



“ВИЙ” 3D:

ВСЯ ЖИЗНЬ ПРОЕКТА

ОТ ИДЕИ ДО ВЫХОДА НА ЭКРАНЫ

ДЕНЬ

МЕСЯЦ

ГОД

3
4

0
1

0
1

1
2

1
2

4
5

ОДИН ИЗ СТАРЕЙШИХ ON-LINE ЖУРНАЛОВ О КИНО В РОССИИ

ИНТЕРВЬЮ С АКТЕРАМИ, РЕЖИССЕРАМИ И ПРОДЮСЕРАМИ
ВИДЕОРЕПОРТАЖИ СО СЪЕМОЧНЫХ ПЛОЩАДОК
РАССКАЗЫ ПРО КАССОВЫЕ И ФЕСТИВАЛЬНЫЕ ХИТЫ



У ВАС ЕСТЬ НАСТОЯЩЕЕ КИНО? РАССКАЖИТЕ ОБ ЭТОМ!

ОРГАНИЗУЕМ БЛОГЕРСКИЕ ПОКАЗЫ И
ПУБЛИКАЦИИ У ТОПОВЫХ БЛОГЕРОВ

FILMZ.RU
НАСТОЯЩЕЕ КИНО.РФ
*ИЗДАЕТСЯ С МАРТА 2000 ГОДА

САЙТ СОДЕРЖИТ ИНФОРМАЦИЮ ДЛЯ ЛИЦ СТАРШЕ 16 ЛЕТ

Вий
magazine

- | | |
|---|--|
| 3 Колонка редактора: За что мы любим кино? | 22 Боб Бимер: четыре «Оскара», будет ли пятый? |
| 5 Партнеры проекта: вместе мы создаем кино | 24 Артур Мирзоян увидел Вия |
| 6 Этапы создания: от идеи до выхода на экраны | 26 Панночка Ольги Зайцевой – таинственна и прекрасна |
| 10 Александр Куликов: «Фильм – это духовный продукт» | 28 Игорь Жижиков о ЦСКА, Спилберге и страхе |
| 12 Руслан Устинов о слагаемых успешного фильма | 31 АНКОР-фильм: 20 лет опыта и фильм-событие |
| 14 Алексей А. Петрухин о политике и искусстве в кино | 32 Музыка, создающая эмоции |
| 16 Олег Степченко и его ответ на главный вопрос: почему Вий? | 34 Важное и главное: каким видели «Вий» в 2008-2013 гг. |
| 20 Исполнительный продюсер Алексей Огурцов о воспитании с экрана | 36 Провокация. Тренды моды и кино в одной коллекции |



стр.32

Viy Magazine

Главный редактор: *Дарья Савина*

Дизайн и верстка: *Павел Свешников*

Макет обложки: *Николай Бакулин*

Корректурa: *Мария Попова*

Над номером работали: *Дмитрий Пальцев, Ирина Семеновская, Николай Бакулин, Екатерина Семенова, Вячеслав Чернявский, Людмила Ишмуратова*

Информационное сотрудничество: info@russianfilmgroup.com
+7(495)656-45-00

Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.
Перепечатка и любое воспроизведение материалов возможно только с письменного согласия редакции.



стр. 16



стр. 20



стр.22



стр.26



стр.28

Отели «Маринс Парк Отель» стали партнером фильма «ВИЙ» 3D



Маринс Парк Отель Marins Park Hotel

Viy3D-Fi

Крупнейший российский бренд отелей «Маринс Парк Отель», гостиницы которого расположены в Нижнем Новгороде, Новосибирске, Екатеринбурге, Сочи, Ростове и Ялте, стал партнером фильма «ВИЙ» 3D.

Бесплатный высокоскоростной Wi-Fi под брендом Viy3D-Fi теперь доступен каждому гостю отелей. Воспользоваться высококачественным бесперебойно работающим интернетом можно в любой точке на территории гостиницы.



Маринс Парк Отель
СОЧИ

Конгресс-отель
НОВОСИБИРСК

Конгресс-отель
РОСТОВ-НА-ДОНУ

Маринс Парк Отель
Н. НОВГОРОД

Маринс Парк Отель
ЕКАТЕРИНБУРГ

Отель
ЯЛТА-ИНТУРИСТ



Главный редактор

Дарья Савина



За что мы любим кино? За актерскую игру? Работу режиссера? Яркие сцены? Удачно подобранную музыку? Нет! Мы любим кино за эмоции, возможность пережить то, что переживают на экране герои, за ощущения, которые мы можем никогда не испытать в реальной жизни, а глядя на экран – пожалуйста. За вдохновение, импульс, желание сделать первый шаг к тому, о чем раньше мог только мечтать. Хороший фильм, который с удовольствием будешь пересматривать много раз, оставляет след в душе, заставляет если не совершить поступок, то хотя бы задуматься о нем. Отличный фильм может навсегда перевернуть жизнь.

В мировом кинематографе таких картин накопилось достаточно, некоторые даже уверены, что ничего лучше снять уже нельзя. Можно. Только если история, рассказанная с экрана, будет искренней, яркой и своевременно нужной. Не абстрактному социуму, а каждому в отдельности зрителю. Достучаться до сердца одного единственного человека уже большая режиссерская удача, а до миллионов сердец – счастье. А касса, слава и признание, в данном контексте, естественные составляющие большого успешного кино.

Снимая фильмы, создатели думают о зрителе, если они думают о кассовых сборах, то кино не получится. Готовя к выпуску четвертый номер Viy Magazine, мы поняли, что «Вий» 3D создавался для зрителя. Читая интервью с актерами, продюсерами, режиссером и многими другими важнейшими людьми, участвовавшими в производстве картины, вы почувствуете, сколько сердца, души и сил было вложено в этот проект. На страницах журнала мы постарались вспомнить и собрать все события, места, истории, факты, рассказывающие о жизни этого сложного, и очень знакомого фильма. Нам хотелось сделать полезное и нужное издание, которое помогло бы нашим коллегам-кинематографистам, журналистам, партнерам, зрителям – всем, кто любит и ценит кино, понять, почему и зачем создавался «Вий» 3D.

Читайте, комментируйте, обсуждайте!
Нам важно ваше мнение!

Больше новостей на сайте
viymagazine.ru

ВИЙ



Среди всех тайн мира та, что покоится в древней обители, темнее всего. Здесь нет защиты надежнее мела. Чертишь круг – и сам черт тебе не страшен.



































Но смерть прекрасной панночки пробудила великое зло. Могущественное существо царит во мраке. Имя ему Вий.



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО?

РАБОТА НАД ДЕКОРАЦИЯМИ ЗАНЯЛА БОЛЕЕ 16 МЕСЯЦЕВ, И В РЕЗУЛЬТАТЕ, БЫЛА ПОСТРОЕНА ЦЕЛАЯ ДЕРЕВНЯ ИЗ 21 ДОМА, СО СТОРОЖЕВОЙ ВЫШКОЙ, ВЫСОКИМ ЧАСТОКОЛОМ, СТАРИННЫМИ ПУШКАМИ И НАСТОЯЩИМ ХРАМОМ.

