акалічнасцяў неабходна здагадацца, да чаго імкнецца персанаж, пра што ён марыць, што робіць, ці жадае зрабіць для дасягнення таго, чаго не хапае ў дадзены момант для шчасця (ШТО і НАВОШТА), гэты ўзровень вельмі блізкі да паняцця "ідэя". Вызначыць яго – значыць зразумець матывацыю паводзін персанажа.

Музыка павінна прайгравацца ва ўтульным памяшканні, дзе нішто не адцягвае ўвагу.

### Заданні 4, 5

Правесці мастацкі аналіз прапанаванага літаратурнага твора і сцэнарыя ў трох сказах у стылі і жанры аўтара:

- 1) прапанаваныя абставіны (якія, хто, дзе, калі) і зыходная падзея;
- 2) што здарылася? (асноўныя падзеі па скразным дзеянні);
- 3) рэжысёрская канцэпцыя (канцэнтраваны выраз тэмы, ідэі).

Далей неабходна вызначыць жанр, тып драматургіі праграмы і здзейсніць пошук музыкі. Зыходзячы з вызначэння жанравай мадэлі музычных твораў, якія падбіраюцца, тыпаў іх драматургіі, жанравастылістычных асаблівасцей, улічваючы функцыі музыкі вызначыць від музычнага афармлення.

Пасля праслухоўвання музычнага партрэта студэнтам прапануецца прачытаць запісаныя эпітэты і ахарактарызаваць персанажа. Адзін са студэнтаў апісвае, іншыя слухаюць і, калі не згаджаюцца, уступаюць у палеміку. Студэнты аргументуюць сваё меркаванне і пры неабходнасці ўключаць фрагмент музычнага твора з характарыстыкай, аб якой ідзе спрэчка, асабліва ярка выражанай.

Далей аб'яўляюцца кампазітар і назва твора, а таксама прапанаваныя абставіны жыцця аўтара, пры якіх быў напісаны музычны твор (калі яны вядомы). Напрыклад варыянт апісання партрэта, які ўзнік пры праслухоўванні музычнага твора К. Сен-Санса «Слон» з цыклу «Карнавал жывёл»: «спелая, грузная, нязграбная, добрая, сарамлівая, але самавітая камода, спрабуе схавацца ад усеагульнай увагі».

Для праслухоўвання спачатку бяруцца простыя і адназначна трактованы аднатэмныя музычныя партрэты. Напрыклад. М. П. Мусаргскі «Малюначкі з выставы». К. Сэн-Санс «Карнавал жывёл», Э. Грыг «Матылёк. «Самотны вандроўнік», С. С. Пракоф'еў «Юная Джульета» і т. д.

Схема аналізу музычнага твора, у якім няма партрэта, выглядае крыху больш абстрактна і асацыятыўна, але прыкладна такая ж, з яе прыбіраюцца такія характарыстыкі асобы, як узрост, кірунак погляду, фактура касцюма і г.д.

Тэма 2 Аўдыёвізуальныя тэхналогіі ў сінтэзаваных музычна-мастацкіх праектах

### Заданне 1

Правесці аналіз тэхнічнага забеспячэнне сацыяльна-культурных мерапрыемстваў, прадстаўленых на відэазапісах.

### Заданне 2

Складзі спіс задзейнічаных тэхнічных сродкаў, прадстаўленых на відэазапісах і прапанаваць манчыма варыянтны іншай апаратуры.

### Заданні 3, 4



Праглядзеці відэауроці па працы з гукаўзмацняльнай апаратурай. Выканаць падключэнне гукаўзмацняльнай апаратуры ў вучэбнай абсталяванай аудыторыі.

### Заданне 5

Здзейсніць Мантаж відэа па прапанаваных умовах.

Відэафільм павінен быць распрацаваны і зняты самімі студэнтамі і тады ён становіцца сродкам калектыўнай самастойнай творчай працы. Спецыфічнымі асаблівасцямі відэамалюнка з'яўляюцца: наяўнасць буйнога плана, падэталнага малюнка, спецэфектаў, стоп-кадраў, працоўных паўз, дзякуючы якім дасягаецца вялікая інтымнасць і асабістая накіраванасць да гледача. Акрамя гэтага, узнікае эфект зваротнай сувязі і камунікацыі з кіроўным. Дарэчы, тут трэба не забываць, што слова відэафільма не рэгламентавана хуткасцю плёнкі, і гэта дае магчымасць вядучаму больш глыбока тлумачыць аб'ект паказу: дэталі, заданні на любым адрэзку навучальнага працэсу.

