



Департамент по спорту
и молодежной политике
Тюменской области



КВН от «А» до «Я»

Тюмень
2009

Департамент по спорту и молодежной политике Тюменской области
ГАУ ДОД ТО «Областной центр дополнительного образования
детей и молодежи»

КВН от «А» до «Я»

Составители:
Е.С. Лончакова, И.В. Неуймина

КВН от «А» до «Я»

Составители:
Елена Сергеевна Лончакова,
Ирина Владимировна Неуймина

Издание подготовлено к печати
редакционно-издательским отделом ГАУ ДОД ТО «ОЦДОДМ».
625000, г. Тюмень, ул. Челюскинцев, 46.

Главный редактор А.В. Федорова
Художественный редактор Н.В. Грауберг
Технический редактор Т.К. Рахимжанов
Верстка А.В. Байболова
Корректор Л.В. Елесина

Тюмень
2009

ББК 74.200.585.8
УДК 379.82
М 54

Утверждено на заседании научно-методического совета
ГАУ ДОД ТО «Областной центр дополнительного
образования детей и молодежи»
«23» ноября 2009 г.

Рекомендовано к изданию научно-методическим советом
ГАУ ДОД ТО «Областной центр дополнительного
образования детей и молодежи»
«30» ноября 2009 г.

Рецензент

канд. тех. наук, доцент кафедры сооружения и ремонта нефтегазовых
объектов, редактор Тюменского областного движения
КВН 2003-2009 гг. **Новицкий Дмитрий Владимирович.**

М 54

КВН от «А» до «Я» / сост. Е.С. Лончакова, И В. Неуймина. –
Тюмень: ГАУ ДОД ТО «Областной центр дополнительного образова-
ния детей и молодежи», 2009. – 52 с.

ББК 74.200.585.8
УДК 379.82

В данном пособии содержатся методические рекомендации по соз-
данию и организации деятельности команд КВН, а также положение о се-
зоне игр Тюменской областной Лиги КВН и краткий словарь «КВНовских»
терминов.

Материалы могут быть полезны руководителям начинающих ко-
манд КВН школ, профессиональных учебных заведений на начальных эта-
пах тренировки.

© ГАУ ДОД ТО «Областной центр дополнитель-
ного образования детей и молодежи», 2009.

Список рекомендуемой литературы

1. Что такое КВН? / А. Чивурин, М. Марфин. – Винница, 2000. – 195 с.
2. Курс веселых наук: Репертуар художественной самодеятельности /
А. Аксельрод, М. Кандрор, М. Левинтон. – Москва, 1974. – 112 с.
3. КВН: методические рекомендации в помощь организации дви-
жения КВН в среде учащейся молодежи / Н.Л. Шарапов, В.Г. Косяков. –
Москва, 2003. – 60 с.

Продавать, подавать – умение доносить голосом, мимикой, жестами смысл сказанного до зрителя.

Проходняк – выходной персонаж.

Рвать зал – вызывать у зрителя долго не прекращающиеся положительные эмоции (длительный смех, шквал аплодисментов).

Реприза, шутка – парадоксальное умозаключение со вторым планом.

Связка – слово или фраза, логически подводящая зрителя к следующей шутке или какому-либо действию.

Штурм – способ написания реприз.

Штурмовик – лист бумаги с зафиксированным на нем умственным творчеством.

Содержание

Введение.....	4
Часть 1. Создание команды КВН.....	7
Часть 2. Работа с командой КВН.....	13
Работа над сценарием.....	14
Работа сценариста.....	16
Методика написания шуток.....	17
Приветствие.....	21
Разминка.....	27
Капитанский конкурс.....	29
«Музыкалка» и домашнее задание.....	30
Ведущий.....	34
Жюри.....	34
<i>Критерии оценки</i>	36
<i>Количественный состав жюри</i>	36
Репетиции и подготовка команды к игре.....	36
Анализ выступления команды.....	38
<i>Обязательные правила анализа</i>	38
<i>Возможные ошибки команды в игре</i>	39
Приложение 1. Положение о сезоне Тюменских областных игр КВН 2010 года.....	42
Приложение 2. Давайте понимать друг друга.....	49
Список рекомендуемой литературы.....	51

Давайте понимать друг друга

Введение

8 ноября 1961 года в эфире Центрального телевидения впервые вышла передача под названием КВН. За десятилетия существования Клуба Веселых и Находчивых тысячи людей сами играли в эту игру и миллионы стали ее болельщиками и зрителями.

В настоящее время КВН является самой популярной среди молодежи России формой организации досуга. Число школьников и студентов, играющих в КВН, более 500 тысяч. Во многих субъектах РФ существует целостная система организации игровых турниров и региональных фестивалей команд КВН школьников и учащейся молодежи.

Целью данного методического пособия является популяризация КВНовского движения молодежи Тюменской области, содействие развитию команд КВН городских округов и муниципальных районов Тюменской области.

Задачи:

1. Раскрыть сущность игры КВН.
2. Повысить уровень организации и проведения игр КВН в городских округах и муниципальных районах Тюменской области.
3. Привлечь внимание молодежи и общественности к деятельности движения КВН.

Из истории КВН Тюменской области

В Тюменской области движение КВН начинает активно действовать с середины 90-х годов XX века.

Болт – шутка или номер, которая(ый) по своему эмоциональному восприятию в данной сценарии сильно выделяется среди остальных.

Бытовуха – шутки или номера на повседневные темы.

Верстка – компоновка написанного материала в готовый сценарий.

Визитка – приветствие.

Вода – несмешной текст в сценарии.

Вольный треп – один из вариантов штурма.

Гнать текст – говорить репризный текст без остановок и пауз так, что зритель не успевает его понять.

Добивка – продолжение «подачи» – ответ на вопрос, остроумное завершение предыдущей фразы. В ней сосредоточена соль шутки, вложено самое яркое и смешное из того, что удалось создать сценаристам. После нее игроки ожидают смех в зале, поэтому фраза должна быть правильно составлена и произнесена.

Драйв – сильное по энергетике и очень ритмичное действие.

Канва – общая идея конкурса.

Линейка – классическое построение актеров на сцене в приветствии.

Мизансцена – расстановка актеров и декораций по сцене в данном номере.

Минусовка – фонограмма какой-либо песни без голоса (минус-голос).

Музыкальный гэг – музыкальная реприза.

«Отбивка» – это либо третья фраза на волне смеха, усиливающая эффект «добивки», либо «отыгрыш», реакция остальных игроков на сказанную фразу. Отбивкой называют и музыкальный фрагмент, следующий за репризой.

Парадокс – «ядро» шутки. Несопоставимость, нелогичность между подачей и отбивкой.

Плюсовка – фонограмма с заранее записанным в студии голосом.

Подача («затравка») – реплика, подводящая к остроте. Обычно это либо вопрос, либо начало фразы, которая желательно (но не обязательно!) смешна или вызывает интерес у зрителя.

Победитель сезона среди школьных команд получает титул «Чемпион Тюменской области», рекомендуется Центром для участия в играх Международной Юниор-Лиги Международного союза КВН «АМИК».

Победители сезона среди молодежных команд 1 и 2 дивизионов получают титул «Чемпион Тюменской области», рекомендуются для участия в играх официальных Лиг Международного союза КВН «АМИК».

По итогам сезона проводится традиционное награждение по ряду номинаций, утвержденных оргкомитетом.

С каждым годом движение набирало обороты, создавалось все большее количество команд, желающих принять участие в областном фестивале. В 2002 году назрела острая необходимость создания четкой системы организации игр в связи с рекордным увеличением количества играющих команд. Фестивальная форма организации движения один раз в год перестала удовлетворять потребность играющих команд, так как не позволяла в полной мере проявить себя, не давала выход на качественно новый уровень.

Новую вспышку активности команд КВН области стимулировал выход команды КВН Тюменского государственного нефтегазового университета в высшую лигу Международного союза КВН (г. Москва), ведущий А.В. Масляков. На 10-м юбилейном фестивале было принято решение о создании Тюменской областной Лиги КВН, которая была призвана обеспечить стандартный игровой сезон, стать базой для обеспечения деятельности полноценного областного движения КВН.

К положительным итогам деятельности областной Лиги КВН в этот период можно отнести то, что школьная команда КВН «Джентльмены» (Ямало-Ненецкий АО), готовившаяся и отрабатывающая игровой материал своих выступлений с редакторами областной лиги на играх в Тюмени и представлявшая Тюменскую областную лигу КВН во Всероссийской международной «Юниор-Лиге КВН» АМИК (высшая инстанция для школьного движения данного жанра), выиграла 1/4 финала в Омске, 1/2 финала в Анапе и финал в Москве, получив статус чемпиона России. Участие и победа команды КВН Тюменской областной Лиги в играх Всероссийской юниор-лиги КВН были указаны как один из желаемых социальных эффектов реализации программы.

В связи с юбилейными торжествами, посвященными 60-летию Тюменской области, под патронажем губернатора области в Тюменской государственной филармонии был проведен 1 Открытый фестиваль команд КВН, где наравне с приглашенными командами «Незолотая молодежь» (Москва), РУДН (Москва), «Максимум» (Томск), «Корона» (Добрянка), сборная г. Астаны, ТГНГУ приняли участие лучшие команды Тюменской областной Лиги КВН.

По итогам Первого открытого фестиваля КВН Тюменской области, прошедшего в ноябре 2004 г., администрацией Тюменской области и телевизионным творческим объединением АМИК принято решение о проведении игр Первой лиги КВН в Тюмени (ведущий А.А. Масляков). Административная группа Тюменской лиги стала организатором игр Первой лиги.

Помимо этого, редакторская группа лиги провела отбор лучших авторов, актеров, вокалистов и др. и по итогам игровых сезонов Тюменской областной лиги была создана команда «Сборная Тюменской областной лиги», достойно представившая г. Тюмень на играх 1/8 и 1/4 финала Первой лиги МС КВН, проходивших на базе Тюменской государственной филармонии и областного Дворца культуры «Нефтяник», участники – 18 команд России и ближнего зарубежья. В сборной приняли участие игроки команд КВН: «Неприкосновенный запас» ТЮИ МВД РФ, «Бригада S» ТГСХА, ТГНГУ, «ТМТ» машиностроительного техникума ТГНГУ, «СИНГ» Сургутский институт нефти и газа, «Факультет» колледжа связи, информатики и управления.

В каждом сезоне работает редакторская группа лиги, проводящая предварительный просмотр выступлений команд, правку сценариев, консультации по актерскому мастерству и режиссуре, что положительно отражается на качестве концертных выступлений команд.

Потребности дальнейшего развития КВНовского движения школьников и учащейся молодежи ставят вопрос о возможности сосуществования различных центров в условиях единого коммуникативного пространства и появления движения нового уровня в масштабах Тюменской области.

позднее, чем за 7 дней до начала игр на счет Центра или наличным способом не позднее, чем за 5 дней до игры. Команда, не оплатившая своевременно оргвзнос, к играм в Сезоне не допускается.

По согласованию с авторами команд, Оргкомитет игр оставляет за собой право использования сценарного материала при составлении методических рекомендаций для развития движения КВН на территории Тюменской области.

В случае систематического нарушения пунктов 6.1. – 6.2. Оргкомитет может прибегнуть к штрафным санкциям, вплоть до дисквалификации команды.

