

УДК 725.824.5

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2\(3\)-41-69](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2(3)-41-69)

«РЕПЕТИЦИЯ ЖИЗНИ»: КАК ВЛАДИМИР ВОРОШИЛОВ ПЕРЕНЕС НА ТЕЛЕЭКРАН ЗАКОНЫ КЛАССИЧЕСКОЙ ДРАМАТУРГИИ



Екатерина Митина,
*независимый
исследователь,
(Москва, Россия;
Иерусалим, Израиль)*

Ekaterina Mitina
*independent researcher
(Moscow, Russia;
Jerusalem, Israel)*

ORCID: 0009-0007-7602-5609
e-mail:
catherinamitina@gmail.com

Для цитирования статьи:

Митина, Е. А. (2023). «Репетиция жизни»: как Владимир Ворошилов перенес на телеэкран законы классической драматургии. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 2(3), 41–69. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2\(3\)-41-69](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2(3)-41-69)

Аннотация: в статье анализируются оригинальные творческие приемы, использованные режиссером и ведущим В.Я.Ворошиловым в своих телевизионных программах. В фокусе внимания находятся те из них, которые позволяют охарактеризовать формат этих передач. Анализируется

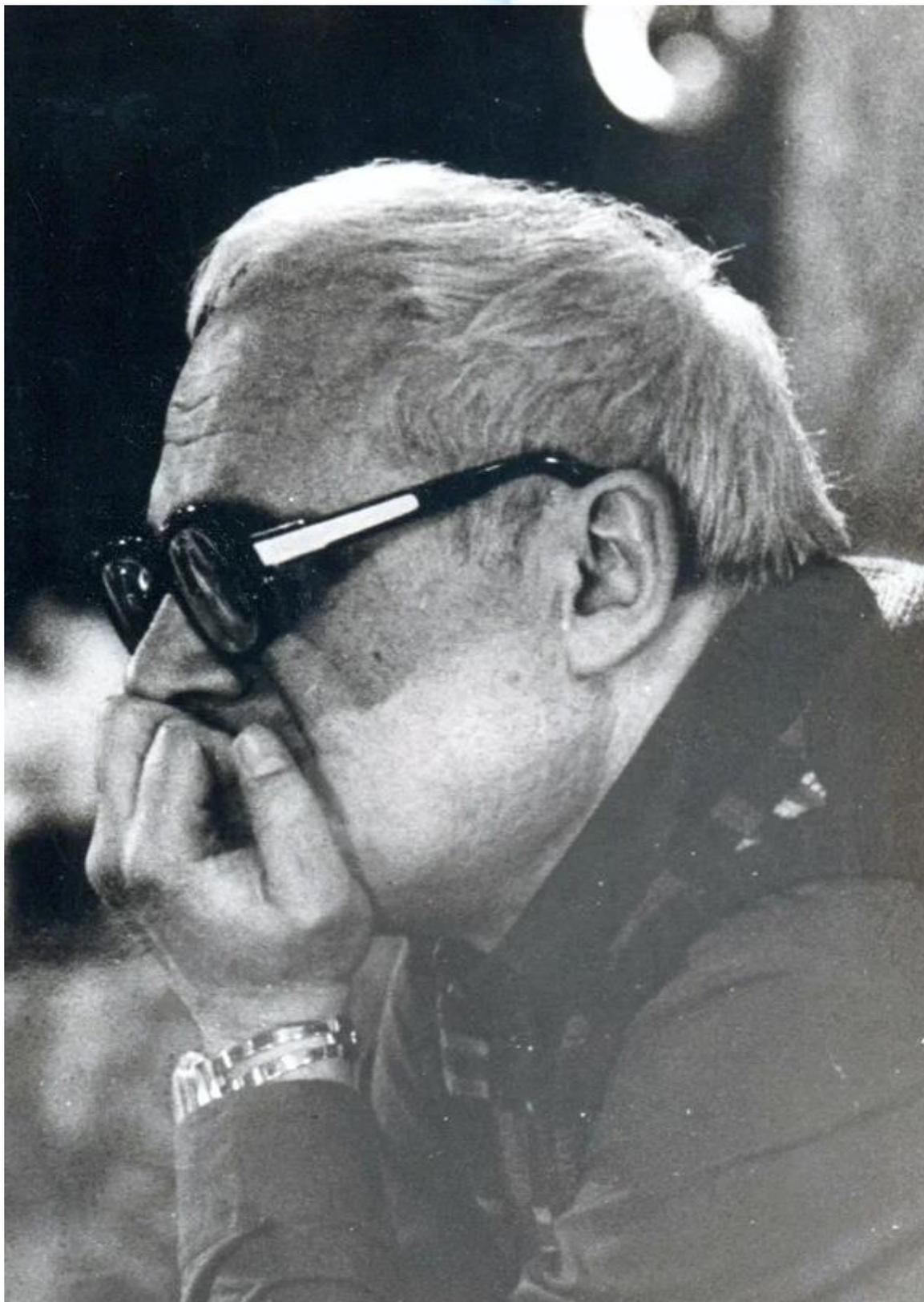
драматургия и жанровые особенности творчества автора-режиссера. Делается акцент на уникальности творческого мышления их создателя. Рассматривается предполагаемый генезис креативных решений В. Я. Ворошилова и степень их самобытности. В работе используются биографические документы автора и ведущего, материалы архива ТЦ «Останкино», а также брошюры и статьи, написанные Владимиром Яковлевичем. При использовании указанных источников (многие из которых вводятся в научный оборот впервые) с использованием критического подхода становится понятным, что основным принципом построения исследуемых телевизионных программ является классическая театральная схема трехактной драмы. Сочетание телевизионной эстетики с психологией театрального действия обеспечивает оригинальность и неповторимость опыта режиссера и драматурга.

Ключевые слова: формат, драматургия, жанр, прием, автор, телевидение, подход, решение, режиссура, видение.

