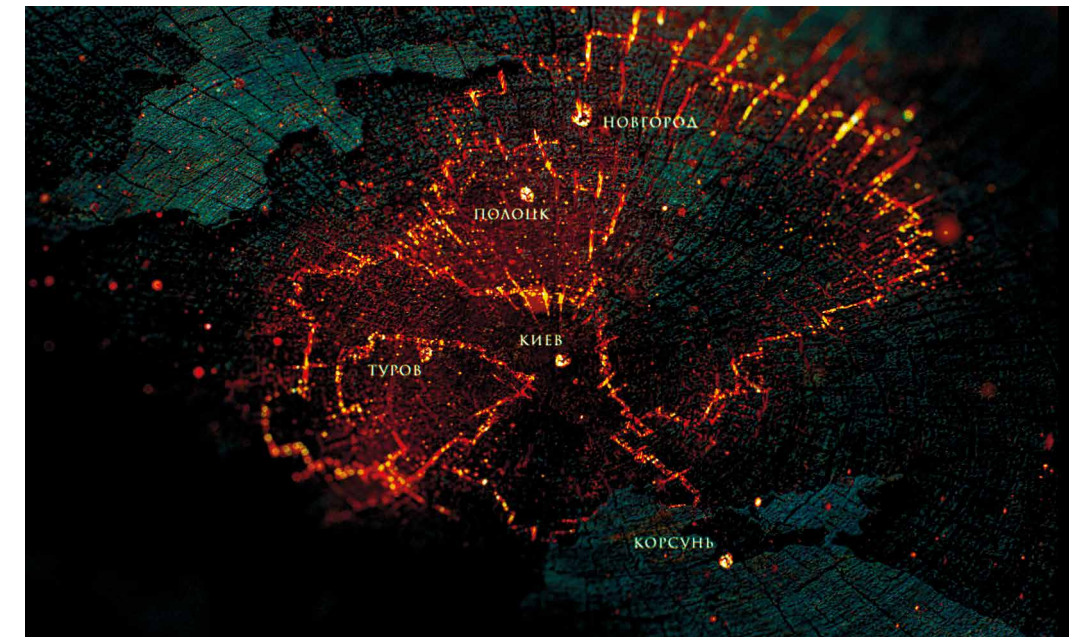
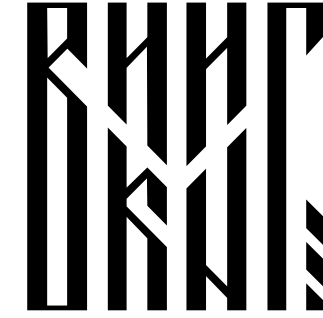




ВИКИНГ

— ВИКИНГ —
ПОГРУЖЕНИЕ





— В И К И Н Г —
ПОГРУЖЕНИЕ

Создатели и актеры	6 — 9
Викинг. Погружение <i>(Вступление)</i>	10 — 11
Мир слов <i>(От идеи к сценарию)</i>	12 — 13
Мир образов <i>(Исследования и концепт-арт)</i>	14 — 17
Мир героев <i>(Актеры и роли)</i>	18 — 21
Мир вещей <i>(Костюмы и реквизит)</i>	22 — 25
Мир воплощенный <i>(Локации и декорации)</i>	26 — 29
Мир оживший <i>(Съемки)</i>	30 — 41
Мир «Викинга» <i>(Постпродакшн)</i>	42 — 47

— ВИКИНГ —

Производство:

«Дирекция кино»

Организация съёмок:

Студия ТРИТЭ Никиты Михалкова

Продюсеры:

Константин Эрнст и Анатолий Максимов («Высоцкий. Спасибо, что живой», «Адмиралъ», «Турецкий гамбит», «Дневной дозор», «Ночной дозор»)

Ведущий продюсер:

Леонид Верещагин («Экипаж», «Легенда №17», «Сибирский цирюльник»)

Режиссер-постановщик:

Андрей Кравчук («Адмиралъ», «Итальянец»)

Авторы сценария:

Андрей Кравчук, Андрей Рубанов при участии Виктора Смирнова

Оператор-постановщик:

Игорь Гринякин («Дирижер», «Высоцкий. Спасибо, что живой», «Адмиралъ»)

Художник-постановщик:

Сергей Агин («Курьер из «Рая»», «Дом»)

Художник по костюмам:

Екатерина Шапкайц («Трудно быть богом», «Высоцкий. Спасибо, что живой», «Тарас Бульба», «Хрусталев, машину!»)

Художник по гриму:

Татьяна Вавилова («Измены», «Великая», «Похороните меня за плинтусом»)

Специальный грим:

Татьяна Горшенина и Петр Горшенин («Высоцкий. Спасибо, что живой», «Дневной дозор», «Ночной дозор»)

Художник эскизов и концептов:

Сергей Алибеков («Монгол», «Турецкий гамбит»)

Постановщики трюков:

Жайдарбек Кунгужинов («Великая стена», «Марко Поло») и Дмитрий Тарасенко («Адмиралъ», «Бой с тенью»)

Композитор:

Игорь Матвиенко при участии Дина Валентайна

Монтаж:

Илья Лебедев («Высоцкий. Спасибо, что живой», «Подсадной») при участии Алексея Кумакшина («Третья мировая») и Анны Крутий

Звукорежиссеры:

Владимир Литровник («Высоцкий. Спасибо, что живой», «Адмиралъ», «Остров») и Павел Дореули («Сталинград», «Метро»)

Звукорежиссер перезаписи:

Венсан Арнарди («Амели», «Александр», «Город потерянных детей»)

Супервайзер VFX:

Евгений Гитциграт («Вий», «Метро»)

Продюсер VFX:

Андрей Емельянов («Битва за Севастополь», «Черная молния», «Особо опасен», «Дневной дозор»)

Продолжительность:

Версия 18+ — 133 мин. Версия 12+ — 128 мин.

Дистрибьютор:

«Централ Партнершип»

— В РОЛЯХ —

Данила Козловский — «Владимир»
(«Экипаж», «Легенда №17», «Мы из будущего»)

Светлана Ходченкова — «Ирина»
(«Конец прекрасной эпохи», «Росомаха: Бессмертный»,
«Благословите женщину»)

Максим Суханов — «Свенельд»
(«Роль», «Страна глухих»)

Игорь Петренко — «Варяжко»
(«Тарас Бульба», «Водитель для Веры», «Звезда»)

Андрей Смоляков — «Роговолд»
(«Родина», «Высоцкий. Спасибо, что живой»)

Владимир Епифанцев — «Федор»
(«Кремень», «Дом»)

Александра Бортич — «Рогнеда»
(«Про любовь», «Духless 2»)

Кирилл Плетнев — «Олег»
(«Метро», «Диверсант»)

Александр Устюгов — «Ярополк»
(«Отцы и дети»)

Ростислав Бершауэр — «Блуд»
(«А зори здесь тихие...», «Сволочи»)

Павел Делонг — «Анастас»
(«Кво Вадис», «Список Шиндлера»)

Алексей Демидов — «Самоха»
(«Холодное блюдо», «Обнимая небо»)

Александр Лобанов — «Путята»
(«Легенда №17», «Царь»)

Антон Адасинский — «Волхв»
(«Фауст»)

Анна Буданова — «Кобница»

Джон Де Сантис — «Берсерк»
(«Седьмой сын», «Хозяин морей: На краю земли»)

Йоаким Наттерквист — «Хевдинг»
(«Поцелуй меня», «Арн: Рыцарь-тамплиер»)

Харальд Розенстрем — «Эйнар»
(«Апельсиновая девушка»)

Олег Доброван — «Вальгард»
(«Сатисфакция»)

Лочмелис Зиедонис — «Торвальд»
(«Архангел»)

Александр Армер — «Ульвар»
(«Метро»)

Жайдарбек Кунгужинов — «Сотник печенегов»
(«Марко Поло», «Конан-варвар»)

Иван Шмаков — «Иоанн»
(«Великая»)