Оценка выступления команд

Оценка выступлений команд осуществляется путем открытого голосования членов жюри.

Критерии оценки выступлений:

- режиссерское построение выступления, находки и неожиданные решения;
- артистизм исполнителей;
- количество и качество реприз;
- музыкальное оформление программы;
- соблюдение регламента;
- сценическая культура.

Финансирование

Финансирование игр Сезона осуществляется за счет средств областного бюджета, а также за счет организационных взносов команд, привлеченных спонсорских средств в прямой (денежной) и косвенной (предоставление полиграфической продукции, информационных каналов, призов и т.д.) форме.

Официальным спонсором игр с правом озвучивания в рекламных аудио- и видеороликах, обозначением в печатной продукции является частное/юридическое лицо, перечислившее денежные средства на счет Центра, либо предоставившее Центру помощь в любой из вышеперечисленных форм на основании заключенного договора.

Награждение победителей

Победителем сезона областных игр КВН становится команда, набравшая наибольшее количество баллов в финальной игре.

- Отборочный тур игр сезона 2010 года (сентябрь – ноябрь);
- Тюменский областной открытый фестиваль сезона 2010 года (декабрь).

Предлагаемый конкурс – визитная карточка фестивального формата.

Заявки на участие в играх принимаются по адресу: ул. Челюскинцев, 46, каб. 53, тел./факс 8 (3452) 46-68-16 (добавочный 127). Заявки необходимо подавать не позднее, чем за 14 дней до начала мероприятия.

Права и обязанности участников Сезона

Играющие в сезоне команды имеют право:

- направлять свои предложения и замечания по поводу организации игр Сезона;
 - получать задания на игры не позднее, чем за 3 недели до проведения очередного этапа;
 - получать редакторскую помощь и консультации в течение всего игрового сезона;
 - получать определенное количество пригласительных билетов и билетов для реализации на игру со своим участием;
 - за 3 дня до игры команды обеспечиваются помещением со звуковой аппаратурой для предварительных редакторских просмотров и репетиций;
 - иногородним командам предоставляется дополнительная административная помощь в организации проживания, питания; команды обеспечиваются транспортом.
- Играющие в Сезоне команды обязаны:
- участвовать в предварительном просмотре программ, предоставив бумажный экземпляр сценариев всех подготавливаемых конкурсов редакторской группе;
 - выполнять рекомендации редакторской группы;
 - бережно относиться к оборудованию репетиционных залов и предоставляемых помещений, а в случае порчи или поломки имущества возместить ущерб;
 - использовать в своих сценарных разработках только авторские, ранее не звучавшие со сцены, шутки.

– в каждой отдельной игре оплачивать целевой оргвзнос за организационные мероприятия и участие команд КВН в играх Сезона в каждой отдельной игре в размере 500 рублей для школьных команд, 700 рублей для команд 2 дивизиона, 1000 рублей для команд первого дивизиона не

Часть 1. Создание команды КВН

КВН сформировался как жанр самостоятельного творчества достаточно давно. Классические домашние конкурсы КВН – приветствие, музыкальный, СТЭМ, конкурс одной песни, домашнее задание. Два полуэкс-спромтных – разминка, капитанский. Импровизации в КВНе практически не осталось. Да и зрителю больше нравится представление, шоу. Поэтому разберемся, как же делать это шоу.

Все мы воспитаны на классических литературных произведениях, сенсациях желтой прессы, дорогих блокбастерах. Любая встреча или знакомство в жизни постепенно проходят стадии от приветствия до финала. Нам необходимо, чтобы реальное действие, теле- или литературное произведение имели свою завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Так вот, всего этого в КВНе может и не быть, по крайней мере, логических – завязки, развития...

На сцену может выйти Петя Петров, без запинки прочитать по листочку два десятка шуток и, в принципе, это будет КВН, ведь КВН – жанр, построенный на репризе [1], [2]. Этого достаточно для КВН, но недостаточно для публики, для зрителей. Где сюжет? Где раскрытие темы? Где этот праздник, на который они пришли смотреть? Поэтому умный КВНщик дает зрителю то, что ему нужно! Те же самые двадцать реприз вставляются в структуры, искусственно созданные для зрителя. Пройдемся по конкурсам.

Приветствие – самый условный КВНовский конкурс. Общая идея едва намечена или ее нет совсем. Лучше найти, придумать какой-нибудь

интересный ход (сквозной через весь конкурс), доходящий до абсурда в конце визитки. Так же общая идея может возникнуть от имиджа команды. О важности имиджа мы еще поговорим.

Развитие вносит не сюжет, а перестроение участников на сцене, появление новых персонажей, музыкальные перебивки, меняющие темп. Точку в выступлении ставит финальная песня.

Не пытайтесь философствовать в приветствии. Вообще максимально уберите из сценариев несмешной текст. Если не знаете, как подвязать (логически перейти от одной репризы к другой) данную шутку, лучше продавайте (преподнесите зрителю) ее совсем без связки.

Музыкальный конкурс и домашнее задание – более театрализованные представления. Они идут 7-10 минут, а зрителю трудно воспринимать действие без сюжета такое длительное время.

«Музыкалка» может быть мюзиклом, опереттой. Домашнее задание – пьесой, сказкой. Это достаточно сложные формы, требующие профессиональной авторской работы, и, что еще более важно, профессиональной актерской игры. Поэтому КВНщики часто выбирают другой путь. Сначала пишутся смешные песни, придумываются сценки и ситуации – отдельные блоки, а потом они связываются конферансом. Банальный конферансье в цирке, всевозможные пародии на популярные телепередачи, игра Джуманджи, машина времени, цветок-семицветик – все это варианты конферансов. Хорошая идея на конферанс сразу задает ввод в игровую ситуацию и подразумевает логический выход из нее.

Но и тут не перебарщивайте с жизненной философией. Не нужно пафоса, зритель и так вас полюбит без глобальных идей. Помните, что для зрителя КВН – это веселая игра.

СТЭМ и конкурс одной песни – самые сложные конкурсы в КВНе. Сейчас они пишутся как мини-пьески по всем законам театрального жанра. А классический СТЭМ – адски сложная штука, доступная большим профессионалам [1].

В принципе, в КВН нет чистых профессионалов. Да, есть ребята, которые подкованы актерски, литературно и музыкально. Но это редко является их профессией в обычной жизни. Секрет этой игры, вероятно, и заключен в том, что зритель видит на сцене не матерого артиста, а паренька из соседнего двора, старого знакомого, открывшего в себе талант и сумевшего его реализовать. Именно эта непосредственность позволяет КВНщикам общаться с залом без нравоучений, на равных. Зритель готов к этому, он знает правила игры.

- 1/2 финала (октябрь).

Предлагаемые конкурсы:

- визитная карточка;
- 5 новостей;
- музыкальный номер.

- Финал (декабрь).

Предлагаемые конкурсы:

- визитная карточка;
- биатлон;
- игра в игре.

- Отборочный тур игр сезона 2010 года (сентябрь – ноябрь);

- Тюменский областной открытый фестиваль сезона 2010 года (декабрь).

Предлагаемый конкурс – визитная карточка фестивального формата.

1 дивизион:

- 1/8 финала (февраль).

- визитная карточка;
- 5 новостей.

- 1/4 финала (май).

Предлагаемые конкурсы:

- визитная карточка;
- 5 новостей;
- видеоконкурс.

- 1/2 финала (октябрь).

Предлагаемые конкурсы:

- визитная карточка;
- биатлон + разминка;
- музыкальный номер.

- Финал (декабрь).

Предлагаемые конкурсы:

- фристайл;
- разминка;
- капитанский;
- музыкальное домашнее задание.

- 1/4 финала (май).

Предлагаемые конкурсы:

- визитная карточка;
- разминка;
- музыкальный номер.

- 1/2 финала (сентябрь).

Предлагаемые конкурсы:

- визитная карточка;
- 5 новостей;
- домашнее задание.

- Финал (декабрь).

Предлагаемые конкурсы:

- визитная карточка;
- разминка;
- музыкальное домашнее задание.

- Отборочный тур игр сезона 2010 года (сентябрь – октябрь);

- Тюменский областной открытый фестиваль сезона 2010 года (декабрь).

Предлагаемый конкурс – визитная карточка фестивального формата.

Молодежные команды разделены на два дивизиона: 2 дивизион предусмотрен для команд, впервые играющих в Сезоне, в 1 дивизионе играют команды, ранее принимавшие участие в играх Сезона либо принимающие участие в играх официальных лиг Международного Союза КВН.

Формат Сезона игр КВН среди молодежных команд следующий:

2 дивизион:

- 1/8 финала (февраль).

Предлагаемые конкурсы:

- визитная карточка;
- 5 новостей.

- 1/4 финала (май).

Предлагаемые конкурсы:

- визитная карточка;
- разминка;
- видеоконкурс.

Так что же такое команда КВН?

Команда КВН – это:

- коллектив единомышленников;
- сборище талантливых людей;
- люди, любящие посмеяться и повеселить других;
- актеры, режиссеры, сценаристы, гримеры, декораторы и др.;
- достаточно безумная идея;
- много пота, много мук, много волнений и в итоге много аплодисментов.

В процессе создания команды КВН любому организатору необходимо представлять, какие задачи он должен решить на первом этапе, какие ресурсы ему необходимо изыскать.

• Ресурсы:

- 1 – команда;
- 2 – площадка;
- 3 – материально-техническая база;
- 4 – специалисты;
- 5 – источники информации;
- 6 – партнеры и спонсоры.

1. Важно, чтобы участники были действительно командой – спаянным общими успехами и неудачами коллективом. Кроме того, в команде есть своеобразный набор вакансий – состав. Итак, **состав команды** в идеале:

• Сценаристы. Желательно, чтобы их было несколько. Их задача – создание шуток, связок, текстов пародий, переделка песен и т.д. И самое главное – сведение этого материала в компактный, добротный и умный сценарий.

• Режиссер. Желательно, чтобы он был один. Его «тяжкий крест» – воплощение компактного, добротного и умного сценария на сцене. Здесь нужен человек с опытом театральной деятельности, способный усилить написанный текст постановочными средствами.

• Актеры. Их необходимо иметь в неограниченном количестве (кроме ударной группы основных исполнителей – еще и актеры резерва для замены). Актеры непосредственно на сцене будут доводить до зрителей текст, созданный сценаристом. Актеры – это лицо команды, главные шутники и пародисты, скоморохи и лицедеи. Им достанется и гробовое молчание в случае неудачи, и шквал аплодисментов в случае победы.

• **Капитан.** Очень остроумный человек с мгновенной реакцией, стальными нервами и нечеловеческим обаянием. В КВН его функция – капитанский конкурс. Кроме того, капитан осуществляет представительские функции (участвует в жеребьевке, получает первым в свои руки кубок КВН после победного финала).

• **Музыканты** – важные люди в КВН. Кроме собственно музыкального конкурса, создают необходимый фон и сопровождают во всех песнях, которые будут использованы в других конкурсах (о записи фонограмм – отдельный разговор).

• **Танцевальная группа** – серьезное подспорье в зрелищности. Может выступать как вспомогательный коллектив, так и как часть команды, создающая самоценные номера.

