



Киносценарист и лучший игрок Михаил Савин – о первой, второй, третьей и четвёртой мыслях, о роли чиха в обсуждении и о том, что нужно быть самим собой.

- Вы – поклонник «Что? Где? Когда?» с раннего детства. Любопытно, что привлекало в этой, в общем-то, довольно взрослой передаче маленького Мишу Савина?

- Маленькому Мише Савину, наверное, как и всем детям, нравились умные взрослые.

И очень было приятно смотреть на умных дядечек и тётчек, которые справляются с достаточно сложными вопросами. И, естественно, уже тогда было чертовски интересно попробовать свои силы. И когда удавалось хотя бы добиться понимания темы, о которой идёт речь, - для меня маленького это была победа, это было очко, которое я выигрывал. Всегда с удовольствием смотрел, старался не пропускать игры, и до сих пор так и делаю. Когда я смотрю по телевизору «Что? Где? Когда», я до сих пор маленький мальчик. Потому что тоже очень сложно отвечать на вопросы, на которые отвечают профессиональные знатоки, и я по-прежнему радуюсь как ребёнок, если мне удастся хоть что-то, хоть как-то приблизиться к правильному ответу.

- А любимый знаток или любимая команда у вас есть?

- По-разному это менялось. Был и Александр Друзь, очень я его уважал и нравилась манера игры. И Фёдор Двинятин нравился. Но с возрастом, на определённом этапе мне очень понравился Андрей Козлов. Вы знаете, я не могу сказать, что у него самая сильная команда в клубе. У них сейчас ротируется состав команды, да? Но, в любом случае, я не могу сказать, что у него собраны все лучшие умы. Безусловно, я не хочу оскорбить никого из знатоков: если люди надевают бабочку и смокинг, это уже значит, что они того заслуживают, это уже люди с таким интеллектом, о котором простым обывателям остаётся только мечтать (естественно, я нас не имею в виду). Просто мне нравится, как Андрей Козлов умеет организовать игру команды. И, вы знаете, я очень люблю людей, которые фанатично преданны своему делу. Что бы они ни делали: это касается абсолютно всех областей человеческой деятельности. Как минимум фанат своего дела заслуживает уважения. Этот человек – когда он играет, он просто готов умереть за столом, но обязательно выиграть. Он живёт ради игры, хотя бы в этот момент. Я всегда с таким удовольствием смотрю – и вижу, что этот человек очень честно играет. Он готов реально отдать всё, что у него есть, ради очка, ради победы. Поэтому мне очень нравится, как играет Андрей Козлов.

- Вспомните, какова была ваша первая мысль, когда вам предложили сыграть в украинском телеклубе «Что? Где? Когда?»?

- Паника. И первая, и вторая, и третья, и четвертая. Когда предложили сесть за игровой стол – конечно, сразу согласился. Нечасто сбываются мечты детства, а это как раз один из таких случаев. Поэтому согласился-то сразу. Но первая мысль и первая установка на первую игру у меня была – это не проиграть всухую. Потому что очень не хотелось бы вот так вот: в детстве всё мечтал-мечтал-мечтал попробовать свои силы, и бах – сломать зубы в первой же игре. Это могло бы ранить

самолюбие, было бы неприятно. Я бы считал себя недостойным. Но потом, когда мы сели... Во всех отраслях есть свои секреты, и очень интересно хотя бы окунуться в мир этих секретов. Когда нам задавали тренировочные вопросы, нас реально заново учили думать. Потому что думать за столом в режиме 60-ти секунд и думать в принципе, по жизни – это немножко разные вещи. Вообще сила нашей команды – в коллективном разуме. Кто-то может назвать букву, кто-то как-то посмотреть, кто-то поправить часы, кто-то чихнуть – и это кого-то наталкивает, цепочка размышлений идёт дальше, дальше, дальше, пока кого-то не осенит и кто-то не сформулирует подобие правильного ответа. Но первые мысли – паника. Ближе к концу игры она становится более управляемой, но всё равно остаётся паникой. Потому что иногда задаются вопросы, когда я себя ловлю на мысли, что я даже не совсем понял, о чём речь. И я поднимаю глаза – и у некоторых знатоков вижу такое же непонимание. А ответ-то давать надо. И такая борьба с самим собой – это здорово и это интересно.

- Говорят, что вторая игра сложнее первой, потому что еще не так много опыта, а отговорка «Я же в первый раз» уже не работает. Для вас это было так? Или паника уменьшилась, и стало легче?

- Её стало больше. Безусловно, второй раз всегда сложнее первого. Особенно если результат первой игры – победа. Ты уже вкусил вкус победы, и у тебя уже моральный и физический страх перед поражением ещё больше. В первый раз – нечего терять. Потому что – ты ж не знал. Все ж понимают: предложили ребятам поиграть, получится – получится, не получится – не получится, никто не осудит. А тут бах – у ребят сошлись звезды, получилось в первый раз. Естественно, на ребят во второй раз уже иначе смотрят. И ребята совершенно иначе себя ведут, на психологическом уровне. И вот тут уже более высокие себе планки ставишь. Ну, и вопросы посложнее во второй игре. Сложнее, но гораздо интереснее и вопросы были, и драматургия игры. Я даже не знаю, чудом как-то: нам нужен был этот счет, команда здорово отработала... Вторая игра была сложнее, безусловно.