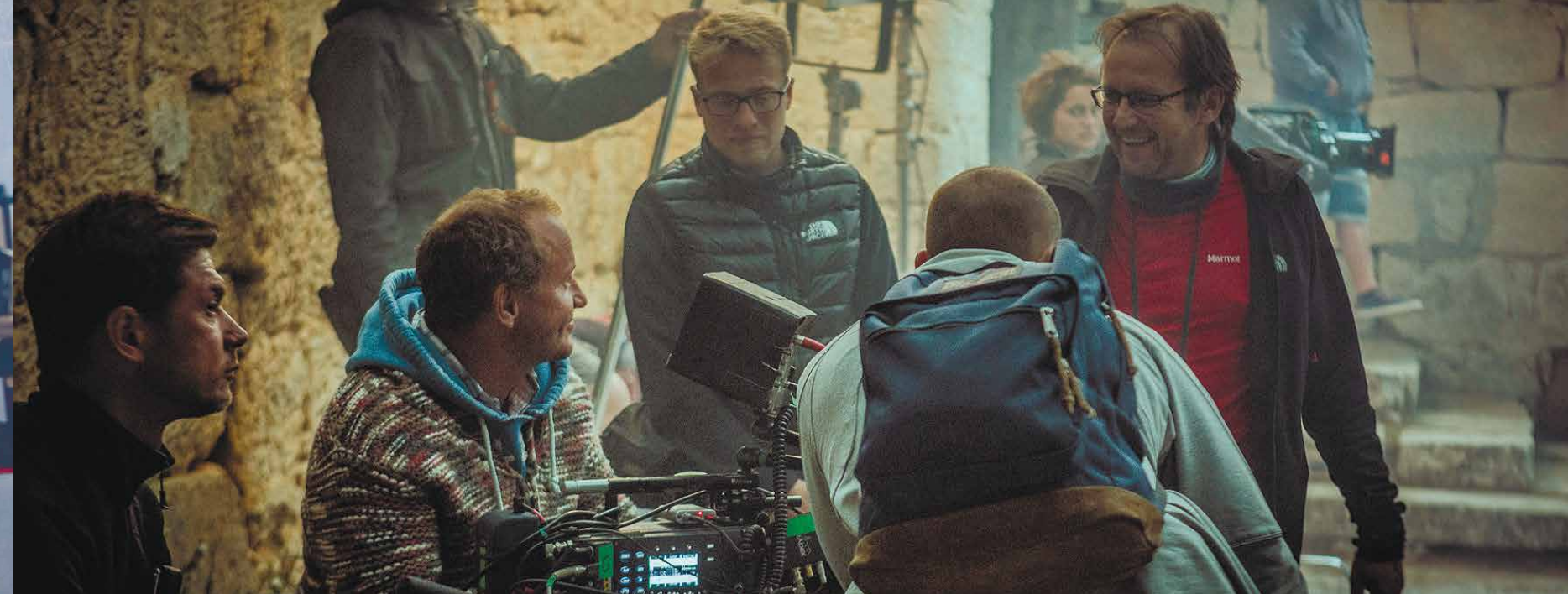
Даниил Изотов — «Эрик»
(«Землетрясение»)

Хельга Филиппова — «Карин»
(«Подсадной»)



Раннее Средневековье. Время тяжелых мечей и темных законов крови. Правящий род в раздоре. Вина за случайную смерть брата легла на Великого Князя. По закону мстить ему должен младший брат — бастард. За отказ убивать он заплатит всем, что у него было, потому что «для мира нужно больше мечей, чем для войны»...

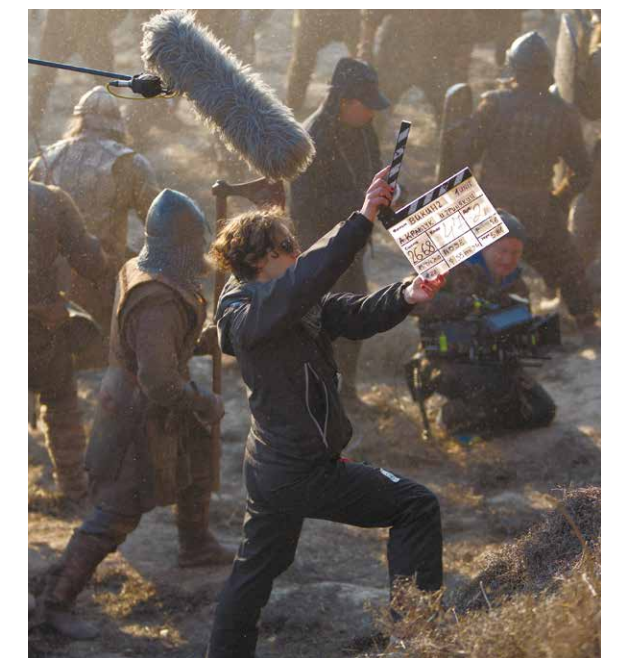
Картина, автором сценария которой Константин Эрнст отчасти в шутку, отчасти всерьез назвал Нестора Летописца (о событиях того времени мы знаем из «Повести временных лет») — первый случай отечественного блокбастера, выходящего в двух возрастных версиях. Его создатели не могли не учитывать, что новогодние каникулы, на которые придется основное время проката, — это время, когда в кино ходят всей семьей, поэтому версия 18+ будет показываться на вечерних сеансах, а на дневных картина выйдут в варианте 12+, подходящем для семейного просмотра. Это не значит, что зрители 18+ увидят фильм полностью, а для аудитории 12+ подготовили картину с купюрами (хронометраж двух версий отличается всего на несколько минут). Каждая из версий — полноценный фильм, созданный с учетом особенностей восприятия разными аудиториями.



— ВИКИНГ — ПОГРУЖЕНИЕ

Это путешествие началось осенью 2008 года. Тогда мы еще не предполагали, что оно станет для нас самым трудным, но и самым увлекательным в жизни. Что оно изменит не только нас, но и наше представление о границах возможного в российском кино...

Все эти годы в создаваемом вручную, собираемом буквально по крупицам уникальном мире существовали более 3000 человек: режиссеры, артисты, художники, операторы, администраторы, каскадеры, финансисты, строители и представители многих-многих других профессий. Благодаря их блестящему таланту и упорному труду 29 декабря в этот мир мы с трепетом пригласим миллионы зрителей. Тем временем, предлагаем присоединиться к нам на финальном этапе пути и вместе с нами вспомнить, с чего и как все начиналось, и в каких удивительных местах нам довелось побывать. Вам нужно увидеть, чтобы поверить.





МИР СЛОВ

Идеей проекта, впоследствии превратившегося в фильм «Викинг», режиссер Андрей Кравчук поделился с продюсером Анатолием Максимовым на премьере их совместной картины «Адмиралъ». **Андрей Кравчук:** «Мы тогда проговорили несколько часов, до 5 утра. Потом созванивались, продолжали обсуждать. Настолько быстро и сильно зажглась идея». Яркая и противоречивая фигура князя Владимира всегда завораживала режиссера. Работа над сценарием длилась 7 лет, вплоть до начала съемок (хотя, правки, конечно, вносились и на съемочной площадке). К работе приступали разные писатели, драматурги и сценаристы. Наибольший вклад внесли Андрей Рубанов и Виктор Смирнов.

В основе сюжета — единственная историческая хроника того периода, которая сохранилась до наших дней, — «Повесть временных лет». Сценаристы не стали ее реконструировать буквально, но сохранили (порой в слегка измененном виде) все ключевые события, упоминаемые в летописи. Богатым источником информации также стали византийские хроники, «Алексиада» Анны Комнины и скандинавские саги (особенно детали быта и психология поведения людей X в.). **Константин Эрнст:** «Многие из нас искренне считают, что имеют представление об истории своей страны. Но, как правило, все ограничивается XX в. и в лучшем случае XIX в. Что уж говорить о десятом. Советский, да и

российский кинематограф как-то обошли эту тему. Сначала из идеологических противоречий, затем по причине кинобедности. Так или иначе, культуры производства фильмов об этом времени нет; на замечательных наших киностудиях «Мосфильме» и «Ленфильме» нет достаточного количества реквизита, у художников, декораторов и оружейников нет опыта работы с той эпохой. Так что пора, наверное, включить ее в киновариант русской истории.

Анатолий Максимов: «Каждый фильм, который стоит смотреть, — это история про то, как один человек стал другим. Я бы сказал, что «Викинг» — это фильм о рождении нового

народа через рождение нового человека».

Данила Козловский: «Мы сделали кино, которое в какой-то степени является беспрецедентным для нашей индустрии.

Лет 5 назад у нас не были готовы к такого рода картине! Здесь всё и все — режиссер, актеры, рабочие — на принципиально ином уровне. И требовались колоссальная выдержка, терпение, даже в какой-то степени самопожертвование иногда. В каждом члене съемочной группы чувствовалась отдача, желание сделать что-то очень крутое, что-то новое, необычное и очень важное. Не было ни одного человека, который отбывал повинность. Боролись за каждый кадр».





— МИР ОБРАЗОВ —

Параллельно с созданием сценария шла работа над визуальным миром и атмосферой будущей картины. Художник Сергей Алибеков создавал тысячи подробнейших графических эскизов и картин: костюмы и украшения, оружие и упряжь, пейзажи и города, бытовые и военные зарисовки. Такие уникальные концепт-арты служили для группы неисчерпаемым источником вдохновения. Некоторые концепты вошли в фильм практически в первоначальном виде.

О жизни на Руси X в. почти ничего не известно доподлинно, сохранилось ничтожно мало материальных свидетельств. Поэтому все 7 лет подготовки к съемкам велась тщательная исследовательская работа. Создавалась своя модель реконструкции того мира.



