С.А. Пацыенка, *выкладчык*

МАГНАЦКАЯ СПАДЧЫНА ЯК АСНОВА АНІМАЦЫЙНЫХ ПРАГРАМ У КУЛЬТУРНЫМ ТУРЫЗМЕ РЭСПУБЛІКІ БЕЛАРУСЬ

Паняцце “анімацыя” з’яўляецца адносна новым для беларускага турызму. У краінах Заходняй Еўропы і Амерыкі з’ява турысцкай анімацыі паўстала ў 70-я гг. XX ст. Новы падыход да арганізацыі рэкрэацыйнай дзейнасці быў выкліканы шэрагам фактараў, сярод якіх павелічэнне попыту на турыстычныя паслугі, пошук новых формаў абслугоўвання, удасканаленне матэрыяльна-тэхнічнага забеспячэння сферы і інш. У выніку сталі ўзнікаць якасна новыя тэхналогіі абслугоўвання турыстаў, адной з якіх з’яўляецца анімацыйная дзейнасць.

Актуальнасць даследавання з’явы турысцкай анімацыі ў Рэспубліцы Беларусь не выклікае сумненняў. Гэта праблема неаднаразова ўзнімалася ў прэсе [1; 3]. Паказальны той факт, што першы сёлета выязны семінар (26.02.2009), арганізаваны навучальна-метадычным аддзелам УП “Нацыянальнае агенцтва па турызме” для суб’ектаў турыстычнай дзейнасці, экскурсаводаў і гідаў-перакладчыкаў, быў прысвечаны дадзенай праблематыцы і меў назву “Выкарыстанне анімацыйных праграм у турысцка-экскурсійнай дзейнасці”.

У шырокім сэнсе турысцкая анімацыя ўяўляе сабою комплекс паслуг па арганізацыі вольнага часу ва ўмовах санаторна-курортных устаноў, культурна-забаўляльных, спартыўна-аздараўленчых прадпрыемстваў. Анімацыя ў турызме разглядаецца як дзейнасць па распрацоўцы і прадастаўленні спецыяльных праграм правядзення вольнага часу [2, с. 367].

Адным з відаў анімацыі ў сферы турызму з’яўляецца экскурсійная анімацыя. Пад экскурсійнай анімацыяй мы разумеем комплекс мерапрыемстваў па распрацоўцы, арганізацыі і правядзенні разнастайных адпачынкавых праграм, якія здзяйсняюцца ў час экскурсіі.

Можна вылучыць наступныя функцыі экскурсійнай анімацыі:

– аднаўленчую (спрыяе аднаўленню жыццёвых сіл чалавека шляхам стварэння ўмоў для ўзнікнення пазітыўных эмоцый і магчымасці псіхалагічнай рэлаксацыі);

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

– інфармацыйна-адукацыйную (накіравана на атрыманне новых ведаў, эфектыўнасць засваення якіх павялічваецца дзякуючы выкарыстанню прынцыпу нагляднасці);

– інтэрактыўную (падразумявае магчымасць актыўнага ўдзелу ў анімацыйнай праграме – конкурсы, гульні, стральба са зброі і інш.).

Добра арганізаваная анімацыйная праграма стварае эфект пападання ў іншую эпоху. Комплекснае мадэліраванне гістарычнай прасторы (архітэктура, асвятленне, касцюмы, гукі, ежа і інш.) спрыяе абвастрэнню ўспрымання гістарычнай рэальнасці.

Павелічэнне часу знаходжання на аб’екце за кошт анімацыйных праграм дае магчымасць атрымання дадатковага прыбытку (наведванне аб’ектаў грамадскага харчавання, набыццё сувенірнай прадукцыі, прадастаўленне напракат касцюмаў для фота і інш.). Выкарыстанне анімацыі робіць турысцкі прадукт канкурэнтаздольным, што асабліва актуальна ў перыяд эканамічнага крызісу. Пры належнай арганізацыі арыгінальны беларускі прадукт здольны канкурыраваць з турамі выхаднога дня, прапанаванымі літоўскімі, украінскімі і польскімі фірмамі.

