



DOI 10.22363/2312-9220-2017-22-2-321-332

УДК 654.197

## ДРАМАТУРГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ РОССИЙСКОЙ ТЕЛЕВИЗИОННОЙ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

И.Н. Кемарская

Научно-исследовательский сектор Академии Медиainдустрии  
ул. Октябрьская, 105, корп. 2, Москва, Россия, 127521

В статье исследуется природа формата популярной отечественной телеигры «Что? Где? Когда?». Акцент делается на зрительскую ориентированность драматургии программы, характерные для нее сценарные приемы, стилистические и жанровые особенности, способы привлечения и удержания внимания аудитории. Программа рассматривается как культурный феномен эпохи постмодерна, демонстрирующий вариативное воспроизводство базовой драматургической конструкции в каждом оригинальном выпуске.

**Ключевые слова:** драматургия, телеигра, телевизионный формат, постмодерн

Телевизионная передача-долгожитель «Что? Где? Когда?» (далее — ЧГК), появившаяся на экране 4 сентября 1975 года [12], на протяжении сорока лет оставалась безусловным лидером зрительских симпатий. Когда-то, еще в дорейтинговую эпоху, перед началом финала 1986 года, ведущий попросил аудиторию выключить телеприемники на 10 секунд. Результаты, статистически подсчитанные, впечатляли: «Компьютер выдал рекордную цифру: тот выпуск собрал у экранов владельцев пятидесяти миллионов телевизоров» [7], — т.е. почти пятую часть тогдашнего населения страны (не считая членов их семей).

За время существования программы множество раз менялись команды игроков-участников, обновлялся состав творческо-производственной группы. Одно оставалось неизменным: ЧГК в каждом ее новом воплощении узнавалась зрителями моментально по ряду неизменных признаков, уникальный набор которых был присущ только ей. Автору кажется полезным сосредоточить внимание именно на устойчивости структуры данной программы в условиях исторически меняющегося медийного контекста, особо выделяя присущие ей драматургические механизмы. Интерес для изучения данная программа представляет собой еще и потому, что она является оригинальным отечественным интеллектуальным продуктом, созданным еще в советские времена и получившим мировое распространение и признание.

### Программа «Что? Где? Когда?» как произведение культуры постмодерна

Позволим себе выдвинуть гипотезу о том, что наиболее ценной составляющей ЧГК можно считать потенциальную многовариантность воплощений основной драматургической конструкции. То есть то, что называют *форматом* телепро-

граммы. Этот термин, долгое время считавшийся рабочим, уже введен в научный обиход [3].

Драматургия телевизионного формата обладает рядом особенностей, отличающих ее от гораздо более изученной традиционной кинодраматургии, подразумевающей построение сценария фильма как единственного в своем роде аудиовизуального произведения. Задача кинодраматургии — «создавать словесные образы экранных образов» [4] для последующего воплощения их режиссерами, операторами и другими творческими работниками. Главным достоинством кинокартины всегда была и остается ее штучность, уникальность как художественного произведения. Повтор уже сделанного воспринимается как неудача создателей и даже может быть расценен как плагиат.

Применительно к телевизионному зрелищу такой подход оказывался непозволительной роскошью. В отличие от единичного фильма каждая программа состоит из многих (десятков и даже сотен) выпусков, в основе своей повторяющих друг друга. Соответственно, задачей телевизионной драматургии становится не последовательная вербализация авторских образов-видений, а расчет динамичной аудиовизуальной конструкции, пригодной для многократного использования.

В своих мемуарных публикациях создатель программы ЧГК, сценарист и режиссер В.Я. Ворошилов, называл такую драматургию «режиссерской» [2], но можно ее назвать и по-другому: драматургией замысла, почти инженерным расчетом исходного набора функциональных приемов, использование которых неукоснительно запускает предсказуемую зрительскую реакцию на те или иные действия в кадре. Именно эта принципиальная ориентированность на пролонгированное экранное существование, т.е. на качественные *повторы* общей конструкции, а не на единичное художественное воплощение авторских образов, выделяет ЧГК среди других телевизионных произведений советской эпохи. Каждый выпуск представлял собой повторное включение отлаженного драматургического механизма, оставаясь при этом уникальным аудиовизуальным произведением.

Такой подход к анализу телепрограммы может показаться банальным: общеизвестно, что телепередачи тем и отличаются от кинопроизведений, что существуют в виде множества экранных версий, похожих, но не тождественных друг друга. Но эта банальность обманчива. Отечественное телевидение в советские времена, возникшее творчески, административно и идеологически как клон киноиндустрии, оказалось в изолированном положении. Его развитие шло по особому пути, отличному от мировых тенденций.

