Вакку Г.В., Зотов А.Е., Лебедева С.Э.
Профессиональный актерский образ «дьявола-искусителя» в исполнении
ведущего Леонида Ярмольника в телеигре «Золотая лихорадка»

*ФГБОУ ИВО «Московский государственный гуманитарно-экономический
университет»
(Россия, Москва)*

doi: 10.18411/lj-04-2020-144

idsp: ljjournal-04-2020-144

Аннотация

Данная статья посвящена изучению образа автора-ведущего интеллектуальной игры. Интеллектуальные игры распространены в масс-медиа, особенно на телевидении, где победитель награждается какими-либо призами – денежными или вещевыми. Ключевым элементом сюжета служит состязание или игра. Особую роль играет образ ведущего. Специфические особенности работы автора-ведущего рассмотрены в данной статье.

Ключевые слова: телевизионная игра, автор-ведущий, образ, авторская программа, интеллектуальная игра.

Abstract

This article is devoted to the study of the image of the author-the leader of the intellectual game. Mind games are common in the mass media, especially on television, where the winner is awarded any prizes-money or clothing. A key element of the story is a contest or game. A special role is played by the work of the presenter. Specific features of the work of the author-presenter are considered in this article.

Keywords: TV game, author-presenter, image, author's program, intellectual game.

Авторы в качестве объекта исследования выбрали телевизионную игру «Золотая лихорадка», предметом исследования – специфика образа автора и ведущего Леонида Ярмольника. Цель – раскрытие специфики образа ее автора и ведущего. Для достижения данной цели поставлены следующие задачи: дать понятие «образ автора-ведущего»; выявить специфические особенности черты образа ее автора и ведущего Леонида Ярмольника.

Вид телевизионной игры, основывающийся на применении игроками (участниками игры) своего интеллекта и/или эрудиции называется интеллектуальной игрой [6]. Приступим к раскрытию специфических черт образа ее автора и ведущего Леонида Ярмольника. Дадим определение понятиям «образ», «ведущий» «автор-ведущий»: Ведущий - сотрудник СМИ (не обязательно штатный), который работает в кадре (ТВ) или эфире (радио), персонифицируя подаваемую информацию. Ключевое значение в этой профессии имеет опыт (практика), а не теоретическая подготовка. Для телеведущих существенным параметром является внешность. Для ведущих радиопередач - дикция. Для ведущих ток-шоу - сочетание двух указанных качеств. Ведущий не просто знакомит зрителя с новостями и другой информацией, но и акцентирует внимание на существенных деталях, интонирует. Ролевое поведение формирует ту или иную экранную манеру [7].

Автор-ведущий – ведущий собственной авторской программы оригинального содержания с собственной концепцией и сценарием, выходящей в течение определенного времени на определенном телевизионном канале, радиостанции или в Интернете [2]. Приведем примеры авторских программ.

1. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (Владимир Ворошилов)
2. Документальный исторический цикл «Намедни: наша эра» (Леонид Парфенов)
3. Биографическая программа об умерших актерах «Чтобы помнили» (Леонид Филатов)

4. Первое ток-шоу на постсоветском телевидении «Тема» (Владислав Листьев)
5. Интернет-проект в жанре интервью и документальных фильмов «ВДудь» (Юрий Дудь) [1].

В зависимости от типа телевизионной программы и от реализации той или иной творческой задачи ведущий в кадре может выступать в различных ипостасях. В частности, ведущему интеллектуальной игры или развлекательной программы необходимо обладать импровизаторскими и интеллектуальными способностями, хорошим кругозором, чувством юмора, харизмой, психологическими качествами, в том числе уметь налаживать и удерживать контакт со специфической (например, детской) аудиторией, заинтересовывать зрителя. Эти качества проявляются в развлекательных и рекламных программах [3] (у Ивана Урганта в «Вечернем Урганте», «Смаке», резидентов программ «Комеди Клуб», «Импровизация», ведущих программы «Прожекторперисхилтон», познавательных и научно-популярных программах (Александр Пушной – «Галилео», Сергей Малоземов – «Чудо техники», Дмитрий Крылов – «Непутевые заметки», Леонид Парфенов – «Намедни», интернет-проект «Парфенон»), интеллектуальных и развлекательных играх (Александр Гуревич – «Сто к одному», Петр Кулешов – «Своя игра», Владимир Ворошилов и Борис Крюк – «Что? Где? Когда?») и программах, предназначенных для детей (Сергей Супонев – «Марафон-15», «Звездный час», «Зов джунглей», «Новая реальность»). Также составляющими образа ведущего интеллектуальной игры являются: вступительные и завершающие «фирменные» слова, манера и стиль общения с участниками игры, проявление в поведении на съемочной площадке свойств характера, в реальной жизни не соответствующих поведению ведущего как личности, специфическая одежда (костюм), пластика, жесты, мимика.

На основании выделенных общих черт образа автора-ведущего интеллектуальной игры составим индивидуальный портрет Леонида Ярмольника как ведущего интеллектуальной игры «Золотая лихорадка».