*Светлой памяти Леонида Фридовича Кациса,
моего научного руководителя и друга,
без помощи которого этот текст
никогда не был написан и закончен.*

Владимир Яковлевич Ворошилов (1930–2001) известен широкому зрителю как создатель и первый ведущий телевизионной игры «Что? Где? Когда?». И эта программа была далеко не единственной на российском телевидении, созданной этим телевизионным режиссером, но, к сожалению, записей его программ сохранилось очень немного.

Первой масштабной попыткой проанализировать опыт работы Владимира Ворошилова на телевидении стоит считать книгу советской журналистки Е. С. Сабашниковой «Диапазон. Рассказы о телевизионных режиссерах» 1987 года [Сабашникова 1987]. Через тридцать лет, уже в 2017 г. вышла статья российской



Владимир Ворошилов на репетиции в Ставропольском театре драмы имени М. Ю. Лермонтова. Ок. 1966.

исследовательницы И. Н. Кемарской «Драматургические особенности российской телевизионной игры «Что? Где? Когда?» [Кемарская 2017]. Кроме того, телевизионное наследие Ворошилова рассматривал П. Ф. Сумской в кандидатской диссертации под названием «Телевизионная игра как форма интерактивной коммуникации: опыт культурологического анализа» [Сумской 2009].

Очень качественный анализ драматургической конструкции игры «Что? Где? Когда» был проведен театроведом П. Воротынцевым в его эссе под названием «Программа: «Что? Где? Когда?»: драматургия и сценография. Игра в жизнь и игра с жизнью» [Воротынцев 2023]. Однако надо отметить, что существенным недостатком всех перечисленных публикаций является поверхностный анализ предмета исследования. Как правило, авторы указанных работ ограничиваются тем, что рассматривают только самую знаменитую и, главное, существующую и по сей день, программу «Что? Где? Когда?», позиционируя ее как телевикторину, забывая о том, что эта игра является далеко не единственным проектом В. Я. Ворошилова на телевидении и, в известном смысле, представляет собой итог его теоретических и практических достижений, начиная с середины 1960-х гг.

В. Я. Ворошилов подал заявку на замещение должности режиссера ЦТ СССР в сентябре 1966 года [Личное дело В. Я. Ворошилова, без даты: 157]. К этому моменту он был художником-постановщиком и имел большой опыт работы в московских театрах [Личное дело В. Я. Ворошилова, без даты: 153].

Первым телевизионным проектом, в который его пригласили работать в качестве режиссера, был документальный сериал «Летопись полувека» [Личное дело В. Я. Ворошилова, без даты: 1]. Однако случилось так, что Ворошилов не смог вовремя выйти на работу, поскольку он предпочел «Летописи...» работу над спектаклем «Шторм». Спектакль был правительственным заказом, и Ворошилов не счел нужным предупредить кого бы то ни было о своем отъезде. В результате от проекта будущий мэтр телевидения был отстранен и уволен. Как вспоминал сам Владимир Яковлевич: «Я вообще был тогда шалопай. Пришел в этот самый замечательный «Экран» через месяц. Прихожу с чистой душой совершенно. И с настроением, что это я делаю им подарок, что я вхожу туда. Что я настоящий театральный драматический режиссер и художник. Вхожу, меня встречает молчание. Молчание в большой комнате. Потом встает женщина-начальница и говорит железным голосом: «Чтобы через минуту вас здесь не было!» Потом уже генеральный директор Центрального телевидения, хороший человек, объяснил мне, что тут было политическое задание, что я себя неправильно повел и что он, начальник, не может заставить коллектив снова меня принять. Я говорю: «Ну, куда-нибудь суньте меня на пару месяцев». И он говорит: «Ну, есть у нас одна такая редакция, куда вообще всякие загибщики, ну, вот кто с приветом, они идут туда. Хотите? Я говорю: «Ну, давайте!» Он говорит: «Тогда идите в Молодежную редакцию!». «Ну вот, так я и попал в молодежную редакцию, и началась эпопея моей жизни в молодежной редакции» [Личное дело В. Я. Ворошилова, без даты: 177].

В общем и целом, Ворошилов говорил чистую правду, ведь ему действительно пришлось проявить незаурядное упорство, чтоб остаться на телевидении. На его письме Валерию Иванову, главному редактору молодежной редакции, стоят пометки секретаря: «он звонит, ждет, что делать?». Это заставляет предположить, что неудача с «Экраном» Владимира Яковлевича не остановила. И он действительно добился своего – его взяли на работу в редакцию программ для молодежи.

Следует отметить, что вообще все телевизионное творчество В. Я. Ворошилова можно условно разделить на два этапа: до создания «Что? Где? Когда?» и после него. Поэтому особое внимание к первому этапу и отличает нашу работу от всех остальных.

В личном деле, хранящемся в архиве телецентра «Останкино», сохранился датируемый 12 марта 1968 года перечень работ, созданных им для телевидения. В списке значатся следующие работы: «Письма 41 года», «Завещание 42 года», «Конкурс на лучшее знание Канады», «Лауреаты премии им. Ленинского комсомола Филипп Жерар и Жак Дрежак», «Молодежь и Октябрь», «Реклама» [Личное дело В. Я. Ворошилова, без даты: 177].

О телеспектакле «Серебристый грибной дождь» (по мнению А. Г. Лысенко – первой программы Ворошилова на телевидении [прим. Е. М.], похоже, сохранились только воспоминания современников – Анатолия Лысенко [Лысенко 2011] и Светланы Аннапольской [Аннапольская 2002].

Анализировать все указанные работы по отрывистым воспоминаниям и случайным архивным упоминаниям нет никакого смысла, из них сохранился только документальный фильм «Завещание 42 года». Поэтому мы считаем возможным сразу перейти к главному творению В. Я. Ворошилова той поры – телевизионной передаче «Аукцион». От нее, в отличие от других его проектов, сохранился не только фрагмент, но и воспоминания очевидцев. Так, тогдашняя заместитель главы Молодежной редакции, М. А. Эскина (впоследствии бессменный директор «Дома Актера»), сразу же оценила потенциал создаваемой программы. Позже Маргарита Александровна вспоминала, что как только Ворошилов ей рассказал о том, как передача будет выглядеть, она сразу поняла, что это стоит делать [Маргарита Эскина 2011].