• **Художники, декораторы, костюмеры, гримеры** – украшение команды. Если хорошо поработать в этом направлении, можно добиться значительного усиления качества игры.

• **Летописцы (журналисты)** – их задача сохранить для истории все материалы, созданные командой, отразить ее жизнь вне сцены, служить связующим звеном между командой и СМИ.

• **Болельщики** – как ни странно, это тоже часть команды. С болельщиками нужно работать отдельно, чтобы они в нужный момент аплодисментами и смехом поддержали команду, но, с другой стороны, не заглушили драгоценные шутки, звучащие со сцены.

ПОМНИ! В хорошо организованной команде можно задействовать много людей, не ограничиваясь только актерами и учитывая разнообразные интересы людей.

В состав команды привлекаются коммуникабельные, веселые и находчивые люди, обладающие актерскими, литературными, музыкальными, хореографическими либо какими-нибудь другими способностями (кто знает, что может пригодиться в КВН).

О названии команды КВН

Название команды может быть самым разнообразным, было бы веселым, КВНовским или обыгрывающим особенности данной команды (номер школы или училища, какие-либо приколы, связанные с районом или местом, где это учреждение находится и т.д.). В частности, в ульяновском школьном КВН встречаются такие команды: «Чертова дюжина» (шк. № 13), «Патруль-57» (шк. № 57), «Полицейская академия» (команда, пред-

Исполнительным органом Сезона является отдел интеллектуально-творческого развития молодежи Центра.

Оценку выступлений участвующих в Сезоне команд осуществляет жюри.

В состав жюри включаются профессиональные артисты и исполнители, режиссеры, работники средств массовой информации, представители учредителя Сезона.

Решения жюри являются окончательными и обжалованию не подлежат.

Условия и порядок проведения

Игры Сезона проходят в двух возрастных категориях: школьные и молодежные команды.

Для участия в Сезоне необходимо пройти отборочный тур.

Отборочный тур среди школьных команд представляет собой игры на уровне муниципальных образований Тюменской области, победители которых получают право участия в Тюменском открытом областном фестивале команд КВН.

Отборочный тур среди молодежных команд представляет собой игры на уровне учебных заведений ВПО, СПО, НПО Тюменской области. Команды, показавшие наилучшие результаты в ходе отборочного тура, получают право участия в Тюменском открытом областном фестивале команд КВН.

Команды работающей молодежи попадают в Сезон при условии участия в областном отборочном фестивале.

При наличии внутривузовского многоэтапного сезона игр КВН команда-чемпион по согласованию с Оргкомитетом получает право участия в следующем Сезоне со стадии 1/8 финала.

Победители окружных игр Ханты-Мансийского и Ямало-Ненецкого автономных округов, команды-чемпионы сезона Тюменской городской Лиги КВН, команды-финалисты Тюменских областных игр предыдущего сезона получают право участия в следующем сезоне со стадии 1/8 финала.

Формат Сезона игр КВН среди школьных команд:

- 1/8 финала (февраль).
 - визитная карточка;
 - разминка.

Положение о сезоне Тюменских областных игр КВН 2009 года

Общие положения

Сезон тюменских областных игр КВН (далее Сезон) – это система мероприятий, направленных на развитие движения КВН, реализуемых органами молодежной политики на территории Тюменской области.

Учредители и организаторы

Учредителем Сезона является департамент по спорту и молодежной политике Тюменской области.

Организатором Сезона является ГАУ ДОД ТО «Областной центр дополнительного образования детей и молодежи» (далее Центр).

Цели и задачи

Целью Сезона является развитие движения КВН в Тюменской области посредством выявления лучших команд КВН школьников, работающей и учащейся молодежи.

Задачами Сезона являются:

- создание условий для реализации творческого потенциала молодежи;
- создание целостной, многоуровневой системы организации игр КВН в Тюменской области, позволяющей принимать участие в Сезоне наибольшему количеству команд.

Рабочие органы Сезона

Руководящим органом Сезона игр является Оргкомитет, утвержденный департаментом по спорту и молодежной политике Тюменской области.

В компетенцию Оргкомитета входит:

- составление календарного плана игр Сезона;
- планирование и координация работы по подготовке и проведению игр;
- утверждение состава жюри и редакторско-режиссерской группы;
- утверждение регламента проведения игр Сезона;
- утверждение тем и сроков сезона.

ставляющая школу № 24, известную своими профильными юридическими классами), «Веселая лихорадка» (шк. № 76 – медицинские классы), «Серверное депо» (шк. № 28, расположенная рядом с трамвайным депо) и т.д.

ПОМНИ! Название не должно быть чересчур длинным, должно быть удобным для скандирования болельщиками, легко запоминающимся и достаточно смешным.

2. Площадка (зрительный зал) – достаточно важный фактор для успешной реализации программы. Площадка должна отвечать следующим требованиям. Сцена – шириной не менее трех метров, длиной не менее восьми метров. Неплохо, если она будет оборудована кулисами и изолированным входом.

3. Материально-техническая база – включает в себя звуковоспроизводящую и усилительную аппаратуру (микрофоны, стойки, усилители, колонки, ноутбук). Идеальным вариантом было бы использование видеокамеры для съемок выступлений команды.

ПОМНИ! Использование видеоаппаратуры позволяет не только фиксировать игры «для истории», но и анализировать выступления команды по «горячим следам».

4. Специалисты – люди, обладающие профессиональными качествами и талантами, необходимыми для обеспечения эффективной деятельности команды. На уровне школы это могут быть педагоги по профилям (преподаватель литературы – помощь в обработке сценариев, преподаватель музыки – в музыкальном оформлении, преподаватель труда – помощь в изготовлении реквизита). Уместно использовать другие ресурсы школы, в частности, школьный театр может подарить команде режиссера, а репетирующая рок-группа или ВИА помочь в записи фонограммы. В роли специалистов могут выступать также родители учеников данной школы (если обладают соответствующими возможностями).

5. Партнеры и спонсоры:

- администрация района (комитет по делам молодежи, отдел образования, отдел культуры и др.);
- общественные организации;
- родители;
- СМИ;
- АО, ООО и другие «О».

Для создания команды нужен некий эмоциональный толчок.

Например:

1. «Ситуация – образец». Посмотрели, как играют и выступают другие. /А чем мы хуже? Мы хотим тоже!.

2. «Ситуация – успех». С успехом выступили на школьной сцене (на школьном вечере, капустнике). /Это было здорово! Мы хотим еще!./

3. «Ситуация – выбор». Выводим идею КВН через планирование и выбор мероприятий на перспективу деятельности общественной организации.

Идея овладела массами. Наступает время подбора кадров. Одним из наиболее эффективных способов формирования команды является система творческих конкурсов. Для подбора актеров – КАМ (конкурс академии мастерства), либо фестиваль школьных театральных миниатюр. Можно также использовать принцип «7 самураев», то есть целенаправленный «отсмотр» всех школьных вечеров, капустников. Любой интересный актер сразу «ставится на карандаш».

Для поиска перспективных сценаристов – юмористические конкурсы авторов школьной прессы.

Для отбора танцевальной группы – «дэнс-шоу» – конкурс танцевальных коллективов.

Для отбора художников, декораторов, гримеров – конкурсы визажистов, конкурсы рисунков и плакатов и т.д.

Для отбора музыкантов и звукооператора – конкурс ди-джеев.

На первоначальном этапе важно определить источники информации, которые помогут в подготовке к играм активно поработать по ресурсной базе и поставить перед командой некую глобальную цель (победить на фестивале команд КВН, стать лучшими в районе или городе, поехать на обучающую КВН-смену и т. п.) Такая цель придает работе целенаправленность и упорядоченность.

2) записывать фонограммы «плюс голос» или «минус голос». Запись профессиональной фонограммы стоит достаточно дорого, но есть выходы и из этой ситуации.

Во-первых, вам обычно не нужна вся фонограмма целиком, а только отрывки.

Во-вторых, вам не нужна профессиональная фонограмма с подголосками и насыщенным звуком, сойдет и вариант попроще, был бы ритм и мелодическая линия.

В-третьих, обычно вам нужно несколько фонограмм, а «оптом дешевле».

Есть и другие возможности поиска фонограмм. «Минусовки» можно найти в Интернете, в бонусе к альбомам известных исполнителей, кладезь возможностей предоставляет расцвет моды на «Караоке» При работе с фонограммой главное не забывать о нескольких моментах: скорости воспроизведения и уровне звука (на разной аппаратуре они могут быть разными), и о том, что все фонограммы, используемые в игре, должны быть в двух экземплярах (запас должен быть обязательно!).

Другая сторона медали – полное отсутствие пауз. Такая ситуация возникает в случае, когда команда «переучила» текст. Актеры исполняют его автоматически, не обращая внимания на реакцию зала. Между тем, важно помнить стандартное КВН-ское правило – пока в зале не установилась тишина, не прекратился смех по поводу прозвучавшей реплики – говорить следующую категорически запрещено. Реплика, звучащая на фоне смеха, просто не будет услышана.

Еще одна проблема с паузами – их отсутствие в подаче реплик, слишком быстрое исполнение текста. Пауза – неплохое оружие для усиления выразительности, и может прибавить вашей шутке блеска и стройности.

Неправильная расстановка команды на сцене. Чаще всего такая ошибка возникает вследствие того, что команда репетирует на одной сцене, а выступать ей приходится на другой, в чем-то отличающейся от нее (размерами, отсутствием занавеса и др.). Если команда не опробовала новую сцену на предварительных репетициях, или не внесла коррективы, исходя из новых условий, могут возникнуть проблемы. Зачастую команда неэффективно использует пространство сцены, ее глубину, ширину, из-за чего и возникают проблемы в расстановке.

Видно невооруженным глазом отсутствие навыков в работе с костюмами и декорациями. Поэтому команда должна очень серьезно отнестись к этому направлению в работе.

Имиджевые ошибки: жюри и зрителям сильно надоело постоянное переодевание мальчиков в девочек. Мало того, что этот трюк несколько «навяз в зубах», удачное исполнение в стиле «тетка Чарлея» крайне редко, а неудачных примеров хоть отбавляй.

Другой неудачей может стать постоянное пародирование, «в тему и не в тему», политических деятелей всех видов и мастей. Это тоже приелось многим зрителям, и не очень соотносится с имиджем школьной команды. Достаточно сильно может испортить впечатление от вашего выступления некачественное музыкальное оформление. Проблемы могут возникнуть с некачественным пением: либо поем «вживую» фальшиво, либо поем в микрофон всей командой неслаженно. Ошибка начинающих команд при отсутствии фонограммы «минус голос» – попытка включить первоисточник и попытаться перекрыть исполнителя, что выглядит крайне жалко.

Варианты выхода из этой ситуации:

1) поручить пение «вживую» профессионалам, причем им даже не обязательно выходить на сцену, петь можно и за кулисами в отдельный микрофон;

Часть 2. Работа с командой КВН

Самое трудное – это правильное разделение труда внутри коллектива. Худший результат дает практика «каждый делает все». Каждый должен заниматься близким для себя делом, иначе участие в команде может быстро разонравиться. А задача руководителей – найти такое дело, чтобы в работу включались одновременно все.