Стоп-кадры, формы свабоднай сувязі словы з выявай і спецэфекты падзяляюцца на цэласныя, фрагментарныя і ўставачныя.

Стоп-кадры, формы свабоднай сувязі словы з выявай і спецэфекты падзяляюцца на цэласныя, фрагментарныя і ўставачныя.

Відэакамера дае магчымасць праграмаваць і ствараць экранную рэальнасць, дынамічныя глядзельныя выявы. Лёгкасць здымкі і прайграванні яе вынікаў дазваляе казаць аб ужыванні відэа як сродку візуальнага пісьменства.

Тэма 4 Асаблівасці афармлення сцэны і сцэнічных пляцовак. Тэхналогіі вырабу дэкарацый, бутафорыі і рэквізіту. Касцюм, парык і грым як кампаненты мастацкага афармлення праграмы

### Заданні 1-5

У адпаведнасці з выпайшымі умовамі культурна-адпачынкавай праграмы падабрать варыянты афармлення экспазіцыі, сцэны (пляцоўкі), дэкарацый, бутафорыі і рэквізіту, касцюмаў, абутку, парыкоў і грыву.

Тэма 5. Стварэнне афіш і аб'яў

### Заданні 1-2

Прапанаваць варыянт макета афармлення афішы пад прапанаваную культурна-адпачынкавую праграму.

## 4. РАЗДЕЛ КАНТРОЛЮ ВЕДАЎ

### 4.1 Заданні для кантралюемай самастойнай працы студэнтаў

Тэма	Колькасць гадзін	Форма прадстаўлення
<p>1. Музыканае афармленне культурна-адпачынкавых праграм.</p> <p><i>Стварыць праект музыкага афармлення культурна-дасугавай праграмы неабходна падабраць музычны матэрыял даступны для ўспрымання гледачамі, а таксама які адпавядае іншым мастацкім сродкам культурна-адпачынкавай праграмы – святлу, колеру, жывому слову (паэзія, проза), творах выяўленчага і дэкаратыўна-прыкладнога, харэаграфічнага мастацтва і да т.п.</i></p> <p><i>Складзіць музыка-шумавую партытуру</i></p>	6	абарона міні-праектаў
<p>2. Аўдыёвізуальныя тэхналогіі ў сінтэзаваных музыка-мастацкіх праектах</p> <p><i>Падрыхтаваць прэзентацыю пра сучасныя сінтэзаваныя музыка-мастацкія праграмы з указаннем сродкаў выразнасці і абсталявання (светлавым, гукаўзмацняльным і праектным і інш.)</i></p>	2	праверка прэзентацый
<p>3. Асаблівасці афармлення сцэны і сцэнічных пляцовак</p> <p><i>Падрыхтаваць варыянт афармлення памяшканняў і сцэнаграфіі ў межах праекта аўтарскага афармлення сцэнарыя культурна-адпачынкавай праграмы</i></p>	4	прадстаўленне мадэлей і праектаў
<p>4. Тэхналогіі вырабу дэкарацый, бутафорыі і рэквізіту. Касцюм, парык і грым як кампаненты мастацкага афармлення праграмы</p>	4	праверка вынікаў самастойнай работы

<i>Падабраць варыянт афармлення дэкарацыі, бутафорыі і рэквізіту, касцюмаў ў межах праекта аўтарскага афармлення сцэнарыя культурна-адпачынкавай праграмы. Вызначэнны абавязковых элементаў касцюмаў, убораў і ўпрыгожванняў, прычосак і парыкоў, грыву</i>		
<i>5. Стварэнне афіш і аб'яў Стварыць макет афішы, запрашэння і варыянт рэкламных аб'яў ў межах праекта аўтарскага афармлення сцэнарыя культурна-адпачынкавай праграмы</i>	2	абарона макетаў

## 4.2 Патрабаванні да іспыту

Формай атэстацыі з'яўляецца экзамен, які ўключае 2 часткі: творча-практычную (праект мастацка-музычнага афармлення сцэнарыя культурна-адпачынкавай праграмы ў электронным варыянце, які ўключае:

- сцэнарыя любой формы культурна-адпачынкавай праграмы, афармлены ў адпаведнасці з патрабаваннямі курса “Сцэнарнае майстэрства”;
- мантажны ліст
- дадткі: “Музыка і гукі”, “Сцэнаграфія, дэкарацыі, рэквізіт, касцюмы”, “Афіша і запрашэнне”, “Ролікі”, “Прэзентацыі”) і тэарэтычную, якая праводзіцца ў форме тэставых заданняў або ў вуснай форме.