Вступительные слова: «Привет всем! Я уже здесь. И, как обещал, не один: я и золото. Шестнадцать килограммов. И еще кое-что по мелочам. *Зловещий смех*. Я предлагаю вам все это выиграть. Играть может любой, но победителем станет не каждый. Чтобы стать победителем, нужно знать многое. Очень многое. Золото можно получить в качестве награды, подарка, можно заработать, можно украсть, а можно выиграть. Я предлагаю вам последнее». Далее – объяснение правил игры и фраза «Хватит терять время попусту, я предлагаю начать». В финале циклов: «Наконец-то! Я ждал этого четыре месяца! Я позволил выиграть у меня килограммы золота, но меня это не беспокоит. Я ждал их – именно их, эти пятнадцать человек. Они дошли до суперфинала и будут сражаться за пуд золота. Шестнадцать килограммов – это много или мало? Для меня это вообще ничто, а вот для вас это, наверное, несметное богатство. Думаете, пуд золота решит все ваши проблемы? *зловещий смех* Как бы не так! Вам станут завидовать, вас будут избегать, хотя...зачем я все это вам рассказываю? Может быть, никто ничего и не выиграет сегодня. Я приветствую всех собравшихся!» [5]

Заключительные слова: «Я с вами прощаюсь. Удачи в суперфинале. Удачи в шестнадцатой игре!» [4]. В финале циклов при проигрыше: «Этот пуд золота остается на следующий цикл программ «Золотая лихорадка!» Мы снова начнем цикл из пятнадцати раундов! А в шестнадцатой игре снова будет разыгрываться пуд золота! Я благодарю вас за игру! Проводите суперфиналиста!» [5]. При выигрыше (последний выпуск): «Вау! Я даже не знаю, что сейчас сделать! Наверное, для начала мне стоит поздравить вас! Это надо делать буквально. Этот чемодан ваш! Пуд золота ваш! Думаю, что это не изменит ваши взгляды на жизнь! Я поздравляю вас! Благодарю вас за прекрасную игру! Игра окончена!» [8].

Манера речи и стиль общения ведущего в роли дьявола имеют ярко выраженную экспрессию. В речи присутствуют черты саркастичности, злой иронии, хладноровия,

равнодушия и презрения и пренебрежения к игрокам, что несвойственно актеру Леониду Ярмольнику в реальной жизни в процессе коммуникации. В финале игр ведущий проявляет свои психологические способности, смотря игроку прямо в глаза и безэмоционально сообщая ему правила, правильность или неправильность ответов, ход и итог игры. Другие особенности поведения: злобный раскатистый смех, передвижение вверх и вниз по клетке хранилища с помощью рук и ног, верчение в руках трех позолоченных шаров и призов (для создания эффекта искушения игроков).

Внешность и костюм: черные длинные волосы, зачесанные назад, в третьем сезоне – борода и усы, черные перчатки, брюки, водолазка и ботинки, а также темно-коричневая куртка с блестками. Пластика: гибкость, свободное, легкое и быстрое перемещение по клетке хранилища и студии.

Мимика, интонация: злобная ироничная улыбка, смех, презрительный, прямой или холодный взгляд, непроницаемость, отсутствие ярко выраженных положительных эмоций. Жесты: указательный жест на игроков при их желании дать ответ, загибание пальцев (перечисление способов получения золота), поднятие или опускание пальца (противопоставление возвышенного и земного миров), жонглирование позолоченными шарами, повороты головы на 180 градусов.

Таким образом, изучив и проанализировав специфические особенности интеллектуальной игры «Золотая лихорадка» и составляющие образа ее автора и ведущего Леонида Ярмольника, мы можем сделать вывод о том, что формат данной игры и имидж ее ведущего гармонично сочетаются между собой своеобразием черт образа ведущего вкупе с правилами игры и оформлением студии телевизионной игры.

1. Вакку Г.В., Зотов А.Е., Степанова С.Е., Комарова Н.И. Особенности интеллектуальной игры на Российском телевидении // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. – 2019. – № 4 (104). – С. 23-29.
2. Лебедева С.Э., Вакку Г.В., Степанова С.Е., Касаткина А.Е. Основные тенденции медиатизации современного социокультурного пространства // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. – 2018. – № 4 (100). – С. 69-76.
3. Гончаров Д.К. Технологии рекламной журналистики // Международный научно-исследовательский журнал. – 2019. – № 7-2 (85). – С. 70-72.
4. Видеохостинг YouTube. Золотая лихорадка. Второй выпуск [Электронный ресурс] - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XOzPgJB5AVc> (Дата обращения: 26.12.2019).
5. Видеохостинг YouTube. Золотая лихорадка. Шестнадцатый выпуск [Электронный ресурс] - URL: https://www.youtube.com/watch?v=wLTfW7s8_mQ (Дата обращения: 26.12.2019).
6. Видеохостинг YouTube. Золотая лихорадка. Первый выпуск [Электронный ресурс] - URL: https://www.youtube.com/watch?v=z-7eegwR_oE (Дата обращения: 26.12.2019).
7. Информационный сервис Эст-вью [Электронный ресурс] - URL: <https://dlib.eastview.com/browse/doc/67753> (Дата обращения: 26.12.2019).
8. Энциклопедия телеигр. Любовь с первого взгляда [Электронный ресурс] - URL: http://gameshows.ru/wiki/Любовь_с_первого_взгляда (Дата обращения: 26.12.2019).

Вакку Г.В., Климкина А.С.

Классификация инноваций в журналистике

*ФГБОУ ИВО «Московский государственный гуманитарно-экономический университет»
(Россия, Москва)*

doi: 10.18411/lj-04-2020-145

idsp: ljjournal-04-2020-145

Аннотация

Данная статья посвящена разработке классификации инновационных процессов, происходящих в отечественной журналистике. Группировка инноваций основана на углубленном изучении сферы журналистики в целом. На данный момент иные