Першая анімацыйная праграма ў Рэспубліцы Беларусь была ажыццёўлена ў сценах Лідскага замка ў 2006 г. турфірмай “Святавіт” і клубам ваенна-гістарычнай рэканструкцыі “Дайнова” пры падтрымцы гісторыка-мастацкага музея. Арыгінальны праект “Старадаўніх муроў адраджэнне” складаўся з агляднай экскурсіі па замку, тэатралізаванай мініяцюры “Вяселле Ягайлы”, рыцарскіх паядынкаў на замкавым двары, вогненнага шоу. Праграма карысталася папулярнасцю ў турыстаў, таму падрыхтавалі другое тэатралізаванае прадстаўленне пад назвай “Княжы суд”, прэм’ера якога адбылася ў 2008 г.

Адным з першых правядзенне экскурсій з паўнацэнным анімацыйным суправаджэннем пачаў ажыццяўляць грамадскі фонд “Краіна замкаў”. Сёння анімацыйныя праграмы з’яўляюцца візітнай карткай фонду. Творчым калектывам “Краіны замкаў” распрацаваны шэраг анімацыйных праграм, сярод якіх “Шлях караля Міндоўга”, “Шляхецкая гісторыя”, “Каляды з князем Вітаўтам” і інш.

Нягледзячы на асобныя дасягненні, сёння спецыфіка экскурсійнай анімацыі ў Беларусі заключаецца ў даволі сціплай арганізацыі праграм, што абумоўлена ў першую чаргу фінансавымі магчымасцямі пастаўшчыкоў анімацыйных паслуг. Распаўсюджанай формай экскурсійнай анімацыі з’яўляюцца

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

тэатралізаваныя прадстаўленні, якія суправаджаюць наведванне архітэктурных помнікаў.

Як правіла, анімацыйная праграма ўключае:

– паслугі экскурсавода, апранутага ў касцюм эпохі;

– інсцэніроўкі на рыцарскую тэматыку (сутычкі рыцараў, якія суправаджаюцца фехтаваннем, акрабатычнымі нумарамі, сярэдневяковыя танцы і інш.);

– выступленні калектываў, якія выконваюць сярэдневяковую музыку, фальклорных калектываў;

– вогненнае шоу;

– частаванне стравамі нацыянальнай кухні;

– гульнявыя праграмы (конкурсы, спаборніцтвы і інш.);

– майстар-класы (навучанне сярэдневяковым танцам, стральбе з баявой зброі і інш.).

Для арганізацыі анімацыйнага суправаджэння экскурсій беларускія турфірмы запрашаюць калектывы, якія выконваюць сярэдневяковую музыку, фальклорныя калектывы. Вядзецца актыўнае супрацоўніцтва з клубамі ваенна-гістарычнай рэканструкцыі, акрабатычнымі тэатрамі і інш.

Для тэматыкі сучасных анімацыйных праграм характэрны зварот да магнацкай спадчыны. Абумоўлена гэта тым, што адным з самых папулярных экскурсійных аб’ектаў з’яўляюцца замкі. З прычыны дрэннай захаванасці сёння ў якасці рэальных аб’ектаў культурнага турызму можна разглядаць адзінкавыя пабудовы, такія як Гродзенскі, Мірскі і Нясвіжскі замкі. У бліжэйшы час плануецца маштабная рэканструкцыя Лідскага замка. Дабрачынным фондам “Любчанскі замак” праводзяцца работы па рэстаўрацыі замка ў Любчы. Іншыя замкі турысты могуць бачыць толькі ў выглядзе руін (Навагрудскі, Крэўскі, Гальшанскі і інш.).