## 4.3 Прыкладныя тэставыя заданні

### I. УСТАНОВІЦЕ ПАСЛЯДОЎНАСЦЬ

1. У аналізе ўзроўняў прапанаваных абставін:

- 1) інтэлектуальны
- 2) сацыяльны
- 3) біялагічны
- 4) духоўнай накіраванасці

2. Аперацыі рэалізацыі задумы:

- 1) праектаванне праграмы
- 2) падбор музыкі
- 3) афармленне гукавы партытуры
- 4) аналіз літаратурнага матэрыялу

5) мантаж фанаграмы

3. Відаў музычнага афармлення ў праграме:

- 1) музычны фінал
- 2) уверцюра
- 3) музычны антракт

## II. АБВЯДЗІЦЕ НУМАР ПРАВІЛЬНАГА АДКАЗУ

1. Вядучым пачаткам у пошуку музыкі да праграмы выступае:

- 1) аўтар
- 2) педагог
- 3) галоўны герой
- 4) сюжэт
- 5) рэжысёрская канцэпцыя
- 6) музычны рэдактар
- 7) музыка, наяўная ў наяўнасці

2. Гукавы шэраг спектакля адносіцца да ...

- 1) матэрыялу рэжысёрскага мастацтва
- 2) інструменту рэжысёрскага мастацтва
- 3) аперацыям рэжысёрскага мастацтва

3. Лейтматывам з'яўляецца:

- 1) завершаная музычная пабудова, якая раскрывае вобраз, яго сэнсавы змест
- 2) музычная пабудова, адносна кароткая, неаднаразова паўтараючая
- 3) ідэя, заключаная ў музычным творы
- 4) часовая арганізацыя музыкі, паслядоўнасць працягласцей
- 5) суадносіны двух музычных гукаў па іх вышыні

4. Вобразам у мастацкім творы называецца

- 1) сукупнасць рыс у мастацтве
- 2) музычная пабудова, адносна кароткая, якая неаднаразова паўтараецца
- 3) працэс трансфармацыі асобы
- 4) часовая арганізацыя музыкі, паслядоўнасць працягласцей
- 5) суадносіны двух музычных гукаў па іх вышыні
- 6) канцэнтраваны выраз ідэі
- 7) раздзяленне канструкцыі мастацкага твора ў мэтах апрацоўкі частак цэлага

5. Рэпрыза патрэбна для таго, каб

- 1) аформіць кампазіцыю
- 2) пазначыць драматургічныя акцэнтны
- 3) пераасэнсаваць на новым узроўні ўбачанае і пачутае
- 4) супрацьпаставіць два пачата

### III. АБВЯДЗІЦЕ НУМАРЫ ПРАВІЛЬНЫХ АДКАЗАЎ

1. Якія функцыі музыкі ў праграме выражаюць якасці прасторы і атмасферу?
  - 1) вобразна-сэнсавая
  - 2) жанрава-стылістычная
  - 3) канструктыўная
2. Якімі музычнымі сродкамі можна выказаць канцэпцыю?
  - 1) лейтэма
  - 2) лейтматыў
  - 3) лейтмомент
  - 4) лейтрытм
  - 5) лейтразмер
  - 6) лейтэмбр
  - 7) лейтгармонія