Этому способствовали не только идеологизированность и жесткий контроль за содержанием программ (цензура), но и техническая отрезанность от мировых информационных потоков. Невозможность ознакомиться с зарубежными образцами превращало телепроизводство советского периода в своего рода собрание эндемиков (если можно применить такую биологическую метафору). Тренды развития аудиовизуальных индустрий в других странах если и доходили до СССР, то опосредованно, без детализации и видеозаписей. В телепрограммах не было рекламы и, соответственно, рекламных пауз, разрушающих последовательность экранного повествования.

Образную систему телевидения создавали люди, получившие в своем большинстве кинематографическое образование или ориентированные на постулаты и ценности этого образования. Тем более удивительным оказалось то, что внутри сложившейся системы телепроизводства возникали самобытные образцы программ, созданные отечественными авторами, которые не просто соответствовали мировым культурологическим процессам, но и во многом предвосхищали тенденции будущего ТВ. Программа ЧГК оказалась именно таким феноменом.

Кстати, это слово использовал и сам Ворошилов, и исследователи, писавшие о ЧГК. Хотя для серьезной телевизионной критики данная программа представляла мало интереса. В ней не было того содержания, которое могло привлечь внимание пишущих о телевизионном контенте острой злободневностью, социальностью или участием известных медийных персонажей. Из игры в игру команды участников выигрывали или проигрывали практически анонимной массе телезрителей. В прессе на передачу обращали внимание главным образом по этическим мотивам: в советские времена ее обвиняли в элитарности, буржуазности, в чрезмерной «заземленности» призов (в том, что, например, победителям раздавали дефицитные книги). Творческая оригинальность найденных решений оставалась не замеченной. Ворошилов с горечью отмечал, что сам факт многолетнего совершенствования программы «для нашей критики, для нашего общественного мнения вроде бы и не существует вовсе. Официально этот документальный спектакль пока еще никем не зарегистрирован» [2].

Хотя с первых лет существования телеигры в ней угадывались некие творческие находки, не поддающиеся объяснению с позиций журналистского или искусствоведческого подходов.

ЧГК представляет собой яркий пример того, что Умберто Эко называл удачной «серийной моделью». Этот термин он использовал без всякого стилистического принижения, применяя его к произведениям, чья эстетическая безупречность доказана тысячелетиями, например, к древнегреческой трагедии. Эко обращал внимание современного читателя на то, что Аристотель, «отец драматургии», интересовался в первую очередь структурами, а потом уже непосредственным содержанием драматургических текстов [16]. Именно Эко одним из первых заговорил о «новой эстетике серийности» применительно к массовым коммуникациям, о том, что доминировавшая почти до конца двадцатого века культура модерна, ориентированная на новизну как главный критерий ценности художественного произведения, уступает на рубеже тысячелетия место культуре «эпохи повторения», постмодерна.

В этой новой культурной парадигме вариативность провозглашается как формальный принцип и, соответственно, по достоинству оцениваются богатство возможных вариантов, изобретательность творцов в создании серийных форм. А.Р. Усманова, исследователь философии эпохи постмодерна, так формулирует представления У. Эко о масс-медиа и, соответственно, о телепроизводстве: «...Эко предлагает проанализировать повторение, копирование, избыточность и подчинение предустановленной схеме в качестве основных характеристик масс-медийной «эстетики»... Оригинальность масс-медиа заключается в том, чтобы рассказать одну и ту же историю разными способами» [15].

Описывая программу, ее создатель В. Ворошилов ни разу не упоминает термин «формат». Но его соавтор, шеф-редактор программы Наталья Стеценко, в интервью сценаристу и режиссеру А.А. Корину, данному уже после ухода режиссера из жизни, использует данный термин, рассчитывая на адекватное понимание читателем: «...Сегодня телевидение берет только готовый, у кого-то проверенный формат, зная, что успех этого формата уже был в пятидесяти странах мира... Когда его (*Ворошилова — И.К.*) спрашивали другие телевизионщики, как он может делать одно и то же пятнадцать, двадцать, двадцать пять лет, он отвечал примерно так: чтобы решить то, что я пытаюсь решить для себя в жизни, в искусстве, мне достаточно игры “Что? Где? Когда?”. Для него эта игра была неисчерпаема» [5].