Определить жанр «Аукциона» по сохранившемуся фрагменту крайне трудно. Причина – недостаточный хронометраж, который не позволяет понять, в чем именно состояла суть программы. Поэтому приходится, применяя критический подход, опираться на воспоминания современников и рассказы самого Ворошилова. Если отбросить не подкрепленные никакими альтернативными источниками воспоминания бывшего ведущего-комментатора этой программы А. Г. Лысенко (впоследствии Генерального директора РТР, «Общественного телевидения России» и т.д.), то все сходится в одном: это была развлекательная программа с сильным познавательным и рекламным элементом.

Познавательный аспект передачи был настолько силен, что согласно некоторым данным, помогал приносить существенные

прибыли советской торговле, способствуя продаже неликвидных товаров.

Сохранились воспоминания самого Ворошилова, впоследствии подтвержденные А. Г. Лысенко, что однажды к ним обратились из министерства рыбного хозяйства и попросили помочь с продажей кальмаров, поскольку несмотря на общий дефицит продуктов в стране, они по какой-то причине не пользовались популярностью у населения. Создатель программы нашел выход. Во время эфира участникам передачи раздали консервные ножи и банки с кальмарами. Было объявлено, что в одну из банок спрятано янтарное ожерелье. По сигналу ведущего люди начали открывать банки, и <...> ожерелье было найдено. Тогда же Ворошилов объявил, что несколько таких банок отправлено в ближайший магазин. «На следующий день народ смел к черту все это хозяйство», – вспоминал позже Лысенко [Звезды эфира: Владимир Ворошилов. 1 серия 2019].

Сам принцип торгов, соответствующий названию программы, был построен следующим образом: «Игра шла между ведущим и публикой, сидящей в амфитеатре. Цель аукциониста – чтобы прозвучало как можно больше полезной информации. Цель публики – процесс игры и ее конечный результат в виде получения призов. Основное правило игры – приз получает последний отвечающий на данный вопрос» [Ворошилов 1982: 59].

Несмотря на короткий хронометраж, описание, данное Ворошиловым, позволяет понять, в чем была суть программы. В целом такое же описание дают и люди из его окружения, и телезрители. Ворошилов пишет далее: «Предположим, ведущий

начинает игру словами: «"Мой дядя самых честных правил..." продолжите это стихотворение!" Кто-то в амфитеатре знает всего только три строчки, кто-то четыре, а кто-то двадцать строк... Обостряет игру и фактор времени. Как и в «заправдашнем» аукционе, то и дело слышатся возгласы ведущего: «Раз! Два! Три! Продано!» [Ворошилов 1982: 59].

Этот принцип «Аукциона» описал в беседе с автором статьи в 2018 г. и человек, не имеющий никакого отношения к телевидению – директор музея истории МГУ А. С. Орлов. Поскольку его описание совпадает с ворошиловским, и той картиной, которую дал в своих воспоминаниях А. Г. Лысенко, то, скорее всего, программа именно так и выглядела. Поэтому, вполне вероятно, что жанр «Аукциона» можно определить как рекламно-познавательное шоу.

Однако, в сохранившемся фрагменте «Аукциона», поражает другое, вполне очевидное даже, несмотря на малый метраж анализируемого материала. Уже при создании этой программы Ворошилов проявил себя как мастер театрально-телевизионной режиссуры, где, как впоследствии и в «Что? Где? Когда?», режиссер-демиург присутствовал в кадре лично, голосом, а также и с помощью ряда других сигналов.

Показательно, что «Аукцион» не меньше, чем будущий, как Ворошилов сам потом определял, «документальный спектакль» «Что? Где? Когда?» напоминал театр. Даже методы воздействия на зрителя были во многом те же самые. Значительное воздействие на участников оказывал прямой эфир, все действие, как и в театре, разворачивалось на глазах как самих участников программы,

находящихся в зале, так и тех, кто сидел перед экранами телевизоров. Подобный формат значительно усиливал ощущение сопричастности с участниками передачи.

При этом надо отметить, что при всем кажущемся сходстве подобная технология зрительского воздействия не имеет отношения к технологиям «Театра.Дос», разыгрывающего уже прошедшие события. Бывший «спортивный» комментатор собственных программ, включавших откровенные соревнования (Сравните: «Спринт для всех», «А ну-ка, парни...»), не занимался реконструкцией прошедших событий. Именно то, что зритель становился как бы непосредственным соучастником текущих событий, и определяло ту причину, по которой ворошиловские программы становились крайне популярными. В частности, передача «А ну-ка, парни» даже стала «героиней» песни Владимира Высоцкого «Жертва телевидения»: «А ну-ка, девушки!» «А ну-ка, парням!»//Вручают премии в О-О-ООН!».

Если принять за достоверные свидетельства воспоминания А.Г. Лысенко о работе над «Аукционом», то очевидно, что В. Я. Ворошилов готовил программу с помощью метода репетиции или многократного повторения. Он буквально просчитывал все возможные варианты, чтобы к моменту выхода участников на площадку люди были готовы к любым даже самым, казалось бы, непредвиденным обстоятельствам. Как вспоминал Лысенко, никто не растерялся даже тогда, когда на площадке отвалился кусок штукатурки. «Все было продумано заранее» [Лысенко 2011: 160].

В «Аукционе» Ворошилов впервые выступил родоначальником новой формы телевизионной подачи

информации. Если до этого создаваемые передачи создавались в рамках самодеятельности или в традициях микротеатра, то он настойчиво искал способы вырваться из этого формата. Например, количество участников «Аукциона» насчитывало 500–600 [Ворошилов 1982: 59]. Также Ворошилов стремился вырваться из привычной для тогдашнего телевидения почти театральной условности, создавая реальность происходящего максимально достоверно. Другими словами, если на телевизионном экране зритель видел аукцион, значит и выглядеть он должен был максимально правдоподобно.