#### 4.4 Пытанні да экзамену

1. Адзіныя прынцыпы, уласцівыя тэатральнаму і музычнаму мастацтвам.
2. Аперацыі ў сістэме прафесійнага мыслення рэжысёра-пастаноўшчыка.
3. Асвятляльнае абсталяванне культурна-адпачынкавых праграм.
4. Асновы колеразнаўства ў сцэнаграфіі культурна-адпачынкавых праграм.
5. Афіша як творчы прадукт і рэкламны сродак
6. Бутафорыя і рэквізіт у сцэнаграфіі культурна-адпачынкавых праграм.
7. Віды абсталявання і апаратуры, з дапамогай якіх можна стварыць на невялікай сцэне эфекты снегу, дажджу, пажару і інш.
8. Віды і прызначэнні макетаў.
9. Віды кампазіцый сцэнаграфіі культурна-адпачынкавых праграм.
10. Выкарыстанне камп'ютарных тэналогій у культурна-адпачынкавых праграмах.
11. Выразная структура касцюма
12. Выразныя сродкі дэкарацыйнага мастацтва.
13. Гук, яго характарыстыкі і асаблівасці ўспрымання.
14. Гукавая аснова музыкі.
15. Другасныя сродкі музычнай выразнасці і іх значэнне.
16. Значэнне светлавых эфектаў у мастацкім афармленні культурна-адпачынкавых праграм.
17. Інструмент у сістэме прафесійнага мыслення рэжысёра-пастаноўшчыка.
18. Кампазіцыі колеру, формы, памераў і фактуры дэталей у прасторы.
19. Карцінныя і прадметныя плоскасці.
20. Класіфікацыі рэкламных кампаній

21. Лейтматыў як сродак для выражэння рэжысёрскай канцэпцыі.
22. Мантаж відэа, класіфікацыя і тэхналогія.
23. Мастацка-музычны вобраз як адзінства аб'ектыўнага і суб'ектыўнага.
24. Мастацка-музычны вобраз як адзінства эмацыйнага і рацыянальнага.
25. Матэрыял у сістэме прафесійнага мыслення пастаноўшчыка-рэжысёра.
26. Музыка як выразны сродак у пастаноўцы культурна-дасугавых праграм.
27. Паняцце перспектывы ў сцэнаграфіі культурна-адпачынкавых праграм.
28. Першасныя сродкі музычнай выразнасці і іх значэнне.
29. Правілы вырабу афішы.
30. Праекцыйнае абсталяванне культурна-адпачынкавых праграм.
31. Роля мастацкага афармлення ў сцэнаграфіі.
32. Рэквізіт і спосабы яго вырабу для культурна-адпачынкавай праграмы.
33. Сродкі музычнай мовы, якія служаць для выяўлення канцэпцыі рэжысёра.
34. Суадносіны жанравай мадэлі ў музыцы і жанрах іншых мастацтваў.
35. Тыпы сцэн.
36. Тэхніка і тэхналогіі сцэны культурна-адпачынкавых праграм.
37. Тэхнічнае абсталяванне сцэны ў культурна-адпачынкавай праграме.
38. Уверцюра і ўступ.
39. Ужыванне колерамузычных установак.
40. Уласцівасці і прымяненне святлафільтраў.
41. Фанаграма, праца з ёй, спосабы мантажу.
42. Цяжкасці для грымёраў звязаны са святлом.

## 5. ДАПАМОЖНЫ РАЗДЗЕЛ

### 5.1 Вучэбна-метадычныя карты вучэбнай дысцыпліны

#### ВУЧЭБНА-МЕТАДЫЧНАЯ КАРТА ВУЧЭБНОЙ ДЫСЦЫПЛИНЫ (дзённая форма навучання)

№ тэ м ы	Назва тэмы	Колькасць аўдыторных гадзін		Кіру емая сама стой ная рабо та	Форма кантролю ведаў
		лекцыі	прак тыч ныя		
1	Музычнае афармленне культурна-адпачынкавых праграм. Гукарэжысура як від мастацкай творчасці	6	10	6	праверка міні- праектаў
2	Аўдыёвізуальныя тэхналогіі ў сінтэзаваных музычна- мастацкіх праектах	2	10	2	праверка прэзентацый
3	Асаблівасці афармлення сцэны і сцэнічных пляцовак	4	10	4	прадстаўленне мадэлей і праектаў
4	Тэхналогіі вырабу дэкарацый, бутафоры і рэквізіту. Касцюм, парык і грым як кампаненты мастацкага афармлення праграмы	6	10	4	праверка вынікаў самастойнай работы
5	Стварэнне афіш і аб'яў	2	4	2	абарона макетаў
	<b>Усяго...</b>	<b>18</b>	<b>44</b>	<b>18</b>	экзамен