Партнеры проекта

- | | | | |
|---|---|---|------------------------------------|
|  | Universal |  | Russian Film Group (Россия) |
|  | Warner Brothers De Lane Lea (Великобритания) |  | Маринс Групп Интертеймент (Россия) |
|  | Goldcrest (Великобритания) |  | Дирекция кино (Россия) |
|  | Bavaria Film (Германия) |  | FX Design Group (Россия) |
|  | CinePostProduction (Германия) |  | Muravey Production (Россия) |
|  | ARRI Group (Германия) |  | Sci-FX Studio (Россия) |
|  | Stereotec (Германия) |  | Piastro (Россия) |
|  | ANKOR-Film (Чехия) |  | Dr. PICTURE Studios (Россия) |
| | Gatteo (Чехия) |  | R-Studio (Россия) |
| | Letnany (Чехия) |  | CGF Sound Studio (Россия) |
|  | BARRANDOV (Чехия) |  | Asymmetric VFX (Россия) |
|  | Smecky Music Studios (Чехия) |  | Trigraf (Россия) |
|  | The City of Prague Philharmonic Orchestra (Чехия) |  | Ulitka Studio (Россия) |
|  | Chimney pot (Швеция) |  | Galaxy Vision (Россия) |
|  | TV channel Inter (Украина) |  | A-фильм (Россия) |
|  | Le Doyen (Украина) |  | Фонд Кино (Россия) |
|  | MAYER film (Украина) |  | СинеЛаб (Россия) |
|  | Chupacabra (Украина) |  | BATTLESHIP VFX (Болгария) |

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО?

ВОПРОС О ТОМ, КТО БУДЕТ ИГРАТЬ ВИЯ, СОЗДАТЕЛИ КАРТИНЫ ОСТАВЛЯЮТ ОТКРЫТЫМ ПО СЕЙ ДЕНЬ. УЗНАТЬ ЭТО СМОГУТ ЗРИТЕЛИ ТОЛЬКО В КИНОТЕАТРАХ.

«ВИЙ» 3D: ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ КАРТИНЫ

2005 год

Продюсер Алексей А. Петрухин и режиссер Олег Степченко загораются идеей перенести повесть «Вий» на большой экран. На тот момент в производстве находилось еще два фильма по мотивам этой же повести Н.В. Гоголя. Чтобы закрепить за собой название, было принято решение снять трейлер, таким образом обозначив, что фильм находится в производстве. За три дня был снят трейлер фильма, у которого даже не было сценария и утвержденных актеров. Трейлер стал широко распространяться в кинотеатрах.



2006 год

Работа над сценарием картины. Александр Карпов и Олег Степченко пишут историю на основе первого издания повести Н.В. Гоголя, еще не отредактированного, в котором явно прослеживаются другие мотивы героев и другая драматургия произведения в целом. Это и стало основой сюжета. Поскольку сценарий был многоуровневый, было решено снимать фильм в три этапа: сначала снимать сцены под эшн и компьютерную графику, затем драматургию истории, и после – путешествие главного героя - иностранца. У создателей была идея открыть

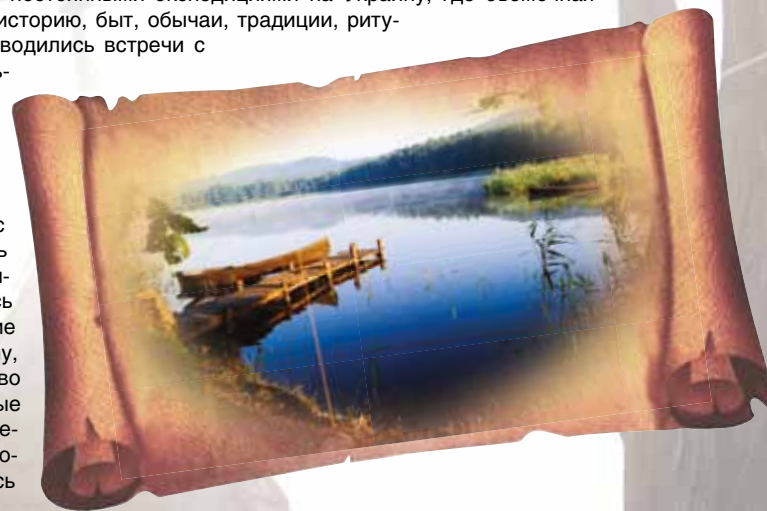
Гоголя всему миру и популяризировать его, поэтому главным героем выбран именно иностранный путешественник и ученый-материалист, который благодаря своему скептицизму старается разгадать одну из главных тайн славянской мифологии. По сложности и амбициозности задач проект ставил очень высокую планку. Конечно, для выполнения такой работы были

приглашены специалисты, имеющие огромный опыт – профессионалы, работавшие над такими фильмами, как как «Братя Гримм», «Ван Хельсинг», «Хроники Нарнии», «Казино Рояль», «Миссия невыполнима» и многими другими.



2007 год

Подготовительный период насыщен постоянными экспедициями на Украину, где съемочная группа подробно изучала культуру, историю, быт, обычаи, традиции, ритуалы, язык местного населения. Проводились встречи с религиозными деятелями, консультантами-историками. В Чехии идет масштабное строительство декораций. Полностью с нуля построен целый казачий хутор. В производстве были задействованы только те киностудии, которые могли справиться с размахом поставленной задачи, ведь далеко не все павильоны могли физически вместить то, что требовалось создателям. Выбор пал на пражские студии Gatteo, Barrandov и Letnyany, где было снято огромное количество американских блокбастеров и которые называют «Вторым Голливудом». Декорации доводились до полного исторического соответствия, выверялись мельчайшие детали.



2008 год

Продюсер и режиссер понимают, что кино вступает в новую технологическую эру. Для того, чтобы максимально погрузить зрителя в происходящие на экране события, необходимо снимать фильм в формате 3D. Снимаются первые кадры в этом формате. Специально для фильма начинает разрабатываться собственная технология 3D-съемки и передачи 3D-эффектов. Ее создание и интеграция даются большим трудом, ведь в широком доступе не было никаких аналогов в России, да и в мире. Все приходилось собирать по крупицам, практически создавать заново.



2009 год

Выход в прокат фильма Джеймса Кэмерона «Аватар» только укрепляют веру продюсера и режиссера в правильности своего решения. Они понимают, что их технология должна быть особенной, отличаться от «Аватара» - ведь прогресс в этой области не стоит на месте. Нужно было создать что-то новое, что по-настоящему удивило бы зрителей. К проекту присоединяется продюсер Руслан Устинов.



2010 год

Идет подготовка к пересъемке фильма в формате 3D. Сценарий проходит докторинг у английских и американских специалистов, переделывается таким образом, чтобы еще более усилить историю, и при этом использовать все достоинства 3D формата.



2011 год

Закончена работа над собственной технологией 3D. Технология получает название rfg_BTS (Beyond the Screen). Технология патентуется. Начинается съемочный период. Для 3D съемки привлекается одна из лучших команд в мире – компания Stereotec (Германия). Летом к проекту присоединяется продюсер Александр Куликов.



2012 год

Завершение съемочного периода и начало периода пост-продакшн. Научно-исследовательские работы с технологией rfg_BTS не прекращаются. Технология постоянно совершенствуется, пишутся новые программы, что требует, в первую очередь, большого количества времени. Создатели очень много сил тратят на поиск и обучение специалистов в России, умеющих работать с 3D-форматом, ведь для 3D картин в нашей стране еще никто не создавал визуальных эффектов. На конец года над проектом работает 17 студий компьютерной графики и несколько десятков фрилансеров. Общее количество людей, работающих над проектом, достигает почти 1100 человек.