- Трудно ли играть в одной команде с собственным начальством?

- Вот как-то о том, что играем с начальством, мы узнали только со слов ведущего. Я объясню почему: в чем прелесть взаимоотношений в студии – у нас все здесь фанаты, и все просто грызут землю ради того, чтобы получилась основная какая-то наша задача. Получился фильм, получилась программа, написалась шутка, песня. Поэтому мы прежде всего смотрим друг на друга как на товарищей, на соавторов, а уж потом – на иерархию административную. Нет, не было сложно.

- Из всех игроков команды студии «Квартал 95» больше всех версий за минуту стабильно выдаете вы, причем с явным преимуществом. Вам не обидно, что коллеги как бы отдыхают, пока вы пашете?

- Я не могу согласиться. На тренировках – да, так и было. А на играх... Знаете, у каждого своя роль, вот так вот получилось. Если бы в первой игре спокойный Боря Шефир не взял неподъемный для меня вопрос про название картины... Это просто нужно знать. Я, например, этого не знал. Он настолько спокойно это взял, и вот это его спокойствие, такая какая-то монументальность, маститость – она вселяет в тебя уверенность, и легче вести себя за столом. Поэтому на самом деле кто-то говорит, кто-то слушает, кто-то записывает: у нас как-то так распределились роли. Каждый на своем месте, и – нет, не обидно. У всех свои роли, все берут те вопросы, которые могу взять. Все хотят выиграть, поэтому – всё для фронта, всё для победы.

- Какой из вопросов, заданных вашей команде, был самым сложным? Был ли вопрос, на который команда студии «Квартал 95» не смогла бы ответить ни при каких обстоятельствах, даже если бы выложились «на все 110 процентов»?

- Я не скажу, что мне вопрос этот понравился, но действительно мы до него не додумались. Вопрос про лампочку, который был в последний раз, мы бы не взяли никогда в жизни, потому что нам он казался алогичным. Хотя все вокруг сказали: там столько подсказок было. Но как-то у нас эти подсказки не связались в единую цепочку, и – не получилось.

- А какой вопрос понравился вам больше всего? Почему именно он?

- Есть три вопроса в последней игре, которые мы уже обсудили и которыми мы гордимся. Мы даже на секундочку себя умными ребятами почувствовали. Потому что действительно сложные вопросы. Они уже близки, на мой взгляд, по сложности к более профессиональной игре, для профессиональных команд. Нам очень понравился вопрос про подкидышей в церкви. Очень было здорово, что на самом деле у нас изначально версии не было и близко, и мы начали наговаривать, наговаривать, набрасывать, набрасывать, и правильная версия вылетела где-то секунде на пятидесятой. Это боле ценно: гораздо проще знать или сразу догадаться. А вот раскрутиться – это

уже совсем другое ощущение. Понравился вопрос про Отелло. И, безусловно, очень красивый вопрос про всеми нами уважаемого человека – Валерия Васильевича Лобановского и про то, как он отправлял своих коллег на Западную Украину для того, чтобы они могли привозить записи игр иностранных чемпионатов, чтобы всеми нами любимый клуб доставлял болельщикам удовольствие. И поэтому я был искренне удивлён: не совсем справедливо мне достался приз лучшему игроку. Это, безусловно, был Валера Жидков. Потому что очень важно было не ошибиться в тот момент. Счет был 5:4, и все очки, которые были взяты до этого, - их ценность была куда меньшей. Потому что здесь права на ошибку не было, и это была его версия, которую он сразу выдвинул, смог её обосновать. И до этого Валерка очень здоровски провёл игру. А учитывая, что это его дебют... Мы-то уже ветераны, а он играл в первый раз... Но я уверен, что он наверстает, и в следующей игре всё будет уже в его пользу.

- Некоторые звезды, которых приглашают попробовать себя в элитарном клубе, отказываются, потому что боятся, что не смогут показать достойную игру. С высоты своего опыта – что бы вы им ответили?

- Вы знаете, я их могу понять, потому что действительно страшно. Так уж повелось в нашей стране (имею в виду ту большую-большую страну, что была когда-то), что эта игра была лакмусовой бумажкой элитарности этих людей, которые за минуту могут докопаться до истины. Она действительно подтверждалась этой программой. И на них равнялись. Это были интеллектуальные кумиры. К сожалению, в последнее время чуть-чуть акценты смещаются в современном телевидении, кино и так далее, но истинные ценности должны быть неизменны. Мода на всё остальное пройдёт, а эта игра останется и будет ещё радовать многие поколения, я в этом абсолютно уверен. Поэтому, конечно, страшно. Потому что эта игра – действительно проверка на прочность.

Мы, конечно, хотели выиграть, но при этом мы понимали, что не стоит сразу из себя каких-то таких игроков корчить. То есть, надо принимать правила игры в клубе, в котором ты играешь, но при этом оставаться самим собой, нет смысла надевать на себя какой-то образ. Нужно забыть, что ты – актёр, политик, спортсмен. Нужно просто самому сесть – и азартно, честно, от души один на один с Игрой играть. И тогда всё получится. По крайней мере, тогда, даже если у тебя и будут ошибки, зрители тебя простят, потому что ты играл честно. Вот и всё. Страшно, но этот страх нужно перебороть, и это того стоит.