Говоря об уникальности форматной структуры программы ЧГК, автору видится необходимым подчеркнуть роль ее создателя, В.Я. Ворошилова, первопроходца в области создания телеформатов. Между тем, например, в недавно изданном словаре персоналий «Кто есть кто в теории и практике игры и игровых коммуникаций» он упомянут лишь как «автор, режиссер и ведущий телевизионной игры «Что? Где? Когда?» [1. С. 12].

### Элементы формата телеигры «Что? Где? Когда?»

Детальное описание элементов программы В.Я. Ворошилов включил в учебное пособие для любительских клубов игры ЧГК. Сегодня же этот труд представляет собой драгоценный опыт методологического анализа формата, проделанного с авторской бескомпромиссностью и дающего нам возможность проследить уровни действия «предустановленной схемы», требующей подчинения и от героев, и от зрителей.

По сути дела, Ворошилов создал то, что сегодня в профессиональном телевизионном обиходе называют «продюсерской библией»: зафиксировал правила, в определенной степени выполняющие функцию сценария телепрограммы. Его можно назвать *протосценарием*, так как он прописывает канву не отдельного конкретного выпуска, а системные составляющие драматургической матрицы, лежащей в основе всех последующих вариаций.

Но прежде, чем перейти к рассмотрению протосценария, автору кажется необходимым разобраться с жанром программы. Этот термин нередко сближают с понятием «формат», рассматривают их как синонимичные. Но на взгляд автора, это не так.

Жанровая особенность телеигры ЧГК состоит в том, что ее невозможно охарактеризовать, исходя из принятых журналистских классификаций. Попытки отнести жанр передачи к викторинам (отвергавшиеся еще самим Ворошиловым) и даже его настойчивые уверения, что жанр ЧГК должен быть обозначен как ТВ-игра [2], не объясняют природу ожиданий зрителей. Похоже, что эта программа по природе своей мультижанровая, в ней смешиваются многие исходные жанровые формулы, легко переходящие друг в друга. Налицо принадлежность ЧДГ к присущим массовой культуре и, соответственно, телевидению, так называемым

«формульным жанрам», каждый из которых строится по определенным законам, использует стандартные сюжетные ходы, оперирует общеизвестными символами и архетипами, а также культурными стереотипами того общества, в котором рождается конкретное произведение [11].

Обращение сразу к нескольким «формульным жанрам» дает возможность усиливать динамику действия, менять эмоциональные регистры происходящего в кадре, представляя его то как «веселый скетч», то как «небольшую трагедию», в зависимости от поворотов игры. В качестве примера таких мгновенных жанровых трансформаций можно привести эпизод одной из игр, в которой участвовали известные «знатоки», зафиксированный в записи журналиста Л.В. Лернера следующим образом: «За штрафной линией мечется Марина Летавина, с трудом удерживаясь от подсказки. К концу минуты «знатоки» явно растеряны. Молчавший до этого Латыпов вдруг произносит: «Я буду отвечать» [7]. Зрителями, особенно постоянными, даже такой короткий эпизод воспринимался мультижанрово: и как мелодрама (из-за имеющих свою траекторию развития гендерных взаимоотношений между игроками-«звездами»), и как драма (игроки попали в безнадежный, на первый взгляд, цейтнот), и даже как боевик (настоящий герой Нурали Латыпов в последний момент выдает победную правильную версию и этим спасает команду).

Общее описание формата ЧГК было сформулировано В.Я. Ворошиловым так: «Знатоки у себя в клубе сидят за «круглым столом» и путем короткого мозгового штурма пытаются ответить на каверзные вопросы телезрителей» [2]. Внутри этого лаконичного определения просматриваются несколько ключевых драматургических составляющих программы: *конфликт*; *импровизационность*; *аттракцион*; *экранное время*; *эквифинальность*; *интертекстуальность*.

**Конфликт.** Ворошилов подчеркивал, что конфликт представляет собой основной двигатель игры ЧГК: знатоки против телезрителей, одна команда против другой, борьба за первенство внутри команды. В конфликте кроется сюжет программы, он провоцирует раскрытие характеров героев, выводит действие за границы чистой развлекательности, роднит телеигру с «высокой драмой».

При этом особую важность, по Ворошилову, представляет собой не причина или сила конфликта, а его структурная составляющая, направленность борьбы, ракурс приложения силы: то, что он называет «векторностью».