2013 год



С использованием rfg_BTS создаются уникальные визуальные эффекты в картине. Российским дистрибьютором картины становится крупнейшая и старейшая в мире киностудия Universal Pictures International, о чем было объявлено 13 марта в рамках Российского международного кинорынка. Права на международную дистрибуцию получают канадская компания Event Film и немецкая группа Kinostar, которые начинают роспись на международные территории прямо на Каннском кинорынке. В мае широкой общественности представлены первый тизерный постер и анимированный постеры проекта. Тизерный ролик фильма прикреплен к картине «Форсаж» 6, которую в России посмотрели более 5 млн. зрителей. Летом UPI официально объявляет дату начала российского кинотеатрального проката фильма – 30 января 2014 года. Первый 3D-тизерный ролик картины прикреплен к фильму «Призрачный патруль».

ный ролик фильма прикреплен к картине «Форсаж» 6, которую в России посмотрели более 5 млн. зрителей. Летом UPI официально объявляет дату начала российского кинотеатрального проката фильма – 30 января 2014 года. Первый 3D-тизерный ролик картины прикреплен к фильму «Призрачный патруль».

2013 год

В сентябре 2013 года началась работа над звуком. В качестве звукорежиссера фильма приглашен Боб Биммер, обладатель четырех премий «Оскар» за лучший звук, в том числе за фильм «Гладиатор». Симфонический оркестр Пражской филармонии (The City of Prague Philharmonic Orchestra), работавший над такими картинами, как «Титаник» и все части франшизы о Гарри Поттере, под управлением Адама Клементса, на счету которого более 150 работ, в числе которых «Неудержимые», «Район №9» и многие другие, в составе 359 музыкантов записал музыку к картине. Звукорежиссером записи выступил Ян Холцнер, на счету которого более 220 картин, в том числе «Девятые врата», «Меланхолия» и др.



2013 год



Осенью 2013 года первый официальный трейлер фильма в формате 3D появился в кинотеатрах. Саундтрек для трейлера пишут легендарные Kopius Few с лейбла Methodic Doubt Music – команда, которая создала больше сотни музыкальных тем для трейлеров ведущих мировых блокбастеров, последние из которых, например, – «Человек-паук», «Люди Икс: Первый класс», «Восстание планеты обезьян», «Девушка с татуировкой дракона».

Снять
хороший
фильм —
остаться в
истории
навсегда



**АЛЕКСАНДР КУЛИКОВ,
ПРОДЮСЕР:**

— Чем для вас стал проект «Вий» 3D?

— Для меня это не просто бизнес-проект — это более чем личная история, в которую я, как продюсер, вложил в первую очередь свою душу.

Снять плохой фильм — это как плюнуть в вечность. Снять хороший фильм — остаться в истории навсегда.

— На какую аудиторию вы ориентировались, когда создавали картину?

— На самую широкую! В этом фильме есть все — невероятные приключения, мощный экшн, романтика и красивая любовь, интригующие тайны и загадки. И, конечно, в первую очередь, интереснейшая история с сюжетными твистами, развязку которой невозможно предугадать до самой последней минуты. Это настоящий международный проект, который мы скоро представим всему миру.

— Как вы думаете, сколько заработал бы Гоголь, будь он жив?

— Хотя это признанный во всем мире классик, для всех он стоит по-разному. Для кого-то, как например, для меня, его истории стали настолько личными, что я не представляю себя без его творчества. А для кого-то это просто писатель из школьной про-

граммы. Объективно подсчитать общий результат не берусь, потому что я очень привязан к «Вию», и для меня это сейчас самое любимое и важное произведение. А насчет заработать... Думаю, в наше время он бы заработал колоссальные деньги, потому что тем для его творчества стало гораздо больше, и сейчас не хватает людей, которые говорят прямо, честно и ясно. Да еще в такой неповторимой сатирической манере.



На съемочной площадке фильма «Вий» 3D

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО?

НЕСМОТЯ НА ТО, ЧТО ДЛЯ ПОСТАНОВЩИКА ТРЮКОВ МНОГИХ ГОЛЛИВУДСКИХ ФИЛЬМОВ ИРЖИ КУБЫ «ВИЙ» 3D СТАЛ 500-М ПО СЧЕТУ ФИЛЬМОМ, ОН ПРИЗНАЛ, ЧТО ЭТО БЫЛ ДЛЯ НЕГО ОДИН ИЗ САМЫХ СЛОЖНЫХ И ИНТЕРЕСНЫХ ПРОЕКТОВ.



Фильм — это ведь духовный продукт

— Каковы, с вашей точки зрения, основные препятствия на пути становления сильного российского кино? Что является, по сути, определяющим фактором успеха картины — бюджет, мощная рекламная кампания, актерский состав,

духовные ценности людей. Заставляет их задуматься о любви и дружбе, о доверии и верности. Сейчас как раз то время, когда зритель хочет о чем-то подумать. Мода на бесконечные «стрелялки», «взрывалки», «догонялки» начинает проходить. Надо дать

Для меня это не просто бизнес-проект — это более чем личная история, в которую я, как продюсер, вложил в первую очередь свою душу.

зрительский интерес, что из этого делает кино по-настоящему сильным?

— Понимаете, все относительно. Что такое сильное или слабое кино? Кто это решает? Для меня — это зритель. Для него мы снимаем наши картины, на него ориентируемся. Фильм — это ведь духовный продукт, который, прежде всего, воздействует на

зрителю возможность что-то почувствовать, что-то предсказать, предугадать. Наша задача — объединить интертеймент, замысел и философию, чтобы все играло и звучало в одном ритме, как музыкальный инструмент. Такая цель. †

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО?

НАД «ВИЙ» 3D РАБОТАЕТ 17 СТУДИЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ. ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЛЮДЕЙ, РАБОТАЮЩИХ НАД ПРОЕКТОМ, ДОСТИГАЕТ ПОЧТИ 1100 ЧЕЛОВЕК.

**РУСЛАН УСТИНОВ,
ПРОДЮСЕР:**



**Я бы хотел, чтобы
«Вий» 3D стал
народным фильмом.
Не в фольклорном смысле,
а чтобы зритель гордился
российским кино.**

– Чего, на ваш взгляд, сегодня не хватает российской киноиндустрии, чтобы стать настоящим бизнесом, приносящим прибыль?

– В душе я, конечно, неисправимый романтик, и кино для меня больше, чем бизнес. Но я заставляю себя ставить бизнес-составляющую проекта на первое место – только так можно дисциплинировать себя на проекте. Я, как продюсер, ориентируюсь на успешный опыт своих коллег, в том числе западных. Америке удалось создать такую невероятную киноиндустрию именно путем точнейшего расчета и эффективного использования вложений. Это и есть та часть работы, за которую, в том числе, отвечает продюсер. Если мы хотим, чтобы уровень нашего кино стал конкурентным на мировом рынке, – я говорю про все кино как отрасль, а не отдельные фильмы, – нам нужен точный стратегический план – как это сделать, в какие сроки, какими ресурсами и т.д. Тогда в нашем кинобизнесе будут две составляющие – и кино, и бизнес.