Кроме того, В. Я. Ворошилов стремился и к максимальной зрелищности создаваемого контента. Так, в частности, программу открывал ансамбль из девушек, танцующих канкан – танец, который прежде видели в лучшем случае в редких западных фильмах [Профессия телезвезда: за кулисами славы: документальный фильм 2011]. Использование фривольного кабаре-танца добавляло программе остроты и усиливало зрительский интерес к передаче.

Помимо всего прочего, особой зрелищности добавлял и конфликт, на котором была построена вся драматургия «Аукциона». О ней Ворошилов писал так: «Игра шла между этим ведущим и публикой, сидящей в амфитеатре. Цель аукциониста – чтобы прозвучало как можно больше полезной информации. Цель публики – процесс игры и ее конечный результат – призы. Основное правило игры – приз получает последний отвечающий на данный вопрос. <...> Иначе приз уйдет к другому, который знает меньше вас, но свое знание обнародовал последним. Значит, вы

заинтересованы все время подталкивать игру, пока не истощатся запасы знаний у публики, а потом выдать свое мнение, которое будет последним, решающим по этому вопросу» [Ворошилов 1982: 59].

Таким образом, в центре драматургии игры находился конфликт, то есть в данном случае – соревнование участников между собой. За таким противостоянием и наблюдал зритель, сидящий у экрана телевизора. Для большей остроты конфликта добавлялся еще фактор времени. Не случайно в правилах отдельно обговаривалось слово *последний*. Можно, например, сформулировать так: «Не случайно в игре специально оговаривалось «правило последнего слова» «Что диктует это правило?», – спрашивает Ворошилов в «Феномене игры» и тут же отвечает, – что вообще знания необходимы, совсем без знаний вы просто не сможете участвовать в этой игре. Но знания еще не все. Иначе это будет не игра, а экзамен, то есть механический опрос аудитории, и, что ни говори, дело это скучное» [Ворошилов 1982: 59].

Работая над программой «Аукцион», Ворошилов также продолжал и свою деятельность художника-постановщика в московских театрах [Фонд В. Я. Ворошилова, без даты]. Привычка мыслить в рамках театральнo-художественных категорий оказывала существенное влияние на его подход к решению той или иной творческой задачи. Так, А. Г. Лысенко в своих воспоминаниях пишет, что ключевым моментом вдохновения для Ворошилова являлся образ: «Дед (я его Дедом стал звать позже,

это другая история) шел от образа. <...> тут у него была идея молотка, поэтому игра стала аукционом» [Лысенко 2011: 160].

Программа «Аукцион» просуществовала недолго: в эфир вышло всего шесть выпусков. Однако, несмотря на столь краткое существование, благодаря воспоминаниям современников и чудом сохранившемуся эфирному фрагменту можно попытаться представить, как сильно отличалась она от большинства тех программ, которые присутствовали тогда на советском телевидении. И дело тут даже не только в том, что Ворошилов первым показал советскому телезрителю силу воздействия рекламы, а в том, что он первым попытался вырваться за рамки камерности тогдашнего телевизионного пространства. Неслучайно М. А. Эскина потом скажет, что творческие поиски тогдашних телевизионных деятелей были главным образом самодетельными [Владимир Ворошилов: 2002].

Эта «инаковость» и проявилась в его попытке создать масштабное телевизионное зрелище. Так к 1975 году у В. Я. Ворошилова созрел замысел новой телеигры – «Что? Где? Когда?».

Эта игра стала настоящей вершиной его телевизионного режиссерского и драматургического мастерства. Ведущий определял «Что? Где? Когда?» как документальный спектакль или игру, которую он понимал как «конфликт, как основную структурную характеристику данного вида зрелища» [Ворошилов 1982: 8]. Именно наличие драматургического конфликта и отличает документальный спектакль от викторины.

Если обратиться к теории драматургии, то получается, что конфликт, определяемый как «действия персонажей, обусловленные их целями» [Ширяев & Котов 2020: 97] присутствует и в «Что? Где? Когда?». На самом деле, он разворачивается не только командой телезрителей и командой знатоков (только одно



Владимир Ворошилов и команда знатоков А. Зуева. 1986 год.
Фотография из архива В. Н. Белкина и Ю. В. Белова.

это уже сделало передачу викториной), но и участниками обсуждения вопроса. Причем в случае знатоков цель была в том, чтобы найти среди многочисленных версий правильный ответ на вопрос. Поэтому наличие как *внешнего* (вопрос телезрителя), так и *внутреннего* (выбор среди версий конфликта) определяло жанр – документальный спектакль.

Создавая документальный спектакль, В. Я. Ворошилов опирался на опыт своего друга – драматурга М. Ф. Шатрова, автора пьес «6 июля», «Так победим», «Большевики». Свои произведения, написанные по историческим сюжетам, Шатров определял как документальные драмы. Об этом Ворошилов прямо пишет в своей книге «Феномен игры»: «Вспомним хотя бы Михаила Шатрова с его "опытами документальной драмы". Документ в этих опытах "работает" не хуже, чем творческое воображение, фантазия художника. И зритель воспринимает его ничуть не менее эмоционально» [Ворошилов 1982: 8].

М. Ф. Шатров под документальными драмами понимал главным образом то, что они были созданы по реальным и документированным историческим темам. В этом отношении пьесы Шатрова ближе к поэтике актуального «Театра.Дос.», работающего с сегодняшними документами, еще только становящимися историей.

Документ в таком случае, исполнял роль исторического источника, на котором базировалось, порой сенсационное для зрителя 1960-х – 1970-х гг., повествование. В отличие от Шатрова, Ворошилов видел в документальности именно ту основу, на которой и строилось драматургическое противостояние. Однако несмотря на то, что в основе «Что? Где? Когда?» лежала форма телевизионной викторины, по своему содержанию она была гораздо ближе к документальным драмам Шатрова.

Ворошилов выстраивал драматургию «Что? Где? Когда?» как классическую, с тремя актами, предполагающими завязку, кульминацию, развязку. Документализм происходящего на экране

обеспечивался сначала за счет того, что героями передачи становились реальные люди (как знатоки, так и зрители не были актерами). Позже, с 1986 г., добавился еще фактор реального времени, поскольку программа стала выходить в прямом эфире. Но даже в записи Ворошилов старался минимально прибегать к монтажу, чтобы максимально сохранить ощущение реальности происходящего.