**ВУЧЭБНА-МЕТАДЫЧНАЯ КАРТА ВУЧЭБНАЙ ДЫСЦЫПЛІНЫ****(завочная форма атрымання адукацыі)**

№ ТЭ М Ы	Назва тэмы	Колькасць аўдыторных гадзін	
		лекцыі	практычныя
1	Музычнае афармленне культурна-адпачынкавых праграм. Гукарэжысура як від мастацкай творчасці	2	4
2	Аўдыёвізуальныя тэхналогіі ў сінтэзаваных музычна-мастацкіх праектах		2
3	Асаблівасці афармлення сцэны і сцэнічных пляцовак	2	4
4	Тэхналогіі вырабу дэкарацый, бутафорыі і рэквізіту. Касцюм, парук і грим як кампаненты мастацкага афармлення праграмы		2
5	Стварэнне афіш і аб'яў		2
	<b>Усяго...</b>	<b>4</b>	<b>14</b>



## 5.2 Літатура

### *Асноўная*

1. Вернадская, Ю. С. Звук в рекламе [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Ю. С. Вернадская. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 135 с. : ил., табл. – (Азбука рекламы). – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=691653>.
2. Горюнова, И. Э. Режиссура массовых театрализованных зрелищ и музыкальных представлений : лекции и сценарии / И. Э. Горюнова. – Санкт-Петербург: Композитор-Санкт-Петербург, 2009. – С. 77-81.
3. Культурно-досуговая деятельность : учеб. для вузов культуры и искусств / Т. Г. Васильева [и др.] ; под науч. ред.: А. Д. Жаркова, В. М. Чижикова. – Москва : [б. и.], 1998. – 461 с.
4. Литвинова, М. В. Музыкально-поэтическое представление : учеб.-метод. пособие / М. В. Литвинова, И. В. Голиусова. – Москва : ИНФРА-М, 2021. – 165 с.
5. Мойсейчук, С. Б. Режиссура культурно-досуговых программ : учеб.-метод. пособие для студентов вузов по направлению специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная) / С. Б. Мойсейчук ; [среди рец. П. А. Гуд]. – Минск : [б. и.], 2011. – 98 с.
6. Техническое обеспечение культурно-зрелищных программ : пособие для работников культуры / О. А. Барма [и др.]. – Минск : Издатель Владимир Сивчиков, 2018. – 90 с.
7. Федорович, Е. Н. Основы музыкальной психологии [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Е. Н. Федорович, Е. В. Тихонова ; ред. И. Н. Немыкина. – 2-е изд. – Москва : Директ-Медиа, 2014. – 281 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=238347>.

### *Дадатковая*

1. Бодина, Е. А. Музыкальная педагогика и педагогика искусства. Концепции XXI века : учебник для студентов высших учебных заведений, обучающихся по гуманитарным направлениям / Е. А. Бодина. – Москва : Юрайт, 2021. – 333 с.
2. Ершова, О. В. Теория и методика пластико-хореографической подготовки будущих специалистов социально-культурной деятельности в вузе культуры и искусств : монография / О. В. Ершова. – Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Лань : Планета музыки, 2021. – 233, [2] с.
3. Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальное творчество : учебное пособие / Н. Б. Кириллова ; Институт образовательных стратегий ; Уральский государственный педагогический университет. – Екатеринбург : [б. и.], 2021. – 1 CD-ROM. – Режим доступа: <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/16058/1/uch000327.pdf>.
4. Лазарева, Л. И. Музыкальное оформление культурно-досуговых программ: практикум по дисциплине для обучающихся по направлению

подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность», профиль подготовки «Постановка и продюсирование культурно-досуговых программ», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Л. И. Лазарева: Кемеров. гос. ин-т культуры. – Кемерово: КемГИК, 2020. – 64 с.

5. Лютов, В. П. Цветоведение и основы колориметрии : учебник и практикум для студентов высших учебных заведений, обучающихся по всем направлениям / В. П. Лютов, П. А. Четверкин, Г. Ю. Головастиков. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юрайт, 2021. – 223 с.

6. Макарова, Е. А. Теория и практика культурно-досуговой деятельности : учебно-методическое пособие для студентов специальности 1-21 04 01 Культурология, направления специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная) / Е. А. Макарова, С. Б. Мойсейчук, И. Л. Смаргович. – Минск : БГУКИ, 2021. – 222 с.

7. Мицкевич, Ю. В. Реклама в сфере культуры : учебно-методическое пособие для студентов направления специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная), специализации 1-21 04 01-02 03 Менеджмент рекламы и общественных связей / Ю. В. Мицкевич. – Минск : БГУКИ, 2019. – 103 с.