Вспоминая о другой созданной им же в 1970-е годы программе, телеконкурсе «А ну-ка, девушки!», Ворошилов признает допущенную в нем ошибку: соревнующиеся участницы должны были преодолевать препятствия, а не стараться победить соперниц. Получалось, что, если обозначить усилия девушек в виде линий, их векторы окажутся направлены как бы параллельно друг другу: «Они никогда не пересекутся. В настоящей же игре такие векторы всегда направлены друг против друга. В игре мы преодолеваем “живое препятствие” — противника, имеющего свои психофизические качества, тактику и стратегию. Это и делает игру таким увлекательным зрелищем» [2], — писал Ворошилов. Он подчеркивает принципиальное отличие ЧГК от того старого состязания, оно стало для него важным открытием.

**Импровизационность.** «Легкость, импровизационность, с одной стороны, и жесткие правила — с другой. Это первый закон игры» [2]. За этими внешне сугубо практичными советами автора-режиссера скрывался серьезнейший прорыв в область конструирования зрелища с открытым финалом, того, что впоследствии будет названо «реальным ТВ», реалити-шоу или просто реалити [14].

Сам Ворошилов такую модель игры называл «открытой». Под этим термином он подразумевал незапрограммированность происходящего перед камерой, когда никто — ни создатели, ни участники, ни зрители, — не может предсказать, что произойдет в следующее мгновение. Открытость и неопределенность разворачивающегося в кадре эпизоду придавали и атрибуты случайного выбора: волчок, рулетка... Невмешательство в процесс — основное условие открытости действия, в котором все должно происходить на наших глазах. Один из ветеранов ЧГК Борис Левин признавал: «Удивительная живучесть «Что? Где? Когда?» во многом основана ... на том, что на экране происходит настоящее «раздевание» тех шестерых людей, которые рискнули на час с небольшим сесть под объективы телекамер. Камера, как детектор лжи, выдает на экран все, что есть за душой» [6].

Конструирование «открытых» эпизодов программы можно назвать зрительски-ориентированным. Выигрыш в ЧГК могло принести не столько наличие специальных знаний, сколько способность проявить некое необъяснимое чутье, гибкость мышления и готовность к поиску. Один из первых исследователей ЧГК, кинодраматург А.А. Корин, собравший в единый труд разрозненные заметки и интервью, связанные с программой, отмечает, что так называемые «вопросы телезрителей» были составлены «как интеллектуальные задачи, предполагающие и знания, и игру ума, и интуицию. Вторым ноу-хау Ворошилова было именно это — интуиция» [5].

Ворошиловский формат ЧГК предполагал доскональную продуманность экранных последствий «открытых» эпизодов: «Что будет испытывать зритель, если ... ставший всеобщим любимцем игрок провалится на легком вопросе? Может быть, зритель получит удовольствие от того, что знаток оказался в трудном, нелепом положении? А может быть, он, напротив, будет сопереживать знатоку в этой ситуации? А может быть, и не то и не другое: просто зритель будет занят самим собой, начнет сопоставлять свои знания и способности с качествами данного знатока. А возможно, он давно уже скучает, этот гипотетический зритель, и хочет, чтобы события разворачивались дальше гораздо быстрее? Или он хочет остановиться, передохнуть, поближе познакомиться с этим знатоком... Десятки, сотни этих «может быть»... И не угадав, не определив точно этот психологический момент, ты не знаешь, что делать дальше, а решить надо мгновенно, сейчас» [2].

Обращает на себя внимание то, что автор размышляет о развитии экранных ситуаций внеконтентно, без учета содержания конкретных вопросов. В этом также проявился новаторский подход Ворошилова к драматургии программы, намного опережавший время ее создания.

**Аттракцион.** Кульминацией каждого раунда телеигры становилась так называемая «минута обсуждения» — повторяющийся эпизод, действие которого развивается в режиме жестко ограниченного времени. Коллективное обсуждение

возможного ответа участниками игры вариантов стало своего рода визитной карточкой ЧГК. Сам автор считал «минуту обсуждения» важнейшим структурным моментом передачи.

Острая зрелищность «минуты обсуждения» превращает ее в особый экранный прием, так называемый *аттракцион*. М.И. Ромм, вслед за С.М. Эйзенштейном, расшифровывал термин так: «Оно просто выражает, это слово, крайнюю, предельную выразительность необычайно страшного или смешного, пугающего или удивляющего, веселого или, наоборот, зловещего характера» [13. С. 319].