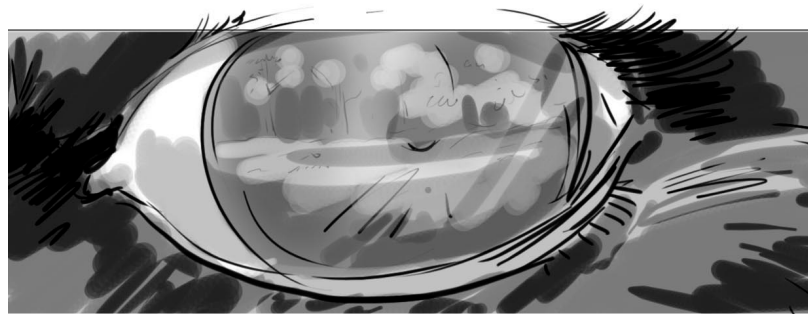
Сергей Алибеков: «Мы обсуждали каждое изображение. 10 вариантов сделаешь — все равно что-то не то. Нервы, конечно, сдавали. Но я понимал, что мы ищем то, чего нет. Все нужно было воссоздать».

Андрей Кравчук: «Нам нужно было придумать и продумать целый мир. И он должен был стать настоящим. Чем больше мы узнавали, тем больше понимали, что этот мир очень близок нам. И теперь можем сказать с определенностью, что внутренне мы недалеко ушли от людей того времени».



Сотни отечественных и зарубежных научных трудов, новгородские, псковские, киевские музейные коллекции и архивы, экспонаты Государственного исторического музея в Москве, Национальных музеев Швеции, Норвегии, Дании и Исландии — это лишь малая часть того, что пришлось изучить создателям проекта. Так мир картины постепенно обретал реальные черты. Неоценимую помощь оказали консультанты — доктор исторических наук Владимир Яковлевич Петрухин и доктор

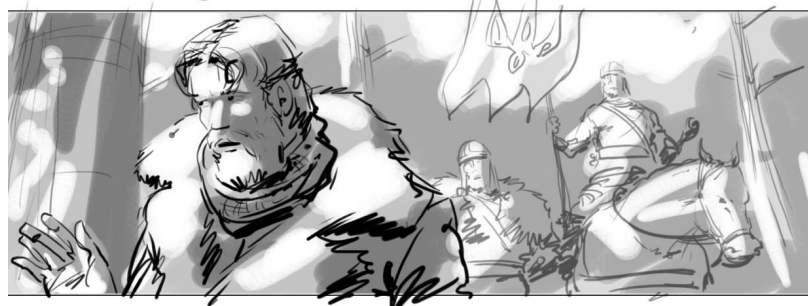
филологических наук Федор Борисович Успенский.
Владимир Петрухин: «Это художественный фильм, поэтому отступления от исторической действительности допустимы. Лично у меня они особых возражений не вызывают, глаз ничто не режет. А любители выискивать неточности всегда найдут, чем поживиться: они и Эйзенштейну не прощали вольностей».



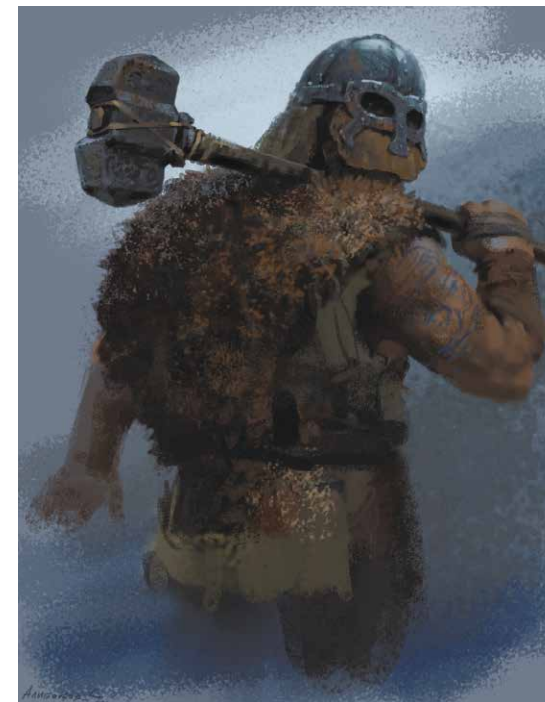
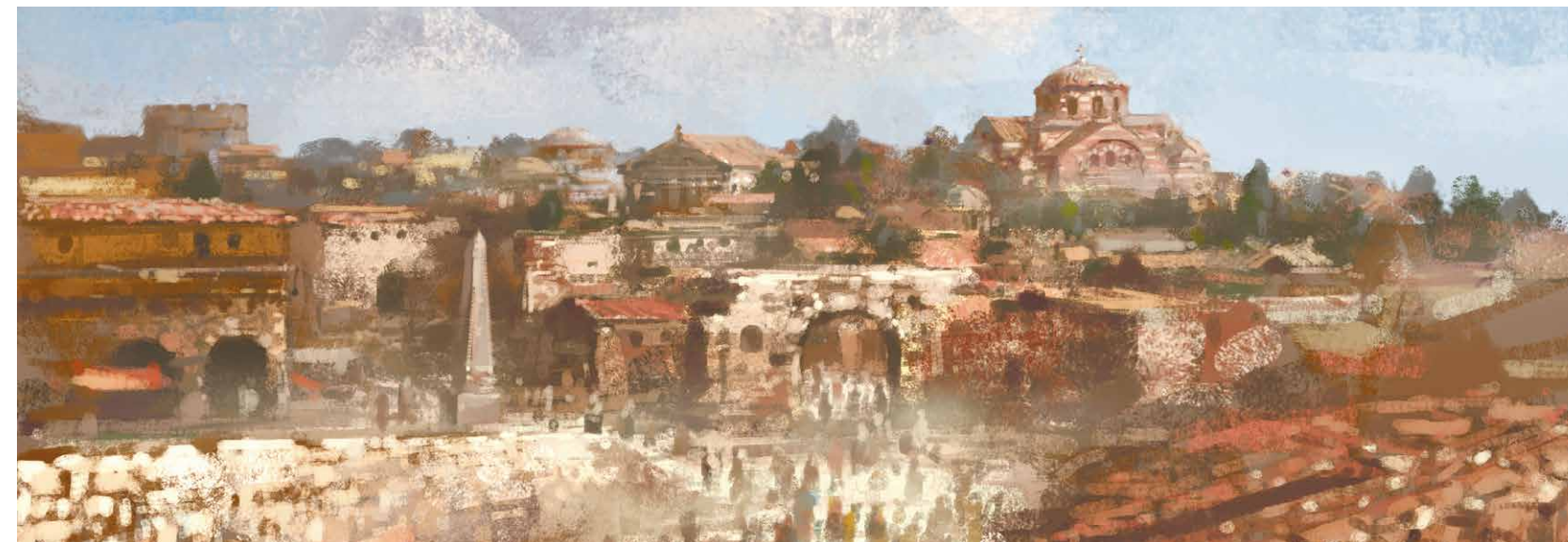
В



СВ



Помимо эскизов было создано 9000 раскадровок. Они становились базой при работе над сценами со сложными технологическими решениями, а таких оказалось более чем достаточно. Также на ранних этапах специалисты по компьютерной графике готовили аниматики сложно-постановочных сцен. Эти ролики помогали заранее оценить масштаб и выразительность того или иного эпизода.





МИР ГЕРОЕВ

Кастинг длился более 2-х лет. Режиссер искал артистов-личностей, способных органично войти в X в.

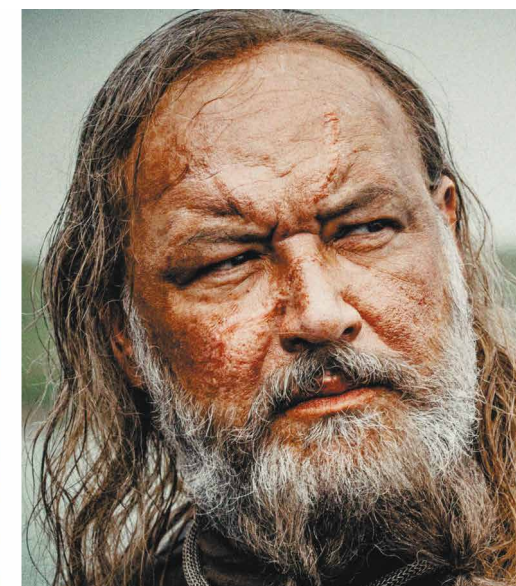
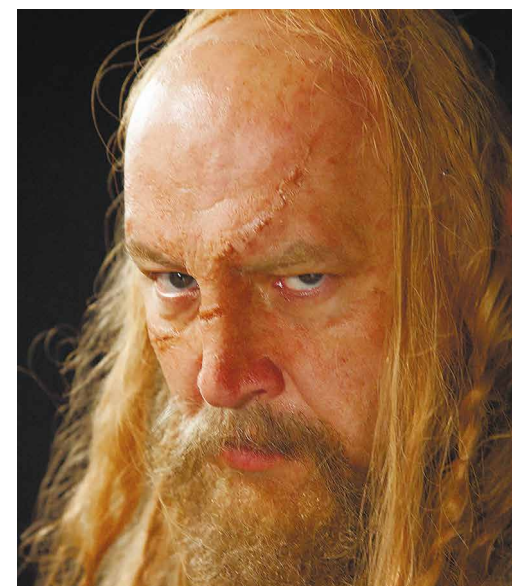
Андрей Кравчук: «Даже очень хорошие артисты не всегда попадали в то время по мироощущению. Это связано с внутренней культурой, со степенью эмоциональной открытости, с психофизической организацией, которые при непадании дают ощущение неправды. Также важно было, чтобы все артисты были из одного времени, их энергетика должна была соединиться в одно целое».