В этой связи режиссер специально отмечал: «Монтаж событийной видеоленты напоминает мне хирургическое вмешательство со всеми вытекающими из него последствиями. Событие, запечатленное на видеоленте, протекало в реальном, «жизненном» времени, следовательно, «резать» придется по живому» [Ворошилов 2018]. За счет главного фактора – участия



Финал "Что? Где? Когда?", 1986 г. Фотография из архива В. Н. Белкина и Ю. В. Белова.

реальных людей и реального времени передачи достигалась важнейшая цель – создание ощущение реальности как у участников, так и у зрителей.

Понимая, что созданная им игра представляет собой особый спектакль, Ворошилов старался максимально усилить зрелищную сторону передачи для зрителя. Так, в программе появились музыкальные паузы, необходимые для снятия напряжения участников и зрителей. Но при этом, как замечал он, использование музыки не должно нарушать основное течение драматургического повествования. Метафорически это выражалось так: «ритм схватки должен продолжаться. Мы откинулись в мягком кресле, но движение поезда продолжается» [Ворошилов 2018].



*ВИА «Веселые ребята» на игре «Что? Где? Когда?» исполняют песню «Бологое», 1986.
Фотография из архива В. Н. Белкина и Ю. В. Белова.*

Позже музыкальные паузы станут настоящими мини-зрелищами, а не просто музыкальными вставками, то есть, клипами, которые реально показывали во время эфира. В программе стали принимать участие и выдающиеся актеры и музыканты российской и зарубежной эстрады.

Однако это было связано не только с ростом популярности передачи и развитием технических возможностей, но и с продолжающейся кропотливой работой над драматургией конфликта игры, поскольку Ворошилов постоянно искал возможность его обострить, видя как раз в нем основу зрительского интереса к программе.

Также на театрализацию игры работало и предварительное распределение ролей среди ее непосредственных участников. Еще в «Феномене игры» Ворошилов писал: «Начнем с главных действующих лиц, с главных ролей. Сразу возникает законный вопрос: документальные люди – и вдруг роли? Казалось бы, это вещи несовместимые. Но ведь и в каждом документальном событии есть свой герой, а то и несколько. Разве герои документальных фильмов не входят в наш дом? Не становятся объектом для подражания? А герои спортивных баталий? Пожалуй, их влияние на нашу нравственную жизнь не менее сильно, чем влияние героев классических литературных произведений [Ворошилов 1982: 54].

Но тогда, в 1982 году, Ворошилов действительно видел в качестве основных героев передачи – знатоков. «Шесть человек, члены телевизионного «клуба знатоков», добровольно соглашаются участвовать в публичной игре с невидимым для них

противником. На один час они целиком отдают себя игре, отдают все, на что способны их мозг, чувства, воля» [Ворошилов 2018].

Именно в слиянии с этими шестью людьми и их интеллектуальным противостоянием и проходит так называемая линия идентификации зрителя в «Что? Где? Когда?» с его постоянными или случайными участниками или ведущим. Но парадокс заключается в том, что эта идентификация возможна и по другую сторону, по линии команды почти мифических телезрителей. Но, тем не менее, она возможна: хотя бы, потому что есть часть людей, которая традиционно воспринимает знатоков как неких «умников» и «задавак», которых хочется «сделать».

Несмотря на это, довольно долго Ворошилову доказывали обратное. Это были как телевизионные критики, так и психологи, с которыми на заре существования программы работал Владимир Яковлевич.

«Мы уже начали подумывать об организации двух противоборствующих команд на экране. Сделать это было бы очень просто. Скажем, тех же телезрителей, приславших вопросы, ввести в кадр или организовать вторую команду знатоков» [Ворошилов 2018]. Но спор Владимира Яковлевича с психологами рассудил зритель. Как только в программу пришли письма от болельщиков команды телезрителей, то стало очевидно, что идентификация с телезрителями возможна, а значит само противостояние – реальность. И телезрители (или коллективный телезритель) становились такими же героями наравне со знатоками (индивидуализованными или нет, для кого как), находившимся в кадре.

Кроме того, взяв за основу классическую драматургию, Ворошилов создавал знатокам как героям «арки», то есть у каждого участника игры была определенная траектория развития [Ширяев, Котов 2020: 47].

Причем эту траекторию Владимир Яковлевич прорисовал еще на стадии замысла, предполагая при этом так называемую режиссуру предвидения: «На помощь режиссеру приходит его интуиция. Он чувствует, слышит, видит еще не существующее событие. Он "видит" реакцию знатоков, "слышит" их голоса в своем воображении, и так секунда за секундой он "проигрывает" за всех всю игру» [Ворошилов 1982: 46].

Но в отличие от театральной или кинодраматургии, «арка» знатока, или траектория развития его персонажа-роли, могла быть выстроена как в рамках одной минуты обсуждения, так и в рамках целой передачи или игрового сезона. Так, однажды молчавший все обсуждение и внезапно разразившейся озарением Нурали Латыпов стал героем не только одной минуты, но и всего часового эфира [«Что? Где? Когда?» 1982].

Другой случай обострения драматургического напряжения связан с игрой команды Алексея Блинова, трое участников которой положили красные пиджаки, чтобы оставить в клубе всю команду, стали настоящими героями нескольких следующих игровых сезонов. «Положить красные пиджаки» на языке «Что? Где? Когда?» означает следующее. Реальные «Красные пиджаки» – знак постоянного участия в игре, независимо от результатов игры ее легендарных участников. Имелось правило, что, если команда проигрывала игру, она навсегда покидала проект.

Обладатели «Красных пиджаков» не подчинялись этому правилу. В 1992 г. команда А. Блинова проиграла. Тогда половина ее членов, обладателей «Красных пиджаков», отказались от них, чтобы вся команда могла остаться в проекте, а сами они подвергли себя риску, в случае поражения, навсегда уйти с экрана.