Не известный авторам и первым исследователям ЧГК, этот термин вошел в обиход телевизионной критики в середине 2000-х годов [10. С. 31–37]. Но именно в «минуте обсуждения» присутствуют все признаки зрелища, обладающего завораживающей выразительностью, от которого зритель не в состоянии отвести глаз.

Эпизод как аттракцион сложился не сразу. Экспериментируя с форматом, Ворошилов по ходу игр вводил новые правила, проверяя границы вариативности в ходе повторений. Например, в одной из игр он ввел нестандартный вопрос от телезрителя, предполагавший быстрый ответ не от команды, а от делегированного ею игрока. Как признавался потом автор, этот трюк не имел успеха: «Не будучи рождена экстремальной ситуацией, формула «один против одного» не вызывала интереса у зрительской аудитории. Кроме того, телезрители без особых на то оснований лишились самого увлекательного в игре — минуты обсуждения» [7].

**Экранное время.** На самом деле приглашенные на программу психологи учили «знатоков» уметь ощущать реальное, а не экранное время. Чувство времени необходимо игрокам при съемках программы в режиме прямого эфира. Недаром Ворошилов неоднократно предостерегал от привлечения к игре неподготовленных участников, способных «обрушить» весь процесс, затянув или слишком ускорив обсуждение.

Введение лимита на раздумья придавало наглядную остроту течению экранного времени, визуализировав его в виде песочных часов. Его спрессованность проявлялась через сильнейшее напряжение, переживаемое участниками телеигры: «За минуту обсуждения вспоминаешь порой такие вещи, которые могут всплыть только во сне. Нет, здесь все-таки есть некий феномен. Не мы феномены, а с нами происходят в этой игре феноменальные вещи. Весь комплекс экстремальных факторов, сама ситуация, видимо, и заставляют действовать во много раз эффективнее, чем в обычной обстановке» [7].

«Минута обсуждения» передает, пользуясь терминологией Н.Е. Мариевской, «динамику предельного душевного состояния», заряженного «энергией неопределенности». Эта энергия расшатывает конструкцию сюжета, она необходима для возникновения завершающего озарения — и для возникновения из хаоса поисков нового устойчивого статуса (выигрыша или проигрыша): «Эстетическое удовольствие, испытываемое зрителем во время просмотра фильма (*заменит «фильм» на «телевизионное зрелище» — И.К.*), связано не только с энергией неопределенности, но и с восстановлением равновесия, которое сопровождается утверждением нового» [9. С. 289].

**Эквифинальность.** «Минута обсуждения» является интересным объектом и для изучения такого важного принципа как *эквифинальность* (завершенность, исчерпанность) как целого, так и частей зрелища. Ворошилов постоянно размышлял над тем, каким путем будет достигаться законченность эпизодов, искал возможности максимально разнообразить путь из начальной в конечную, финальную точку обсуждения.

Этапами этого движения могут служить постулаты, связанные с постмодернистской природой телевизионного зрелища, предложенные У. Эко: повторение, копирование, избыточность и подчинение предустановленной схеме. Подчинение схеме лежит на поверхности: понятно, что завязкой эпизода будет вопрос телезрителей, а финалом — выигрыш или проигрыш знатоков. Повторится и эмоциональная схема: на глазах у зрителей будет разыгрываться противоборство, конфликт между знатоками и автором вопроса. По мнению Эко, именно повторение, «предусмотренное и ожидаемое, является источником маленьких удовольствий» [16] для зрителя. Эти удовольствия достигаются отнюдь не принципиальной новизной происходящего в кадре, т.е. новизной информации. Наоборот: новая информация перестает быть основным достоинством зрелища, на смену ей приходит избыточность нарратива. Источник избыточности, т.е. многочисленных вариаций уже найденного, заключается в развитии действия как в соответствии с правилами, так в противовес им. Если выигрывают знатоки, зритель счастлив, история завершилась, как должно. Если выигрывает телезритель, т.е. в правила примешивается исключение, он все равно счастлив, ощутив завершенность происходящего в кадре.

**Интертекстуальность.** Этим термином У. Эко обозначает прием постмодерна, означающий цитирование известных участникам коммуникации исходных текстов (топосов, «общих мест»), часто с ироническим подтекстом. Собственно, каждая «минута обсуждения» доставляет наслаждение зрителям не только детективным поиском правильного ответа и риском проигрыша, но и узнаванием множества упоминаемых ассоциаций.