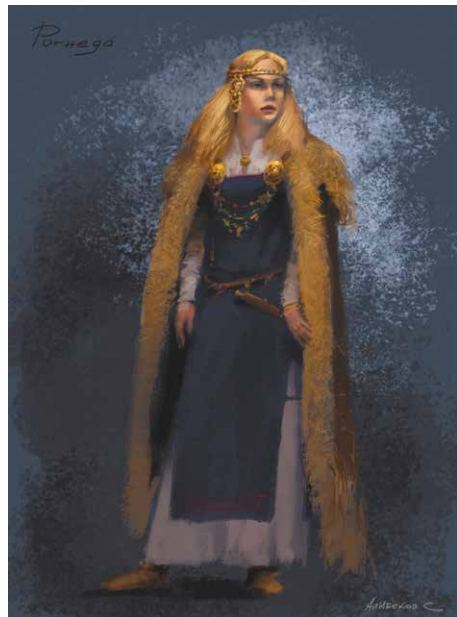
На главную роль режиссер первоначально искал очень молодого артиста, даже отсматривал выпускников театральных ВУЗов. Но идея была тупиковой.

Андрей Кравчук: «Слишком незначительным оказался жизненный опыт этих ребят. В роли Владимира невозможен был просто мальчик, не личность». Осознавая степень ответственности, после первых проб Данила Козловский около 1,5 месяцев приезжал к режиссеру на репетиции: они проходили эпизоды, выбирая направление и нащупывая предел возможностей.

Максим Суханов был утвержден вслед за Данилой Козловским. Их совместные пробы стали первыми успешными пробами на проекте. Начала съемок актерам пришлось ждать еще несколько лет.

Максим Суханов в гриме на пробах и на съемках фильма.





Претендентки на две главные женские роли (несколько десятков кандидаток) обязательно проходили пробы еще и с Данилой: для режиссера было предельно важно, как они будут взаимодействовать и понимать друг друга. В итоге на роль Ирины, супруги Ярополка, была утверждена Светлана Ходченкова. А Рогнеду, дочь полоцкого князя, сыграла Александра Бортич.

Александра Бортич: «Рогнеда — абсолютная бунтарка. Она делает непозволительные, запретные вещи. Но она так чувствует, а для нее то, что она чувствует, важнее правил и канонов. И в этом мы с ней близки. Она пылает изнутри, горит. Она очень импульсивна. Поступает так, как говорят ей страсти, без раздумий».



Светлана Ходченкова: «Я играю гречанку, бывшую монахиню. Ирина отличается от других персонажей. Она религиозна, образованна, культурна. Но несмотря на это, несмотря на все различия ее влечет к Владимиру, и ей приходится смирять себя. Она борется с собой.

Люди того времени во многом были другими: походка, жесты, взгляд. Приходилось этому учиться. Порой я буквально била себя по рукам, чтобы современные, свойственные именно мне жесты не разрушали образ».

Все артисты с удовольствием брались за свою роль, но Игорь Петренко сначала отреагировал не столь однозначно: «Когда меня утвердили, я хотел отказываться от роли. Приходил к Анатолию Вадимовичу Максимову, делился сомнениями... Я не видел в себе этого персонажа, боялся подвести. Но Анатолий Вадимович смог меня убедить, чему я безмерно рад».

Игорь Петренко: «Варяжко — воин, правая рука Ярополка. Человек прямолинейный, простой, без второго плана. И бескомпромиссный. Для него нет полутонов и полумер. Либо черное, либо белое. Третьего не дано. И он всегда идет до конца, за что я его уважаю. Для него главный двигатель — Ирина. Он ее боготворит, готов весь мир бросить к ее ногам».



На роли викингов были утверждены швед Йоаким Наттерквист, норвежец Харальд Розенстрем и латыш Лочмелис Зиедонис. Канадец Джон ДеСантис сыграл Берсерка.

Все актеры учились историческому фехтованию и оттачивали навыки верховой езды. Светлана Ходченкова посещала греческие монастыри, где наблюдала за монахинями, а

Александра Бортич брала уроки владения ножом. Игорь Петренко был лучшим наездником среди актеров. На съемках он криком срывал голос, чтобы придать ему нужную степень охриплости. Иностранные артисты, игравшие викингов, а также Максим Суханов и Данила Козловский учились у шведских коллег произносить фразы на древнескандинавском языке.



Всего было создано около 2000 костюмов, над которыми трудился целый цех мастеров, в том числе специалисты по меху, коже, металлу и ткачеству. Все рубашки вышивали вручную, а за основу узоров брали только подлинные орнаменты того периода. Образы центральных персонажей создавались индивидуально, причем костюм героя исходил из задач каждой конкретной сцены.

Екатерина Шапкайтц: «В фильме у главных героев нет ни одного необоснованного переодевания. Новый этап сюжета — новый костюм, психологическая перемена в герое — новый костюм. Это дает некую подсказку зрителю, формирует в его глазах образ героя. Как герой проходит свой путь, так и меняется его костюм». Например, Ирина появляется в четырех разных платьях, каждое символизирует ее меняющееся душевное состояние. Первый раз Владимир видит ее в наряде глубокого синего цвета с вкраплениями золотого оттенка — это цвета, традиционно ассоциирующиеся с Византией. Каждая деталь в костюмах центральных персонажей выполняет свою психологическую функцию: кожух Владимира из овчины, с которым он не расстается, символизирует его мужественную и неприхотливую натуру, царственный рысий мех Рогнеды, в котором она тонет, — неокрепшую женственность, аскетичность костюма Свенельда — жесткость, которая растет в нем от сцены к сцене.

Одним из удачных «открытий» стала шапочка-подшлемник Варяжко. Игорю Петренко очень понравилась эта живая, трогательная деталь.



— МИР ВЕЩЕЙ —

Первые, «черновые», костюмы и оружие были изготовлены еще в разгар кастинга: это помогло сразу увидеть артиста в заданной реальности и оценить время, необходимое на подготовку к выходу на площадку.

Перед костюмерным цехом, руководила которым художник по костюмам Екатерина Шапкайтц, была поставлена амбициозная задача: с помощью костюмов — тканей, узоров, цветов — создать максимально достоверный и художественно правдивый мир далекого прошлого.

За время подготовки Екатерина Шапкайтц и ее помощники побывали в Хельсинки, Риге, Великом Новгороде, Стокгольме,

Минске и других городах, где посещали музейные фонды и археологические раскопки, изучали византийские фрески, живопись и мозаики, консультировались с учеными.

Часть тканей приобрели на рынках Китая, в Индии и Италии. А ткани, которые использовались преимущественно на Руси (суровье, мешковина, вигонь), специально для фильма создавали на белорусских ткацких фабриках.

