



УДК 070

**ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ КАК МЕТОД ПОДАЧИ ИНФОРМАЦИИ В ПРАКТИКЕ
ТЕЛЕВИЗИОННОГО ВЕЩАНИЯ: ВЕРБАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ (ЧАСТЬ 2)****EDUTEINMENT AS A METHOD OF SUBMISSION INFORMATION IN PRACTICE
OF TV BROADCASTING: VERBAL REPRESENTATION (PART 2)****И.И. Карпенко, О.А. Сабылинская
I.I. Karpenko, O.A. Sabylinskaya***Белгородский государственный национальный исследовательский университет,
Россия, 308015, г. Белгород, ул. Победы, 85**Belgorod National Research University, 85, Pobeda Str., Belgorod, 308015, Russia**E-mail: karpenkoirina@bsu.edu.ru, s_bilinska@mail.ru*

Аннотация. В статье рассматриваются невербальные приемы подачи телевизионной информации в рамках такого метода подачи медийного контента, как эдьютейнмент. Эмпирическим материалом выступают три версии программы «Галилео» – русская, украинская и немецкая.

Abstract. The article deals with the non-verbal methods of supplying television information within the submission of such a method of media content as eduteinment. Empirical data are the three versions of the "Galileo" - Russian, Ukrainian and German.

Ключевые слова: эдьютейнмент, метод, вербальный прием, телевизионные журналистика, телевизионное вещание.

Keywords: eduteinment as a method, a verbal technique, television journalism, television broadcasting.

Основополагающим принципом вербальных приёмов, реализуемых в рамках метода эдьютейнмента, является достижение максимальной экспрессии при минимальном количестве текста. Добиться такого результата помогает использование языковой игры, которую составляет осознанное изменение общепринятых языковых норм, правил речевого общения, а также нарочного искажения речевых понятий для того, чтобы придать сообщению большей яркости. Для создания языковой игры используются разноуровневые языковые средства: фонетические, лексические, морфологические, словообразовательные и т. д. Рассмотрим несколько примеров подробнее.

Одним из самых популярных видов языковой игры, используемой в исследуемой нами программе, является **фонетическая игра**. Она позволяет не только поставить акцент на необходимом для создателей программы слове, но и создать иллюзию спонтанности речи, непринужденность и раскованность речевой ситуации. Данный вид языковой игры строится на неустойчивости фонетического состава слова, что дает возможность соотнести тот факт действительности, о котором идёт речь, с другим, содержательно неожиданным и даже логически несовместимым.

Так, например, в одном из выпусков российской версии программы из уст Александра Пушкина звучит фраза **«Питие определяет сознание»** – видеоизменяется известное высказывание Карла Маркса «Бытие определяет сознание» (Галилео, № 1025). Здесь представлена фонетическая игра пары слов «питие – бытие». Фразу можно считать вариантом фонетической игры, а также рассматривать ее как игру словообразовательную, которая строится на основе использования афоризма.

Игра с оглушением первой согласной применяется также в сюжете «Как питаться быстро, сытно и полезно?»: авторы программы используют словосочетание **«сырковое представление»**, в котором прилагательное «сырковой», в силу фонетического оглушения, заставляет зрителя провести ассоциацию с «цирковым представлением» (Галилео, № 1022).

Подобный механизм нашел своё применение также в сюжете цикла «Умные блондинки» о том, что лучше разогреет или сохранит еду: корреспондент называет соевый продукт **«Соей Петровной»** – применяя механизм оглушения согласного звука в творительном падеже имени собственного «Зоя» (Галилео, № 1007).



Отметим, что во всех приведенных примерах механизм языковой игры строится на том, что психологическая установка зрителя больше направлена на созвучие слов, нежели на их смысл, в то время как акустическое прорисовывание слова ставится выше его семантического изображения. Подобный приём используется и в сюжете «В чём секрет «эластичного человека»?»: первый согласный звук в одном из элементов устойчивого словосочетания «дело вкуса» подвергается редуцированию, в силу чего возникает выражение «**тело вкуса**» (Галилео, № 968).

В сюжете, главной темой которого становятся переживания подростками переходного возраста, корреспондент, озвучивая видеоряд с продуктами питания, использует фразу «*жевать, но при этом не пережевать*», при этом слово «пережевать» принимает значение слова «переживать» (Галилео, № 1006). А в сюжете о том, что дешевле – модернизировать б/у телевизор или купить новый, используется восклицание «ах, вот это дэушка!». Под словом «дэушка» подразумевается пульт дистанционного управления телевизором, однако в силу звукового подобия и акцента, используемого ведущим, зритель думает, что речь идёт о «девушке» (Галилео, № 978).

Одним из видов фонетической игры является и **фонетический каламбур**, который был назван лингвистом В. З. Санниковым «соседским каламбуром». Такая фонетическая игра заключается в том, что элементы напоминают друг друга рифмоподобным созвучием либо общностью начальных слогов.

При использовании данного вида языковой игры обычно суммируются сходные по звучанию слова. Например, в одном из выпусков российской версии программы в то время, когда рассматривается вопрос о том, что будет, если добавить мятные конфеты в шампанское, Александр Пушкин использует изменение окончания во фразе «всё будет хорошо» на «*всё будет хорошоу*», тем самым, давая понять, что зрителя ждёт не только интересный сюжет с экспериментом, но и настоящее «шоу» (Галилео, № 1008).

В рубрике «Эксперимент», посвященной тому, насколько вредно для человека курение, ведущий призывает не совершать «**раковой поступок**». Созвучие слов «роковой» и «рак» (в значении «онкологическое заболевание») позволяет предупредить о том, что курение служит предпосылкой к возникновению рака лёгких (Галилео, № 979).

В украинской версии программы ведущий говорит о том, что «*в пропавшей колбасе содержится ботулин, то есть сильнейший нейротоксин, который вызывает паралич и смерть, а в красивой девушке тоже, оказывается, может содержаться ботулин, но называться он будет красиво – ботекс. Инъекции ботекса вызывают паралич мимических мышц*», – в данном случае наблюдается идентичная игра общностью начальных слогов (Галилео, № 46). Подобный приём используется и во фразе ведущего «*а я сделаю своё сверло на основе треугольника Рёло*» (Галилео, № 27).

В сюжете о ведении сельского хозяйства рубрики «Sparfuchs» немецкой версии программы «Galileo» успешного предпринимателя телеведущий называет «**Andrea**» (Galileo, № 110, 5 сезон). Однако из идущего следом синхрона становится ясно, что предпринимателя в области сельского хозяйства зовут не Андреа, как могло показаться изначально, – Артур, а использованное ведущим слово является отглагольным образованием «**andrehen**». Данное выражение используется в разговорной речи и применяется к человеку, способному продать что-либо ненужное по высокой цене.

В одном из сюжетов рубрики «Jumbo», посвященном приготовлению рыбы, главный герой Джумбо, предлагает телезрителю несколько рецептов приготовления ельца. Очищая рыбу, мужчина рассказывает об этимологии названия «Weißfisch» («Белая рыба»): «*Wir heissen die Weißfische Weissfische, weil man so wenig von ihnen weiss*» («Мы зовем белых рыб **Weissfische**, потому что так мало о них знаем») (Galileo, № 91, 4 сезон). В данной фразе используется языковая игра, основанная на омонимичности прилагательного «weiss» («белый») и одной из форм (3 л. ед. ч.) глагола «wissen» («знать»).

В подводке к одному из сюжетов рубрики «Sparfuchs», посвященном фирмам, занимающимся биржевыми торгами, Стефан Гёдде говорит о том, что в связи с высокой конкуренцией в данном сегменте финансового рынка, удачной можно назвать любую компанию, просуществовавшую более года. После чего ведущий обращается к воображаемому оппоненту, по всей видимости, являющегося директором одной из подобных фирм: «*Happy Börsday, Herr!*» (Galileo, № 140, 6 сезон). В данном случае представлена словообразовательная и фонетическая игра из лексем «börsе» («биржа») или, вариативно, немецким «böse» и английской лексемы «day» («день»), что позволяет провести ассоциативную цепочку с английским словом «birthday» («день рождения»).

Еще одной разновидностью языковой фонетической игры является **звуковое искажение**. Например, в одной из программ Александр Пушкин, говоря об Украине, произносит традиционную фразу «В эфире программа «Галилео» с использованием фрикативного звука «г», что характерно для произношения жителей многих украинских регионов (Галилео, № 955). В украинской версии программы также рассматриваются случаи, когда на произносимую фразу



надевается «речевая маска». Так, например, для утвердительности всего вышеизложенного Юрий Крапов произносит с южным акцентом: «Слушай, мамой клянусь» (Галилео, № 36).

При использовании в подготовке телевизионных материалов метода эдьютейнмента применяется также **словообразовательная игра**. Она основывается на возможности создания окказионализмов, семантика которых построена на ряде ассоциаций со словом или словами, являющихся основой для их создания, и обладающих ореолом новизны, которая «опирается преимущественно на признак известности/неизвестности носителю языка какой-либо языковой единицы, на степени ее употребительности, на вхождение в активный или пассивный запас языка» [Попова 1996]. Мы рассмотрели окказиональные существительные, прилагательные и глаголы, использованные в исследуемых нами программах.

Так, например, в сюжете о подготовке теннисных кортов к Кубку Кремля говорится о том, что «*после того, как пена затвердела, излишки убирают палкой-соскребалкой*» (Галилео, № 1021). Подобный словообразовательный приём называется эквилибристическим, а также «фокус-покусом» приёмом. Его суть заключается в том, что какое-либо слово повторяется с изменением начального звука или группы звуков, в результате чего получается своеобразный рифмованный «прицеп», являющихся отзвуком к базовому слову. Игровая функция такого повтора усиливается при контактном расположении частей.

Используются также окказиональные отыменные глаголы, которые создаются при помощи добавления префикса и постфиксов, например, в сюжете из цикла «Умные блондинки» о том, что сможет послужить заменой кулеру, используются глагол «*нафужериться*» в значении «выпить много воды из фужера» (Галилео, № 1012), также в одном из выпусков Александр Пушной, говоря о науке, употребляет глагол «*менделеевствовать*», имея в виду ведение научной деятельности, подобно Менделееву (Галилео, № 1018).

Приведём еще некоторые примеры окказионализмов: в сюжете о том, почему кошка всегда приземляется на задние лапы, ведущий программы предлагает «*присоединить кошку к специальной присоединялке*» (Галилео, № 1020), а в конце рубрики «Эксперимент» Александр Пушной представляет своего оппонента по студии: «*С вами был фруктолог Александр Иванович и поедатель яблок Александр Борисович*», называя специалиста в области фруктов «фруктологом», подобно тому, как называют специалиста в области онкологии онкологом или специалиста в области кардиологии кардиологом (Галилео, № 969). В подводке к сюжету о заправке чернил в принтер ведущий говорит: «*про кофий мы с вами потом побеседуем, давайте разберёмся, кто лучше заправит и реанимирует картридж*» (Галилео, № 1011).

Яркими примерами словообразовательной игры в украинской версии программы «Галилео» выступают названия телевизионных рубрик: образованные при помощи префиксов «архи-», «мега-», «супер-» окказионализмы «*Архигалилео*» («Архигалилео»), «*Мегагалилео*» (Мегагалилео), «*Супергалилео*» («Супергалилео») и образованные при помощи постфиксов «-щина», «-лизация», «-метрия», «-иссимо», «-скопия», «-одром», «-изм» окказионализмы «*Галилейщина*» («Галилейщина»), «*Галилеолизация*» («Галилеолизация»), «*Галилеометрия*» («Галилеометрия»), «*Галилссимо*» («Галилссимо»), «*Галилеоскопия*» («Галилеоскопия»), «*Галилеодром*» («Галилеодром»), «*Галилеолизм*» («Галилеолизм»).

Примерами немецких окказионализмов могут выступать новообразования, которые использует ведущий в немецкого «Galileo» в эфире программы, посвященной немецкой труппе афроамериканцев-акробатов «Körperkünstler-Mythen» («Акробатические мифы»): «*Frontbanger (zu Deutsch Forbeuger) gestalten ihren Auftritt maßt spassig. In gegensatz zu den eleganteren Backbanden, den Zurückbeugen, zu den Helene gehören. «Ich bin ein Zurückbeuger» («Прогибающиеся вперед (по-немецки Forbeuger) представляют свой выход с юмором. В отличие от элегантных прогибающихся назад (Zurückbeugen), к которым принадлежит Элен» (Galileo, № 97, 6 сезон).*

В подводке к сюжету о ведении сельского хозяйства, продемонстрированного в рамках рубрики «Sparfuchs», телеведущий программы Стефан Гёdde напевает песню, в основе которой лежит стихотворение Эриха Вайнера: «*Er hoffte einst, sein Erbhof, der würde ein Erwerbhof, doch wurd es nur ein Verderbhof, und schließlich wars ein Sterbhof!*» («Он хотел унаследовать крестьянский двор, хотел превратить этот двор в доходный двор, но всё испортил – двор стал никчёмным, поэтому теперь он служит ему кладбищем!») (Galileo, № 110, 5 сезон). Строки из этой песни являются примером словообразовательной игры, основанной на использовании паронимов – неологистических конструкций с единым неизменяемым постфиксом «-erbhof», состоящего из глагола «erben» («наследовать») и имени существительного «hof» («двор»), основа «erb» которого выступает также как основа глаголов, входящих в состав паронимов. Так, окказионализм «erwerbhof» образован из «erwerben» («приобретать») и «erbhof», окказионализм «verderbhof» из «verderben» («портить») и «erbhof», а окказионализм «sterbhof» из «sterben» («умирать») и «erbhof».



Ряд вербальных языковых приёмов продолжает также игра с сочетаемостью слов. Рассмотрим первую группу, которая предполагает использование таких тропов, как **перифразирование**.

Открывая новую рубрику «Визуально-экспериментальная лаборатория», Александр Пушной озвучивает ее девиз – «*Лучше один раз увидеть, чем **ни разу***», видоизменяя известный фразеологизм «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать» (Галилео, № 1029).

При помощи подобного механизма языковой игры строится высказывание ведущего в ходе одного из сюжетов рубрики «Высокоскоростная съемка»: «*Чтобы порвать грелку собственными лёгкими, нужно **не один пуд шариков съесть, точнее лопнуть***» – проводится аналогия с фразеологизмом «не один пуд соли съесть» (Галилео, № 1024). Аналогичная ситуация наблюдается при видоизменении известного афоризма «Ни хлебом единым сыт человек» на «*ни **Колой** единой сыт человек*» (Галилео, № 1019) и выражения «до дрожи в коленях» на «*до дрожи в позвоночнике*» (Галилео, № 1016).

В выпуске №1019 14-го сезона Пушной размышляет о том, как производится муравьиный сок, пользующийся популярностью в Китае: «*Откуда **выжимается муравьиный сок, может быть, из муравья?***» – используя игру с сочетаемостью слов, ведущий программы получает совершенно иное значение, которое в данном контексте приобретает юмористический оттенок.

В украинской версии программы также используются языковые игры с сочетаемостью слов. Так, например в одном из стенд-апов Крапов говорит данную фразу: «*на такую лампочку **крокодилы слетятся, не то что мотыльки***» (Галилео, № 42), а в другом стенд-апе ведущий использует приставку к титулу русских правителей, а также предстоятелей Русской православной церкви в следующей форме: «*Электрификатор **всёя Руси Владимир Ильич Ленин***» (Галилео, № 42).

Еще один пример игры с сочетаемостью слов используется совместно с парцелляцией. Делая паузу между словами, ведущий украинской версии программы заставляет думать зрителя, что он ездит на метро, а потом сообщает, что он на него копит: «*Те, у кого есть машины, говорят, что **срабатывает. Я на метро. Коплю***» (Галилео, № 46).

Примером игры с сочетаемостью слов в немецкой программе «Galileo» может выступать следующее выражение: «*In diesem **kleinen** Koffer steckt ein maenlicher Knoten – ein **großer** Meister aus Tansania*» («В этом маленьком чемодане находится человеческий узел – большой специалист из Танзании») (Galileo, № 97, 6 сезон).

В рамках рубрики «Bodypuzzle» немецкой версии программы «Galileo» представлен сюжет о зависимости человеческого вестибулярного аппарата от его зрения. Подводкой к эксперименту, в ходе которого мужчине закрывают повязкой один глаз, служит инсценированный диалог между им и его сыном. Сын обращается к сидящему напротив отцу: «*Papi, ich muss mal **unter drei Augen mit dir reden!***» («Папа, я должен поговорить с тобой при наличии трех глаз!») – тот, пытаясь понять, чего хочет ребенок, спрашивает: «*Du meinst wohl **unter vier?***» («Может, ты имел в виду с глазу на глаз?»). «*Nein, eins mußt du **zudruecken***» («Нет, один ты должен прикрыть»), – отвечает сын (Galileo, № 170, 6 сезон). В диалоге между актёрами используется языковая игра с сочетаемостью слов, представляющая собой изменение фразеологического оборота «unter vier Augen reden» («разговаривать с глазу на глаз»).

Излюбленным приёмом создателей российской версии программы является игра с **многозначностью слов**. Так, например, в одном из выпусков Пушной говорит о том, что у него «*всегда были **натянутые** отношения с **натянутыми** струнами*» (Галилео, № 1016). В данном случае используется языковая игра со значениями слова «натянутый»: «находящийся в стадии напряжения» и «страдательное причастие прошедшего времени в значении «натянуть»» [Толковый словарь русского языка 1961].

В выпуске №1021 14-го сезона ставится вопрос: «*Кто победит – тот, кто **ломается** во время работы, или тот, кто **ломается** идти на работу?*». Противопоставляются два значения глагола «ломаться»: «распасться на куски, разрушаться» и «упрямиться, не соглашаться» [Толковый словарь русского языка 1961].

В выпуске №1016 14-го сезона употребляется выражение: «*Есть на свете олимпийцы, которые имеют право **смотреть на других спортсменов свысока***», – в данном случае используется игра с несколькими значениями выражения «смотреть свысока»: «презрительно» и «смотреть с более высокого положения», потому что речь идет о спортсменах, совершающих прыжки с вышек.

В выпуске №1013 13-го сезона в сюжете о том, как избежать конца света («конец света» в данном случае имеет значение апокалипсиса) в 2112 г., Александр Пушной выключает освещение в студии, сообщая при этом: «***Конец света неизбежен – рано или поздно его кто-нибудь да выключит. Ну, или лампочка перегорит***».

Подобный механизм был использован также в выпуске № 1024 14-го сезона, когда Александр Пушной, приводя исторические справки о том, в какой последовательности происходили географические открытия, держит в руках глобус и рассказывает, что впервые



человек попал на Северный полюс в 1911 г., после чего подводит итог: «*Не так-то давно мы наши шарик раскусили*». В этом же выпуске авторами программы «Галилео» используется еще один пример подобной языковой игры: фразеологизм «**разбор полётов**», используемый в своём прямом значении, – это также пример игры с многозначностью (Галилео, № 1024).

Рассмотрим аналогичные примеры игры в украинской версии исследуемой нами программы. Так, используя фонетическое подобие и слово «бар» в значениях «город в Винницкой области» и «питейное заведение, в котором продаются алкогольные напитки для их незамедлительного употребления», авторы программы применяют игру во время разговора ведущего по телефону: «*Дорогая, я еду сегодня в бар. Ну, почему сразу напьюсь? Это город такой в Винницкой области – Бар, мама у меня там живёт*» (Галилео, № 42).

В данном контексте проводится параллель между фразой «судью на мыло», используемой болельщиками при выражении недовольства к судейству арбитра, рефери, и «мылом», как косметическим средством: «*Интересно, а сколько мыла можно сварить из судьи?*» (Галилео, № 42), а в выражении «*хорошие футболисты попадают в рай, а плохие не попадают даже в итангу*» (Галилео, № 42) языковая игра строится на значениях слова «попадать»: «достигнуть чего-либо брошенным, направленным» и «оказаться, очутиться в каком-либо месте». В выражении «*колись, да только не расколись*» используются значения слова «колоться»: «рассказать что-либо» и «расщепляться» (Галилео, № 16).

В подводе к сюжету о взрывах Юрий Крапов говорит о молочных и алкогольных коктейлях, после чего произносит фразу: «*Самым крепким коктейлем в мире всё же является коктейль Молотова*» (Галилео, № 42). В данном контексте наблюдается использование игры со значениями слова «коктейль» как «продукта питания» и «названия зажигательных гранат». В данном сюжете также обыгрывается значения слова «зажигать» как «зарядить энтузиазмом» и «пожечь что-нибудь»: «*В те времена призыв «зажигай» имел совсем друг смысл*» (Галилео, № 42). Подобный пример языковой игры используется и в вопросе ведущего «*А вот крут ли тот птенец, который съест яйцо вкрутую?*» (Галилео, № 16). Однако в данном случае сопоставляются разные части речи, а именно краткое прилагательное «крут» в значении «оставляющий сильное впечатление» и категория состояния «в крутую» в значении «способ варки яйца».

Ярким примером языковой игры, в которой сочетаются сразу и игра с многозначностью, и с сочетаемостью слов, является данный пример: «*Те, кто ездил в куте в поезде «Симферополь – Луганск» совершенно по-новому понимают словосочетание «шкаф-куте»: вроде оно и куте, но людей там, как в шкафу у плохого мужа после командировки*» (Галилео, № 39).

Игра на уровне текста. Игра с языком по сути – это вкрапление в журналистский текст определенных слов или словесных конструкций, имеющих неожиданный эффект, однако игра на уровне текста – более сложное явление в том смысле, что она требует от журналиста обращения уже к структуре всего телерепортажа в целом.

Г. Петров вводит особое понятие – «смысловый сценарий текста» как «проявление творческой установки журналиста. Это устойчивая, часто стереотипная структура текста, организованная как коммуникативно-познавательная иерархия от простого к сложному» [Петров 1999]. То есть, если использовать предложенную Петровым терминологию, смысловой сценарий есть ни что иное как продукт реализации свободы репортера, «играющего» фактами, «разыгрывающего» новость.

Одним из видов внутритекстовой игры является «**столкновение синхрон**». В данном случае журналист может играть на противоречии, которое явствует из разных точек зрения на одну проблему. В рубрике «Смелые люди» вводятся синхроны корреспондента программы «Галилео» Александра Колтового и инструктора вертолета.

Противопоставляются мнение Александра Колтового: «*Зачем мне пара месяцев, чтобы научиться управлять вертолетом? Одна ручка – вверх-вниз, другая – вперед-назад. Педали поворачивать влево-вправо. Я считаю, что овладеть вертолетом не так-то сложно. Я «Аэробус 308» умудрился посадить, да и на компьютерных симуляторах провел не одни сутки*», – и антагонистичное мнение инструктора: «*Честно говоря, вероятность посадки такого виртуального героя приближается к нулю, но посмотрим, что получится*» (Галилео, № 1025).

В постоянной рубрике «Умные блондинки» при помощи столкновения синхрон задаётся основная тема сюжета: ведущие Алёна и Ольга приезжают на дачу, где встречают соседа Александра.

«*Ну что, сегодня отдыхаем на природе?*» – спрашивает Ольга, на что Александр ей отвечает: «*Да, только тут не посидеть, не полежать*» (Галилео, № 969). В результате короткого диалога перед героями программы встаёт проблема: как отдохнуть с комфортом. На этот вопрос и пытаются ответить девушки в течение всего сюжета в попытках сделать гамак своими руками или кресла из хозяйственных мешков.

Подобный приём используется и в сюжете о том, как танки преодолевают водные преграды. Корреспондент Александр Колтовой обращается к военному: «*Товарищ майор, там*



речка и нет ни моста, ни брода. Как нам перебраться на другую сторону?», – на что получает ответ: *«Сейчас пройдут бронетранспортёры первыми, а потом мы вам покажем»*. *«А как мы будем преодолевать водную преграду: танк ведь не БТР и плавать не умеет?»* – *«Мы пойдём по дну. Самое главное, чтобы внутрь машины не попадала вода»* (Галилео, № 987). После чего идёт демонстрация подготовки танка к преодолению водной преграды, рассматриваются случаи переоснащения устройства при возникновении необходимости ведения боя.

В ходе исследования мы установили, что сюжетах украинской версии программы не используется данный вид внутритекстовой языковой игры. Столкновение синхрон не применяется в силу того, что сюжеты в данных выпусках программы построены исключительно на закадровом тексте и «лайфах». Так из десяти выпусков украинской версии программы (Галилео, №№ 30 – 39) нами был обнаружен всего один синхрон в сюжете о том, возможен ли насморк у слонов. Авторы программы используют комментарий зоотехника Харьковского зоопарка Юрия: *«Влажный хобот у слона потому, что это обычный секрет слизистой носа. Это нормальная защитная реакция, так как вместе с секретом выделяется глобулин, таким образом слоны защищаются от вирусов»* (Галилео, № 32). Интересным является тот факт, что корреспондент озвучивает текст на украинском языке, а синхрон звучит на русском, после чего снова продолжается повествование на украинском языке.

Примером столкновения синхрон в немецкой версии «Galileo» можно считать сюжет «Haus auf Eiern» (Galileo, №170, 6 сезон). Журналист по мере разворачивания сюжета и действия, в котором он выступает непосредственным участником, постоянно включается с синхронами. Наряду с этим в сюжете непрерывно присутствует закадровый текст, который комментирует происходящее в кадре – испытание на прочность яичной скорлупы: на выстроенные в ряды свежие куриные яйца устанавливаются различные конструкции: 700 яиц – курятник весом в 200 кг.; 800 яиц – трактор в 2 тонны; 3600 яиц – дом в 14 тонн. Причем данные синхроны, где журналист и его герои, инженеры, техники и конструкторы, выступают на равных ролях, настолько легко и не навязчиво вписываются в сюжет, что создается впечатление о том, что данные включения не являются постановочными.

К вербальным приёмам, составляющим метод эдьютейнмента, также необходимо отнести **стенд-ап** – работу корреспондента в кадре, часто на месте освещаемого события. При обозначении стенд-апа используется альтернативный термин «репортёрская стойка» [Князев 2001]. В классическом варианте использования стенд-ап располагается в любом месте репортажа – в начале, в середине, в конце – в зависимости от замысла автора.

В сюжетах российской версии программы «Галилео» практически не используется классический стенд-ап, выполненный в духе корреспондентов региональных телерадиокомпаний, именуемый исследователями в области журналистики, как «стенд-ап ради стенд-апа» [Князев 2001]. Стенд-апы, представленные в программе, основаны на слиянии вербальных и невербальных средств, редко используются стенд-апы, в котором камера статична, а движется только корреспондент.

Например, в сюжете о том, как готовится и проводится родео, в кадре появляется Александр Колтовой и сообщает, что: *«Полковник Уильям Коди, более известный под именем Баффало Билл построил этот дом как штаб-квартиру своего знаменитого шоу «Дикий запад», именно отсюда он путешествовал с ним на восточное и на западное побережья Америки и бывал даже в Европе. Именно благодаря его шоу о диких приключениях ковбоев и индейцев узнали во всём мире»* (Галилео, № 969). Несмотря на информационно бедный визуальный ряд стенд-апа, на котором располагаются только корреспондент программы и дом, о котором идёт речь, стенд-ап выглядит эффектно благодаря безукоризненному операторскому исполнению: он снят с использованием движения камеры и изменением фокусного расстояния объектива. Данный стенд-ап выполняет сразу две функции: демонстрирует присутствие корреспондента на месте съёмки сюжета и даёт начальную информацию о происходящем. Такой стенд-ап является «начальным» стенд-апом, то есть он располагается в самом начале сюжета.

В немецкой версии программы «Galileo» подобные стенд-апы частотны и неординарны. Так, в качестве примера подобного стенд-апа можно рассмотреть выпуск программы «Fußball-Narren: 11 Meter» («Одиннадцать метров») в рамках которого корреспондент выступает в качестве игрока в футбол: он одет в форму вратаря, делает перед камерой футбольные трюки и параллельно произносит журналистский текст (Galileo, № 93, 6 сезон).

В сюжетах программы «Галилео» также присутствуют «серединные» стенд-апы, которые служат для связи фрагментов, построенных на закадровом тексте. Именно поэтому корреспондент программы Александр Колтовой принимает участие в съёмках не только как корреспондент, ведущий сбор и обработку информации, но и выступает в роли героя экспериментов. Например, в сюжете о том, каким образом танки переезжают реки, Колтовой совместно с начинающими танкистами форсировал водную преграду, переправляясь через нее в составе экипажа одного из танков, под руководством майора осуществлял герметизацию



оборудования. В ходе чего Александр делился впечатлениями со зрителем, например: «Ну, вроде с пушками разобрались, только здесь так много дырок и щелей, а каждую нужно промазывать» (Галилео, № 987).

Особое место срединным стенд-апам уделяет редакция немецкой версии программы «Galileo».

К числу срединных спенд-апов на месте события можно привести пример серии журналистских включений в рамках сюжета «Deutschland deine... Ostermacher» («Германия, твои пасхальных дел мастера»), посвященного комплексу мероприятий по подготовке к пасхальным праздникам. Так, журналист отвечал на детские письма с пожеланиями, проследил все этапы, как производства искусственных пасхальных яиц, так и приготовления и окраски куриных (Galileo, № 170, 6 сезон).

Отметим, что в немецкой версии программы встречаются срединные студийные стенд-апы, выступающие как пояснительные конструкции, которые разбивают общий сюжет материала на логические части. По такому сценарию строится отдельная рубрика «15 in 15». Так, в сюжет о причинах супружеской неверности «Seitensprung» включены внутренние студийные стенд-апы Бьянки Майнхаймер, общее количество которых – 16 (Galileo, № 161, 5 сезон). Стенд-апы, вводятся в программу таким образом, чтобы зритель не просто обращал на них внимание, а ожидал каждый из них. Журналист не просто представляет статистику неверности, рассказывает о приметах, но и иллюстрирует все сказанное яркими вставками мультипликационных фильмов, инфографикой. Для того, чтобы инфографика была ярче и запоминалась, студия лишена каких-либо декораций – она представляет собой белый необъемный фон.

Стоит отметить, что подобные студийные срединные стенд-апы отсутствуют в российской и украинской версиях программы. К слову, в сюжетах украинской версии «Галилео» стенд-апы любого типа не используются. Сюжеты сопровождаются исключительно закадровым текстом.

В сюжетах российской версии программы отсутствуют «конечные» стенд-апы, которые традиционно используются для изложения собственного журналистского мнения, анализа ситуации, выводов, прогнозов и заканчиваются «закрывашками», то есть представлением корреспондента. Эту функцию выполняют студийные стенд-апы главных ведущих программы.

Таким образом, мы проиллюстрировали, как достижение максимальной экспрессии возможно при минимальном количестве текста благодаря использованию метода эдьютейнмента и применению составляющих его вербальных приёмов. В их ряд входит фонетическая игра, основу которой составляет фонетический каламбур и фонетическое искажение; словообразовательная игра, реализуемая при создании окказионализмов; лексическая игра, заключающаяся в языковой игре с многозначностью слов; игра с сочетаемостью слов. Отдельную группу вербальных приёмов эдьютейнмента составляют игровые приёмы на уровне текста. В ходе исследования нами были обнаружены следующие приёмы данного вида: противопоставление слов автора и героя, столкновение синхронов, которые наиболее часто используется в качестве задающей тему сюжета инсценировки, и использование стенд-апов, немаловажную роль в которых играет не только журналистский текст, но и поведение, а также внешний вид ведущих.

Литература

1. Князев, А. Основы тележурналистики и телерепортажа / А. Князев – Б.: КРСУ – 2001.
2. Петров, Г. Телевизионная драматургия: проблемы журналистского мастерства и особенности творчества / Г. Петров – СПб, 1999.
3. Попова, Т. В. Деривационная семантика детских глагольных новообразований / Т. В. Попова – Е.: Екатеринбург, 1996.
4. Толковый словарь русского языка / под ред. Д. Н. Ушакова. – М.: Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1961.