Работа в команде – это не только способ удовлетворения собственных амбиций, но, главным образом, работа на результат, на игру и победу команды. Кто знает авторов «Махачкалинских бродяг» или БГУ? Однако все знают звездный состав, играющий на сцене. Только яркую верхушку айсберга! Задача руководителей – найти каждому место в команде и доказать ему, что он незаменим именно здесь!

Команда, в идеале, должна быть сплоченным коллективом. У школьников это не всегда получается, просто руководитель заранее улаживает все конфликты, чтобы они не разгорелись. В команде не должно быть лишних людей, каждый должен быть при деле.

Этапы деятельности команды

Жизнь команды начинается с первого выхода на сцену. Для того чтобы стимулировать успешную деятельность, необходимо обеспечить команде успех на первом выходе. Для этого обычно дебют команда играет на знакомую и благожелательно настроенную аудиторию, в шоу, которое не оценивается жюри. Иногда неудача может быть принята командой как вызов и подтолкнуть к дальнейшей работе, но нередки примеры обратной реакции. Поэтому обеспечение успеха в дебюте – важная задача.

Постоянная практика – вот один из краеугольных камней успешной деятельности. Чем больше выходов на сцену вы обеспечите, тем увереннее и опытнее будет ваша команда. Поэтому не гнушайтесь любой возможностью поработать на зрителя – любой опыт бесценен. Постоянно играющие команды практикуют использование шоу, капустников, мини-фестивалей СТЭМов, творчески подходят к проведению праздников, проводят товарищеские игры с соседями. Ну и, конечно, все вышперечисленное помогает лучше играть в традиционный КВН.

Для успешной работы команде нужно постоянное осознание того, что с ней происходит. Поэтому организатор должен четко организовывать процесс анализа и рефлексии игровой деятельности.

Работа над сценарием

Главной задачей любого автора, создающего сценарий для КВН, является поиск шуток, ведь шутка – основа любого сценария в КВН. Шутки в КВН можно условно разделить на два вида: литературные и актерские.

- **«Литературные (текстовые) шутки-репризы»** – шутки, основанные на игре слов, придуманные анекдоты, фразы, пародирующие известные изречения и т.д. Это самый ценный материал в КВН.

- В очередной раз порадовали наши хоккеисты – на этот раз они порадовали финских болельщиков.

- Молотки и стамески фирмы «ого-го». С их помощью можно вырубить не только Буратино, но и папу Карло.

- У нас в городе такой воздух, такой воздух, что мы, когда дышим, стараемся не затягиваться.

- **«Актерские шутки»** – шутки, опирающиеся на внешний эффект: актерскую игру или использование технических средств (декораций, костюмов, реквизита, фонограмм и т.д.).

По теории шутки написано множество материалов [1], [2], и здесь мы просто коротко сформулируем:

Текстовая шутка (реприза), по мнению классиков, должна содержать два начала – парадокс и второй план. В качестве примера можно привести шутку команды ХАИ (1995 год): *«Если страуса пугать с частотой 50 Гц, то его можно использовать вместо отбойного молотка»*. Налицо два начала – пугать страуса с частотой переменного тока в сети – это, конечно же, парадокс. Дополнительный смысл, который возникает, когда мы вспоминаем, что при испуге бедная птица прячет голову в песок (ассоциация с отбойным молотком), следует понимать как второй план.

В. Элементы импровизации

Здесь анализируется импровизационная составляющая игры (как команда выходила из неожиданных ситуаций, удачные и неудачные выходы, анализируется отыгранный конкурс «разминка»).

Г. Общий настрой

Как повлиял на игру общий настрой команды, насколько игроки проявили себя как команда.

Возможные ошибки команды в игре

На сцене в составе команды большое количество игроков без текста, которые просто стоят на сцене. Особенно актуальна эта ошибка для конкурса приветствие. Команда должна использовать только необходимое количество игроков, либо придумать, чем будут заняты актеры без текста (массовка, подтанцовка, что-либо другое).

Сценарные ошибки: сценарий затянут, отсутствует динамизм. Подобная ошибка сказывается на зрительском восприятии (болельщики отвлекаются, устают и перестают воспринимать материал вашей команды). Другая распространенная ошибка – сценарий перенасыщен шутками «ниже пояса». Это отнюдь не гарантирует успех у зрителей (может возникнуть эффект отторжения), и почти наверняка вызовет негативную реакцию у жюри. Еще одна возможная причина неуспеха: использование устаревших, неоригинальных шуток. Никому не нравится слушать один и тот же анекдот в десятый раз, жюри и зрители в зале – не исключение.

Исполнительские ошибки: самая распространенная – недорепетированность, плохое знание текста. Несмотря на то, что КВН – дело веселое и, на первый взгляд, легкое, для успеха в нем нужно прилагать серьезные усилия. И несыгранность, неготовность игроков карается незамедлительно. Для школьного КВН нередка ситуация, когда побеждает не тот, у кого лучше сценарий, а тот, кто лучше отрепетировал свой материал.

Поддача текста мимо микрофона, спиной к залу, перебивание друг друга, выкрикивание реплик не вовремя, сценическая «зжатость» (неэмоциональная поддача текста, вялость, тихий голос) или, наоборот, «переигрывание» (нарочитое исполнение текста).

Отдельный разговор о паузах. «Технические» паузы (забыли текст, не включилась фонограмма, одни актеры ушли, а другие еще не вышли) – однозначно идут команде в пассив, единственное исключение – команда с блеском выпуталась из трудной ситуации на голом энтузиазме и с блестящей импровизацией.

Анализ выступления команды

Анализ выступления команды проводится не раньше, чем через сутки после игры. На анализ по «горячим следам» неизбежно окажет влияние всплеск эмоций после игры, что помешает беспристрастным оценкам. Утро вечера мудренее, и опыт подсказывает, что спустя некоторое время игроки гораздо спокойнее воспринимают то, что приводит их в бешенство сразу после шоу. Идеальный вариант анализа – анализ видеозаписи вашего выступления. Тут все перипетии игры видны, как на ладони.

ПОМНИ! Анализ не должен быть бесцельным обсуждением, чтобы «просто поговорить, посмаковать игру». Идеальных игр не бывает, поэтому уроки на будущее должны быть всегда.

Нужно найти причины каждой ошибки и обязательно учесть их в дальнейшем.

Обязательные правила анализа

Нельзя использовать ошибки и ляпы для огульной критики, давать повод для ссор внутри команды. Нельзя забывать старое, но от этого не менее значимое правило: «Критикуешь – предлагай!» В обсуждении принимают участие все участники игры (не только игроки!), возможно представители болельщиков. Каждое мнение ценно, ведь со стороны виднее, причем не только промахи, но и удачные моменты.

Компоненты анализа

Предмет анализа:

А. *Собственные шутки*

1) Шутки, над которыми смеялся зал («выстрелившие», «сработавшие»): какие были наиболее успешными и почему; были ли шутки, которые выстрелили вне плана, неожиданно; какие моменты в игре усиливали воздействие на публику.

2) Шутки, которые не «сработали», хотя команда ставила на них: причины провала. Эмоциональная оценка залом – анализируется реакция зала.

Б. *Болельщики*

– свои болельщики – насколько поддержали, как реагировали в течение игры;

– чужие болельщики – как реагировали на ваше выступление, смогли ли вы привлечь их внимание, заставить их смеяться над вашими шутками.

Кроме парадокса и второго плана, шутка должна быть актуальной, т.е. интересна и близка слушателям. Причем, чем ближе к телу, тем смешнее!

Среднее время репризы – 15 секунд.

Требования к шутке

К шутке как элементу сценария предъявляется несколько требований:

1. Шутка должна быть понятна, не допускать долгого и вдумчивого постижения, не должна быть чересчур тонкой и непонятной.

2. Шутка должна быть оригинальной. Заимствованные необработанные шутки идут во вред восприятию, как со стороны жюри, так и болельщиков. Авторы должны постоянно что-то искать, в том числе новые темы для шуток.

3. Шутка должна быть удобной для подачи. Соответственно, текст шутки должен быть обработан таким образом, чтобы она звучала коротко, легко и изящно.

4. Шутка должна укладываться в логику сценарного построения конкурса и не выглядеть чужеродно (например, в школьном КВН не должны использоваться шутки, тематика которых далека от школьного возраста: шутки на тему секса, шутки чрезмерно политизированной направленности и т.д.).

5. Шутка должна быть свежей и актуальной, то есть материал для нее должен касаться событий, которые у всех на слуху (новые фильмы, хиты и клипы, факты международной жизни, политики, моды, новая реклама и т.д.). Иногда это условие нарушается – в том редком случае, когда вам удастся сочинить шутку на вечную тему. Условно можно определить срок актуальности шутки. Рекламы теряют актуальность в течение одного месяца после того, как ролик перестает крутиться в эфире. Новые фильмы могут служить темой для шуток в течение полугода после выхода. Сериалы актуальны в течение месяца, глобальные события – до полугода.

ПОМНИ! Одна из главных ценностей шуток КВН – их оригинальность, т.е. шутки не должны быть заимствованы.

Основным способом написания сценария является процесс накопления шуток (создание базы данных). Источники появления новых шуток:

– пародии на рекламу, сериалы, ТВ-программы и т.д.;

- внешние источники (анекдоты, шутки из газет, журналов, специализированные сайты в Интернете и др.);
- «шутки по ходу жизни» – то есть рожденные во время непосредственного общения в компании;
- видео и ТВ-фильмы в жанре комедии могут подарить свежие принципы и идеи;
- общественно значимые события (выход фильмов, альбомов, имидж звезд шоу-бизнеса, события в мире спорта, моды) могут стать темой для новых шуток;
- спонтанные шутки – то есть те, что рождаются в процессе репетиций уже готового материала;
- шутки, написанные авторами непосредственно к данной игре.

Работа сценариста

Первоначальная проблема авторов – выбор направления для создания шуток. Рассмотрим метод ассоциативных связей. Его суть состоит в том, что сценаристы выписывают все слова, ассоциирующиеся с темой. Например, к теме «зима» список слов будет: снег, елка, Новый год, Снегурочка, Дед Мороз, шуба, сосулька, Рождество, снеговик, конфетти, подарки и т. д. Затем каждое слово рассматривается как объект для написания шутки.

Для выбора направления, возможно использование следующей схемы поиска. Приведем конкретный пример: темообразующее слово – космос. В направлении «песни» будут записаны свежие хиты на космическую тему. В направлении «реклама» – рекламные ролики космической направленности.

В направлении «производные» – соответствующие слова: космонавт, космодром, космолет и др.

В направлении «созвучия» – обыгрываются различные варианты произношения слова (произношение типа шашлык-машлык или ко-ко-космос – куриный язык).

В направлении «антиподы» – противоположные по значению слова и понятия (например: глубокий космос – глубокое подземелье, то есть вместо «инопланетяне» – «подземляне» и т.д.).

В направлении «анекдоты, шутки» – соответствующее теме наполнение.

В направлении «персонажи» – известные космонавты: Гагарин, Терешкова, американские астронавты на Луне и т.д.

1. В процессе подготовки к игре команда должна провести достаточное количество репетиций для свободного владения текстом. Необходимое количество репетиций команда определяет сама. При их большом количестве может возникнуть эффект «зарепетированности», ситуации, когда актеры настолько механически и вяло читают текст, что о каком-либо вдохновении не идет и речи. Если репетиций мало – возникает эффект «недорепетированности» – незнания текста, неслаженности действий.