Одним из форматных ограничений программы стал намеренный отказ от легко узнаваемых цитат и аллюзий. Вопросы телезрителей (число которых исчислялось десятками тысяч) интеллектуально обрабатывались авторской группой программы: делались многоуровневыми, многоступенчатыми, максимально интересными по вариативности ходов в поисках ответа. Версии телезрителей чаще всего содержали решения, рассчитанные на эрудицию, те, что сами авторы называли «одноходовками». А для того, чтобы превратить «минуту обсуждения» в полноценный интеллектуальный аттракцион, необходимо было придумать более сложный маршрут движения мысли, завязать больше смысловых узлов, провести поиск через пять, шесть слоев ассоциаций, — чтобы в финале выйти на яркое озарение.

Особенность форматного подхода заключается в том, что его правилам подчиняются все элементы программы. Та же многослойность вопроса поддерживалась не только на вербальном, но и на визуальном и даже на аудиальном уровне. Звукорежиссер, поднимая и приглушая звук в микрофонах каждого участника передачи, старался передать полифонию смыслов, «мелодию обсуждения»: «Глав-

ное в ней — многоплановость мыслей, переживаний, интонаций, тембров... Не зная ни вопроса, ни ответа, я оказываюсь в позиции, близкой к позиции зрителя. Что тот сказал? А что этот? Очень интересно! И я мечусь между участниками обсуждения, улавливая в звуке оттенки их мыслей, настроений» [7]. Такой подход также демонстрирует ориентированность программы ЧГК на стилистику постмодерна: «В стилевом отношении постмодернизм, в отличие от неоавангарда, возвращается к красоте как реальности, повествовательности, фабульности, мелодизму» [8].

Не каждый участник мог стать подлинным телегероем. Изначально почти все потенциальные игроки демонстрировали лидерские качества, в ЧГК стремились амбициозные харизматичные интеллектуалы. Но парадокс игры оказался в том, что углубленные знания по предмету и доминирующие лидерские качества участников игры ЧГК становились минусами, а не плюсами для знатоков, мешали им, загоняя обсуждение в ловушку стереотипных версий ответа: «Еще более, чем «специалист», опасен при обсуждении лидер в шестерке. Любая высказанная им мысль, версия сразу становится господствующей и невольно подавляет возникновение новых идей» [2].

Важнее экспертного знания оказывался весь комплекс личных качеств игрока, его способность не попадать под гипноз чужой логики, внимательность и скрупулезность просчетов возможных вариантов в условиях нарастающего дефицита времени и, соответственно, стресса, умение оценить мгновение и принять решение самостоятельно. «Вот центр, соль всякой игры! В настоящей большой игре всегда решают не узкоспециальные свойства игрока, а качества, присущие в той или иной степени каждому из нас. Вот почему они, участники игры, становятся для нас такими близкими, такими понятными» [2], — за такой, роднящей игроков со зрителями формулировкой Ворошилова кроется разгадка того, что программа ЧГК живет на экране четыре десятилетия, далеко выходя за рамки чисто развлекательного шоу.

Завершая разбор формата программы ЧГК, следует еще раз вернуться к ней как к феномену отечественного телевидения. Феноменологичность программы проявилась не только в оригинальности и творческой состоятельности ее формата, успешно прошедшего испытание временем и выдержавшего многолетнее тиражирование. Она заключается еще и в том, что программа представляет собой выверенную драматургическую конструкцию, выстроенную в культурной парадигме постмодерна и дающую образец бесконечной вариативности экранного зрелища, пример «эстетики серийности», органично вписавшийся в мировой телевизионный контекст.

© Кемарская И.Н., 2017

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- [1] *Волкова И.И.* Кто есть кто в теории и практике игры и игровых коммуникаций: словарь персоналий. М.: Изд-во Московского гуманитарного ун-та, 2017. 48 с.
- [2] *Ворошилов В.Я.* Феномен игры. М.: Советская Россия, 1982. URL: <http://chhgk.strategy48.ru/sites/default/files/voroshilov.pdf> (дата обращения: 30.01.2017).