8. Музыкальное оформление спектакля : учеб.-метод. комплекс дисциплины по направлению подготовки 51.03.02 (071500) «Народная художественная культура», профиль «Руководство любительским театром», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / авт.-сост. С. Н. Басалаев. – Кемерово: Кемеров. гос. ун-т культуры и искусств. 2014. – 80 с.

9. О Концепции информационной безопасности Республики Беларусь [Электронный ресурс]: постановление Совета безопасности Республики Беларусь 18 марта 2019 г. № 1 // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь.– Режим доступа: [http://pravo.by/upload/docs/op/P219s0001\\_1553029200.pdf](http://pravo.by/upload/docs/op/P219s0001_1553029200.pdf).

10. Опарин, Г. А. Технология подготовки и проведения социально-культурных программ / Г. А. Опарин//Восьмые Азаровские чтения. Библиотека. Культура. Общество. – 2018. – С. 269-273.

11. Петрушин, В.И. Музыкальная психология: Учебное пособие для вузов / В.И. Петрушин. – М.: Академический Проект; Трикста, 2008. – 400 с.

12. Разлогов, К.Э. Новые аудиовизуальные технологии / Разлогов К.Э. – М.: Эдиториал УРСС, 2005. – 488 с.

13. Рогачева, О. В. История социально-культурной деятельности : учебное пособие для студентов учреждений высшего образования по специальности "Социально-культурная деятельность" / О. В. Рогачева. – Минск : Вышэйшая школа, 2019. – 126 с.

14. Смаргович, И. Л. Основы культурно-досуговой деятельности : учебно-методическое пособие для студентов вузов по направлению специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная) / И. Л. Смаргович ; [среди рец. Н. В. Самерсова]. – 2-е изд., стер. – Минск : БГУКИ, 2015. – 172 с.

15. Смольскі, Р. Б. Гісторыя тэатра Беларусі XX – XIX стагоддзя : вучэбны дапаможнік для студэнтаў устаноў вышэйшай адукацыі па спецыяльнасцях "Акцёрскае мастацтва (па напрамках)", "Рэжысура тэатра" (па напрамках) / Р. Б. Смольскі. – Мінск : Вышэйшая школа, 2020. – 350 с.

16. Соколов, О. В. Морфологическая система музыки и ее художественные жанры: Монография. // О.В. Соколов. – Нижний Новгород: Нижегородский университет, 1994 г. – С. 138-184 <http://opentextnn.ru/old/music/Perception/index.html?id=1091>.

17. Социокультурная деятельность как средство воспитания личности : пособие для соц. педагогов и рук. учреждений образования / под общ. ред. В.Н.Наумчика. – Минск : Выш. шк., 2004. – 143 с.

18. Технология социально-культурной деятельности: учеб.-метод. пособие для студентов учреждений высш. образования по специальности 1-23 01 14 Социально-культурная деятельность / Л. И. Козловская [и др.] ; Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2014. – 205 с.

19. Хилько, Н. Ф. Аудиовизуальное творчество в эстетическом развитии зрителей / Н. Ф. Хилько // Искусство и образование. – 2005. – № 4(36). – С. 59–75.

20. Шиффман, Х. Р. Ощущение и восприятие / Х. Р. Шиффман. – 5-е изд. – СПб.: Питер, 2003. – 928 с.

## **Пералік сродкаў дыягностыкі вынікаў вучэбнай дзейнасці па вучэбнай дысцыпліне “Музычна-мастацкае афармленне культурна-адпачынкавых праграм”**

Для выяўлення ўзроўню вучэбных дасягненняў студэнтаў рэкамендуецца выкарыстоўваць дыягнастычны інструментарый, які мае рознаўзроўневы характар і рэалізуецца комплексна. У якасці такіх сродкаў кантролю і ацэнкі ведаў па вучэбнай дысцыпліне “Музычна-мастацкае афармленне культурна-адпачынкавых праграм” могуць выкарыстоўвацца:

- вусныя апытанні і праца над этапамі праекта на практычных занятках;
- прадстаўленыя вынікі самастойнай працы;
- падрыхтаваныя прэзентацыі;
- узровень карыстання сучасным абсталяваннем;
- узровень абароны праекта музычна-мастацкага афармлення аўтарскай культурна-адпачынкавай праграмы.