Специально отметим, что театральные или функциональные роли в «Что? Где? Когда?» также появились не сразу, а только тогда, когда эта игра уже приобрела максимально ярко выраженный театрализованный вид, превратившись в интеллектуальное казино. Позже, уже после кончины В. Ворошилова, идею интеллектуального казино подхватило и «Книжное казино» «Эха Москвы».

Первой ролью, получившей четкое и ясное обозначение, стала роль самого создателя игры – В.Я. Ворошилова. Он обозначил себя как «Господин Крупье» и как «Защитник интересов Телезрителей».

Однако наличие роли вовсе не делало Ворошилова главным действующим лицом создаваемой им самим пьесы, как это было отмечено в документальном фильме «Владимир Ворошилов: вся жизнь – игра» [Владимир Ворошилов: вся жизнь – игра 2020].

Четкие драматургические функции в основной ткани повествования, и, следовательно, его «арка» как персонажа, также претерпевали необходимые исторические, драматургические, а, следовательно, и сюжетные изменения. И если драматургические функции его персонажа начали формироваться с начала 90-х и в основном сводились к тому, что

его герой становился антагонистом команды знатоков, то его «арка» персонажа-режиссера и собственно режиссера – с середины 90-х, стала усложняться. Это означает, что постепенно фабула передачи-спектакля превратилась в ее сюжет.

Собственно, как раз это и произошло, когда на «Что? Где? Когда?» стали звучать вопросы, имеющие непосредственное отношение к личности самого Ворошилова, а характер его противостояния со знатоками претерпел существенные изменения.

Что касается остальных ролей в «Что? Где? Когда?», то они также в основном сформировались к середине 90-х. Так, с 1994 года на игре стал присутствовать юрист, позже знаток пост-ворошиловского призыва – Михаил Барщевский, получивший роль арбитра в спорах между Господином Крупье и командой Знатоков. Это позволило В. Ворошилову вновь из сюжета вернуться в фабулу.

А с 1995 года в игре появился Магистр. Им стал Александр Друзь, который, согласно некоторым оценкам, был любимым игроком Ворошилова. Однако в отличие от более поздних пост-ворошиловских программ Б. Крюка, у Ворошилова «Магистр» был не званием, а ролью. Так, стоит вспомнить ставший хрестоматийный диалог между Ворошиловым и Друзем в эфире от 28 июня 1997 года [«Что? Где? Когда?» 1997].

Приведем его полностью.

Ворошилов:

- Ну, давайте, господин Магистр. Вы будете в ответе за весь клуб, за Вашу шестерку, за всех. Для чего я принес блюдо?

Осуществите проект Муравьева-Апостола замечательный гуманный проект. Итак, раз...

- Другъ:

- Я... эээ... у меня та идея, которая была у господина...

Ворошилов:

- Короче. Конкретнее.

Другъ:

- Я короче не умею. Я магистр, в конце концов.

Приведем информацию из официального обзора игр программы:

Будем считать, что это блюдо не моё, а Муравьёва-Апостола. Помните, был такой мечтатель, декабрист, фантазёр? Итак, Муравьёв-Апостол придумал в своё время замечательный проект. По этому проекту должно было произойти какое-то великое действие, и проект этот должен был достигнут быть простым, лёгким и понятным путём. К сожалению, проект не состоялся. У вас есть шанс осуществить проект Муравьёва-Апостола. Сделайте великое действие, какое не удалось Муравьёву-Апостолу и скажите, зачем это блюдо он принёс с собой?

Микаил Джаббаров передаёт право ответа Александру Другю: В это блюдо с каждого по кругу собирались средства для того, чтобы осуществить гуманный проект

Правильный ответ: Муравьёв-Апостол хотел, чтобы в каждом игорном доме в России было данное блюдо, и с каждого выигрыша фишка должна была класться в блюдо. Собранные средства отправлялись на благотворительность.

Счёт – 6 : 7. По причине того, что не было названо место проведения планировавшегося проекта, ответ не был засчитан [Что? Где? Когда?: обзор выпуска 1997-06-28, без даты].

Как следует из этого диалога, Другъ прекрасно понимал, что положение магистра дает ему особые полномочия. Чем он, собственно, и воспользовался, выиграв время для себя. Его виртуозное вхождение в роль не могло не восхитить как Ворошилова, так и людей, наблюдающих за процессом схватки.

Если бы ведущий не дал Друзю передышки, это бы нарушило драматургию игры, чего Ворошилов никак не мог допустить. Но при этом сам драматургический казус игры (под казусом подразумевается в данном случае нечто непредвиденное. – прим. Е. М.), показывает, что игра как настоящее произведение искусства развивалась, порой, вне зависимости от воли своего создателя. Почти, как у Пушкина: «Что удрала моя Татьяна, она вышла замуж...». Похоже, это характеризует и самоощущение В. Я. Ворошилова. Именно поэтому сам В. Я. Ворошилов в интервью журналисту Д. Д. Крылову говорил, что «за всякой случайностью стоит тайный смысл» и что, несмотря на его желание подчинить эти случайности своей воле, они живут по своим законам [Крылов. Фрагмент передачи «Телескоп» 2023].

От идеи, что созданная им игра – спектакль, Ворошилов не отказывался никогда. В одном из своих последних интервью он говорил: «На примере вопроса мы разыгрываем спектакль. Спектакль ума, спектакль размышления, спектакль интуиции, спектакль образного какого-то видения мира, да?» [Корин 2002: 291]. Вопрос и ответ на него были для Ворошилова не только «оружием борьбы» [Ворошилов 1982: 76] в противостоянии со знатоками, но и средством найти ответ на собственные вызовы жизни. Именно поэтому его, в сущности, не интересовало, правильно ответила команда на вопрос или нет. Поэтому высказывание Ворошилова о том, что в «Что? Где? Когда?» он пытается решить все свои проблемы, следует понимать буквально. И именно тогда Владимир Яковлевич становится подлинным героем своей программы.