– Значит, залог удачного продукта это голливудские технологии плюс эффективный бизнес-план?

– Для действительно удачного фильма мало эталонных голливудских технологий и бизнес подхода, нужна честность со зрителем. Слагаемые успешного фильма – это мощный сценарий, отличные актеры и команда профессионалов.

Но кроме этого важна и историческая основа, без которой качественная экранизация будет выглядеть жалкой подделкой. Прототип главного героя в на-



В павильонах студии Barrandov

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО?

В СЪЕМОЧНУЮ ГРУППУ ФИЛЬМА «ВИЙ» 3D ВХОДЯТ ЧЕШСКИЕ СПЕЦИАЛИСТЫ, СОЗДАТЕЛИ МНОГИХ ГОЛЛИВУДСКИХ БЛОКБАСТЕРОВ: «ВАН ХЕЛЬСИНГ», «ДРУГОЙ МИР», «ХРОНИКИ НАРНИИ», «БРАТЬЯ ГРИММ», «ИДЕНТИФИКАЦИЯ БОРНА», «КАЗИНО РОЯЛЬ» И ДРУГИЕ.

шей картине «Вий» 3D реальный исторический персонаж Гийом Левассер де Боплан – ученый картограф, который в XVII веке долго жил в Малороссии. Только материалист может разгадать тайны, которые Гоголь оставил в своей повести. Вдумайтесь, зачем бы писатель стал нам просто рассказывать историю о Хоме и панночке, пугать чудовищами? В тексте много скрытого смысла, люди сами себе придумывают страхи, условности, создают мифы и боятся смотреть в глаза правде. Гоголь был прекрасным сатириком, в своих произведениях он высмеивал и чиновников, и государственных мужей, но не всегда делал это явно. В том же «Вие» он говорит о том, что запуганным, затравленным народом гораздо проще управлять, это легко читается, если рассматривать повесть в ряду других произведений и изучать мнения критиков. Он всегда подчеркивал, что у нас образованности мало, от того и все беды и предубеждения. Собственно, эта идея и легла в основу сценария, и ученый-материалист в данном контексте необходим зрителю.

– Насколько важно финансовое участие государства в проектах, имеющих общенациональное/ культурное значение?

– Без инвестиций не может развиваться ни один бизнес-проект, а кино, как ни крути, это бизнес. Киноиндустрия должна не просто обслуживать интересы сферы интертеймента, но и приносить доход всем участникам рынка. У нас сейчас сложилось странное представление о том, что только артхаусные, авторские, высокоинтеллектуальные проекты могут выполнять социально значимую функцию, хотя сейчас артхаус, скорее, играет негативную роль, демонстрируя упадок и разложение общества. Во всем мире, в том числе в Голливуде, уже давно именно высокобюджетные блокбастеры имеют объединяющее социокультурное значение. И это правильно, масштабные картины собирают огромное количество зрителей, они становятся культовыми, цитируемыми, кассовыми проектами. Не к этому ли стремятся все кинематографисты, даже те, кто не считает себя бизнесменами от кино?

– То есть, даже большие проекты нуждаются в государственной поддержке?

– Безусловно, для того, чтобы создать кинопродукт, имеющий большое общенациональное значение,

**Сколько Гоголь отдал
нашей стране и культуре, не
сравнится ни с каким другим
вкладом в ее духовное
развитие**

необходимы серьезные инвестиции, и роль государства в этом процессе крайне важна. Благодаря подобным картинам, в России создается столь необходимая обществу, зрителям, государству киноиндустрия, которая становится серьезным экономическим ресурсом, не дотационным, как было еще лет десять назад, а способным приносить ощутимый доход и конкурировать на мировой киноарене. Поэтому участие государства необходимо именно сейчас, когда кинематографисты еще не обладают достаточной самостоятельностью, но уже способны производить не просто коммерчески успешный, но и социально значимый продукт. Главное, в этой ситуации внимательно относиться к проектам, в которые вкладываются средства, объективно оценивая

их культурный и общественно значимый потенциал. Тогда зритель будет с удовольствием смотреть именно российское кино, при этом сама собой отпадет необходимость квотирования отечественных картин.



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО?

ПЕРЕД НАЧАЛОМ СЪЕМОК АКТЕРАМ ПО НАСТОЯНИЮ РЕЖИССЕРА ПРИШЛОСЬ РЕПЕТИРОВАТЬ СВОИ РОЛИ БОЛЕЕ 9 МЕСЯЦЕВ, КАК ЭТО ПРИНЯТО В ГОЛЛИВУДСКИХ ФИЛЬМАХ.

**АЛЕКСЕЙ А. ПЕТРУХИН,
ПРОДЮСЕР:**



Мы изначально были нацелены на создание совершенно нового продукта, как в жанровом, так и в технологическом плане.

– Как вы считаете, кино – это политика или искусство?

– Смотря где. Скажем, в Америке – это искусство, умело трансформированное в политику, хотя чаще – наоборот. Вся голливудская киноиндустрия работает на обслуживание внутренних и внешних интересов США. В Европе ситуация становится похожей на американскую. А вот в России все намного сложнее. В СССР кино было важнейшим инструментом идеологического влияния, не лишеном при этом искусной формы и содержания, на классике советского кино воспитывались поколения кинематографистов во всем мире. Но идеологии и политики в кино, вплоть до 80-х годов, было даже слишком много. Потом наступил период демократизации, в кино можно было показывать почти все, главное не идти в разрез с интересами инвесторов, коими в те годы были самые разные, порой безнадежно далекие от мира кино люди.

– Сегодня ситуация кардинально изменилась, судя по всему.

– Да, сейчас это выглядит следующим образом, государство, понимая огромную силу слова, сказанного с экрана, вкладывает немалые деньги в финансирование кинопродуктов. И делается это не только для увеличения количества российских фильмов в прокате, но и для отражения политической конъюнктуры в том числе. Но пока мы (имею в виду участ-

ников кинобизнеса) не очень понимаем, как реализовать идеологические задачи на экране.

Государство готово поддерживать российские проекты, но делается это пока бессистемно. К тому же сама киноиндустрия еще не вышла на уровень полной самокупаемости, она не может существовать без финансовых вливаний (не только государственных). Это с одной стороны. С другой – не всегда инвесторы позволяют создателям фильмов работать самостоятельно, что отражается на качестве готового кинопродукта.

– То есть, в современных условиях кино – это не просто искусство?

– Конечно, кино уже не может и не имеет права просто украшать нашу жизнь. У кино очень много задач – воспитывать, образовывать, развивать, развлекать. Искусство кино в современном мире не может быть «чистым искусством», то есть без идеологической или политической со-

Государство
готово
поддерживать
российские
проекты



ставляющей, и, вероятно, это не так уж и плохо. Более того, кино – это оружие массового поражения. Америка почти весь мир подмяла под себя не армией, а кино. Вы смеетесь? А зря. Ещё Архимандрит Иоанн (Крестьянкин) говорил, что кино можно прославить Бога и Творения Его. И им же можно прокричать на весь мир: «Распни, распни!». Поэтому, я очень внимательно отношусь к кино.