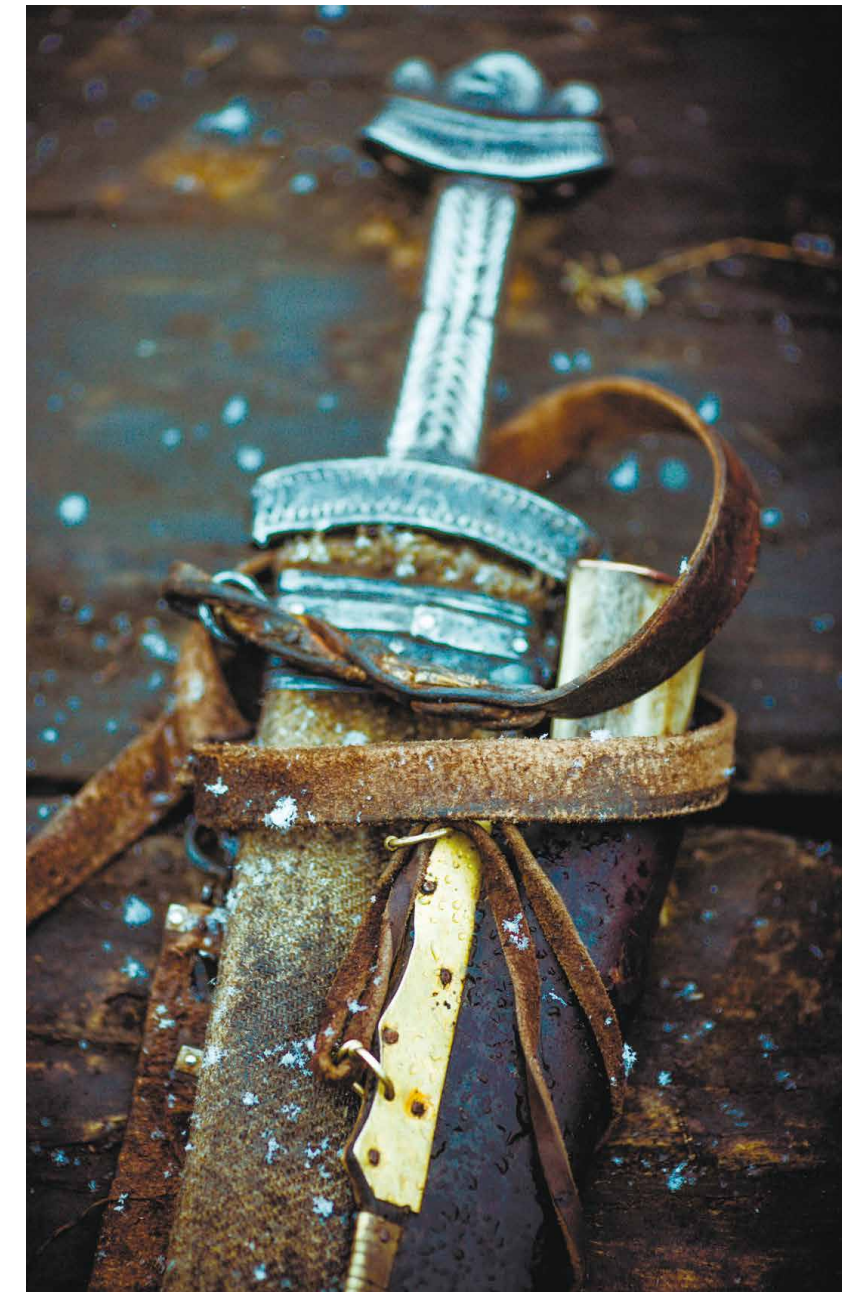
Для каждого героя, народности, и социального класса был создан свой образ: викинги, печенегы, киевляне, византийцы, воины, мирное население, массовка и центральные персонажи, — каждый образ был продуман до мелочей.

Данила Козловский: «Костюмы давали абсолютное ощущение аутентичности на уровне каждой детали — от выбора ткани до узоров или отдельного элемента!». Украшения, как и предметы одежды, создавались для съемок вручную. Несколько антикварных аксессуаров было привезено из Индии. При изготовлении украшений вдохновлялись антикварными драгоценностями и музейными экспонатами, порой создавая их точные искусные копии с золочением, серебрением и эмалью.



Над доспехами и оружием трудились опытные мастера. Тяжелые доспехи из бычьей кожи для главных героев — дело рук непревзойденного белорусского мастера Олега Седловского. Доспехи подгоняли точно по фигуре актеров. Даниле Козловскому, который похудел за время съемок, доспех пришлось переделывать. **Игорь Петренко:** «Доспех с одной стороны сковывал, с другой — давал ощущение эпохи, мощный энергетический заряд».

Мечи, топоры и кинжалы для главных героев создавались по индивидуальному дизайну и ковались по старой технологии. Каждый меч весил около 2-3 кг. Для массовки и всадников в Китае заказали несколько сотен облегченных мечей. Первая партия получилась очень ломкой, это учли и исправили. Вся одежду, оружие, доспехи и предметы быта уже на съемочной площадке доводили до идеального «пожившего» состояния белорусские мастера — братья Юрий и Дмитрий Седловские под руководством отца, Олега Седловского. Они красили, скоблили, замачивали, прочищали, полировали, выпиливали, прожигали и совершали еще десятки иногда очень затейливых манипуляций, чтобы каждая вещь — будь то чарка или упряжь — «задышала» в кадре, а не производила впечатление музейного экспоната.





— МИР — ВОПЛОЩЕННЫЙ

Опираясь на эскизы Сергея Алибекова, художники фильма во главе с художником-постановщиком Сергеем Агиным приступили к работе над проектами, макетами и чертежами декораций. В команде Сергея было 5 мастеров, каждый отвечал за свою сферу: собирал материал, чертил, создавал мебель или рисовал детали (элементы декора, отделка, фактура и т.п.).

Сергей Агин: «Сведений о том, что было в X в., мало, они разрозненны. Сохранились какие-то мелочи: черепки, деревянные фрагменты, кожаные элементы. Разве что с оружием ситуация получше. Но нам это не мешало, даже наоборот: было больше места для полета фантазии».

Было создано порядка 10 макетов городов и отдельных строений в масштабе 1:100 и 1:500. Они были разборными и позволяли досконально изучить экстерьеры и интерьеры, чтобы внести коррективы перед началом полномасштабного строительства.

Андрей Кравчук: «При строительстве декораций мы старались сделать не просто красивые домики. Нам важно было понимать, кто живет в каждом доме, сколько у него детей, чем он занимается: гончар он, к примеру, рыбак или торговец. Это давало энергию, помогало сделать декорации живыми, а не безликим задником».

По чертежам и эскизам декорации восстановили в 3D, после чего специалисты по CGI разработали мизансцены с базовой анимацией и расположили виртуальные камеры. Так можно было видеть, что попадает в кадр, и, исходя из этого, спланировать, какие декорации обязательно строить, а какие можно будет дорисовать на постпродакшне. Также проще было определить расстановку стационарных и мобильных хромакеев.



Декорации Киева строили в трех разных местах: Вышгород (натуру и интерьеры) — на студии «Главкино» в Подмосковье, часть с 50-метровой крепостной стеной — в степях под Симферополем, а Подол, часть города на воде, — на Белогорском водохранилище в Крыму. На полуострове также нашли Корсунь: ее стенами стали стены Генуэзской крепости, а древний храм караимов в Чуфут-Кале послужил прекрасной декорацией для сцен в городе. Полоцк также строили на «Главкино».



При возведении самых сложных элементов декораций подчас приходилось одновременно задействовать более 200 рабочих. Изначально большую часть фильма планировалось снимать за рубежом: режиссер и художник-постановщик выбрали локации сначала в Чехии, потом на Мальте. Также рассматривались окрестности Алма-Аты и украинского города Каменец-Подольский, но планы пришлось изменить.

Андрей Кравчук: «Нам нужны были очень большие натурные площадки с красивыми видами, и Крым в наших обстоятельствах оказался идеальным вариантом. Природа там восхитительна!». Белогорское водохранилище, которому выпала роль Днепра, сначала нашли на карте Крыма, а потом уже изучили «вживую». Для съемок пришлось получить специальное разрешение.



Сцены зимней охоты снимали под Можайском, среди величественного леса. Андрей Кравчук: «Этому лесу более 100 лет, там заповедная зона. Сажали его для каких-то промышленных нужд, поэтому сохранились очень удобные для съемок просеки. Огромные красивейшие лиственницы давали необходимое нам ощущение первозданности мира и мощи дикой природы».



В России были сняты все эпизоды, кроме одного: интерьер корсунского храма «сыграла» раннехристианская базилика Сан-Витале в итальянской Равенне.

Андрей Смоляков: «Сниматься было так интересно! Я приезжал на площадку с такой радостью, будто погружался в некую сказку: войдя на двор, можно было оказаться в X в., 1000 лет как не бывало!».

Светлана Ходченкова: «Масштабы поражали! Декорации были такими достоверными — хотелось ходить и рассматривать каждую мелочь, как в музее».

Александра Бортич: «Когда я впервые приехала на «Главкино», у меня был настоящий шок! В хорошем смысле. Да, Андрей Юрьевич до этого показывал мне фото декораций, что-то рассказывал, но все равно — то, что я увидела, меня по-настоящему впечатлило! И помогло играть. Я заряжалась от таких живых декораций».

Когда декорации были готовы, специалисты по VFX перенесли их модели на игровой движок Cryengine и привязали к GPS. У режиссера и оператора появилась возможность «путешествовать» по цифровым декорациям с видом от первого лица.

Продюсер VFX Андрей Емельянов: «В кино это довольно редкая практика. Но информативная: можно «изнутри» с разных ракурсов понаблюдать, как движется солнце, куда ложатся тени и т.д.».



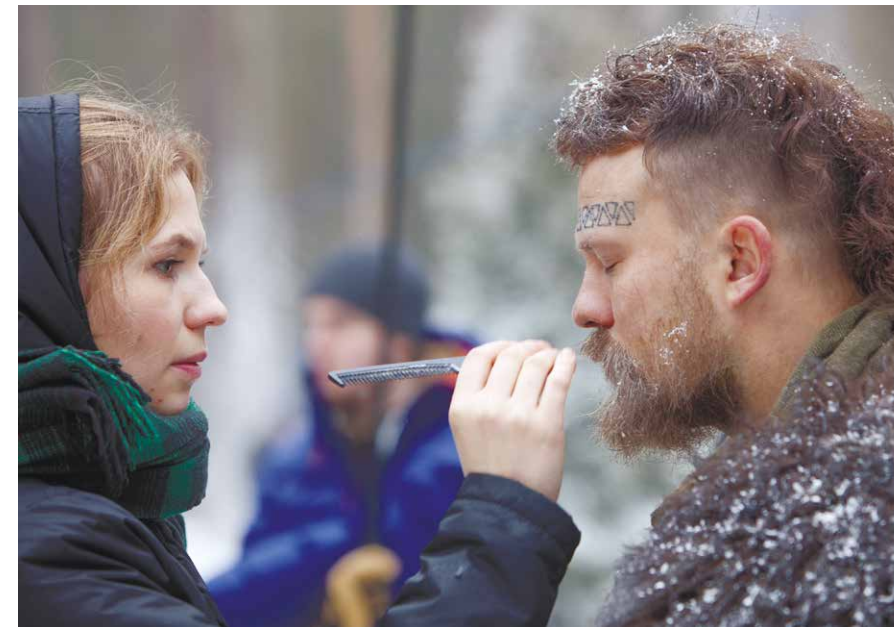


— МИР — ОЖИВШИЙ

Позади остались 6 лет кропотливой подготовительной работы. 1 марта 2015 года на съемочной площадке картины «Викинг» по старой киношной традиции разбили тарелку, и впервые прозвучала команда «Мотор!». Впереди было 92 съемочных дня. Перед самым началом съемок на лес напал жук-короед и, хотя лесники быстро справились с проблемой, съемочной группе все равно пришлось его чистить и декорировать. Одним из главных героев первых съемочных дней был огромный дикий бык — тур. Это животное вымерло еще в XVII в., поэтому его должны были воссоздать при помощи компьютерной графики. А на площадке тура изображал обычный всадник.



Художником по гриму на картине была опытнейший мастер **Татьяна Вавилова**: «У меня были большие фильмы, но ни одного равного «Викингу». Гигантская работа! Многие меня отговаривали, считали, что я сумасшедшая, что иду на проект, потому что он был невообразимо сложным». Скорректировав образы, созданные художником Сергеем Алибековым, Татьяна Вавилова еще до съемок утвердила их с режиссером. На площадке во время подготовки к массовым сценам работало одновременно до 30 гримеров. Каждый главный герой был закреплен за определенным мастером. На грим одного мужского персонажа каждый день требовалось около 1,5 часов. Больше, чем на грим актрис. Причина — бороды. Их Татьяна и ее коллеги клеили по уникальной итальянской технологии, в российском кино так практически не работают. Это очень трудоемкий процесс: борода клеится прямо на кожу отдельными волосинами, а не в собранном на специальном материале виде. Такой метод называется безмонтюрным (т.е. без сборки) и позволяет добиться максимальной естественности и комфорта. Для бород использовали волосы яка.



Если актер отращивал свою бороду, порой все же приходилось делать дополнительное наращивание. И каждого героя фактурили, необработанным не оставляли практически ни одного участка тела: красили зубы и ногти, кожу «дубили», делаая грубой и обветренной, рисовали татуировки и шрамы. Кириллу Плетневу, исполнителю роли Олега, делали пластический грим: под лобную накладку накачивали искусственную кровь, благодаря чему рассечение получалось натуралистичным. Большие шрамы (например, шрам Свенельда) и пластический грим выполнял лучший мастер по спецгриму Петр Горшенин. Он же изготовил маску актера Александра Устюгова, которую использовали для создания тела Ярополка в сцене его сожжения. Помимо маски Горшенин изготовил для фигуры кисти рук, и даже с близкого расстояния сложно было отличить манекен от живого артиста.



В случае с женскими персонажами основная работа приходилась на прически. Светлане Ходченковой придумали необычный образ брюнетки.

Рогнеда Александры Бортич — дикарка с буйной гривой волос, и актрисе решено было сделать шиньон. «Попасть» в ее натуральный цвет оказалось очень непросто: Татьяне Вавиловой пришлось покупать волосы разного оттенка блонд и мешать мелкие пряди, чтобы поймать переливчатый оттенок Саши.

Всего было изготовлено больше 100 париков только для центральных героев, плюс парики для массовки, многочисленные накладки и шиньоны. Потребовались сотни килограммов волос.



За трюки на картине отвечали каскадеры казахстанской группы «Номад» под руководством Жайдарбека Кунгужина, заработавшего себе авторитет западными проектами. Ведущие каскадеры команды — чемпионы Азии и Казахстана: тхэквондисты, тайбоксеры, борцы. После тренировок и подробных репетиций каскадеры полностью отработывали ту или иную сцену, снимали ее и отправляли смонтированное видео режиссеру на утверждение. Такие тесты экономили время на площадке: Андрей Кравчук сразу мог вносить коррективы.

Часть трюков готовилась с учетом добавления компьютерной графики на постпродакшне. Так, в сцене гибели Олега актер Кирилл Плетнев только начал трюк, а заканчивал его каскадер, которого потом должны были заменить цифровым Кириллом.

Жайдарбек Кунгужин: «Андрей Кравчук хорошо знал, чего хочет, настаивал на каких-то вещах, и нам очень многое удалось именно благодаря его настойчивости».

Так, режиссер настоял, чтобы каскадеры и исполнители главных ролей для реализма бились на железных мечах, хотя это и более травмоопасно. Но в сценах боев, в которых участвовали другие актеры, железные мечи заменяли облегченными, пластиковыми.





Каскадеры привезли с собой 20 трюковых лошадей, с некоторыми из них специалисты живут бок о бок более 10 лет. Других животных нашли в Крыму. В сцене набега печенегов на Киев участвовало около 100 лошадей. Причем «в паре» с ними работали преимущественно девушки. В костюме отличить сложно, но почти половина печенегов — представительницы прекрасного пола.

Жайдарбек Кунгужинов: «Я очень переживал за сцену с огненными колесами. Там очень много массовки: все бегут, падают, горят, кричат, лошади вокруг мечутся... Но сняли без проблем! Легче, чем некоторые элементарные вещи. Например, лошади у меня пару дней отказывались делать «свечу», т.е. вставать на задние ноги. Просто переставали работать! Хотя это элементарно, мы это даже трюком не считаем».



Андрей Кравчук: «Раньше я, как и многие, считал лошадей просто средством передвижения на четырех ногах. Но «Викинг» показал мне, как я ошибался. У каждой лошади свой характер, что-то она любит, что-то — нет, она может быть трудягой или симулянткой... Ты видишь, когда она сердится, а когда она в игривом настроении. Это умный, сильный и красивый зверь. И потрясающее ощущение: когда их много, ты чувствуешь, как земля дрожит под ногами».



Сцена «Огненные колеса» — одна из самых сложных в фильме. В ней было задействовано до 400 человек массовки, 100 лошадей, 2 вторых режиссера со своими юнитами. Одновременно работало до 6 камер. Снимали как на простые ручные камеры, так и используя передовые технологии: роботизированный съемочный автокран Рашн Арм, камеры, закрепленные на канатных дорогах, квадрокоптеры с камерами. При этом камеры не должны были «видеть» друг друга. Оператор-постановщик **Игорь Гринякин:** «Важно было, чтобы артисты не всегда знали, какая камера на них работает. Они должны были стать полноценными участниками событий». Когда Игорь Гринякин снимал в пыли «сражения», его для безопасности прикрывали пластиковым полицейским щитом.



Осадные лестницы, которые в одной из сцен оттапливали защитники города, для следующего дубля возвращали на места при помощи механизмов, закопанных в землю под крепостной стеной. Колеса обматывали горючими материалами и поджигали. Подожгли и крепостную стену 8 метров в высоту и почти 50 метров в длину. Часть бревен для нее диаметром от 50 см до метра нашли под Владимиром, другую часть — в Казахстане и через Москву доставляли в Крым. На площадке дежурили медики и пожарные. Горящую стену тушили не только борцы с огнем: пламя было такой силы, что помогали все — и группа, и массовка.