2. На предварительных репетициях можно и нужно изменять сценарий, убирать лишнее, добавлять новый, спонтанно возникший материал.

3. Первая репетиция посвящается читке ролей, на следующих прогонах команда отрабатывает сценическое действие.

4. Костюмы и реквизит вводятся в процессе репетиций как можно раньше до выхода на сцену, иначе, если все необходимое будет приготовлено незадолго до игры, используемый реквизит может стать чужим и «необыгранным», что отрицательно скажется на качестве игры. Фонограммы также должны стать «родными» и вводятся задолго до генеральной репетиции.

Репетиции в школьном КВН – совершенно уникальная вещь. Если в театре режиссер объясняет актеру характер героя и актер пытается вжиться в эту роль, студенты-КВНщики подбирают отыгрыш на репризу сами, то школьникам придется показывать, как играть ту или иную роль в движениях и жестах, а потом закреплять найденную игру многочисленными репетициями.

Во-первых, начните с того, понимают ли школьники все шутки сценария? Шутки, которые не понимаешь, подаешь неестественно, наигранно.

Во-вторых, покажите детям, как включается микрофон, как с ним работать и как обращаться с микрофонной стойкой.

В-третьих, полностью имитируйте на репетициях работу с микрофонами (в том количестве, что есть у вас), с декорациями и примерными размерами сцены.

Сама игра станет серьезным экзаменом на подготовленность. Не секрет, что КВН – это также и сложный технический жанр. Конечно, это не прямой эфир, и все-таки ошибаться нельзя – переиграть или смонтировать не получится. Можно сделать только с первого раза, вживую. И насколько слаженно сработают команда, реквизит, звук, свет – от этого, в конечном счете, зависит успех выступления.

Критерии оценки

Несмотря на то, что оценка игры – дело достаточно субъективное, можно выделить и прокомментировать некоторые ее критерии:

– «юмор». Жюри отмечает все шутки, остроумные и смешные моменты в игре. Некоторые члены жюри ориентируются на собственное восприятие игры, некоторые обращают внимание на реакцию зала, другие отмечают все интересные шутки и удачные находки вне зависимости от того, как они воспринимаются публикой;

– «оригинальность». Жюри отмечает, насколько выступление команды было творческим, нешаблонным, насколько шутки, прозвучавшие со сцены, были оригинальными, «свежими» и незаимствованными;

– «актерская игра». Не секрет, что в КВН самый замечательный сценарий может быть испорчен невыразительным актерским исполнением. Соответственно, яркое, талантливое исполнение может скрасить недостатки сценария. Поэтому жюри всегда обращает внимание на то, как играют участники команд, насколько они вживаются в образ, насколько уверенны и раскованны;

– «качество постановки». Самый многогранный критерий оценки. Сюда входит и оценка работы режиссера, музыкантов, художников, декораторов и гримеров, и общее впечатление от каждого конкретного конкурса. Здесь учитываются все ошибки, промахи, незапланированные паузы. Естественно, в плюс идут все удачные находки, блестяще отработанные и поставленные номера;

– «соответствие теме». Критерий работает в случае, когда тема дана организаторами конкретно для каждого конкурса. В настоящее время жюри обычно не требует строгого и безусловного соответствия теме, но какие-то привязки к ней необходимы.

Жюри всегда учитывает поведение болельщиков команды в зале, иногда это добавляет команде баллы, но бывает, что и снижает (в случае, когда болельщики ведут себя недостойно).

Количественный состав жюри

Обычно в состав жюри приглашают 5-7 человек. Меньшее количество выглядит несолидно, а большее обычно усложняет процесс обработки оценок.

Репетиции и подготовка команды к игре

В ходе подготовки к игре команде желательно выполнить ряд требований:

В направлении «ассоциации» – такие понятия, как «обратный отсчет», «стыковка», «скафандр», «инопланетяне», «астероиды» и др.

В направлении «кино» – фильмы «Звездные войны», «Армагеддон», «Инопланетянин».

Достаточно сложно начинать работу над сценарием с нуля. Опытные команды в процессе подготовки к игре используют материалы из банка данных. Материалы данного банка непрерывно расширяются за счет постоянного поиска новых шуток и идей. Естественно, не все шутки подходят к предложенной теме игры, и здесь есть два выхода. Либо шутка откладывается про запас, либо придумываются ее варианты введения в сценарий (обработка, связки).

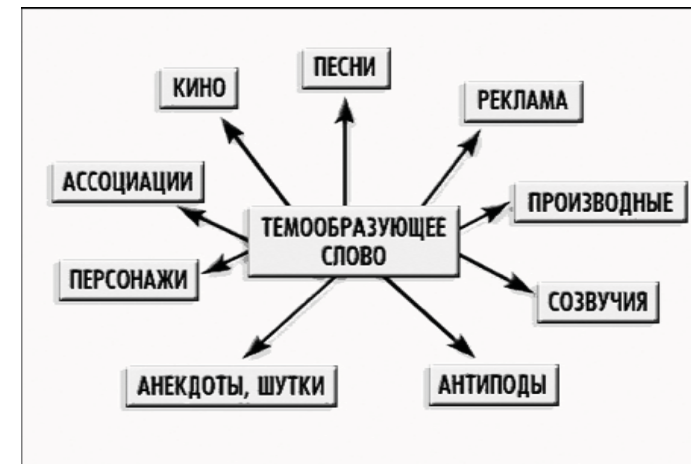


Рис. 1. Направления «мозгового штурма»

Методика написания шуток

Существует много методов написания шуток или, как это называется, «мозговых штурмов». Предложим вам один из них.

За стол в тихой комнате садятся 5-6 человек, если команда больше, то нужно поделиться на несколько авторских групп. Все готовы просидеть молча на своих местах весь штурм – хождение и разговоры отвлекают. Если кому-то нужно через 10 минут уходить, лучше пусть не садится! На столе перед каждым ручка и лист бумаги. Один из сидящих (как правило, руководитель) начинает рассказывать последние, громкие события из жизни родного города, окрестных деревень, новости шоу-бизнеса и поли-

тики. Таким образом, авторская группа «заряжена» актуальной тематикой, чтобы ребятам было, за что ухватиться.

Итак, направления движения выбраны. Тогда руководитель берет часы и начинает штурм. Каждый участник пишет на листе в ряд подачи, т.е. первую часть шутки. Подача должна быть интересной, конфликтной: как делают бананы? На обыденный вопрос: почему елка зеленая? – как правило, можно получить только несмешной, неинтересный ответ или старую, бородатую добивку – шутку. Подачей могут быть не только вопросы, но и необычная ситуация или ее часть – в Персидский залив зашли ледоколы и т.д.

Подачи пишутся 5-10 минут. Время должен определить руководитель и сохранять выбранный промежуток времени в течение всего штурма. Временной отрезок выбирается исходя из того, чтобы ребята не заскучили. Не подготовленным группам сложно работать 10 минут, начните с пяти.

Как только пять минут прошло, по команде руководителя, листы передаются соседу слева. Получив листок, вы пытаетесь неожиданно, парадоксально добить написанные подачи. Чем неожиданней выход из предложенной ситуации, тем смешнее получится реприза. Не пишите добивок, которые не смешны вам самим! Этим вы засоряете штурмовики (листы для штурма) и усложняете отбор материала. Если подачи соседей вам не понравились или в голову не приходят добивки, продолжайте писать свои подачи. Через пять минут по команде руководителя листок опять передается налево!

Так листы проходят целый круг. Как только они вернулись к «хозяевам» – штурм закончен. Можно несколько минут отдохнуть.

Когда все вернулись за стол, начинается разбор материала. Все штурмовики собирает один из группы (нередко, снова руководитель), желательно без дефектов речи, который умеет на лету понять и правильно подать репризу. Полученные в штурмовиках шутки читаются по схеме: вопрос – ответ. Если вы читаете подачу, а потом подряд – все шесть добивок, то можете упустить интересный ответ.

Это важно: Не соединяйте, не комбинируйте две добивки в одну. Этим вы не усилите репризу в два раза, а усложните ее, и этим запутаete зрителя – шутка не пройдет!

Руководитель отмечает в листах понравившиеся большинству репризы и удачные заходы (подачи) для использования в следующих штурмах.

Разбор штурма

Предположим, что за пять минут каждый штурмующий пишет или добивает 3-4 подачи, значит, круг из шести человек пишет за раз 18-24 репризы, а за весь штурм 40-50 (учитывая, что многие просто добивают

снижения баллов. Значит, судейство субъективное, от этого нам никуда не уйти!

Ну что ж, надо искать хороших судей. Они, к сожалению, выбирают обычно по принципу авторитета, но – увы! – не всегда отличный директор школы становится великолепным судьей в КВН.

Александр Васильевич Масляков подбирал нынешний состав жюри почти семь лет. Раньше жюри состояло из настоящих мастеров своего дела. Приглашались знаменитые юмористы, режиссеры, актеры... На первый взгляд это понятно! А, собственно, кого, если не их? Но КВН – это сплав различных жанров, его нельзя растаскивать на составляющие, необходимо оценивать все в целом. А частенько получалось так, что режиссер оценивал только расстановку мизансцен, актер – актерское мастерство, юморист – остроту шуток, а хореограф – синхронность финального поклона.

Очень важно, чтобы члены жюри разбирались в той игре, которая обозначена тремя буквами: К, В, Н. Лучше, чтобы они были старыми КВНщиками. Тогда не нужно будет объяснять им элементарные вещи, например, что пошлость недопустима ни в какой форме, даже в самой смешной! Не нужно будет краснеть за члена жюри, хихикающего над шуткой про туалет, или какой-нибудь старой репризой и оценивающего это выступление высокими баллами! Объективному судейству надо учиться: привыкнуть, получить навыки оценок, выработать совместные критерии. Членов жюри надо готовить к этой роли, объясняя им заранее, а не за пять минут до встречи, что от них требуется.

Таким образом, в жюри должны находиться:

- люди компетентные, то есть неслучайные, имеющие определенную квалификацию и опыт. Близкие к идеальному варианты: КВНщики со стажем (например, бывшие игроки), театральные работники (актеры, режиссеры), литераторы (журналисты, поэты, писатели-сатирики и юмористы), люди искусства (художники, хореографы, ди-джеи и др.);
- люди, обладающие чувством юмора. Это обязательное условие, оно продиктовано самим духом игры;
- люди честные, справедливые и рассудительные;
- люди известные и авторитетные, то есть такие, к чьему мнению прислушивался бы весь зал;
- люди независимые, не имеющие симпатий и предпочтений, а значит, оснований подсуживать какой-либо из команд.

не столько текст, сколько постановка. Для домашнего задания характерно соответствие театральным канонам, то есть сценарий выстроен по схеме:

- введение;
- завязка сюжета;
- развитие сюжетной линии;
- кульминация;
- развязка.

Особенностью домашнего задания является использование таких форм, как сказка, мини-спектакль, пародия на сериал, популярное телешоу. Уместно также обыгрывание известных театральных сюжетов (от «Трех поросят» до «Гамлета»). В домашнем задании широко используются костюмы, декорации, различные световые и звуковые эффекты.