– Какие цели вы ставили перед собой, начиная работу над проектом «Вий» 3D?

– Мы изначально были нацелены на создание совершенно нового продукта, как в жанровом, так и в технологическом плане. Задача заключалась в том, чтобы создать интертеймент продукт. Тем, кто помнит и ценит классику, мы предложим все, что было у Гоголя. Вся повесть вошла целиком и полностью в картину. Ну а для любителей приключенческих историй мы приготовили динамичный сюжет с погонями, драками, казаками и монстрами, детективным сюжетом и любовной историей. Мы хотим, что-

бы фильм «Вий» 3D стал интересен и понятен всем зрителям в России и за рубежом, чтобы каждый мог найти в нем что-то для себя.

– Что для вас было важнее творческая или экономическая составляющая проекта?

– Не стоит отделять одно от другого. Есть такие сферы деятельности, где такое разделение, на мой взгляд, недопустимо. Возьмем, к примеру, того же Гоголя. Он ведь писал свои произведения, чтобы потом их публиковать и получать за это деньги. То же самое, например, в музыке. Многие композиторы-классики были богатыми людьми, и зарабатывали деньги они именно своей музыкой. При этом важно понимать, чтобы хорошо зарабатывать, ты должен представить сильный продукт, а желательно еще и такой, какого до тебя еще никто не делал, как например «Вий» 3D. Качество должно переходить в количество, а никак не наоборот. Но переходить должно обязательно. Поэтому я за гармонию. Я вообще в этой жизни за гармонию во всем. †

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО?

СЪЕМКАМ ПРЕДШЕСТВОВАЛА ПРЕВИЗУАЛИЗАЦИЯ ВСЕЙ КАРТИНЫ. 18 МЕСЯЦЕВ УШЛО НА ПОДГОТОВКУ ДВУХЧАСОВОГО АНИМАТИКА КАРТИНЫ.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО?

НА РОЛЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ – ПУТЕШЕСТВЕННИКА И КАРТОГРАФА ДЖОНАТАНА ГРИНА – РАССМАТРИВАЛИСЬ ВЕНСАН КАССЕЛЬ, КРИСТИАН СЛЕЙТЕР, ТИМ РОТ, ШОН БИН, ДЖЕЙСОН СТЭЙТЕМ, БРЭД ПИТТ, БРЮС УИЛЛИС, КЕАНУ РИВЗ И ПИРС БРОСНАН.

**ОЛЕГ СТЕПЧЕНКО,
РЕЖИССЕР-ПОСТАНОВЩИК
ФИЛЬМА «ВИЙ» 3D**



– Олег, почему «Вий»?

– Просто пришло время, когда можно и нужно коснуться этих тем. Люди стали обращать внимание, что мир не однополярный, а очень многогранный. Хочется, чтобы весь мир видел, что у нас есть своя история, своя мифология, абсолютно не похожая на всех остальных. В этом огромная ценность фильма, я считаю.

– «Вий» 3D снят в жанре фэнтези, а это сама по

себе тема благодарная. Чем еще фильм интересен, кроме жанра?

– Любое кино, абсолютно любое, цепляет, в первую очередь, историей. Если хорошо рассказана история, то человек погружается в нее и смотрит кино. Мы покажем интересную историю по мотивам бес-



Самое трудное – создать единое целое из всего, что придумано

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО?

АКТРИСА, СЫГРАВШАЯ ПАННОЧКУ-ВЕДЬМУ, ПРИЗНАЛАСЬ, ЧТО НА САМОМ ДЕЛЕ ЗАНИМАЛАСЬ КОЛДОВСТВОМ.

смертной повести Н.В. Гоголя. Те, кто считают, что они знают, что увидят, ошибаются. Это одна из наших сильных сторон – сюжет.

– Какие режиссерские решения, ходы придуманы специально для фильма? Что нового, интересного?

– Это же 3D. Все, что когда-то было в 2D формате приемлемым – первый план, расфокус, переброска фокуса, – и мы могли нормально рассказать историю, сейчас в формате 3D просто невозможно. Это некинематографично, непрофессионально. Поэтому пришлось принимать новые решения с самого начала. Совершенно новые, но с элементами классического взгляда. Очень пригодились художественное образование, понимание, что такое композиция. Все приходилось выстраивать как в произведении искусства, как в картине. То есть делать именно кинокартину. И это как раз новое. Кинематограф уже давно забыл это. Раньше снимали так. А сейчас – динамика, движение, склейка. Голова идет кругом от этой каши динамичной. Стерео опять вернуло нас назад. То есть, к более профессиональной, интересной композиции, которая уже сама по себе выражает смысл, а не просто является монтажной нарезкой. И эти ходы, которые были найдены, новые, но со старыми корнями – это возвращение к классическому кинематографу.



ваться в него можно бесконечно. Из нашего бюджета мы выжали максимум, что возможно из него выжать. Все, до последней копейки, пошло в дело.

– Трудно работало над «Вием»?

– Нереально. Все же дело в подходе и в самой работе. Есть, например, работа, где у каждого свои четкие функции. Всем, кому говорят, что он должен

Почему «Вий»?

Просто пришло время, когда можно и нужно коснуться этих тем.

Созрела обстановка, ситуация.

И в техническом смысле, и в метафизическом.

– Как вы думаете, то, что это российское кино, все-таки будет барьером для зрителя или нет?

– Если кино хорошее – никакого барьера не может быть в принципе. Барьер начинается только тогда, когда что-то не так в самом фильме, по мнению зрителя.

– Чему уделялось большее внимание в работе?

– Бюджету (смеется). Творчество можно вечно совершенствовать, развивать и улучшать. И вклады-

делать, – легко. А мне нелегко. С самого начала. Сама тема ложится таким грузом мощнейшим... Гоголь же – это неподъемный труд. Да и для меня лично нет мелочей. Даже самая обычная, стоящая в дальнем углу крышка все равно должна быть частью всего, подчиняться единому целому. И это самое трудное – создать единое целое из всего, что придумано. Но мы добились этого. Создан отдельный мир. Если посмотрит профессионал, он все поймет

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО?

В «ВИЙ» 3D ДОЛЖНА БЫЛА СНИМАТЬСЯ СУПЕРМОДЕЛЬ НАТАЛЬЯ ВОДЯНОВА, НО ЕЙ ПО КОНТРАКТУ С КОСМЕТИЧЕСКИМ БРЕНДОМ БЫЛО ЗАПРЕЩЕНО МЕНЯТЬ ВНЕШНОСТЬ, ПОЭТОМУ НА РОЛЬ ВЗЯЛИ АГНИЮ ДИТКОВСКИТЕ.

Если хорошо рассказана история, то человек погружается в нее и смотрит кино



сразу. «Вий» 3D – это мир, который сам по себе живет.

– А что значит «Вий» 3D для вас лично, как для человека?

– Это окошко в прошлое, к нашим предкам. Раз есть такой Вий, когда-то был, мне хочется знать, кто он, что он и зачем. Это огромный портал в истоки нашей культуры.

– Какие-то ориентиры при съемках были? Примеры для подражания? Другие фильмы как повлияли?