Картину снимали, отказавшись от осветительных приборов. **Игорь Гринякин:** «Идея пошла от драмы. Я задал себе вопрос: про что этот фильм? Для меня это фильм про Бога. Бог — это свет. И если мы в повествовании идем к свету (а Владимир только начинает свое путешествие), то логичным было начать с темноты».

Солнечный свет закрывали огромными черными полотнищами, которые крепили на рамах 50x50 метров, расставляя по периметру площадки 40-тонные краны.

Игорь Гринякин: «Это было очень тяжело. До нас здесь такого никто не делал. Но мы благополучно добрались до финала. И в конце мы взрываемся светом».

Анатолий Максимов: «Отказаться от света было сильным и красивым решением со стороны Игоря Гринякина.

В американском кино общий уровень производства вывел такой съемочный ход из зоны рисков, но для нас ситуация была революционной. Но мы решились, и все получилось».

В массовых сценах участвовали непрофессиональные актеры, но для них тоже устраивали кастинг, который продлился более 3-х месяцев. Посмотрели около 2000 человек. В итоге шанс сниматься получили те, кто по-настоящему серьезно относился к работе и проникся проектом.



Светлана Ходченкова: «Актерам массовых сцен отдельное спасибо: без них бы ничего не получилось! Во время сложных драматичных сцен можно было посмотреть на лица людей из массовки — они проживали событие. И это очень помогало. Их просили заплакать — и они начинали плакать! Огромная работа, они великие молодцы!».

Данила Козловский: «С каким отношением массовка работала! Они по-настоящему помогли сделать несколько сцен. Сцена на капище: мне было очень легко играть, потому что я видел реальных людей, которые входят в транс. А среди них не было профессиональных актеров! Люди рыдали, переживали — они поверили в обстоятельства, включились. Это было невероятно!».

Андрей Кравчук: «В кадре был город, и мне не хотелось, чтобы люди на втором плане просто ходили справа налево. Мы с артистами массовых сцен придумали семьи, отношения между соседями. И они так втянулись! Многие даже потом из Крыма за свой счет приехали в Москву, чтобы продолжать сниматься у нас. Все сложности они переносили с воодушевлением, отдавались картине полностью. Благодаря такому удивительному второму плану нам удалось воссоздать ощущение течения жизни». Для сцены осады Корсуни сконструировали средневековые осадные сооружения.



Сцена с драккаром снималась две недели. В кадре должен был лить дождь, и все это время съемочную группу и актеров поливали из брандспойтов. Греть воду в таких объемах, конечно же, возможности не было.

Первоначально планировалось построить настоящий драккар, в Петрозаводске даже нашли мастеров, которые готовы были за это взяться. Но от идеи отказались по соображениям логистики и финансов. В итоге 20-метровый 10-тонный драккар, не повторяющий ни один из сохранившихся, построили прямо в

Крыму. Металлический каркас обшили доской.

Драккар был разборным (автономно могли использоваться нос, корма и серединная часть) и, чтобы удобнее было снимать, у него не было одного борта. Несмотря на это, когда появилась необходимость ненадолго спустить его на воду, это удалось сделать без проблем, разместив его на плавающей платформе.

В сцене скольжения драккара к подножию холма судну «помогал» трактор.



Квадрокоптеры на проекте были разработаны и вручную собраны Дмитрием Вавиловым-Доллежалем и Дмитрием Еремьяновым (на тот момент будущим бронзовым призером Чемпионата мира по дрон-рейсингу 2016) из команды Skyrix.





Последней, в августе 2015 года, по завершении основного съемочного блока, снимали сцену в корсунском храме. Компактная команда из съемочной группы отправилась в трехдневную экспедицию в итальянскую Равенну.

Команда «Викинга» стала первой в мире киногоруппой, которую допустили снимать в базилике Сан-Витале VI в. За разрешением пришлось обращаться в Ватикан.

Анатолий Максимов: «Разрешение нам удалось получить только благодаря грандиозным возможностям Леонида Верещагина. Команда Студии ТРИТЭ Никиты Михалкова, которой в рамках проекта руководил Леонид Эмильевич, обеспечивала для нас производство. Это лучшая команда в индустрии! Если на съемках чего-то не могут они, значит, у нас в стране этого не может никто».

Леонид Верещагин: «Предложение наших давних партнеров, продюсеров Константина Эрнста и Анатолия Максимова, принять участие в работе над проектом «Викинг» мы посчитали очень престижным.

Мы приняли на себя функции исполнительных продюсеров, и с большим интересом подключились к работе над этим нестандартным во всех отношениях фильмом».

Андрей Кравчук: «Мозаики собора прекрасны, немеешь от восторга! И в окружении этой красоты прошел наш последний съемочный день. В сцене участвовало всего два артиста, но смена была труднейшей и длилась 20 часов».

Мозаики снимали с 10-метровых строительных лесов. На лесах играли Данила Козловский с Павлом Делонгом — только так в кадр попадала одна из красивейших мозаик.

Андрей Кравчук: «На площадке нас навещал епископ Равенны, интересовался съемочным процессом и сюжетом фильма. Мы ему рассказали, как важна для нас тема картины».

В связи с тем, что базилику из-за съемок закрыли для посещения, администрация Равенны в этот день сделала бесплатным вход во все остальные музеи города.



Данила Козловский: «Без дежурных комплементарных речей: съемки произвели на меня неизгладимое впечатление! «Викинг» — один из самых сильных кинематографических опытов в моей жизни. Во всех смыслах — начиная от роли, характера, заканчивая самими, казалось бы, простыми производственными вопросами. Хотя слово «просто» к этому проекту не имеет никакого отношения. Это один из самых сложных фильмов в нашей индустрии и в художественном смысле, и в технологическом. Беспрецедентная история!».

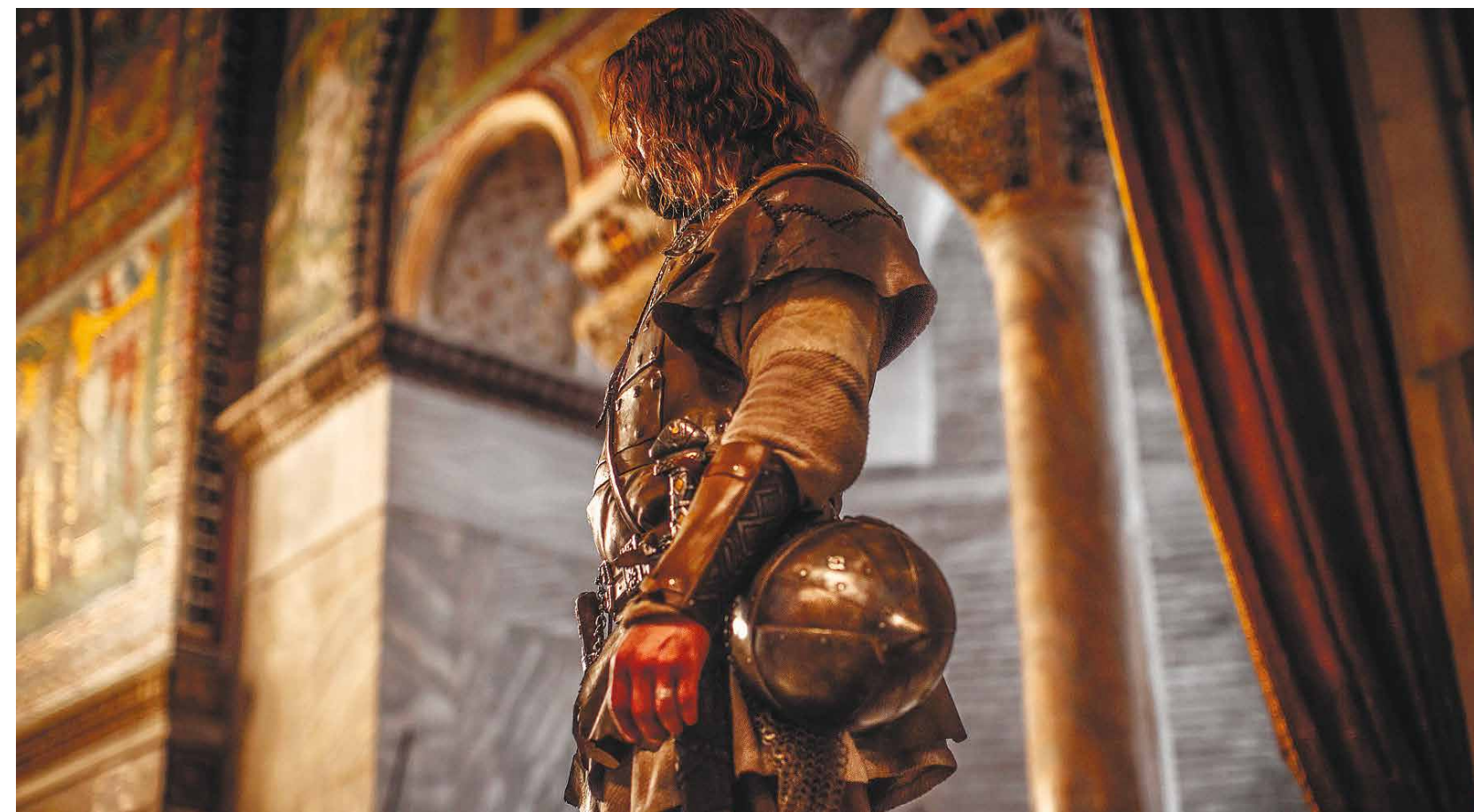
Светлана Ходченкова: «Сложно было от начала и до конца. Ответственность невероятная: в массовых сценах ценой твоей ошибки могли стать часы подготовки к новому дублю... Тяжело было и психологически, и физически. Но, безусловно, оно того стоило!».