В отличие от приветствия, где число актеров ограничено, обилие массовки, вторых ролей, проходящих персонажей позволяет активно действовать хоть всю команду. По традиции домашнее задание завершается медленной спокойной финальной песней.

Ведущий

Может сложиться впечатление, что для ведения такой непринужденной школьной игры достаточно быть бойким молодым человеком, четко объявлять задания и результаты. Однако этого мало. Ведущий – это, прежде всего, личность. И это качество представляется нам едва ли не самым важным. Далее, по своим интеллектуальным способностям, он должен быть не ниже уровня команд. Это очень важно, т.к. поддерживать разговор можно только на равных. Во-вторых, ведущий должен любить КВН. Иначе, легкая возможность показать себя, свои блестящие способности сбивают ведущего с пути истинного и превращают встречу в сольное выступление лучшего юмориста нашей школы (города). В-третьих, ведущий должен быть человеком добрым, который хорошо понимает, что КВН – игра друзей и что относиться к участникам нужно по-дружески, не смотреть сверху вниз, а быть на равных, не допуская покрикивания и раздражительности.

Хочется подчеркнуть, ведущий должен быть пристрастным. Да-да, именно так. Он не должен помогать тем, кого любит, нет, ни в коем случае! Но он должен любить тех, кто лучше, то есть не скрывать своей радости от того, что получилось хорошо, открыто смеяться вместе с залом.

Жюри

Скажем сразу, объективного судейства в КВН быть не может. Да-да, это факт, потому что здесь нет метров, килограммов, нет преискуранта

заходы соседей, не дописывая новых подач). Из этой кучи шуток вы выберете 1-3, которые можно вставить в игру. Да! Именно такой выход реприз из штурма. Но не отчаивайтесь, уважаемые руководители, это один получасовой штурм. Начав подготовку заранее, за 15-20 штурмов вы наберете солидное количество материала на игру из трех конкурсов: приветствие, разминка, домашнее задание.

Теперь давайте разберемся, почему вы так немилосердно обойдетесь со штурмами. Понятно, вы вычеркиваете несмешные, неинтересные творения, не берете шулки, похожие на старые анекдоты и репризы Высшей лиги. Без сожаления расстаетесь с пошлостью и грубостью, даже если она всем смешна. За столом усталых КВНщиков пройдет практически любая шутка, но нельзя опускать выступление на сцене до уровня сальных намеков в мужской курилке! Вообще, уважаемые руководители, следите, чтобы выступление ваших детей шестого класса не смотрелось сплошной пропагандой секса, наркотиков, меньшинств и различных интересных частей человеческого тела.

***Это важно:** Почему начинающие КВНщики постоянно пишут про некоторые разделы анатомии, физиологии и сексологии? Да потому что это одна из самых актуальных для всех тем, это волнует, интересует. В КВНе слово пошлость приобрело второе значение – это затасканность, избитость, низкопробность [1]. В свое время пошлыми стали пародии по голосу на Горбачева, новорусские пацаны со своими «пальцами», Титаник со стеклом и свистком, когда каждая команда, играющая в КВН, считала своим долгом вставить их во все конкурсы в разных интерпретациях. А тема физиологии вроде бы актуальна, но она настолько обшучена, причем таким огромным количеством юмористов всех времен и народов, что вам придется найти очень неожиданный ход или очень глубокий парадокс, т.е. перешутить все команды до вас, чтобы реприза на такую затасканную тему не показалась пошлой.*

Зрителей необходимо приучать к определенному высокому уровню КВН, тогда они перестанут так бурно реагировать на пошлость. А по поводу жюри – вопрос к организаторам игры. Мы поговорим об этом позднее.

Кроме вышесказанного, в КВНе есть запретные темы, шулки, которые могут вызвать обратную, негативную реакцию. Это касается недавних войн, трагедий с гибелью людей, межнациональных конфликтов. Также нельзя затрагивать физические недостатки людей из вашего окружения (отсутствие передних зубов у Васьки из 11 б, если он только этим не кичит-

ся, как Шура; шрам или родимое пятно на щеке учителя физики). На сцене вообще нельзя быть грубым по отношению к соперникам или к залу.

В описанном методе мозгового штурма хорошо рождаются текстовые репризы, но вам еще нужно придумать в конкурсах выход и уход со сцены, определиться, какие песни переделывать на «финалки» (финальные песни), определить общую канву (основную мысль, сюжет) игровых конкурсов. Все это лучше ищется в свободном обсуждении. Опять же в группе за столом предлагаются идеи, бурно обсуждаются и лучше, если сразу демонстрируются на ногах. Один из участников штурма сидит с блокнотом и записывает понравившееся.

Разбор материала по конкурсам

Этой благородной бумажной работой придется заниматься вам, уважаемые руководители. На игру из трех конкурсов (приветствие, разминка, домашнее задание) вам необходимо 30-40 реприз. Посчитаем:

– на стандартное приветствие (5-7 минут) нужно 15 шуток, 2 проходняка, начальный выход, финальная песня;

– на разминку: 3 репризы, 1 можно в запас, если вы можете себе это позволить;

– стандартное блочное домашнее задание состоит из 3-4 разных блоков, связанных между собой только конферансом или его подобием, плюс завязкой-объяснением и финальной песней. Оставшимися репризами вы усиливаете основные блоки и прописываете конферанс.

Какие-то шутки просто не подойдут для этого сценария, ну что ж, отложите их в архив.

Первым делом из начального материала нужно выбрать 3-4 самые сильные репризы на разминку. Серьезность этого конкурса демонстрируется простой математикой. Приветствие оценивается в 5 баллов, оно состоит из 17 лучших ваших реприз, ведь его обычно верстают первым, а значит, именно ему достаются все сливки. Цена одной репризы в приветствии, даже очень сильной, примерно 0,2 балла. Поэтому одна-две классных шутки не намного усилят и так неплохую визитку. В разминке положение меняется. В 6 баллов оценивают 3 домашних заготовки и 6 ответов на вопросы соперников (если игра из трех команд). Здесь хороший ответ или заготовка могут стоить около одного балла. А если команда не сильна в импровизации, и разминку писали в ночь перед игрой, с потрескавшимися от ночных репетиций глазами...

После этого вы распределяете шутки на домашнее задание и приветствие. Если канва домашнего задания уже определена, и наметились

Другое дело, если используется фонограмма «плюс голос», правда, это не всегда приветствуется жюри. Очень украшает музыкальный конкурс использование танцевальной группы. Это в любом случае добавит вашему выступлению зрелищности и блеска. Кроме того, в рамках заданной темы можно создавать пародийные или комические хореографические номера.

3. Имидж пародируемого исполнителя. Это направление включает в себя элементы внешнего облика пародируемого исполнителя: рост, вес, особенности поведения на сцене, мимику, жесты, которые для него характерны, элементы костюма, грим. Очень важно «донести» до зрителя ваше творчество, поэтому непосредственным исполнителям нужно поработать над дикцией, голосом и учитывать особенности работы с микрофонами.

В «музыкалке» нужно придумать очень простую игровую ситуацию, всем понятную и близкую. Чтоб идея объяснялась, буквально, в двух словах.

Вот несколько рекомендаций, если все-таки выбрали блочную структуру. Музыкальные номера должны быть примерно одинаковы по времени, по той же причине, что и в приветствии (см. главу «Еще немного по структуре»).

В конферансе главное подвести к номеру, рассказать: Что? Где? Когда? И дальше не разглагольствовать! Главное в «музыкалке» – это вставные номера! Идеально, если конферансье говорит одну-две шутки и объявляет. Финальной песни может и не быть, лучше придумать смешной уход, или уйти, сказав последнюю репризу, которая логически завершит конкурс. Хорошая общая идея может подсказать вам, что сделать в финале.

Все сказанное про вставные номера относится и к домашнему заданию. Конечно, тут они могут быть не только музыкальными. Отличие в том, что домашнее задание – логически выстроенный спектакль с конкретной идеей и содержанием. В финале конкурса можно даже сделать какой-нибудь философский вывод, но это действительно должен быть вывод из вашего выступления.

Продолжительность – 10-12 мин.

Цель конкурса:

- проверка актерских способностей членов команды;
- раскрытие темы.

Домашнее задание – это конкурс, представляющий собой мини-спектакль на заданную тему. В отличие от приветствия здесь оценивается

физических недостатках исполнителей (недостойно пародировать слепоту Дианы Гурцкой), их национальности, некоторых сторонах личной жизни (для школьного КВН недопустимы шутки на тему сексуальной ориентации).

Приведем конкретный пример работы с текстом.

Текст песни «Мои слезы», исполнитель «Децл».

Вариант пародии:

Текст: «Песня Деда Мороза»

*А мне не везет, деду, я не жду победы,
Я с севера пришел, знают все краеведы.
Я должен быть там, я должен быть тут,
Но полностью пропал многомесячный мой труд.
Я потерял подарки, мешок был худой,
Я рухнул с саней, в сугроб головой.
Вписался я в окно, а должен был в двери,
Даже в детсаду в меня уже не верят.
Во мне поселился какой-то страшный вирус,
Я хочу в Африку, на севере вырос.
Все думают, я ледяной, и не знают,
Что мне холодно, я замерзаю.*

2. Музыка. Самое главное в этом направлении – качественное звучание (либо хорошо записанная фонограмма, либо использование хорошего аккомпанемента, лучше всего программируемого синтезатора). Кроме того, нужно по возможности использовать тональность и темп, удобные для вашего исполнителя.

Качественное звучание музыки – это одна из главных проблем начинающих команд. Лучший вариант – опытный музыкант за клавишами программируемого синтезатора (типа «YAMAHA»). За неимением лучшего остаются фонограммы. Минусы использования фонограмм:

– полная зависимость от аппаратуры (кассету с вашей фонограммой могут зарядить не той стороной, ее может «зажевать», она может пойти с другой скоростью и т.д.);

– включенную фонограмму нельзя остановить, то есть если исполнитель собьется или запоет в другой тональности, подстроиться под него, как это возможно в случае с живым музыкантом, будет некому;

– если используется несколько фонограмм, все должны быть записаны в одном частотном диапазоне, иначе разница в громкости звучания будет слышна «невооруженным» ухом.

блоки, шутки распределяются без труда. Если нет, разделите запас реприз на равносильные части, а там видно будет!

Приветствие

Время показа обычно не более 5 минут.

Особая сложность приветствия в том, что это первый конкурс в игре. Именно в этом конкурсе вам предстоит покорить зал своим юмором, энергией и находчивостью, дав понять зрителю, что вы сегодня – самые лучшие. Вызвать смех в приветствии, равно как и в других конкурсах, можно и хорошим текстом, и хорошей актерской игрой.

Сейчас с появлением радиомикрофонов актеры имеют возможность свободного перемещения, это уже решайте сами, лишь бы при этом актеры не закрывали друг друга от зрителей и не поворачивались спиной к залу.

Это касается работы на сцене во всех конкурсах!

По своей сути приветствие – это репризный ряд. Оно может не содержать никакой внутренней драматургии. У вас просто нет времени на раскрытие сюжета. Тема конкурса упоминается несколько раз в течение выступления, а шутки могут быть очень далеки от нее. От вас другого и не требуется! Сюжетная линия в визитке – сложная штука, и редкие команды могут с выгодой для себя ее использовать. Однако если ваши супершутки легли на сюжет, понятный всем, и следуют одна за одной, и вы умудрились репризами раскрыть тему, это высоко оценят и зрительный зал, и жюри. Но это не всегда получается даже у мэтров.