– Как говорил Моцарт, «все, что до меня, то мое». Есть законы жанра, которые должны повторяться в любом случае, хочешь ты этого или нет. Иначе это просто не будет работать на психофизическом уровне. Поэтому некоторые ходы одинаковые в принципе. Во всем мире и во всех фильмах. Соответственно, какая-то аналогия может быть. Повлияло все – все фильмы, которые мы знаем и любим. Но не буквально. Мы, повторюсь, создали другой мир, который живет своей собственной жизнью, и подогнать его под «Ван Хельсинга», «Хоббита» или кого-то еще невозможно. Он просто живет своей

жизнью, и мне как режиссеру надо за ним наблюдать и правильно его направить. Если же говорить о каких-то основополагающих моментах, то жанр – это своего рода библиотека. Это как школа, по ней работает весь мир. И у нас так работают, существуют свои законы, которые надо соблюдать. Именно поэтому есть жанры, и у этих жанров есть узнаваемость и популярность.

– Что ждет российское кино?

– У меня нет ни единого сомнения, что российское кино может стать великим и перевернуть весь мир. Не российское кино виновато, что сейчас оно такое. Кино – это зеркало общества. При правильном подходе мы можем делать эксклюзивное кино, которое будет весь мир смотреть не отрываясь. У нас такой огромный пласт культуры, истории, о котором НАДО рассказать миру. Все это будет дико интересно увидеть. Что хотите? Фэнтези? Пожалуйста: 33 богатыря, Черномор. Исторические фильмы? Пожалуйста, про скифов. И про всю цивилизацию на нашей российской земле. А талантов, чтобы все это снять, у нас просто нереальное количество! †

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО?

АКТРИСУ И ПЕВИЦУ ЭРЛИН БЕНТЛИ, ЗАПИСАВШУЮ МНОЖЕСТВО САУНДТРЕКОВ К ГОЛЛИВУДСКИМ ФИЛЬМАМ, РАБОТАВШУЮ, В ТОМ ЧИСЛЕ, НАД «БЭТМЕН. НАЧАЛО», ПРОДЮСЕР ФИЛЬМА ЗАМЕТИЛ НА YOUTUBE И ПРИГЛАСИЛ СНЯТЬСЯ В «ВИЙ» 3D.



«ВОСПИТАНИЕ НАЧИНАЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО ДОМА И В ШКОЛЕ, ОНО ДОЛЖНО ИДТИ С ЭКРАНА»



Алексей Огурцов, актер, исполнительный продюсер фильма «Вий» 3D рассказал о том, как решать вопросы в высоких кабинетах, и почему американцы не боятся агрессивной патриотической пропаганды.

— Алексей, в фильме «Вий» 3D вы выступаете не только как актер, но и как исполнительный продюсер. Какая роль

для вас оказалась важнее?

— Мне сложно ответить на этот вопрос, но функции продюсера всегда более ответственные и затратные во всех смыслах — физическом, моральном, эмоциональном. Тем более в таком масштабном, международном, крупнобюджетном проекте, как «Вий» 3D.

— Вы отвечали за финансовую или организационную сторону производства картины?

— В российском кинопроизводстве эти вопросы редко разделяют, все-таки как таковой индустрии у нас пока нет. Поэтому привлечение финансов, продвижение проекта на различных политических и бизнес уровнях — вот главные составляющие работы исполнительного продюсера. Помню, как в самый разгар кризиса 2008 года, когда большинство фильмов просто встали, мы находились с тяжелом положении, но четко понимали, что именно сейчас мы должны заручиться поддержкой государства. Потому что «Вий» 3D мы всегда позиционировали как патриотическое кино, основной задачей которого является привлечение внимания общества к классике российской литературы, провозглашение веры, силы духа, моральных ценностей. Как бы ни пафосно это звучало, я считаю, что мы не должны

стесняться своего великого прошлого, не должны забывать шедевры классической русской литературы. Наоборот, чем активнее мы будем их продвигать, вовлекать молодежь в рассуждения о собственной истории и культуре, тем сильнее станет наше общество, мы с вами! Американцы не видят ничего плохого в пропаганде собственных ценностей, почему мы не должны этого делать? Другой вопрос, что нужно очень аккуратно обращаться с классиками, но это уже на совести тех людей, которые решились работать с таким материалом.



«Вий» 3D мы всегда позиционировали как патриотическое кино

— В итоге, вам удалось получить поддержку государства?

— Да, я хотел бы поблагодарить Фонд кино за то, что они поверили в наш проект и оказали финансовую помощь. Ведь это важно не только для нас, как производителей кинопродукции, но и для государства тоже. Патриотическое воспитание начинается не только дома и в школе, оно может идти и с широкого экрана, а эту функцию наш кинематограф еще пока не освоил. Есть отдельные попытки, но я их комментировать не буду. Надо обсуждать новые формы сотрудничества всех участников цепочки кинобизнеса. Иначе мы так и будем обивать пороги высоких кабинетов, а на самом деле все должно быть наоборот!

— Алексей, вы человек публичный, кроме актерской и продюсерской деятельности являетесь Председателем попечительского совета Международной общественной организации содействия правоохранительным органам РОСПО, депутатом. Что дает такой статус?

— Возможность решать вопросы на самых неожиданных уровнях! На самом деле в продвижении

проекта «Вий» 3D, я сейчас говорю не о продвижении к зрителю, а работе с представителями бизнес-структур, финансовых корпораций и политиками, было очень много важнейших этапов. Вы же понимаете, мало заручиться финансовой поддержкой, хотелось, чтобы в наш проект поверили, как всегда верили в него мы. Мы устраивали презентации на высоких уровнях, даже приглашали тогдашнего

председателя Совета Федерации Сергея Миронова на киностудию Горького, он был впечатлен масштабами нашей работы. И все это было крайне важно для проекта, поверьте, ни одна подобная встреча не прошла впустую. Помню, как Сергей Миронов,

посмотрев черновые материалы «Вий» 3D, сказал, примерно, следующее: люди хотят смотреть настоящее кино, побуждающее позитивно думать, сопереживать, находить ответы на поставленные вопросы. Все устали от крови, насилия и разврата на экранах. Разве не для этого мы работаем? Я верю, что наш «Вий» 3D станет именно таким — настоящим и очень своевременно-нужным фильмом. Я всем желаю хорошего просмотра и массу новых впечатлений.

Люди хотят смотреть настоящее кино, побуждающее позитивно думать, находить ответы на вопросы

«ДЛЯ МЕНЯ ЭТО ОСОБЕННЫЙ И ОЧЕНЬ ТРУДНЫЙ ПРОЕКТ»

Боб Бимер, обладатель четырех «Оскаров» за картины «Скорость», «Гладиатор», «Рэй» и «Девушки мечты», отвечает за звук в фильме «Вий» 3D. Звукорежиссер, имеющий в активе, помимо оscarносных проектов, более сотни лент, среди которых «Красота по-американски», «Страсти Христовы», «Нечто», «Ультиматум Борна» и многие другие, рассказал в интервью *Viy Magazine* о сложностях работы со звуком в 3D-фильме, а также о том, поймет ли западный зритель российское кино.



