

## СЦЕНАРНО-РЕЖИСЕРСЬКІ СКЛАДОВІ СУЧАСНОГО КВЕСТУ

**Крипчук Микола Володимирович**

*ORCID ID: 0000-0002-1255-7135*

кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент кафедри  
режисури та акторської майстерності

*Київський національний університет культури і мистецтв, Україна*

**Мельникова Владислава Олександрівна**

магістрантка кафедри мистецтв

*ПВНЗ «Київський університет культури», Україна*

Квест є своєрідною подією, що вимагає від режисера і сценариста (часто ці дві професії поєднані в одній, тобто режисер виступає і сценаристом) володінням певним інструментарієм і прийомами, завдяки яким постановник здатний перетворити її саме у художню подію.

Основні функції режисера є актуальними і у створенні квесту, серед них: по-перше, це організація процесів та постановка творчих завдань; по-друге, виховання аудиторії (відбір музичного матеріалу, декорацій, що відповідають тематиці заходу тощо); по-третє, освітня, вона ж є творчою – створення нових «світів» під конкретне творче завдання.

Автори звертають увагу на основних творчих етапах щодо створення сучасного квесту. Робота драматурга і режисера починається із визначення ідейно-тематичної складової після отримання брифу. В цьому контексті, режисеру потрібно відповісти на три питання. Про що проєкт? Для чого він потрібен? Заради чого він створюється?

Будь-який творчий проєкт складається зі специфічного так званого «будівельного матеріалу, який є основою багатьох сценаріїв, а саме: документальний матеріал (реальні люди, фотографії, відео, листи, щоденники, газетні вирізки, все те, що стане змістом квесту), художній матеріал (пісні, вірші, тексти ведучого, хореографія, анімація).

Далі народження режисерської концепції, що є стрижнем заходу, без якого художня подія не відбудеться (не буде мати успіх у тих, хто бере участь у квесті). У цьому сенсі на перший план виступає композиція, в якій незмінною є чітка послідовність обов'язкових структурних елементів, що слугують основою всієї ігрової конструкції, яка «повинна відповідати всім загальнодраматургічним вимогам, всім канонам драматургічного роду літератури, які розповсюджені на всі просторово-часові твори» [1]. Розглянемо ці елементи в контексті драматургії квесту.

Експозиція (перші 3-5 хвилин, коли учасники повинні зрозуміти, про що цей захід і зануритися в атмосферу) – або запропоновані обставини (декораційне оформлення), або оголошення правил і вимог, або знайомство з картою тощо. Зав'язка (початок дії; вихід ведучого/головного героя або початок дії). Розвиток дії (набір певних дій як учасників квесту, так і аніматорів, згідно прописаних творчих завдань). Як і в будь-якому заході, наскрізна дія у квесті іде по висхідній, кожне наступне завдання повинно бути складніше, ніж попереднє. Кульмінація – найяскравіший момент, вибух емоцій (можливо використання візуалізації, або складний переламний момент у дії гравців). Розв'язкою є те завдання, яке остаточно вирішує всі проблеми гравців, які пов'язані з виконанням завдань квесту. Можна

додати ще фінал, який «закриває» цю «подорож». Можливо це фінальне нагородження переможців квесту.

На наш погляд, важливою складовою створення квесту є пошук цікавого сценарно-режисерського ходу. На думку мистецтвознавця А. Житницького «сценарно-режисерський хід це художній образ твору, втілення його головної думки, матеріалізована ідея сценарію і, водночас, специфічний конструктивний засіб, за допомогою якого збирається, оброблюється, монтується в єдине ціле увесь драматургічний матеріал. Окрім того, він є формою обособлення надзавдання, акумулювання багатофункціональної метафори, а характером свого використання він більш за все схожий на пісенний рефрен або приспів, тобто тематичний лейтмотив. І тому сценарний хід працює таким чином, що час від часу нагадує читачам чи глядачам, навіщо, заради чого створений той чи інший драматургічний твір» [1]. Для створення маршруту квесту можна використовувати різні варіанти сценарно-режисерських ходів. Тут можемо казати про новий тип сценарної драматургії, яка «вимагає від авторів нового типу драматургічного мислення, враховуючи сучасні аспекти постмодерну, а саме: синтетичний характер дійства, варіативний монтаж художнього та документального матеріалу < ... > посилення ролі імпровізації, лаконізм літературного тексту в поєднанні з колажністю його втілення, поліжанровість» [2].

Квест-технологія зарекомендувала себе як інноваційна та перспективна технологія, що застосовується в організації дозвілєвої діяльності соціуму, та як інноваційна форма сценічного мистецтва в умовах альтернативного сценічного простору. Квест є ефективним засобом виховання духовно-моральної культури, формування інформаційної культури, вироблення культуротворюючих якостей особистості, розширення кругозору і т. п.

Саме в цьому сенсі ускладнюються вимоги щодо роботи сценариста та режисера в умовах створення ігрового простору. Пошук тематики та цікавої метафори сценічного дійства, створення запропонованих обставин в штучній та реальній площині, використання елементів перформансу набувають актуальності в сучасному квесті.

### Список використаних джерел:

1. Житницький А. З. Драматургія масових театралізованих заходів : навч. посіб. Харків : Тимченко, 2007. 128 с.
2. Крипчук М. В. Сценарна драматургія як основа театралізованих видовищ постмодерна. Scientific practice: modern and classical research methods: collection of scientific papers «ΛΟΓΟΣ» with Proceedings of the I International Scientific and Practical Conference (Vol. 3), Boston, February 26, 2021. Boston-Vinnytsia: Primedia eLaunch & European Scientific Platform, 2021. P. 187-188.