Цели приветствия:

- раскрытие имиджа команды;
- создание атмосферы благоприятного реагирования у зрителей и жюри («завод» зала);
- раскрытие темы.

Структура приветствия:

1. Эффектный выход.
2. Приветствие, раскрытие имиджа.
3. Логическое завершение, финальный номер.

«Приветствие» – конкурс, с которого начинается игра. Изначально в КВН это был конкурс, посвященный приветствию командой соперника, жюри, зрителей и т.д. В КВН 80–90-х годов приветствие обыгрывается более широко.

Во-первых, оно должно соответствовать теме игры и теме конкурса.

Во-вторых, используются элементы собственно приветствия (в настоящее время это носит характер раскрытия имиджа команды).

Проще говоря, команда появляется на сцене в определенном образе, элементы которого являются отличительным знаком для нее, своеобразной «визитной карточкой».

Такими элементами могут стать:

- внешний облик (костюмы, грим);
- музыка (традиционная для команды мелодия);
- профиль исполнителей (чисто девичья команда, юниорская, млицейская и др.);
- другие элементы (особенности речи, манера поведения на сцене).

Небольшой временной объем не позволяет чересчур увлекаться театрализацией, поэтому самая распространенная форма подачи текста здесь – монологи и диалоги. Обычно команда, появившись на сцене, начинает непринужденный разговор между собой, ненавязчиво обыгрывая свой имидж и собственно тему визитной карточки. Эта особенность сводит к минимуму перемещения по сцене, но отнюдь не исключает использование проходящих персонажей.

В КВН существует не бесспорная, но вполне боеспособная структура для стандартного КВН-приветствия (см. выше). Условно ее можно поделить на 3 блока.

1. Выход. Выход должен быть эффектным (по одежке встречают). Либо это энергичный танец-песня, рассчитанный на завод зала, либо нечто оригинальное (на сцену ползком, на ушах, кувырком, спрыгнуть откуда-нибудь сверху, выйти из зрительного зала). Зал в итоге должен либо аплодировать (хлопать в такт), либо смеяться. На гребне этой волны начинается 2 блок.

2. Основная часть. В этом блоке происходит обмен информацией (проще говоря, «подача текста»). Главная задача команды – вложить в текст максимальное количество шуток. Здесь же (если такая задача ставится) нужно попытаться объяснить, кто вы такие, зачем вышли на эту сцену, прокомментировать свое название и т.д. То есть раскрыть смысл имиджа, выбранного вашей командой. Основная часть не должна быть чересчур затянутой. Шутки должны быть связаны между собой (желательно логично), чтобы не быть набором фраз (что не очень нравится жюри). Обычно в завершение основной части ставится либо эффектная, «сильная» шутка, либо заводная песня, в общем, то, что зарядит зал. И здесь ненавязчиво осуществляется переход к финальной части.

Обрабатывая и переделывая исходный текст, важно помнить о некоторых правилах.

За основу пародии берется известная и узнаваемая песня. Здесь есть два варианта.

Вариант первый: выбираем старую, но популярную песню, «вечно-зеленый» хит, который помнят все от мала до велика («Вот кто-то с горочки спустился», «Ландыши», «Миллион алых роз» и др.).

Вариант второй: используем «гвоздь сезона», песню, навязшую в зубах, исполняемую по сто раз на дню в эфирах FM-станций, лидера свежих хит-парадов и окрестных дискотек. Главное, чтобы в процессе подготовки к игре выбранный хит не вышел из моды и не забылся публике. Примерный срок свежести для музыкальных хитов «на сезон» – от двух до десяти месяцев.

– совсем не обязательно переделывать полностью весь текст песни. Сценарист должен отталкиваться от общей идеи конкурса, поэтому вполне может использовать фрагменты песни (чаще всего используется один куплет и один припев). Ведь если вам не удалось сочинить гениальный по набору шуток текст, зрители устанут его слушать уже после первого куплета;

– для успешной пародии важен «эффект узнаваемости», момент, когда публика смеется не над юмористической составляющей номера, а над тем, что «до боли знакомо». Поэтому сценаристы редко переделывают текст «до неузнаваемости», а обычно оставляют в нем типичные слова или даже целые фразы;

– в процессе создания пародийного номера не обязательно свято использовать текст только одной песни. В итоговом варианте могут звучать фрагменты двух-трех песен данного исполнителя (для усиления комического эффекта). Существует еще вариант музыкального коллажа или «нарезки», когда музыкальный номер составлен из кусочков песен и композиций, которые логически и смешно связаны друг с другом. Плюсы данного варианта – при качественной записи нет проблем со звуком, с голосами исполнителей. Слабые места – вариант использовался много раз и «заезжен» в глазах зрителей и жюри, запись должна быть очень качественной;

– пародия должна быть по силам вашей команде, соответствовать ее ресурсам. Глупо выбирать объектом пародии Паваротти, если у команды слабая голосовая поддержка;

– нужно с осторожностью относиться к объектам пародии, помнить об эстетических и моральных нормах. Нельзя акцентировать внимание на

В случае, когда капитаны еще и обмениваются вопросами, каждому из них выпадает двойная нагрузка – ведь нужно с ходу придумать и остроумный вопрос. За несколько дней до игры капитан должен пройти «обряд посвящения». Он читает текст своего конкурса для команды. Каждый игрок должен придумать три вопроса, относящихся к тексту. Можно предлагать любые вопросы, самые неожиданные и необычные. Задача капитана «отбить» эти вопросы, то есть набить руку или, скорее, язык. Такой обряд позволит капитану свободно ориентироваться в своем сообщении.

«Музыкалка» и домашнее задание

Мы уже немного говорили об этих конкурсах, сейчас продолжим. Продолжительность музыкального домашнего задания – 7-8 мин.

Цели:

- раскрытие музыкальных и хореографических способностей команды;
- раскрытие темы.

Варианты:

1. Традиционный концерт.
2. Шоу (дискотека, хит-парад, церемония награждения и т.д.).
3. Музыкально-драматическое произведение (рок-опера, музыкальная сказка, мини-спектакль, мюзикл и т.д.).

Музыкальный конкурс подразумевает использование юмористических элементов в музыкальной подаче. Составляющим элементом данного конкурса являются, в основном, музыкальные пародии. Возможно использование других форм (музыкальная эксцентрика, создание музыкальных композиций и т.д.).

Пародии в КВН – это одно из важных составляющих репертуара многих конкурсов. Ярче всего использование пародий проявляется в музыкальном конкурсе. Работа здесь может вестись по следующим направлениям:

1. Текст пародии. У команд есть прекрасная возможность показать все ляпы, погрешности и глупости, проскальзывающие в текстах песен, звучащих с эстрады. Один из вариантов работы с текстом это, собственно, и есть литературная пародия. Другой вариант: написать на избранную мелодию совершенно другой (естественно, смешной) текст, не имеющий никакого отношения к первоначальному варианту.

Работа с текстом пародии:

3. Финальная часть включает в себя логичное завершение текста (заключение) и финальную песню. Последняя фраза (заключение) не должна быть излишне пафосной, лучше, чтобы она стала «затравкой» для финальной песни. Чаще всего приветствие заканчивается энергичным и коротким шлягером (в отличие от конкурса «Домашнее задание»).

Верстка приветствия

Все написанное не догма, а пример.

Вы расписываете все 17 шуток по темам. Если проходные репризы специально не написались, выберите две линейные репризы (репризы, которые можно сказать и в линейке) – их будет говорить выходной персонаж. На рисунке 1 показан пример, как быстро, наглядно, схематично можно сверстать приветствие.

В визитке нет никакой драматургии (может и не быть), кроме начала, развития, финала, которые мы искусственно вставили. Поэтому скелет можно сформировать без связей и переходов, а их, вместе с общей прозрачной идеей, прописать после.

Из всех реприз вы выбираете три шутки, которые явно сильнее остальных, что называется БОЛТЫ (хорошо, если они вообще нашлись). Они получились в блоках: «бытовуха», «политика», «пьянство». КВН – штука быстрая, динамичная, поэтому на раскачивание публики совершенно нет времени. Необходимо сразу брать высокий старт – два БОЛТА в начале резко поднимут настроение зала на хороший уровень. Но обратите внимание, у вас должно быть интеллигентное, красивое начало, поэтому начинать надо с «политики», а не с «пьянства», пусть даже эта шутка гораздо смешнее. Надо помнить о первом впечатлении, которое вы производите на публику. Как говорится – встречают по одежке!

Распределение по темам делалось для того, чтобы в сценарии вместе не стояли репризы из одной темы. Попробуем разобраться.

Каждое выступление должно быть выдержано в определенном ритме, мы же не воспримем музыку с резкими изменениями темпа и стиля. Среднее время репризы 15 секунд, значит, все приветствие должно быть выдержано с таким ритмом! Каждые 15 секунд зритель ждет от вас очередной репризы! Например, в штурмах есть блок спорта – 6 реприз. Очень легко и удобно вставить его в сценарий общим блоком. Не нужно выдумывать никакие связи, гони все подряд! Этот блок смотрится одним целым. Но этого делать нельзя, потому что получится визитка с полутораминутным слитным номером спорта, а далее пойдут разрозненные репризы по

15 секунд. Приветствие развалится, будет плохо восприниматься и, в лучшем случае, оставит ощущение недоделанности.

Это по ритму. Поговорим про характер реприз.

Если в сценарии рядом стоят несколько реприз на грани фола, даже из разных блоков, все остальные шутки начинают восприниматься с поворотом в эту сторону, и приветствие в целом опошляется. Поэтому разбрасывайте похожие по характеру репризы в разные концы сценария. После «пьянки» должны идти «цветочки»! (См. рис. 2).

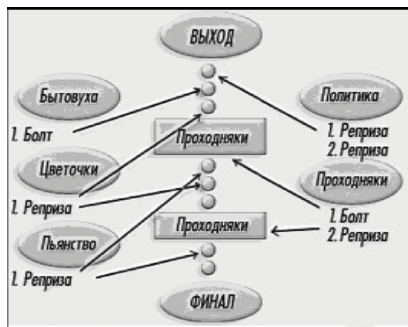


Рис. 2. Верстка приветствия

«Прходняки» определяются только опытным путем. Вставляются наиболее гармонично подходящие именно в это место сценария. Кроме «проходняков» таким же образом используются музыкальные «гэги» (музыкальные репризы), песенные или танцевальные вставки до 30 сек.

Зрителю необходимо видеть на сцене развитие действия. Зрители не могут долго воспринимать текстовые шутки в статичной линейке, они скоро начнут отвлекаться, и остальные репризы просто не пройдут. Вот здесь нужен проходной персонаж. Через несколько реприз он разрывает линейку, подает свою шутку и уходит. В принципе, ничего не произошло, но визуально была перестройка мизансцены (распределение героев и декораций по сцене), появление нового персонажа – само по себе событие. В статичную линейку внесено разнообразие, т.е. развитие. Цель достигнута.

Музыкальный «гэг» действует так же, т.к. на короткое время изменяет общий темп приветствия.