- [3] Качкаева А.Г. Жанры и форматы современного телевидения. Последствия трансформации // Вестник Московского ун-та. Сер. 10: Журналистика. 2010. № 6. С. 42—51.
- [4] Кино: Энциклопедический словарь. URL: <http://cinema.academic.ru/> (дата обращения: 02.02.2017).
- [5] Корин А.А. Феномен «Что? Где? Когда?». М.: Эксмо, 2002. URL: <http://journ.chuvsu.ru/index.php/medya/elektronnaya-biblioteka-po-zhurnalistike/372-chto-gde-kogda-kak-fenomen-kogin> (дата обращения: 13.02.2017).
- [6] Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников». URL: <http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/levin.pdf> (дата обращения: 29.01.2017).
- [7] Лернер Л.В. Минута на размышление или загадка телеигры «Что? Где? Когда?». М.: Искусство, 1992. 175 с. URL: [http://www.tvmuseum.ru/catalog.asp?ob\\_no=6797](http://www.tvmuseum.ru/catalog.asp?ob_no=6797) (дата обращения: 30.01.2017).
- [8] Маньковская Н.Б. От модернизма к постпостмодернизму via постмодернизм // Коллаж-2. М.: ИФ РАН, 1999. С. 18—26. URL: <http://iph.ras.ru/page52528989.htm> (дата обращения: 08.02.2017).
- [9] Мариевская Н.Е. Время в кино. М.: Прогресс-Традиция, 2015. 348 с.
- [10] Новикова А.А. Аттракционы на телеэкране // Обсерватория культуры. 2007. № 5. С. 31—37.
- [11] Новикова А.А. Формульные жанры на телевидении // Обсерватория культуры. 2007. № 3. С. 34—39.
- [12] Официальный сайт телекомпании «Игра-ТВ». URL: <http://chgk.tvigra.ru/> (дата обращения: 12.02.2017).
- [13] Ромм М.И. Избранные произведения. Т. 1. Теория. Критика. Публицистика. М.: Искусство, 1980. 580 с.
- [14] Уразова С.Л. Реалити-шоу: особенности и принципы моделирования. М.: ИПК работников ТВ и РВ, 2011. 240 с.
- [15] Усманова А.Р. Умберто Эко: парадоксы интерпретации. Минск: ЕГУ «Пропилеи», 2000. URL: [http://yanko.lib.ru/books/cultur/usmanova-eco.htm#\\_Тoc526164818](http://yanko.lib.ru/books/cultur/usmanova-eco.htm#_Тoc526164818) (дата обращения: 10.02.2017).
- [16] Эко У. Инновация и повторение. Между эстетикой модерна и постмодерна. URL: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/Eko/Inn\\_Povt.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Eko/Inn_Povt.php) (дата обращения 10.02.2017).

#### **История статьи:**

Дата поступления в редакцию: 1 марта 2017

Дата принятия к печати: 3 апреля 2017

#### **Для цитирования:**

**Кемарская И.Н. Драматургические особенности российской телевизионной игры «Что? Где? Когда?» // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2017. Т. 22. № 2. С. 321—332.**

#### **Сведения об авторе:**

*Кемарская Ирина Николаевна*, ведущий научный сотрудник научно-исследовательского сектора Академии медиаиндустрии.

*Контактная информация:* e-mail: kemarskaya2012@gmail.com

## RUSSIAN GAME SHOW “WHAT? WHERE? WHEN”: DRAMATIC FEATURES

I.N. Kemarskaya

Scientific Research Sector, FSEE CPE “Media Industry Academy”  
*Octyabrskaya str., 105, korp. 2, Moscow, Russia, 127521*

The article aims to explore the dramatic nature of the popular Russian game show “What? Where? When?”. The history of this program is traced as the development of the original and innovative TV format, which foresaw for decades the trends of the global television industry. This approach emphasizes on viewers oriented dramaturgy of the game show, typical dramatic techniques, stylistic and genre features, ways to attract and retain the audience’s attention. Also the article concerns the problems of screen time, the improvisation and openness of scenes under of strict rules, the types of screen attractions and other dramaturgic principles. The program is regarded as a cultural phenomenon of the postmodern era, characterized by variations of the basic dramatic structure in each new original issue.

