

References

1. Bohges H. L. (1984). Pierre Menard. The author of "Don Quixote." pp. 85-94 [in Russian].
2. Jenks C. (1985). Language of architecture of postmodernism. p. 136 [in Russian].
3. Il'in I.P. (1996). Poststructuralism. Deconstructivism. Postmodernism. M: Intrada, p.256 [in Russian].
4. Ilchenko V.I., Shelyuto V.M. (2002). Phenomenon of the sacred in the historical and cultural space. To: ITN, p. 325 [in Russian].
5. Kovbasenko Y.I. (n. d.). Literature of postmodernism. URL: [ae-lib.org.ua /.../kovbasenko__postmodernism_...](http://ae-lib.org.ua/.../kovbasenko__postmodernism_...)
6. Kunzler M. (2001). The liturgy of the church. Lviv, p. 304 [in Ukrainian].
7. Lickovah V. (2006). Avant-garde - postmodernism - universalism: the clan of paradigms of non-classical esthetics. Vibranti statti z estetiki, kulturologii, filofii mystetstva. Chernigiv. pp. 56 - 74 [in Ukrainian].
8. Markova I. V. (n. d.). Postmodernism. URL: www.iai.donetsk.ua/_u/iai/dtp/.../s1a5.html [in Ukrainian].
9. Nikolaeva O. (1999). Modern culture and Orthodoxy. Moscow: Progress. p 234 [in Russian].
10. Panfilova O. (n. d.). Analiz postmodernism. [electronic resource].
11. PD. (1998). Return of demiurges. Pleroma 3'98. Small Ukrainian encyclopedia of actual literature. Ivano-Frankivsk: Lileia-NV, p. 288 [in Ukrainian].
12. Fidler L. (1993). Cross borders, fall asleep ditches // Contemporary Western cultural studies: suicide of discourse. M., pp. 462 - 518 [in Russian].
13. Chobanyuk M.M. (2013). The problem of the definition of the sacral in the epoch of postmodernism. Kiev-Mogilyanska Akademia. pp. 97 - 99. URL: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Npchdufl_2013_217_205_23.pdf [in Ukrainian].

УДК 792.05:351.858:7.097

*Донченко Наталія Петрівна,
заслужений діяч мистецтв України,
професор кафедри сценічного мистецтва
Київського національного університету
культури і мистецтв
donchenko.natal@gmail.com*

КОНКУРСНІ РОЗВАЖАЛЬНІ ІГРОВІ ПРОГРАМИ. РІЗНОВИДИ НОВИХ ФОРМ ТА ОСНОВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЇХНЬОГО СТВОРЕННЯ

Мета роботи. Охарактеризувати конкурсні розважальні ігрові програми як форму видовищного дійства, визначити їхню роль і місце в організації розважальних шоу, пошуку аматорських талантів, проаналізувати методи технології їхнього створення. **Методологія дослідження** полягає у застосуванні аналітичного, мистецтвознавчого, функціонального, культурологічного, порівняльного та топологічного методів дослідження конкурсних розважальних ігрових програм як форм видовищного дійства, історії їхнього існування у дозвіллі особистості та в естрадному мистецтві, аналізі їхніх різновидів, типів, жанрів, їхньої художньо-естетичної цінності у суспільному житті та в розвитку творчої майстерності пересічного громадянина. **Наукова новизна** дослідження полягає в тому, що вперше здійснено класифікацію конкурсних розважальних ігрових форм за їхніми різновидами і

жанровими ознаками, та ідентифіковано модель структури їхнього задуму та втілення. Уперше здійснено аналіз творчого процесу сучасних конкурсних розважальних ігрових програм на вітчизняному телебаченні. **Висновки.** У результаті здійсненого дослідження можна зробити висновок, що головне завдання сучасних конкурсних розважальних ігрових програм полягає у пошуку і розкритті нових талантів, поширенні їхніх неординарних здібностей та надання їм професійної допомоги в досягненні відповідної майстерності. Ці розважальні видовищні дійства формують естетичні смаки глядача, підіймають настрій, наповнюють вільний час змістовним дозвіллям. І найголовніше, конкурсні розважальні ігрові програми надихають досить широкі верстви населення на заняття творчістю у будь-якій сфері людської діяльності і націлюють на прагнення до досягнення нездійсненої мрії, залучають до участі у боротьбі за краще майбутнє – обрання бажаної професії на ниві мистецтва.

