

***В. Д. Пономарев***

*доктор педагогических наук, профессор*

*Кемеровский государственный университет культуры и искусств*

**ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КАК ОБЛАСТЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
КОМПЕТЕНЦИИ СПЕЦИАЛИСТА – РЕЖИССЕРА  
ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ И ПРАЗДНИКОВ**

Если обратиться к будущему системы высшего профессионального образования в сфере культуры и искусства РФ, то концепция развития видится в определении – «**культура, основанная на знаниях**». Такое определение в полной мере выражает **компетен-**

**тностное измерение** этой образовательной концепции, что, в свою очередь, наглядно демонстрируют макеты образовательных стандартов третьего поколения.

Главные требования стандартов третьего поколения – это компетенция специалиста. Компетенция – способность применять знания, умения и личностные качества для успешной деятельности в определенной области. В нашем случае – в области режиссуры театрализованных представлений и праздников. Соответствующие профессиональные компетенции специалиста в свою очередь выступают в качестве необходимой базы становления *профессиональной культуры* личности, которая объединяет высокую степень профессионального мастерства с общей культурой человека.

Какие же знания, умения и личностные качества определяют сегодня «понятийное поле» профессиональных компетенций специалиста в области режиссуры театрализованных представлений и праздников?

К уже сложившимся, устоявшимся, так сказать, «непререкаемым» компетенциям можно отнести:

1. **Комплекс личностно-профессиональных качеств специалиста**, а именно: развитая способность к чувственному восприятию мира, образному мышлению, ярко выраженная творческая фантазия, творческие способности в том или ином виде искусства.

2. **Профессиональные качества специалиста**, а именно:

а) знание истории и теории классической драматургии и мастерства актера, знание характерных черт театрализации как творческого метода в режиссуре массовых форм театрального искусства, игровой технологии праздничных форм культуры;

б) умение реализовать свой художественный замысел как при написании драматургической основы (сценария), так и в процессе создания различных театрализованных или праздничных форм;

в) владение практическими навыками режиссуры и исполнительского мастерства актера, способами применения разнообразных средств художественной выразительности в процессе создания различных театрализованных или праздничных форм; владение приемами творческого монтажа документального и художественного материала, различных форм и жанров искусства в целостную, композиционно завершенную массовую форму театрального искусства; владение методами режиссерского анализа художественных произведений и произведений искусства.

С 80-х годов прошлого столетия существенно меняется соотношение творческих, инновационных и традиционных компонентов в стратегиях профессиональной деятельности. Это вызвано появлением высокотехнологичных, мировоззренческих и культурных алгоритмов, инноваций и динамизма. На первом плане культурного пространства появляются информационные технологии и медийное измерение искусства и культуры, концептуальное искусство, «творческие индустрии», основанные на прямом использовании традиционных ресурсов культуры.

Следовательно, при становлении профессиональной культуры специалиста – режиссера – важно понять, на какой *профессиональный образ* человека оно нацелено. Профессиональный образ – это не только представление о форме и содержании профессиональной деятельности специалиста, необходимой степени его компетентности, а целостное видение образа жизни специалиста, связанного с другими формами и видами жизнедеятельности человека. Профессиональный образ специалиста утверждает ценность самой профессии и профессиональной деятельности, формирует профессионально-технологическую базу для развития «творческих индустрий» и нового качества социокультурной среды. Здесь необходимым и обязательным компонентом профессиональной деятельности является потребность в специалистах, способных создавать принципиально новые алгоритмы и *технологии* постановочной деятельности.

Технологический менталитет является важнейшим и во многом центральным компонентом современной цивилизации, необходимым для ее функционирования и развития «творческих индустрий».

К разряду существенных *признаков* понятия «технология» профессиональной деятельности могут быть отнесены:

1) целенаправленное *разграничение процесса деятельности на отдельные этапы и последовательно сменяющие друг друга операции;*

2) *непременным условием достижения искомых результатов деятельности становится фиксирование способов выполнения каждой фазы и операции;*

3) соответственно, оптимальным условием достижения эффективности деятельности является *специализация деятельности в конкретных фазах процесса;*

4) специализация деятельности и вместе с этим *интеграция разнородных в прошлом видов деятельности в систему внутренне связанных процедур и операций;*

5) интегративность процесса профессиональной деятельности создает объективные условия для развития и использования *различных направлений научного знания.*

Следовательно, алгоритм соответствующей профессиональной технологии определяют следующие составляющие – цель и организованность (упорядоченность), поэтапность действий, однозначность выполняемых процедур, существование предварительного знания о процессе, подлежащем технологизации, наличие пространственно-временного интервала, в котором реализуется конкретная профессиональная технология.

Существенной особенностью творческой технологии, в отличие от производственной, является следующее: преобладающая роль субъекта (человека, специалиста, режиссера) открывает возможность для многообразия (вариативности) проявлений (модификаций) одной и той же постановочной технологии. В постановочных технологиях однозначность должна проявляться лишь в общих требованиях к процессу, которые не лишают специалиста способности действовать творчески. Этим определяется *культура-роль творческая сущность* игровой технологии праздничных форм культуры.