В заключении сценарию необходим БОЛТ, чтобы поднять настроение зрителя перед несмешной (практически всегда) «финалкой». Если БОЛТ остался только в блоке «пьянство», лучше все-таки поставить его предпоследним, а закончить интеллигентно!

Следить за временем может любой, чтобы разводящий на это не отвлеклся. Разводящий – обычно лидер коллектива, должен обладать неплохим КВНовским чутьем, чтобы выбрать действительно более удачный ответ. Должен быть немного автором, чтобы правильно его сформулировать. Отвечать может идти и сам, предварительно проговорив ответ в круг. Репетировать и играть надо с одним и тем же разводящим, не стоит перед выступлением его заменять, это будет отвлекать команду. Вы обязательно выберете такого человека на регулярных репетициях разминки в школе.

Чего не надо делать на Разминке?

Не стоит выпускать на сцену все 40 человек команды. Даже если они все авторы, разводящий не успеет всех выслушать. А так они создадут на сцене балаган, отвлекая авторскую группу. 7-8 человек достаточно.

Нельзя спорить с разводящим, все разборки после игры! Вы сами его выбрали, поэтому терпите!

Нельзя говорить в круг пошлость! Иногда ответ действительно прикольный, но для мужской курилки, за ее стены он не выйдет! В итоге все посмеются и увязнут в этой пошлости. За оставшееся время ничего кроме пошлости уже в голову не придет.

Нельзя на вопросы соперников отвечать старыми шутками или общеизвестными анекдотами. Ответ получается смешной, зал рвется, но жюри это не оценит, а лучше, если накажет. КВН – прежде всего ваш юмор и ваша находчивость!

Репетируя таким образом, команда гарантированно к 30-й секунде будет иметь конкретный ответ.

Капитанский конкурс

Продолжительность – 3-5 мин.

Цель Капитанского конкурса:

- проверка личных качеств капитана (чувство юмора, умение быстро ориентироваться в сложной ситуации, актерское мастерство);
- раскрытие темы.

Смысл конкурса – индивидуальное соревнование лидеров соревнующихся команд. Традиционная форма – капитан готовит сообщение на заданную тему. Соперник, прослушав сообщение, задает поясняющие вопросы. На эти вопросы нужно отвечать практически без размышления. Другой вариант – капитаны обыгрывают приготовленные соперником предметы или выступают в роли какого-либо известного персонажа (например, Остапа Бендера или Мюнхгаузена).

а) смешным и (или) подразумевать смешной ответ;
б) не очень длинным;
в) не содержать непонятных широкому кругу зрителей понятий, ссылок, намеков.

2. На предлагаемый вашей командой вопрос вы должны иметь два варианта ответа (второй ответ на случай, если ваш соперник угадает ваш первоначальный вариант).

3. Вопрос, предлагаемый сопернику, должен «озвучить» представитель команды, имеющий хорошую дикцию и неплохие актерские данные (то же самое относится и к озвучиванию ответа на вопрос).

Уважаемые руководители, уделите самое серьезное внимание разминке, благодаря ей команда может выиграть или проиграть встречу. Во-первых, подготовьте домашние шутки, найдите ребят, которые их подадут лучше других, заранее репетируйте вопрос – ответ. Во-вторых, на командных сборах регулярно разминайтесь. Вы задаете подготовленный вопрос. Засекаете время, через 30 секунд команда отвечает. И так 10-20 вопросов.

Как играть в Разминку?

Команда встает в круг. В кругу должен быть разводящий с часами – следить за временем, выбирать лучший ответ. Звучит вопрос. Ведущий спрашивает: *Вопрос понятен? Да! Время!* Если вопрос не понятен, сразу переспрашивайте, не теряйте времени, у вас его очень мало! Первые 10 секунд все МОЛЧА думают. 10 секунд прошло – разводящий командует: *Время!* Каждый, у кого появилась версия, четко произносит ее в круг, никаких лишних объяснений. Разводящему версия понятна, он выслушивает следующего. Прошло 20 секунд, разводящий командует: *«Время!»* – все перестали говорить, он выбирает автора лучшей версии, тот четко формулирует ответ, если необходимо, версия докручивается общими усилиями. 25 секунд разводящий выбирает ходок к микрофону. Ходок должен повторить в круг окончательный вариант! Это очень важно – сколько хороших ответов было запорото из-за неправильной формулировки! Переставил слова, запнулся, вставил лишнее – зритель сразу цепляется за этот острый угол, начинает думать – нужен ли этот акцент, искать второй смысл. Но он уже потерял ключевой момент добивки, значит, все старания напрасны, вы проиграли этот вопрос. Шутка должна петься. Зритель, не обращая внимания на слова, должен сразу понимать смысл сказанного. Все, что вы с таким трудом «рожали», нужно донести до зала. Это касается всех конкурсов!

Еще немного по структуре

Вы так долго и с таким трудом писали, выдумывали репризы, по структуре выстраивали выступления, подбирали роли, репетировали, но все это пойдет насмарку, если зритель не услышит или не поймет репризу, отвлечется или заскучает во время вашего выступления. Поэтому главное – донести до зала ваш гениальный, смешной текст, заставить зрителя неотрывно смотреть ваш конкурс.

Все вышесказанное несколько идеализировано, но можно дать несколько советов, как к этому идеалу приблизиться.

Представьте, вы выходите на сцену и что-то мямлите себе под нос. Вас не будут слушать не только зрители в КВНе, но даже близкие друзья. Если то же самое будет сказано эмоционально, громко, с жестикуляцией – вы привлечете всеобщее внимание. Именно так нужно работать на сцене. Запомните: любая реплика вас должна волновать; если она не изложена эмоционально интересно, она не заинтересует зрителя.

От актеров со сцены должна исходить огромная энергетика, т.е. количество информации в единицу времени.

В КВНе много сделано, чтобы увеличить энергетику воздействия актера на зал. На сцене не один актер, а пять-шесть, первый говорит – остальные или отыгрывают, или интересуются его репликой, плюс музыкальный фон, песенные «гэги», второй план, подтанцовка, проходняки. Все это увеличивает информационное воздействие на зрителя. Энергетика воздействия имеет постоянную силу при сохранении темпоритма выступления! Для удобства постановки сценария темпоритм выверяйте по часам (см. рисунок 3).

Начальная песня необходима, чтоб зритель привык к вам, к вашим костюмам, голосам, манере держаться на сцене. Именно песня, потому что:

- повышенная информационная нагрузка, в сравнении с танцем;
- смешную песню придумать легче, чем танец;
- подготовка зрителя к восприятию текстовых реприз (после репризной песни текстовые шутки не будут восприниматься как первые);
- если вы танцуете, значит вам нечего сказать;
- возможность сразу объяснить место действия и ваши дальнейшие планы (зрителю в принципе понятно, кто вы и когда вы, он не знает, где вы и что собираетесь делать).

КВН – это театр реприз, значит должно быть смешно все – и песни, и танцы, все!!!

В последнее время в игре можно заметить небольшой юмористический постановочный ход перед начальной песней. Это сделано, чтобы еще до вашего вокала зритель понял, что вы – веселые ребята.

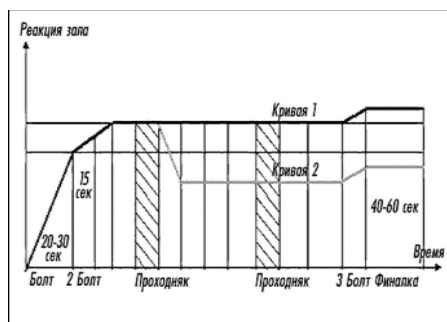


Рис. 3.

Рассмотрим рисунок 3. Выход длится 20-30 секунд, именно столько зритель адаптируется к команде. Можно выходить вообще без песни, но тогда первые 2 репризы уйдут в молоко (те же 30 секунд на адаптационный период).

Музыка на выход должна быть динамичной, заводной, стопроцентным хитом, чтобы зритель подтанцовывал в креслах. Начало положено. Настроение поднялось. После песни делается перестановка на сцене, подтанцовка уходит в кулисы, а линейка – на передний план. Два первых БОЛТа еще приподнимут зрительское настроение. Далее в сценарии идут средненькие репризы, но и они способны поддержать зрительское настроение, если следовать правилу: каждые 15 секунд – реприза. Зал получает необходимую ему порцию информации и не отвлекается. «Проходняки» или «гэги» вносят развитие в стационарную линейку, а последний БОЛТ ставит жирный восклицательный знак в конце, еще поднимая уровень настроения. Далее «незагрузочная» финальная песня проходит ровненько, на том же уровне, главное – ее не затягивать!

Что может помешать такому блестящему выступлению?

Очень важно уметь держать паузы, а значит и весь темпоритм выступления. Если гнать текст, зал не успеет посмеяться над концом первой шутки и уже не услышит начало второй. Никто ничего не понимает, в результате выступление со смешным сценарием проходит в тишине.

Если упустить момент и перетянуть паузу, это воспримется как провал в энергетике, отсутствие информации, необходимой зрителям. Впечатление от выступления падает. Кривая 2 наглядно это показывает. То же са-

мое будет, когда проходняк опоздает к микрофону, затянется перестроение в другую мизансцену или просто кто-то забудет текст. Чувство зала и паузы приходит с опытом, а пока давайте возможность среагировать (отыграть) на реплику сокомандникам в линейке, для начала и этого достаточно.

Финальная песня должна быть логическим завершением выступления. Допустим, если в приветствии вы шутили о курьезах в школе, о проблемах в отношении с девушками, о родительских запретах, то финальная песня должна быть про школу – *сейчас мы школьники, но скоро вырастем и будем искать взрослых приключений, так что – берегитесь родители! Вот!* Чтобы после какой-нибудь фразы про дебила, не шла песня о том, как вы сильно любите КВН! (М. Н. Марфин). В сценарии не было ни одной шутки про КВН! Это не вывод вашего выступления! Также не нужно петь: – *Миру мир! Все люди братья и все должны помогать друг другу!* Это замечательная социальная тема, но вы не затрагивали ее в приветствии!

Что тогда петь в финальной песне?

Текст «финалки» может отражать ваше географическое положение: *Какой прекрасный наш город Урюпинск, приезжайте к нам!* Еще «финалка» может быть продолжением выбранного вами стиля (все выступление вы – хоккеисты – пойте про хоккей), или возвращением в себя: *Пусть ты плохой вратарь, а я забыл дома клюшку. Все равно ты хороший парень и нам весело тусоваться вместе!*

Это по поводу общей идеи финальной песни. Но не забывайте, что песня веселая, поэтому постарайтесь срифмовать в ней пару шуток!!!

По времени «финалка» должна идти 1-1,5 минуты максимум! Иначе к ее концу зритель забудет шутки из приветствия.

Разминка

Цели Разминки:

- проверка импровизационных способностей, остроумия команд;
- работа с текстом;
- раскрытие темы.

Если проводится на 2-3 команды, то по 3-4 домашних вопроса (все зависит от регламента игры).

Разминка – единственный экспромтный конкурс, оставшийся в игре. Исход его нельзя предугадать.

Разминка – конкурс, где очень важно командное взаимодействие. Разные команды по-разному решают проблему поиска ответа на вопрос соперника. В любом случае важно помнить несколько моментов:

1. Вопрос, предлагаемый сопернику, должен быть:

