

ангажемент



Господин ведущий Александр Андросов

14 ноября в Киеве прошел финал игр украинского интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?». Второй год отечественные знатоки успешно соревнуются за право обладания хрустальной совой. Их старания, эмоции, страсти видят все. А нам удалось побеседовать с человеком, который все время остается невидимым. «Ведущий, продюсер, автор сценария, тиран и самодур» — пишут на официальном сайте Игры (кстати, только две «Игры» традиционно пишутся вот так, с заглавной буквы — «КВН» и «Что? Где? Когда?»).

Итак, каков же на самом деле господин крупье?

— Как получилось, что вы стали «господином крупье»?

— Господина крупье нет уже даже в московском клубе 10 лет. Обращение теперь: «господин ведущий». Крупье был в те времена, когда ЧГК позиционировалось как интеллектуальное казино.

Это была моя любимая программа. Но тогда я и не думал о том, что стану ведущим. Я, как и многие, мечтал попасть в студию и посмотреть, как это происходит «вживую», и, естественно, хотелось поиграть. Телеигра — это верхушка айсберга. Потому что почти в каждом городе есть клуб. А в Украине «Что? Где? Когда?» мы решили начать еще в 2001 году, когда у нас возникла идея сделать в Украине то, что происходит в России, — снимать «Что? Где? Когда?».

Мы начали переговоры с отечественными каналами, поговорили практически со всеми, но идея не встретила особой поддержки. Нам объяснили, что это технологически очень сложный продукт. Что мы с ним намуцаемся, и непонятно, что будет на выходе. Поэтому на какое-то время возникла пауза, и только в конце 2007 года мы возобновили попытки. Нас захотел Первый национальный, успешно прошли переговоры с москвичами, и 9 февраля 2008 года мы вышли в эфир.

— Как попадают команды в Игру?

— Просто человек с улицы к нам в телеклуб попасть не может. В Украине есть большое количество клубов, несколько тысяч игроков. У нас многоэтапная система отбора. Если мы хотим кого-то видеть, мы посылаем анкету. Часть людей приглашаем на очный этап, где моделируется игровая ситуация. Формируется команда в режиме реального времени. Они садятся за стол и начинают играть. Мы меняем составы, кого-то выводим, кого-то приглашаем. И из 20–30 человек, которые к нам приезжают, можно составить команду из шести человек.

— А вам не хочется тоже сыграть в качестве знатока?

— А кто же вести будет?

— Отличается ли игра за кадром от того, что мы видим на экране?

— Ничем не отличается. Те, кто с нами на записи, могут подтвердить. Съемка идет в режиме реального времени. По последней серии могу сказать, что хронометраж материала, который мы отсняли, от-

был правильным ответ, они собирались его давать. Но человек, который отвечал, он перенервничал, и ответил немного неверно. На тот момент мне показалось несправедливым забирать очко, и ответ был засчитан. Хотя по большому счету, если абстрагироваться от ситуации, то ответ можно было и не засчитать. Но во



Если кто-то возмущается — это замечательно. Если кто-то начинает спорить с ведущим — это прекрасно! Если спонсор не согласен с каким-то решением — это великолепно!



личается от того, который вышел на экран, максимум на полторы минуты. Не вырезается ничего.

— А вы видите на игроках?

— Я не давлен. Формально я должен быть на стороне телезрителей. У нас в клубе есть люди, которые защищают интересы знатоков, но, по большому счету, я могу вспомнить один-два, может, три раза, когда нужно было принять волевое решение в спорной ситуации. И решить: засчитать или не засчитывать. При этом я старался руководствоваться не столько чьими-то интересами, сколько правильностью конечного решения. По моему мнению, конечно.

— Обижались на вас?

— Я об этом не думаю. Даже если обижались, то через какой-то промежуток времени это мое решение принималось нормально.

Знатоки во время игры и игроки в нормальной обстановке — это совершенно разные люди, иногда даже не знакомые друг с другом. В игре они могут злиться, обижаться, кричать, спорить. Но когда это все проходит, они начинают трезво оценивать. Споры случаются, без них не интересно.

— Вспомните, пожалуйста, какой-то спорный момент.

— Был случай. Команда очень нервничала. Был задан вопрос, и у знатоков

проса является не первым критерием отбора на участие в игре. В нем должен содержаться интересный факт, про который потом люди, посмотревшие программу, будут друг другу рассказывать. У нас был вопрос, например, о белке, которая живет в Африке, и которая на время останавливается и распухает хвост. То есть идея в том, что она в тени своего хвоста охлаждается. Ведь это же интересный факт!

Второе требование к вопросу — возможность на него ответить. Потому что легко задать вопрос, на который никто не ответит, или вопрос, на который ответят все... Нам нужен вопрос, ответ на который можно, хоть и с трудом, вместе стермом найти в течение минуты.

Тут моя задача после того, как оглашен правильный ответ, если игроки ответили неправильно, объяснить им, как можно было прийти к правильному ответу.

— А какие еще задачи у ведущего?

— Моя главная задача — сделать так, чтобы главными героями программы были знатоки и телезрители.

Ведущий — невидимка. Это человек, который регулирует отношения между ними и не мешает играть. Если они совсем плюют, то вывести их из этого состояния, если громят телезрителей, то каким-то образом надавить, может быть. Но если команда —

— Нельзя не спросить: как выбираются вопросы?

— К нам приходит порядка двух с половиной тысяч (!) вопросов в месяц. На первом этапе их просматриваю я и еще два человека. Большую часть отметаю сразу. Остается 100–150. И то, это не вопросы, а материал, из которого потом вопросы будут делать. По большей части это просто интересный факт, интересная история. Очень редко приходит вопрос, готовый к тому, чтобы его задали. Очень часто от базового вопроса мало что остается. Сложность во-

— Вам лично письма адресуют?

— Было несколько. Часто есть просто абзац, обращенный ко мне.

Предлагали новые схемы игры. Есть один постоянный автор, который предложил: «давайте я один сыграю против знатоков, пришлю 13 вопросов». Некоторые советуют, как себя вести с той или иной командой. С этой жестко, с той мягко слишком, а этих надо прижать — мол, что они себе позволяют!

— Бывали забавные ситуации в самой игре?

— Очень много смешных ситуаций. Вот была игра кавээнщиков, когда на протяжении игры самая главная моя задача была — не расхохотаться в микрофон. Сережа из «Уездного города», например, писал на бумажке «я оператор» и крепил на камеру операторам, он танцевал на коленях перед девушкой, которая выступала у нас в музыкальной паузе. Он реагировал на все проявления волчка, хватался за голову со словами: «вот этого сектора я боялся!» Иногда игроки осознанно выдают что-то очень забавное, иногда спонтанно. В предыдущей игре я поинтересовался у игрока, который работает стоматологом: поскольку ему часто приходится видеть нервничающих людей в кресле, как он определяет, спокоен человек или нервничает? И он ответил: «если человек задает очень много вопросов, то он нервничает».

Ирина МИТОФАНСКАЯ