Системообразующим фактором в развитии творческого начала выступает *игровая культура* специалиста, которая, с точки зрения компетентностного подхода, понимается как система творческих, преобразующих умений и способностей личности в области празднично-игровой культуры. Именно освоенные знания, полученные умения и сформированные навыки служат показателем профессиональной компетентности специалиста и обеспечивают качество его профессиональной деятельности.

Театрализованная игра в профессиональной практике праздничных форм культуры уже неоднократно рассматривалась в качестве эффективного социально-педагогического и художественно-эстетического метода (Д. М. Генкин), организуя как художественное содержание праздничных форм культуры, так и творческую инициативу, деятельность участников. Художественно-образная система как выражение празднично-игрового мироощущения, духовно-эстетического, ценностного, эмоционально-чувственного начала находит свое выражение в семиосфере праздника (О. Л. Орлов). Как празднично-игровая деятельность, театрализованная игра может выступать для одних участников праздника в качестве непосредственного активного занятия, а для других в форме праздничного зрелища. В этом случае театрализованная игра выполняет функцию социально-психологического резонатора (А. А. Конович), усиливающего и преобразующего переживания «человека играющего» в необходимый и адекватный эмоционально-праздничный настрой. А организационно-технологические принципы (Е. В. Руденский) обеспечивают функционирование всей празднично-игровой системы общения – принцип состязательности, принцип ритуализации, принцип зрелищности, принцип маскировки поведения. Вместе с тем для социально-педагогической теории и практики праздничной игры остается открытым вопрос преобразования эмоционально-чувственного состояния человека в факт его непосредственной игровой деятельности, то есть вопрос адекватной социально-педагогической методики перехода «человека обыденного» в «человека играющего», человека празднующего.

Игровую технологию в этом случае необходимо рассматривать как *специализированную технологию* постановочной практики специалиста – режиссера театрализованных представлений и праздников.

*Игровая технология* – это система проективной (или проектной) целенаправленной деятельности по выявлению культурных, социально-психологических, педагогических и др. закономерностей, принципов с целью определения, выработки, конструирования и использования в режиссерской практике эффективных игровых моделей праздничного общения.

В целом стратегия профессиональной деятельности специалиста связана с последовательной и поэтапной реализацией положений, принципов, способов, приемов в определенной технологической системе, объединяющих природу «человека играющего» и праздничную культуру.

*Методологический уровень.* Методологический уровень игровой технологии по своим структурно-смысловым компонентам формирует «пространство» игрового знания. Это научные идеи и представления о *должном* в игровой культуре.

Простраивание специалистом собственной профессиональной деятельности возможно только на основе глубокой рефлексии, специалист должен *уметь* осуществлять ретро-и перспективную рефлексию собственной профессиональной деятельности. Однако *способность* специалиста простраивать (анализировать и проектировать) профессиональную деятельность, осуществлять рефлексию будет определяться условием овладения методологией, то есть теорией профессиональной деятельности.

Такой теорией профессиональной деятельности в социально-педагогической практике празднично-игровой культуры, по нашему мнению, выступает *игрология*. Игрология как теория игровой культуры является для специалиста источником формирования соответствующего *понятия* об игре, *знания* о пространственно-временной структуре игровой деятельности.

*Организационно-функциональный уровень* игровой технологии решает задачи проектирования и разработки составляющих игровой деятельности и игрового взаимодействия участников праздника.

*Деятельностный уровень* игровой технологии решает задачи обеспечения условий творчества «человека играющего» в праздничных формах культуры.

Игровые формы праздника, протекающие по своим законам, – *искусственные* образования, которые проектируются, конструируются и моделируются специалистами; именно *референтная группа игры* (или референты игрового общения) как специальная группа участников, владеющих игровым знанием, обладающих коммуникативно-организующими навыками, является «транзитом» игровой культуры в праздничных формах.

Освоенные знания, полученные умения и сформированные личностные качества служат показателем профессиональной компетентности специалиста и обеспечивают качество его профессиональной деятельности:

1. Концептуальная компетентность, преодолевающая «методологические разрывы» в системе профессионального знания и игрологии, предполагающая понимание теоретических основ профессиональной постановочной деятельности;
2. Технологическая компетентность – умения и способности в области игровой технологии;
3. Личностная игровая культура специалиста – операциональные умения и способности в игровой сфере деятельности.

В современном технологически развитом обществе профессиональные знания умения и навыки – явления неустойчивые, быстро утрачивают актуальность своего содержания и стабильное соответствие реальным процессам и явлениям в профессиональной сфере. Мобильность профессионального мышления и деятельности, преодоление сте-

реотипов выступают здесь критериями эффективности профессиональной деятельности и, соответственно, – профессиональным требованием к компетенции специалиста. Следовательно, профессиональная компетентность включает:

4. Креативность – способность специалиста к стратегическому мышлению в изменяющихся условиях профессиональной деятельности, видение перспектив и способность к инновационным решениям.

Профессиональная деятельность специалиста основывается на соответствующей технологической модели – игровой технологии, которая и составляет обеспечение его профессионально-практической деятельности, а связанные с ней *знания, умения и личностные качества* обозначаются как его *профессиональная компетенция*.

Игровая технология как структурная модель профессиональной деятельности специалиста определяет содержательные стороны творческого процесса, а именно – структуру, способы и этапы проектирования и постановки конкретных игровых моделей праздника.