Подводя итоги, стоит сказать следующее. При анализе драматургии программ «Аукцион» и «Что? Где? Когда?» становится очевидным, что они выстроены по принципам трехчастной драматургии. В обеих программах присутствуют завязка, кульминация, развязка. Способ воздействия на зрителя и в том, и в другом случае имеет ярко выраженный театрализованный характер, который достигается за счет особой зрелищности передач, сильного драматургического конфликта и создания ощущения сопричастности у зрителя. Во многом это объясняется театральной деятельностью и театральным способом мышления их создателя, Владимира Яковлевича Ворошилова.

Литература

- Аннапольская, С. И. (2002). *Акватория любви. Театр – моя душа, телевидение – жизнь*. Москва: Звонница-МГ. Режим доступа: <https://avidreaders.ru/book/akvatoriya-lyubvi-teatr-moya-dusha.html>
- Владимир Ворошилов: игра – это репетиция жизни. Документальный фильм. (2002, 15 марта). *Youtube.com*. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=RHHi2rajvlE&t=853s> (дата обращения: 12.12.2022).
- Владимир Ворошилов: вся жизнь – игра. Документальный фильм (2010, 20 декабря). *1tv.ru*. (хронометраж: 00.32.33). Режим доступа: clck.ru/34St6f (дата обращения: 12.12.2022).
- Воротынцев, П. (2023, 15 января). Программа «Что? Где? Когда?»: драматургия и сценография. Игра в жизнь и игра с жизнью. *Формаслов*. Режим доступа: clck.ru/34StB5 (дата обращения 07.04.2023).
- Ворошилов, В. Я. (1982). *Феномен игры*. Москва: Советская Россия.
- Ворошилов, В. Я. (2018, 1 мая). Игра без игры. *Фан-клуб «Что? Где? Когда?» ВКонтакте*. Режим доступа: https://vk.com/@tv_chgk-igra-bez-igry?ref=group_block (дата обращения: 12.12.2020).
- Звезды эфира: Владимир Ворошилов», серия 1: документальный сериал* (2019, 31 марта). Режим доступа: clck.ru/34StEz (дата обращения: 12.12.2022).
- Кемарская, И. Н. (2017). Драматургические особенности телевизионной игры «Что? Где? Когда?». *Вестник РУДН*, 2, 321–332.
- Крылов, Д. Д. (2023). Фрагмент телепередачи «Телескоп». *Собрание Екатерины Митиной*. Режим доступа: <https://disk.yandex.ru/i/WNdgBOSjjAmdZw>. (дата обращения: 14.05.2022).

- Корин, А. (2002). *Феномен «Что? Где? Когда?»*. Москва: Эксмо.
- Личное дело В. Я. Ворошилова (без даты). *Архив телевизионного центра «Останкино»*.177.
- Лысенко, А. Г. (2011). *ТВ живьем и в записи*. Москва: Олма-пресс.
- Маргарита Эскина: интервью для документального фильма «Профессия телезвезда: за кулисами славы» (2011, 8 декабря). *My.mail.ru*. (хронометраж: 00.31.33). Режим доступа: <https://my.mail.ru/mail/anna-levit75/video/4869/14621.html>. (дата обращения: 12.12.2022).
- Профессия телезвезда: за кулисами славы: документальный фильм (2011, 8 декабря). *My.mail.ru*. (хронометраж: 00.31.33). Режим доступа: <https://my.mail.ru/mail/anna-levit75/video/4869/14621.html>. (дата обращения: 12.12.2022).
- Сабашникова, Е. С. (1987). *Диапазон: рассказы о телевизионных режиссерах*. Москва: Искусство.
- Сумской, П. Ф. (2009). *Телевизионная игра как форма интерактивной коммуникации: опыт культурологического анализа* [Кандидатская диссертация]. Челябинск. Режим доступа: clck.ru/34StHk (дата обращения: 01.01.2023).
- Фонд В. Я. Ворошилова (без даты). *Библиотека Союза театральных деятелей*. Режим доступа: <http://librarystd.ru/> (дата обращения: 12.12.2022).
- «Что? Где? Когда?». *Игра 3: телепередача*. (1992). Режим доступа: <https://yandex.ru/video/preview/4331111682878031948> (дата обращения: 01.01.2023).
- «Что? Где? Когда?»: *телепередача* (1997, 28 июня). Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=yz0C0uG3CKY> (дата обращения: 01.01.2023).
- Шатров, М. Ф. (1983). *Пьесы*. Москва: Советский писатель.
- Ширяев, В. Э., & Котов, Д. А. (2020). *Сценарное мастерство*. Москва: Альпина-паблишер.

Информация об авторе

Митина Екатерина Александровна – независимый исследователь (Москва, Россия; Иерусалим, Израиль), ORCID: 0009-0007-7602-5609, catherinamitina@gmail.com

"REHEARSING LIFE": HOW VLADIMIR VOROSHILOV TRANSFERRED THE LAWS OF CLASSICAL DRAMA TO THE TV SCREEN

Ekaterina Mitina

Abstract: the article provides analysis of creative techniques used by the television director and presenter V. Voroshilov in his programs. The focus is on those of them that allow us to characterize the format of these programs. The dramaturgy and genre features of the author-director's work are analyzed. Emphasis is placed on the uniqueness of the creative thinking of their creator. The

alleged genesis of V. Voroshilov's creative solutions and the degree of their originality are considered. Biographical documents of V. Voroshilov, his personal file, archive materials of the Ostankino television center are utilized in the work. This allows us to show that the basic principle of the construction of V. Voroshilov's television programs is the classical theatrical pattern of a three-act drama. The combination of television aesthetics with the psychology of theatrical action results in an original and unique experience of the director and playwright.

Keywords: format, drama, genre, reception, author, television, approach, solution, direction, vision.