Ініцыятарамі будаўніцтва замкаў з’яўляліся вялікія князі і прадстаўнікі магнатэрыі – самай заможнай часткі прывілеяванага саслоўя Вялікага княства Літоўскага. У замкавай прасторы ўвасаблялася карціна свету беларускіх арыстакратаў, адлюстроўваліся асаблівасці іх светапогляду. Насычанасць унікальнай інфармацыяй рабіла замкавую прастору адзіным культурным полем магнацкага роду. Рэпрэзентатыўнасць магнацкага жылля патрабавала абавязковай наяўнасці статусных памяшканняў, якія дэманстравалі сацыяльную значнасць арыстакрата. Архівы выступалі знакам старажытнасці паходжання, партрэтныя галерэі продкаў – знакам высакародства, арсеналы – вайсковай адвагі,

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

скарбніцы – багацця, бібліятэкі – высокай ступені адукаванасці, шырыні і прагрэсіўнасці поглядаў.

На нашу думку, гісторыка-культурная спадчына магнацкіх родаў Вялікага княства Літоўскага павінна больш актыўна выкарыстоўвацца стваральнікамі сучасных анімацыйных праграм. Нягледзячы на правядзенне праграм у межах замкавай прасторы, магчымасці выкарыстання замкавых плошчаў значна большыя. Напрыклад, у працэсе арганізацыі праграм мы прапануем актыўна выкарыстоўваць канцэпцыю "засялення" замка. Замак – гэта, перш за ўсё, жылая плошча, а значыць, яе існаванне не абыходзілася без людзей. Толькі прысутнасць гаспадароў – князёў і магнатаў – здольна вярнуць замку яго арыгінальны выгляд. Узнаўленне выключна архітэктурных элементаў не дае магчымасці стварыць цэласную карціну замкавага жыцця. На наш погляд, сучасным беларускім замкам не хапае прысутнасці "жывых" уладароў. Арыгінальнасць падыходу да напаўнення замкавай прасторы людзьмі (артысты, удзельнікі рыцарскіх клубаў і інш.) можа зрабіць беларускія замкі сапраўдным брэндам.

Зварот да магнацкай спадчыны часоў Вялікага княства Літоўскага, уключанай у заходнееўрапейскі сацыякультурны кантэкст, набывае асаблівую актуальнасць ва ўмовах сучаснага ўзаемадзеяння Рэспублікі Беларусь з краінамі Цэнтральнай і Заходняй Еўропы. Каштоўнасць гэтага матэрыялу заключаецца ў тым, што ён дазваляе адрэфлексіраваць гістарычны вопыт культурнага ўзаемадзеяння Беларусі з еўрапейскім светам і рэпрэзентаваць Беларусь у якасці паўнацэннага суб'екта агульнаеўрапейскага культурнага працэсу.

Беларуская гісторыя склалася такім чынам, што многія прадстаўнікі магнацкіх родаў вымушаны былі выехаць за мяжу. Замкі – радавыя гнёзды магнатаў – засталіся пакінутымі. Для беларускай культуры сёння надзвычай важна падтрымаць магнацкі дух былых рэзідэнцый. І сучасныя магчымасці стварэння анімацыйных праграм на замкавых плошчах дазваляюць вярнуць гаспадароў на радзіму, няхай і шляхам тэатралізацыі.

---

1. Дрик, Л. Креатив в туризме, или Как попасть на королевскую свадьбу / Л.Дрик // Туризм и отдых [Электронный ресурс]. – 2006. – № 40. – Режим доступа: http://www.tio.by/cgi-bin/newspaper.cgi?date=20061012. – Дата доступа: 07.09.09.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

2. *Пациенко, С.А.* Экскурсионная анимация в Республике Беларусь: современное состояние и перспективы развития // Опыт и современные технологии в развитии оздоровительной физической культуры, спортивных игр и туризма: материалы Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 5 июня 2009 г. / Белорусский государственный университет физической культуры; Институт туризма. – Мн., 2009. – С. 367–370.

3. *Суслова, Н.* Анимация по-белорусски: полноценное направление или одноразовое развлечение? / Н.Суслова // Туризм и отдых [Электронный ресурс]. – 2008. – № 29. – Режим доступа: http: //www.tio.by/cgibin/newspaper.cgi?date=20080724. – Дата доступа: 07.09.09.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