– Звук в современном кино играет важнейшую роль, не зря даже «Оскар» дают в этой номинации. С какими сложностями вам пришлось столкнуться в работе над звуком в проекте «Вий» 3D? – Я занимаюсь микшированием звука, а это важная часть в восприятии всей картинке целиком, все должно соответствовать одной истории. Этот фильм особенный для меня, потому что связан с приездом в Москву, я давно мечтал узнать больше о русской культуре, кинематографии, русских режис-

серах. Здесь совсем другое ощущение кино, другая атмосфера, колорит, и связано это с огромным культурно-историческим наследием. Единственная сложность в работе – то, что все говорят по-русски, приходится прибегать к помощи переводчика. Хотя мы с коллегами уже начинаем понимать друг друга и без перевода.

– Какие особенности в работе над звуком в картине?

– 3D звук несколько отличается от обычного. Не-



Звук становится шире в восприятии, поэтому мы использовали Dolby Atmos версию

которые моменты кажутся более объемными, из-за общей глубины экранного 3D-пространства. Звук становится шире в восприятии, поэтому мы использовали Dolby Atmos версию.

Прим ред. Dolby Atmos – новая система объемного звучания. Atmos может использовать до 128 каналов несжатого звука и включает не менее 64 акустических источников. Важной особенностью системы Atmos является изменение диаграммы распространения звука – если в привычных шестиканальном Dolby Digital и восьмиканальном DD Plus источники звука размещаются между экраном и задней стенкой, то в Atmos задействована и вертикальная часть пространства.

– Какие моменты в озвучении фильма вам показались самыми интересными?

– «Вий» 3D это, на мой взгляд, фэнтези с примесью мистики и приключений. В картине множество нереальных существ, людей, превращающихся в монстров, и звук должен дополнять и подчеркивать эти образы. Он будет нереальным, поверьте!

– Как вам кажется, о чем этот фильм?

– Интересный вопрос! Мы с коллегами рассуждали на тему, поймет ли западный зритель этот фильм? Мне кажется, да. Потому что это общечеловеческий вопрос веры, это было с доисторических времен – людям всегда необходимо во что-то верить. А значит, эта тема будет близка и понятна любому человеку на земле. В моем понимании, в основе картины некая аллегория человеческого бытия, способности отдельного социума не только совместно жить, но и мыслить.

– То есть американской аудитории эта картина также будет понятна и интересна?

– Безусловно. Особенно подросткам и их родителям, для совсем маленьких детей, возможно, картина покажется страшноватой. Конечно, это фэнтези, но доля ужасов в ней присутствует. «Вий» 3D я бы сравнил с «Пиратами Карибского моря», действие развивается примерно в то же время, пираты и казаки в чем-то очень похожи. При этом в фильме масса разнообразных образов и типов героев, что позволяет ей работать на самую широкую аудиторию.

– Какие у вас впечатления от работы на студии «СинеЛаб»?

– Опыт работы на этой студии просто фантастический! Вы даже не представляете, насколько там потрясающее оборудование, на точно таком же я работаю в Лос-Анджелесе. Я уже даже не говорю о моих русских коллегах, с которыми сотрудничаю, это прекрасные интеллигентные, увлеченные своим делом люди. Я счастлив, что мне довелось с ними поработать. Важно то, что у нас разный подход к работе, разные методы, но в итоге у нас получается одна общая история. И это взаимодействие дает отличный результат, приходите в кино, и вы сами все увидите!



Боб Бимер – обладатель четырех «Оскаров»

АРТУР МИРЗОЯН: НА СОЗДАНИЕ ОБРАЗА «ВИЯ» УШЛИ ГОДЫ

Продолжение интервью с художником-постановщиком Артуром Мирзояном. Начало читайте в *Viy Magazine* №3

Текст: Дмитрий Пальцев

В работе над созданием большой картины неглавных людей нет. Каждый человек важен на площадке и вне ее. Поэтому в *Viy Magazine* мы обязательно рассказываем о людях, работающих над картиной «Вий» 3D.

– Расскажи что-нибудь интересное про карету главного героя.

– У нас главный герой – изобретатель, ученый. Такой замороченный парень, весь в гаджетах, жаждущий открытий.

Самое крупное его изобретение – это, конечно, карета, которая оснащена пятым колесом и напичкана различной механикой (в наше время сказали бы электроникой), позволяющей ему измерять расстояние, скорость и прочие параметры. Так как он картограф, он должен мерить расстояния. А он хочет мерить его прогрессивным путем.

Карет было две. Интерьерная и экстерьерная. Интерьерная была со специальным усиленным каркасом, она по размерам больше и приспособлена для любого типа съемок. Например, у нее можно снять крышу, и снимать план сверху. Как и любую стенку. А швы на ней не заметны – она так построена, особым способом. Это все приходилось продумывать заранее, до строительства.

– Помимо кареты, в фильме будут еще интересные изобретения?

– Их очень много будет. У главного героя есть дневник, который работает по принципу Леонардо да Винчи – он шифрует все записи. Также у него есть прототип кинопроектора XVIII века. То есть фактически в фильме мы выдвигаем идею, что первый кинопроектор был изобретен нашим героем (смеется). Если серьезно, то ни для кого не секрет, что тогда уже был такой проектор – назывался он фонарь Керхера. Но для таких задач, для которых его использует наш герой, его точно еще никто не использовал.

Помимо этого у него есть специально изготовленный планшет, шестиствольное ружье и масса продвинутых инструментов для изготовления карт.

**Нет в Москве
CG-студий, которые
бы не работали
с нами на проекте, –
настолько огромен
объем компьютерной
графики**



Карета Гриня (интерьер)

Кстати, у нас в фильме сталкиваются два изобретателя. Наш главный герой и кузнец Тарас с хутора. Кузнец – это тоже Леонардо да Винчи, только местный. У него тоже есть масса изобретений. Они сделаны с украинским колоритом – не такие изящные и утонченные, как европейские изобретения. У него будет летательный аппарат, прототип подводной лодки и самогонный аппарат, который потом послужит для развития киноиндустрии – он станет двигателем....

– Постпродакшена?

– (смеется) Ну не без этого. А вообще – кинопроектора. Я надеюсь, что читатели журнала будут заинтригованы, что в истории про Вия будет подводная лодка и летательный аппарат. У нас в фильме есть фраза, ее Тарас говорит: «Как лететь я уже знаю, а вот как приземлиться...»

– Все, конечно, ждут от фильма «Вий» 3D монстров.

– Монстров много, монстры разные. У нас есть сцена, которую частично многие видели в тизере, где за столом казаки превращаются в чудовищ. Мы хотели показать их с каким-то архаичным видением. Не американского типа, а именно «мутантов XVIII века», которые рождаются из образов окружающего нас мира – птиц, грызунов, каких-то ощущений, фобий и страха. Элементы тех или иных земных тварей в монстрах можно увидеть. Это сущность персонажа, которая наружу вырывается.

– У тебя были в голове фильмы референсы, с которыми тебе бы хотелось, чтобы «Вий» 3D сравнивали, в правильном понимании этого слова?

– Как фильм – это «Пираты Карибского моря». А что касается чудовищ – мне импонирует бестиарий Гильермо дель Торо.

– Что самое сложное было для тебя в работе над проектом?

– Наверное, самым сложным был этап строительства. У нас интернациональная команда. Не всегда был под рукой переводчик, да и даже с переводчиком не всегда удавалось четко доносить до ребят, которые создают декорации,



чего именно нам хочется. Это влияло на время – приходилось где-то бежать, где-то аврально что-то переделывать.