References

- Annapolskaia, S. I. (2002). *Akvatoriia liubvi. Teatr – moia dusha, televidenie – zhizn* [Aquarium of love. Theater is my soul, television is my life]. Moscow: Belfry-MG Publ. Available at: <https://avidreaders.ru/book/akvatoriya-lyubvi-teatr-moya-dusha.html> (accessed: 12.12.2022). (In Russ.).
- «Chto? Gde? Kogda?». *Igra 3: teleperedacha* ["What? Where? When?". Game 3: TV show]. (1992). Available at: <https://yandex.ru/video/preview/4331111682878031948> (accessed: 01.01.2023). (In Russ.).
- «Chto? Gde? Kogda?»: *teleperedacha* ["What? Where? When?": TV show] (1997, June 28). Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=yz0C0uG3CKY> (accessed: 01.08.2020). (In Russ.).
- Fond V. Ia. Voroshilova [The Collection of V. Ya. Voroshilov] (n.d.). *Biblioteka Soiuza teatral'nykh deiatelei* [Library of the Union of Theatrical Figures]. Available at: <http://librarystd.ru/> (accessed: 12.12.2022). (In Russ.).
- Kemarskaia, I. N. (2017). Dramaturgicheskie osobennosti televizionnoi igry «Chto? Gde? Kogda?» [Dramatic features of the television game "What? Where? When?"]. *Vestnik RUDN* [Bulletin of Russian People's Friendship University], 2, 321-332. (In Russ.).
- Korin, A. (2002). *Fenomen «Chto? Gde? Kogda?»* [Phenomenon "What? Where? When?"]. Moscow: Eksmo Publ. (In Russ.).
- Krylov, D. D. (2023). Fragment teleperedachi «Teleskop» [Fragment of the telecast "Telescope"]. *Sobranie Ekateriny Mitinoi* [The collection of Ekaterina Mitina]. Available at: <https://disk.yandex.ru/i/WNdgB0SjjAmdZw>. (accessed: 14.05.2023). (In Russ.).
- Lichnoe delo V. Ia. Voroshilova [Personal file of V. Ya. Voroshilov] (n.d.). *Arkhiv televizionnogo tsentra «Ostankino»* [Archive of the television center "Ostankino"]. 177. (In Russ.).
- Lysenko, A. G. (2011). *TV zhiv'em i v zapisi* [TV live and recorded]. Moscow: Olma-press Publ. (In Russ.).
- Margarita Eskina: interv'iu dlia dokumental'nogo fil'ma «Professiia telezvezda: za kulisami slavy» [Margarita Eskina: interview for the documentary film "Profession TV Star: Behind the Scenes of Glory"] (2011, December 8). *My.mail.ru* [My.mail.ru]. (timing: 00.31.33). Available at:

- <https://my.mail.ru/mail/anna-levit75/video/4869/14621.html>. (accessed: 12.12.2022). (In Russ.).
- Professiiia telezvezda: za kulis]ami slavy: dokumental'nyi fil'm [Profession TV Star: Behind the Scenes of Fame: A Documentary] (2011, December 8). *My.mail.ru*. [My.mail.ru]. (timing: 00.31.33). Available at: <https://my.mail.ru/mail/anna-levit75/video/4869/14621.html>. (accessed: 12.12.2022). (In Russ.).
- Sabashnikova, E. S. (1987). *Diapazon: rasskazy o televizionnykh rezhisserakh*. [Range: stories about television directors]. Moscow: Iskusstvo. Publ. (In Russ.).
- Shatrov, M. F. (1983). *P'esy*. [Plays]. Moscow: Soviet Writer. Publ. (In Russ.).
- Shiriaev, V. E., & Kotov, D. A. (2020). *Stsenarnoe masterstvo* [Screenwriting skills]. Moscow: Alpina-publisher. (In Russ.).
- Sumskoi, P. F. (2009). *Televizionnaia igra kak forma interaktivnoi kommunikatsii: opyt kul'turologicheskogo analiza* [Kandidatskaia dissertatsiia] [Television game as a form of interactive communication: the experience of cultural analysis [PhD thesis]]. Chelyabinsk. Available at: clck.ru/34StHk (accessed: 01.01.2023). (In Russ.).
- Vladimir Voroshilov: igra eto repetitsiia zhizni. Dokumental'nyi fil'm* [Vladimir Voroshilov: the game is a rehearsal of life. A documentary]. (2002, March 15). Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=RHHi2rajvIE&t=853s> (accessed: 12.12.2022). (In Russ.).
- Vladimir Voroshilov: vsia zhizn' – igra. Dokumental'nyi fil'm [Vladimir Voroshilov: all life is a game. A documentary] (2010, December 20). *1tv.ru* [1tv.ru]. (timing: 00.32.33). Available at: clck.ru/34St6f (accessed: 12.12.2022). (In Russ.).
- Voroshilov, V. Ia. (1982). *Fenomen igry* [The phenomenon of the game]. Moscow: Soviet Russia. Publ. (In Russ.).
- Voroshilov, V. Ia. (2018, May 1). Igra bez igry [A game without a game]. *Fan-klub «Chto? Gde? Kogda?» VKontakte* [Fan club "What? Where? When?" VKontakte]. Available at: https://vk.com/@tv_chgk-igra-bez-igry?ref=group_block (accessed: 12.12.2020). (In Russ.).
- Vorotyntsev, P. (2023, January 15). Programma «Chto? Gde? Kogda?»: dramaturgiia i stsenografiia. Igra v zhizn' i igra s zhizn'iu [The program "What? Where? When?": dramaturgy and scenography. The game of life and the game of life]. *Formaslov*. [Formaslov]. Available at: clck.ru/34StB5 (accessed: 07.04.2023). (In Russ.).
- Zvezdy efira: Vladimir Voroshilov», serii 1: dokumental'nyi serial [The Stars of the TV air: Vladimir Voroshilov", episode 1: documentary series] (2019, March 31). Available at: clck.ru/34StEz (accessed: 12.12.2022). (In Russ.).

Author's information

Mitina Ekaterina Aleksandrovna – independent researcher (Moscow, Russia; Jerusalem, Israel), ORCID: 0009-0007-7602-5609, catherinamitina@gmail.com

For citation:

Mitina, E. A. (2023). "Rehearsing life": how Vladimir Voroshilov transferred the laws of classical drama to the tv screen. *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 2(3), 41-69. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2\(3\)-41-69](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-2(3)-41-69)