**Key words:** dramaturgy, game show, TV format, postmodern

### REFERENCES

- [1] Volkova I.I. Kto est’ kto v teorii i praktike igry i igrovyyh kommunikatsiy: Slovar’ personalij [Who is who in theory and practice of games and game communications: personalia thesaurus]. M.: Izd-vo Moskovskogo gumanitarnogo un-ta [Publishing house of the Moscow Humanitarian University], 2017. 48 s.
- [2] Voroshilov V.Ja. Fenomen igry [The phenomenon of the game]. M.: Sovetskaja Rossija, 1982. URL: <http://chggk.strategy48.ru/sites/default/files/voroshilov.pdf> (data obrashhenija: 30.01.2017).
- [3] Kachkaeva A.G. Zhanry i formaty sovremennogo televidenija. Posledstvija transformacii [Genres and formats of modern television. Consequences of transformation] // Vestnik Moskovskogo universiteta: nauch. Zhurn [Bulletin of Moscow University: scientific journal]. Ser. 10: Zhurnalistika. 2010. № 6. S. 42–51.
- [4] Kino: Jenciklopedicheskij slovar’ [Film Dictionary]. URL: <http://cinema.academic.ru/> (data obrashhenija: 02.02.2017).
- [5] Korin A.A. Fenomen «Chto? Gde? Kogda?» [The phenomenon of “What? Where? When?”]. M.: Jeksmo, 2002. URL: <http://journ.chuvsu.ru/index.php/medya/elektronnaya-biblioteka-po-zhurnalistike/372-chto-gde-kogda-kak-fenomen-korin> (data obrashhenija: 13.02.2017).
- [6] Levin B.E. «Chto? Gde? Kogda?» dlja «chajnikov» [“What? Where? When?” for Dummies]. URL: <http://chggk.strategy48.ru/sites/default/files/levin.pdf> (data obrashhenija: 29.01.2017).
- [7] Lerner L.V. Minuta na razmyshlenie ili zagadka teleigry «Chto? Gde? Kogda?» [Minute to think or the mystery of the gameshow “What? Where? When?”]. M.: Iskusstvo, 1992. 175 s. URL: [http://www.tvmuseum.ru/catalog.asp?ob\\_no=6797](http://www.tvmuseum.ru/catalog.asp?ob_no=6797) (data obrashhenija: 30.01.2017).
- [8] Man’kovskaja N.B. Ot modernizma k postpostmodernizmu via postmodernizm // Kollazh-2 [From modernism to post-postmodernism via postmodernism / N. Mankovskaja // Collage-2: socio-philosophical and philosophical-anthropological almanac]. M.: IF RAN, 1999. S. 18–26. URL: <http://iph.ras.ru/page52528989.htm> (data obrashhenija: 08.02.2017).
- [9] Marievskaja N.E. Vremja v kino [Time in the Movies]. M.: Progress-Tradicija, 2015. 348 s.
- [10] Novikova A.A. Attrakciony na teleekrane [Attractions on the television screen] // Observatorija kul’tury [Observatory of Culture: magazine-review]. 2007. № 5. S. 31–37.
- [11] Novikova A.A. Formul’nye zhanry na televidenii [Formal genres on television] // Observatorija kul’tury [Observatory of Culture: magazine-review]. 2007. № 3. S. 34–39.

- [12] Oficial'nyj sajt telekompanii «Igra-TV» [Official website of the “Igra-TV” company]. URL: <http://chgk.tvigra.ru/> (data obrashhenija: 12.02.2017).
- [13] Romm M.I. *Izbrannye proizvedenija. T. 1. Teorija. Kritika. Publicistika* [Selected works. Volume 1. Theory. Criticism. Publicism]. M.: Iskusstvo, 1980. 580 s.
- [14] Urazova S.L. *Realiti-shou: osobennosti i principy modelirovanija* [Reality show: features and principles of modeling]. M.: IPK rabotnikov TV i RV, 2011. 240 s.
- [15] Usmanova A.R. *Umberto Jeko: paradoksy interpretacii* [Umberto Jeko: paradoxes of interpretation]. Minsk: EGU «Propilei», 2000. URL: [http://yanko.lib.ru/books/cultur/usmanova-eco.htm#\\_Toc526164818](http://yanko.lib.ru/books/cultur/usmanova-eco.htm#_Toc526164818) (data obrashhenija: 10.02.2017).
- [16] Jeko U. *Innovacija i povtorenie. Mezhdju jestetikoj moderna i postmoderna* [Innovation and Repetition. Between Modern and Postmodern Aesthetics]. URL: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/Eko/Inn\\_Povt.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Eko/Inn_Povt.php) (data obrashhenija 10.02.2017).

**Article history:**

Received: 1 March 2017

Revised: 25 March 2017

Accepted: 3 April 2017

**For citation:**

**Kemarskaya I.N. (2017) Russian Game Shaw “What? Where? When”: Dramatic Features. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 22 (2), 321—332.**

**Bio Note:**

*Kemarskaya Irina Nikolaevna*, leading researcher of the Research Sector, FGBOU DPO Academy of Media Industry.

*Contacts:* e-mail: kemarskaya2012@gmail.com