Ключові слова: конкурс, гра, розвага, ігрова програма, телевізійна естрада, видовище.

Донченко Наталия Петровна, заслуженный деятель искусств Украины, профессор кафедры сценического искусства Киевского национального университета культуры и искусств

Конкурсные развлекательные игровые программы. Разновидности новых форм и основные технологии их создания

Цель работы. Охарактеризовать конкурсные развлекательные игровые программы как форму зрелищного представления, определить их роль и место в организации развлекательных шоу, поиске любительских талантов, проанализировать методы технологии их создания. **Методология исследования** заключается в применении аналитического, искусствоведческого, функционального, культурологического, сравнительного и топологического методов исследования конкурсных развлекательных игровых программ как форм зрелищного представления, их истории существования в досуге личности и в эстрадном искусстве, анализе их разновидностей, типов, жанров, их художественно-эстетической ценности в общественной жизни и в развитии творческого мастерства рядового гражданина. **Научная новизна** исследования состоит в том, что впервые проведена классификация конкурсных развлекательных игровых форм по их разновидностям и жанровым признакам и идентифицирована модель структуры их замысла и воплощения. Впервые выполнен анализ творческого процесса современных конкурсных развлекательных игровых программ на отечественном телевидении. **Выводы.** В результате проведенного анализа исследования можно сделать вывод, что главной задачей современных конкурсных развлекательных игровых программ состоит в поиске и раскрытии новых талантов, распространении их неординарных способностей и давать им профессиональную помощь в достижении соответствующего мастерства. Эти развлекательные зрелищные представления формируют эстетические вкусы зрителей и участников, поднимают настроение, наполняют свободное время содержательным досугом. И самое главное, конкурсные развлекательные игровые программы вдохновляют достаточно широкие слои населения на занятия творчеством в любой сфере человеческой деятельности и нацеливают на стремление к достижению несбыточной мечты, привлекают к участию в борьбе за лучшее будущее – выбор желаемой профессии на ниве искусства.

Ключевые слова: конкурс, игра, развлечение, игровая программа, телевизионная эстрада, зрелище.

Donchenko Natalia, Honored Artist of Ukraine, Professor of Directing and Dramatic Art, Kyiv National University of Culture and Arts

Competitive entertaining game programs. Varieties of new forms and the main technologies for their creation

Purpose of the Article. Objective of the article is to characterize the competitive entertaining game programs as a form of spectacular performance, determine their role and place in the organization of entertainment shows, search for amateur talents, and analyze the methods of their creation. **Methodology.** The methodology of the research consists in the application of analytical, art, functional, cultural, comparative and topological methods of study of competitive entertaining game

programs as forms of spectacular representation, their history of existence in leisure of the individual and in variety art, analysis of their varieties, types, genres, their artistic and aesthetic values in public life and in the development of creative skill of the ordinary citizen. **Scientific novelty.** The scientific novelty of the research is the following - for the first time the classification of competitive, entertaining game forms was carried out according to their varieties and genre features, and a model of the structure of their design and embodiment was identified. For the first time, the analysis of the creative process of modern competitive entertaining game programs on domestic television has been performed. **Conclusions.** As a result of the report of the study, we can conclude that the primary task of modern competitive, entertaining game programs is to find and uncover new talents, spread their extraordinary abilities and give them professional help in achieving the appropriate skills. These entertainment spectacles form aesthetic tastes of spectators and participants raise the mood, fill free time with leisure. And the most important is the competitive, entertaining game programs inspire enough broad sections of the population to create creativity in any sphere of human activity and aim at the desire to achieve an impossible dream, attract to participate in the fight for a better future - the choice of the desired profession in the field of the art.

Key words: competition, game, entertainment, game program, television variety, spectacle.

Актуальність теми дослідження. Сучасні культурні конкурсні розважальні ігрові програми як синтез багатогранної творчості, як феномен художньо-творчої майстерності ввібрали в себе всі інноваційні технології та засоби емоційної виразності, гармонійно плекаючи новітні форми, види і жанри сценічного мистецтва на естраді, телебаченні, концертних залах країни. Можна навіть допустити, що конкурсні розважальні ігрові програми стоять на чолі артизації і акціонізму в індустрії культури.

Застосовуючи аксіологічний підхід до аналізу сценічної історії конкурсних розважальних ігрових програм на естраді, можна зазначити сьогодні ефективність розвитку творчих задумів та здобутків художньої діяльності на ниві створення новітніх форм розваг засобами змішування різних видів та жанрів.

Аналіз досліджень і публікацій. Зважаючи на ряд досліджень відомих зарубіжних науковців – Й. Хейзінги, Е. Берна, Г. Лэндрета, Д. Узнадзе, С. Міллер, Д. Эльконіна, М. Эйгена, Р. Вінклера, які здійснили дослідження феномену гри як важливої складової в житті особистості, загалом структурували та класифікували ігрову діяльність за різною віковою категорією та попитом різноманітних розваг, все ж таки зосередимо увагу у своєму дослідженні на теоретичних працях та методичних розробках майстрів-практиків сценічного мистецтва на естраді, а саме, Ю. Стрельцова, А. Обертинської, Є. Гершуні, І. Богданова, Л. Данчука, І. Студенецького, Ю. Грачевського, Н. Донченко, І. Шубіної, які безпосередньо мали відношення до розробки різноманітних масово-розважальних ігрових форм, видовищних заходів, режисерських експлікацій втілення.

Метою дослідження є характеристика конкурсних розважальних ігрових програм як форм видовищного дійства, визначення їхніх ролі і місця в організації розважальних шоу, пошук аматорських талантів, аналізування методів технології їх створення.

Виклад основного матеріалу. За тлумачним словником В. Даля, слово конкурс походить від латинського слова concursus (зустріч, зіткнення) і за змістом це «участь у конкурсі за нагороду, місце, звання, змагальний позов, змагання...» [2, 151].

Ігровий конкурс – це, насамперед, змагання за першість у будь-яких масово-розважальних заходах, які проводяться за спеціально розробленим або традиційним сценарієм і потребують від учасника попередньої підготовки або певних здібностей і майстерності.

Найбільшу популярність у масово-розважальних заходах мають конкурси, які характерні ігровою видовищністю та передбачають наявність зримих атрибутів боротьби або яскравого оформлення.

Тут доречно навести приклад проведення карнавалу у Бразилії – однієї із наймасштабніших вистав-конкурсів світу. «Масові ігри, як би не змінювалася парадигма суспільної свідомості, не залишали історичну арену. Вони стали карнавалами» [6, 11]. У Ріо-де-Жанейро карнавал – це подія, до якої готуються впродовж року і виділяють на це час і кошти, вкладають душу і виявляють фантазію. Як зазначено у бразильському енциклопедичному словнику, «карнавал – це водночас танці і пісні, вільне спілкування людей у маскарадних костюмах, які протягом цілого року стримували себе».

Започаткував карнавал у Бразилії «Забавний день», який прийшов із Португалії. Під час цього свята людей зненацька обливали водою, обсипали борошном, піском і взагалі будь-чим. З 1846 року вже почали практикуватися вуличні процесії під музику і співи.

За кілька днів до початку карнавалу проводиться конкурс на найгладкішу людину, яка водночас має бути і спритною, і веселою. Цей конкурс влаштовується для визначення короля міста Момо. На початку відкриття свята префект міста вручає «королю» символічний ключ міста, начебто тимчасово складаючи з себе повноваження. З цього моменту товстий Момо стає повновладним розпорядником карнавалу.

Святкування відбувається «на стадіоні для танцю Самба» і транслюється відомими телекомпаніями усього світу. Головне дійство карнавалу – «десфіле» – конкурсний парад шкіл самби, під час якого одночасно тисячі музикантів, танцюристів і акторів розігрують сценарій художньо-естетичних змагань. Для параду створюються спеціальні костюми і декорації, пишуться тексти пісень, музика. Учасники параду просуваються на колісницях.

Журі у складі 50 осіб обирає переможців. Воно оцінює: мелодії і тексти, а також якість гри оркестру; декорації і костюми, для виготовлення яких використовують пофарбоване пір'я, позолоту, бутафорські коштовності. В оцінку конкурсів входять бали за майстерність танцюристів, за керівництво всією виставою в цілому та ін. На прохід однієї школи самбадромом відводиться від 65 до 80 хвилин. За кожні 5 хвилин перебору часу знімається одне очко. Усього існують 12 критеріїв, за якими виставляють оцінки. Видовищно-конкурсне ігрове дійство у Бразилії триває не одну добу.

Доречним також буде приклад творчих конкурсів-ігор поезії буриме в Ісландії. Ісландець у години радості, смутку або в урочистих випадках неодмінно звертається до поезії, і не тільки згадує рядки улюблених поетів, але й сам складає вірші. У школах влаштовуються конкурсні ігрові програми, у яких команди учасників обмінюються віршами: відповідь на куплет, який

запропонували, слід починати з його останньої літери. І так триває доти, доки в однієї з команд не вичерпається поетичне натхнення. З усіх країн світу Ісландія, як свідчить статистика, – країна, де найбільше читають [4, 65-70].

Відтак можна зробити висновок, що більшість конкурсів, які проводять народи світу кожного року, стала традицією для конкретної країни. У вмілого майстра-організатора вони перетворюються на невід'ємну частину видовищно-розважального заходу або створюють самостійну конкурсну ігрову програму.

До конкурсно-ігрових програм також можна віднести видовищно-розважальні ігрові форми типу «Алло, ми шукаємо таланти», «Артистичне лото», «Музичний ринг», «Ранкова зірка» які були популярні в нашій країні в 70-80-ті роки ХХ століття.

Конкурси цих ігрових форм зазвичай оцінюють різні творчі здібності учасників змагання і передбачають попередній відбір номерів перед тим, як винести їх на велику аудиторію. Видовищність цих програм, безумовно, задовольняє естетичні смаки глядачів і перетворює спостерігачів на активних і азартних вболівальників. Засадами класифікації конкурсних розважальних ігрових програм є змагання на різного роду уміння; організація ігрового життя на основі законів видовища; поділ ігрової аудиторії на виконавців та на глядачів; наявність журі, суддівської колегії [5, 38-40].

Особлива цінність конкурсних ігрових програм полягає в тому, що в них беруть участь багато людей в ролі учасників та спостерігачів. Конкурсна програма – це практично безпрограшна, емоційно-приваблива дозвольна ситуація, безперечно, якщо вона професійно грамотно розроблена й організована.

Особливістю ігрових конкурсів є проведення деяких із них у два, три етапи або турніри, періоди та відбір кращих гравців для останнього заключного конкурсу на визначення єдиного переможця або розподілу призових місць.

Конкурсні ігрові програми також можуть бути сюжетно-тематичними і театралізованими. Під час роботи над сценарієм конкурсної програми суттєвим є пошук конкурсної ситуації, тобто постановка такого ігрового завдання, котре забезпечило б ефект змагання груп конкурсантів або команд. Доречно буде нагадати як приклад конкурсних ігрових програм на телебаченні 70-80-х років ХХ століття «Нумо, хлопці!», «Нумо, бабусі!», «Турніри кмітливих» та ін. Сценарій цих конкурсних розважальних ігрових програм можна композиційно побудувати так. Спочатку ведучий оголошує тему сьогоднішнього конкурсу, потім запрошує гравців на сцену: їх, як правило, небагато, 5-6 осіб. Відбувається ритуал знайомства присутніх з учасниками гри, з журі, повідомляється про умови визначення результатів.

Вагомою особливістю в роботі над сценарієм є пошук театралізованого сюжетного ходу. Існують найрізноманітніші сюжетні ходи, якими послуговуються під час створення театралізованої ігрової програми. Один із практиків і теоретиків масово-розважальної роботи Ю. Грачевський визначив їх так: імітація – примітивна ілюстрація відомого драматургічного матеріалу, номеру артиста естради, цирку; пародія – зовнішнє наслідування, яке віддзеркалює портрет

відомої особи мистецтва на естраді, театрі, кіно; перифраз, переспів – використання відомої форми, в яку вкладається інший зміст [1, 112].

Зав'язкою конкурсних розважальних ігрових програм є перший конкурс, який дає можливість відкрити рахунок. Кульмінацією повинен бути конкурс, що вражає своєю оригінальністю, дає можливість учасникам повністю виявити свої творчі, інтелектуальні, фізичні, професійні можливості. Бажано, щоб кульмінаційний, тобто головний конкурс, мав елементи театралізації.

Ігрові програми цього типу завжди мають змагальний характер і здійснюються як конкурси на командну чи особисту першість. Тому деякі завдання не можуть бути імпровізовані і потребують попередньої підготовки та репетиції.

Значна роль у конкурсних розважальних ігрових програмах належить ведучому: він має добре знати учасників і програму змагань, уміти за ходом програми повести розповідь про кожного гравця, бути готовим будь-якої миті стати у пригоді учасникам конкурсів, повинен володіти мистецтвом імпровізації.

Глядач на цих видовишно-розважальних заходах виступає в ролі спостерігача ігрової дії й може бути активним вболівальником. Тому доцільно завчасно поділити зал на кілька секторів, відповідних кількості учасників, щоб присутні у залі не залишилися пасивними спостерігачами, а взяли найактивнішу участь у проведенні конкурсної ігрової програми.

При традиційному проведенні цих програм зазвичай не повторюють ігрові завдання, театралізовані прийоми, а також розвиток ігрової дії. Традиційною є лише сама ідея ігрових змагань і деякі їхні структурні елементи.

Музичне оформлення має бути ретельно підібраним, відповідати тематиці конкурсів. Звуковий сигнал перед початком завжди створить певний настрій аудиторії. Бажано під час конкурсної розважальної ігрової програми використовувати різноманітні сучасні пісні, а також пісні минулих літ, можливо, у новій обробці. Щодо декоративно-художнього оформлення, то тут необхідна лаконічність у зображенні деталей та емблем відповідного характеру. За всієї різноманітності систем суддівства незмінно діє загальний принцип: до уваги береться формальна правильність відповіді, її дотепність, правильність виконання завдання на виявлення різного роду умінь, його неординарне виконання та ін. Високий видовищний престиж цих заходів пояснюється їх оригінальністю і неповторністю.

Сьогодні як ніколи естраду, особливо телевізійну, опанували різноманітні конкурсні розважальні ігрові програми на різного роду умінь, які є одним з видів видовищних змагань. Насамперед це конкурси талантів пересічних громадян різної вікової категорії та прошарків населення. Особливістю цих програм є аматорське, а не професійне виконавське мистецтво. Наприклад, «Голос країни». Ця конкурсна розважальна ігрова програма вокального шоу проводиться в нашій країні серед дорослих з 2010 року та «Голос діти» серед дітей різного віку з 2012 року. Ці видовищні програми увібрали в себе найсучасніші засоби ідейно-емоційної виразності завдяки режисерським рішенням. Режисура здобула почесне місце в організації і проведенні даної форми змагань. «Як бачимо, все ж існує специфіка драматургії та режисури різних типів видовищних мистецтв, що, врешті, й викликає різноманітні підходи до застосування системи виразних

засобів. І, як наслідок, тим самим формує у творчому процесі власні, притаманні лише певним видам, особливості та закономірності» [3, 32]. Режисерський задум кожного номеру учасника та його втілення, збагатив та естетично наситив конкурсну розважальну ігрову програму, зробив її яскравою і цікавою для глядача, підняв її рейтинг, що є дуже важливим для існування цієї програми на телебаченні. Саме режисура конкурсної розважальної ігрової програми «Голос країни» вивела її у лідери серед таких же телевізійних шоу як, «Х-фактор», «Шанс», «Карооке на майдані», «Україна має талант».

Небайдужими до аматорського мистецтва сьогодні є і майстри гумору та сатири, про що свідчить створена на українському телебаченні конкурсна розважальна ігрова програма «Комік на мільйон», яка вперше побачила світ 2017 року. За жанровим ознаками це комедійно-сатирична програма. Вона проводиться протягом певного відрізка часу, здійснюючи відбірні тури. Дана ігрова програма передбачає виконання певних ігрових завдань, які потребують попередньої підготовки. Головним конкурсом програми є імпровізація, що виконується без відповідної підготовки. Не все говорить у цій програмі про професійне режисерське рішення, але ми сподіваємося, що звернення до професіоналів режисерів надасть цьому конкурсу видовищності та майстерності втілення. Режисура у сучасних конкурсних видовищах повинна займати гідне місце, адже будь-яка розважальна форма на естраді потребує професійно-художньої діяльності, творчості, майстерності втілення всіляких видів і жанрів як творів сценічного мистецтва.

Тут доречно навести приклад режисерської діяльності у процесі створення видовищної конкурсної програми «Танці з зірками», яка знову повернулася на телевізійну естраду. Сучасне режисерське рішення цього шоу, його номерів вражає оригінальним задумом, фантазією, талановитим режисерським втіленням виступів учасників-виконавців. Режисура видовищного конкурсу «Танці з зірками» використовує всі новітні, найсучасніші засоби виразності виправдано, вдало і ефективно, про що свідчить реакція сприйняття глядачем кожного конкурсного номеру.

До аматорської художньої діяльності звернулася і творча група «95-й квартал», яка створила 2015 року конкурсну розважальну ігрову програму «Ліга сміху». Цей конкурс має достатньо високий рівень успіху, але професійна режисура поступається місцем аматорській, тому що артисти-коміки, які очолюють команди учасників, не мають спеціальної режисерської освіти, а відповідно професійних навичок та вмінь. І тільки їхня особиста популярність на телебаченні приносить командам успіх у глядача. «Майданчик видовищного театру надає людині можливості для відповідного самовираження та самовиявлення, для перевірки рівня її духу і сили, душевної готовності» [6, 136].

Аналізуючи творчість сучасних майстрів гумору не тільки з точки зору їхніх сценічних надбань, але й з точки зору їхньої продюсерської діяльності з питань створення нових розважальних програм на телебаченні можна дійти висновку, що вони на вірному шляху у мистецькій майстерні індустрії культури.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що вперше здійснено класифікацію конкурсних розважальних ігрових форм за їхніми різновидами і жанровими ознаками, та ідентифіковано модель структури їхнього задуму та втілення. Уперше здійснено аналіз творчого процесу сучасних конкурсних розважальних ігрових програм на вітчизняному телебаченні.

Висновки. Головним завданням сучасних конкурсних розважальних ігрових програм залишається пошук і розкриття нових талантів, розповсюдження їх неординарних здібностей та надання їм професійної допомоги у досягненні відповідної майстерності. Ці розважальні видовищні дійства формують естетичні смаки глядача, підіймають настрій, наповнюють вільний час змістовним дозвіллям. І найголовніше, конкурсні розважальні ігрові програми надихають досить широкі верстви населення на заняття творчістю у будь-якій сфері людської діяльності і націлюють на прагнення до досягнення нездійсненої мрії, залучають до участі у боротьбі за краще майбутнє – обрання бажаної професії на ниві мистецтва.

Література

1. Грачевский Ю. На орбите хорошего настроения / Ю. Грачевский. Москва, Сов. Россия, 1977. 173 с.
2. Даль В. Толковый словарь живого великорусского языка : в 4 т. / В. Даль. – Москва : ТЕРРА, 1995. Т. 2. 784 с.
3. Данчук Л.І. Азбука режисури шоу-програм. Навчальний посібник / Л.І. Данчук. Житомир: Полісся, 2008. 288 с.
4. Донченко Н.П. Мистецтво гри: / Теорія і практика ігрової діяльності в умовах дозвілля: Навч. посібник / Н.П. Донченко. Київ : Державна академія керівних кадрів культури і мистецтв, 1999. 176 с.
5. Стрельцов Ю.А. Клуб – организатор отдыха и развлечений / Ю.А. Стрельцов. Москва, «Сов. Россия», 1978. 104 с.
6. Шубина И.Б. Драматургия и режиссура зрелища: игра, сопровождающая жизнь: учебно.-метод. пособие / И.Б. Шубина. Ростов на Дону : Феникс, 2006. 288 с.

References

1. Grachevsky Yu. (1977). In orbit of good mood. Moskva, "Sov. Russia " [in Russian]
2. Dal V. (1995). Explanatory dictionary of the living Great Russian language: in 4 volumes, Moskva: TERRA, T. 2 [in Russian].
3. Danchuk L.I. (2008). The alphabet is directed by show-program. Textbook. Zhitomir: Polissya [in Ukrainian].
4. Donchenko N.P. (1999). Art of game: /Theory and practice of game in leisure time. Textbook. Kyiv [in Ukrainian].
5. Streltsov Yu.A. (1978). The club is the organizer of leisure and entertainment, Moskva, "Sov. Russia " [in Russian].
6. Shubina I.B. (2006). Dramaturgy and direction of the spectacle: the game that accompanies life: educational-method allowance, Rostov na Dony : Phoenix [in Russian].