Игорь Петренко: «У меня еще не было работы с такой эмоциональной затратой. Тяжелая история. Роль-инсульт, я ее так для себя назвал. 70% появления Варяжко на экране — разрыв

грудной клетки, разрыв себя самого».

Максим Суханов: «Да, было тяжело, но это нормально. Кони, грим, леса, грязь, многофигурная композиция, много камер. Это, наверное, и не должно было быть легко».

Константин Эрнст: «У нас была уникальная команда. Потрясающие актеры, феноменальный оператор, сногшибательный художник-постановщик и выдающийся режиссер. Я уверен, что это будет лучшая на данный момент роль Данилы Козловского. Нам посчастливилось снять его в картине, когда он вошел в свою лучшую профессиональную форму. И несколько других исполнителей главных ролей сделали, на наш взгляд, больше, чем им позволял материал, в котором они снимались в последние годы. У них получилось взять недостижимую высоту. Такого ощущения счастья, как во время съемок «Викинга», у меня не было никогда. Все работали, как один творческий организм. Делая лучшее, что могли».



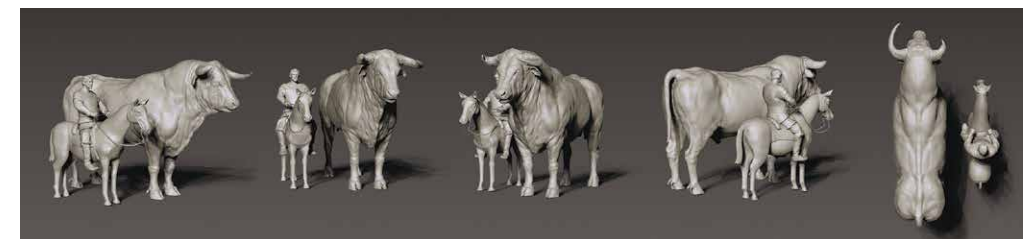


МИР ВИКИНГА

Игорь Гринякин: «Проект состоялся, мы сняли все в отведенные сроки, четко по плану. Это был самый хорошо подготовленный, великолепно спланированный проект из всех, что я видел. Уверен, еще долго ничего подобного в индустрии не будет».

Леонид Верещагин: «За годы существования Студии ТРИТЭ Никиты Михалкова мы накопили немалый опыт создания сложнопостановочных фильмов, но «Викинг» во многом стал проектом уникальным. Многие производственные задачи

приходилось решать впервые для нашей индустрии, и здесь бесценной для нас стала вовлеченность творческого коллектива «Дирекции кино» и непосредственно продюсеров Максимова и Эрнста в работу над фильмом, их самоотдача, отказ от ложных компромиссов, нацеленность на результат. Спасибо нашим друзьям и коллегами за замечательную возможность участвовать в создании этого эпического фильма!».



Начался не менее трудный этап постпродакшна, продлившийся вплоть до премьеры картины в кинотеатрах. На монтажном столе оказалась монтажная складка длиной в 4,5 часа.

Основной блок работ был связан с созданием компьютерной графики. Цифрового тура начали воплощать еще в 2012 году, когда выпускали первый тизер (который, кстати, помог найти средства для завершения фильма).

В первой версии тур был наделен антропоморфными чертами: у морды животного было «человеческое» выражение. Из-за этого и других вмешательств в анатомию цифровой модели пострадала реалистичность движения. В итоге дизайн было решено изменить. Также специалисты по VFX создавали модели кораблей (драккаров и дромонов), виды городов, погодные эффекты; затирали лишние объекты в кадре.



Для увеличения численности массовки в кадре использовали уникальную для нашего рынка технологию фотограмметрии (создание трехмерных объектов на основе фотографий). Для этого на «Главкино» установили конструкцию из 80 синхронизированных фотоаппаратов, которые позволяли одновременно сделать 80 снимков объекта с разных сторон. Таким образом по очереди запечатлели примерно 200 артистов массовых сцен, а также несколько лошадей с всадниками. Такие фотографии позволили выполнить реалистичные и предельно детализированные модели, которые затем использовались для создания цифровой толпы. Для цифровой массовки применялась и технология захвата движения (Motion Capture): актеры, одетые в специальные костюмы с датчиками, разыграли несколько десятков сценок (бои, бег, падение, ранение, смерть). Все их движения считывались и добавлялись в программу, которая создает «умную» толпу, подставляя и перемешивая фазы движения. Всего в картину вошло порядка 850 кадров с компьютерной графикой, над которой работало более 100 специалистов.



Создать музыку для картины был приглашен композитор Игорь Матвиенко. Вокальные партии записала солистка группы «Город 312» Ая.

Декорации, драккар и часть реквизита фильма передали в первый в России кинопарк — «Викинг», который был открыт в 30 км от Симферополя летом 2016 года.



Данила Козловский:

«Архисложная картина по производственным и техническим параметрам. В новейшей истории российского кино таких сложных картин не было. То, что Анатолий Максимов и Константин Эрнст рискнули отправиться в это путешествие и дошли до конца, преодолевая огромное количество сложностей и проблем, вызывает бесконечное уважение. Видя их отношение к проекту, их энергию и любовь, я всегда верил, что кино получится».

Александра Бортич:

«Я считаю, что наш фильм очень интересен и полезен зрителям. Это не просто отлично снятое крутое историческое кино. Оно подарит людям, которые не очень хорошо знают историю, возможность составить хоть какое-то представление о том времени, о правителях того периода.

Те фильмы, что нам показывали в школе, были очень скучными. А наша картина, очень надеюсь, все-таки будет привлекать внимание ребят и нести образовательный заряд. Это имеет очень большое значение!».

Светлана Ходченкова:

«Это один из важнейших проектов за всю мою карьеру. Каждому актеру желаю такого счастья — поработать с таким режиссером, с такой группой, с такой драматической историей».

Андрей Смоляков:

«Историю свою надо знать, историю свою надо любить. Пусть она будет с привкусом фэнтези. В «Викинге» активный визуальный ряд и собраны замечательные актеры. Здесь есть все для того, чтобы позвать зрителя в дорогу, которая называется дорогой в кинотеатр».

Андрей Кравчук:

«Нам было важно и интересно поразмышлять, насколько мы сегодняшние, живущие в сумасшедшем ритме, сосредоточенные на материальном, готовы к нравственным изменениям? Могут ли они в нас происходить? Способны ли мы прийти к самим себе? И, конечно, мы хотели донести, что каждый способен что-то совершить, хотя бы внутри себя самого. Измени сам себя, и тогда ты сможешь изменить весь мир».

Анатолий Максимов:

«Это история про смутный момент становления. Как, откуда из полубандитского образования вдруг проглядывают черты будущего государства? И как из языческого ощущения неодолимой силы природы возникает потребность веры во что-то большее, чем то, что человек способен увидеть или пощупать руками?

Чувство веры сегодня в массовой культуре не востребовано, потому что это что-то очень глубинное, оно забито, задавлено лавиной ярких гарантированных ощущений. Пробриться к тому внутреннему уровню, где у любого человека живет потребность чего-то большего, — одна из наших главных, хотя, может быть, и очень амбициозных задач. Мы хотели рассказать историю «метанойи» — переосмысления, перемены ума».

Константин Эрнст:

«Надеяться, что все подростки прочтут Карамзина, Ключевского и Соловьева, не приходится. А хотелось бы, чтобы они знали эту историю, чувствовали и понимали, откуда мы и откуда все это пришло. Кино — одна из немногих возможностей донести это до молодого поколения. Мы хотели, чтобы было не назидательно, не фальшиво, а страстно и убедительно. А то, что наша история прежних веков сама по себе приключенческий боевик, захватывающий и авантюрный, нашему кино только на пользу. Мы ни в коем случае не берем на себя роль преподавателей истории, мы просто пытаемся поделиться тем, что знаем, что переполняет нас и о чем нам посчастливилось рассказать».





ФОНД
КИНО