– Что для тебя является самой большой гордостью в фильме?

– Я лично очень горжусь сценой застолья. Дело происходит в украинской таверне, в самый разгар бесовщины. Попробую описать эту декорацию. Под полом таверны находится большой бассейн, в который насосами и специальным оборудованием подается вода, напоминая болотную жижу. В определенный момент часть пола опускается в бассейн, и напоры воды захлестывают таверну. Одновременно с этим на полу стоят актеры, в воздухе висят каскадеры, горит живой огонь. Часть объектов сцены разрушается, но вся декорация продумана и сконструирована таким образом, что уже через 8 минут мы готовы к новому дублю.

– Съемки закончились полтора года назад. Чем ты сейчас занимаешься на проекте?

– Так как фильм с огромным количеством графики, то это тоже надо кому-то контролировать. Это тоже продолжение съемок. Некий переход из реального пространства в виртуальное, в котором важно воссоздать те же декорации, придумать новые, страивать, улучшать то, что было создано вживую. Это очень сложно в нашей стране, где опыта очень мало. Приходится собирать по крупицам. Наверное, нет в Москве CG-студий, которые бы не работали с нами на проекте, – настолько огромен объем компьютерной графики.

– Все разработки, эскизы когда-нибудь будут опубликованы?

– Я бы очень хотел! У нас огромный объем интереснейшего арта, эскизов, концептов, макетов, фотоматериалов. Он точно будет интересен не только профессиональной аудитории, которая в теме кинопроизводства, но и обычному зрителю. †





«ЕСЛИ В КАРТИНЕ ЕСТЬ ЧАСТИЧКА ДУШИ СТОЛЬКИХ ЛЮДЕЙ, ОНА ДОЛЖНА ЗАЦЕПИТЬ КАЖДОГО ЗРИТЕЛЯ!»

Самая загадочная роль в отечественном кино, несомненно, гоголевская панночка. В новой картине «Вий» 3D ее посчастливилось сыграть актрисе Ольге Зайцевой.

— Ольга, у вас, пожалуй, самая ответственная роль в фильме — панночка. Этот гоголевский персонаж уже стал именем нарицательным, легендой, как угодно. Как вы решились на такую роль?

— Знаю точно, что я ни секунды не сомневалась. Я прекрасно понимала все, о чем вы говорите, знала, что меня постоянно будут спрашивать о мистике, суевериях и прочих вещах. Помню, для одной из телепередач, в которой должен был выйти сюжет о съемках «Вий» 3D, меня попросили давать интервью, лежа в гробу. Конечно, я отказалась, потому что это насмешка, фарс, безумие. Но роль в фильме

по мотивам повести великого писателя — это совсем другое. Я благодарна судьбе за то, что стала частью такого проекта.

— Судя по всему, в мистику вы не верите?

— Я верю в Бога, а с суевериями и прочей бесовщиной это не имеет ничего общего. Поэтому никаких мистических совпадений и пророчеств я на площадке не увидела. Я понимала, какой груз ответственности на мне лежит, как мне повезло работать с таким сильным профессионалом, как режиссер Олег Степченко, что мне нужно сделать все от меня зависящее, чтобы зритель поверил трагедии моей панночки. Вот это было важно, а все остальное — от

лукавого. Я, кстати, даже обедала и отдыхала, не вставая из гроба. Дело в том, что он был закреплен высокого под потолком съемочного павильона, и снять меня оттуда было очень сложно, приходилось задействовать большое количество людей. Чтобы никого не отвлекать, я спокойно обедала прямо на «рабочем месте», и никаких суеверий!

— Говорят, что на роль панночки рассмотрели 250 претендентов, вы знаете, почему продюсеры остановили выбор именно на вашей кандидатуре?

— Не могу говорить за режиссера и продюсеров, но думаю, потому что мое лицо не примелькалось на экране. Понятно, что актрису, которая сыграет роль панночки, неизбежно будут сравнивать с Натальей Варлей из «Вия» 1967 года. Ничего плохого в этом нет, роль для этой актрисы, действительно, была знакомая, и она навсегда станет некой «эталонной панночкой». Наверно, это правильно. Но дело в том, что у большинства моих коллег-актрис есть сложившиеся амплуа, образы, запоминающиеся роли, а у меня в то время был небольшой актерский багаж, и, видимо, режиссеру показалось, что лепить из такого материала, намного интереснее.

От редакции: Рассказывает продюсер Алексей Петрухин: «Мы рассмотрели более 250 претендентов на роль панночки и уже порядком устали, как вдруг на пороге студии появилась никому не известная тогда еще актриса Ольга Зайцева. Переодели девушку в белую рубашку и попросили сыграть отрывок из «Вия». Через мгновение все оцепенели — перед нами стояла настоящая ведьма!»

— И все-таки, после премьеры вас будут сравнивать с Натальей Варлей. Вы готовы отвечать на подобные вопросы журналистов?

— Я всегда готова отвечать на любые корректные и интересные вопросы! Но в данном случае, я могу сказать только одно, да, есть такие знаковые персонажи в мировой литературе, ис-

кусстве, которых мечтают сыграть почти все актрисы. Ну хотя бы попробовать. Роль великой Мэрилин Монро, принцессы Дианы, Маргарет Тэтчер играли многие актрисы, но никто их не сравнивает между собой. Мне кажется, важно, чтобы зритель поверил твоей игре, и оценил актерские способности. Во всяком случае, мне хотелось бы именно этого. Приходите в кинотеатры, и вы сможете составить свое собственное мнение!

— Что для вас было самым запоминающимся в работе?

— Наверное, то, как нам приходилось вживаться в образ. Режиссер справедливо считал, что в роли надо жить постоянно во время работы над проектом. Нельзя бегать с одной съемочной площадки на другую, надо существовать в своем образе. Очень удачно для погружения в атмосферу во время съемок в Праге мы жили не в гостинице, а в 200-летнем замке неподалеку от съемочной площадки. Режиссер «вживал» нас в роли по-разному — и морально, и физически, иногда включал жуткую музыку, для создания мистического настроения. Но, знаете, когда живешь в «замке с приведениями», как называют его сами чехи, дополнительные атрибуты уже не требуются. Словом, работать с такой профессиональной командой, с такими мега звездами, как Валерий Золотухин, Андрей Смоляков, Юрий Цурило,

Нина Русланова — одно сплошное удовольствие и большая честь. Опыт и впечатления, которое я получила, работая в картине, останутся со мной на всю жизнь.

— Как вы думаете, зрителям, которые не очень любят классику, или подобный жанр, нужно посмотреть «Вий» 3D?

— Однозначно! Поверьте, создателям картины, по моим ощущениям, удалось найти такое правильное соотношение интертеймента, классики, любовной истории и яркого действия, что понравится абсолютно всем, каждый найдет в картине что-то свое. Если в картине есть частичка души стольких людей, она должна зацепить каждого зрителя! ✝



Режиссер справедливо считал, что в роли надо жить постоянно во время работы над проектом

«МНЕ КАЗАЛОСЬ, Я НЕ СМОГУ ПЕРЕВОПЛОТИТЬСЯ В СВОЕГО ГЕРОЯ»



Фото: 7days.ru

Актер Игорь Жижикин, исполнивший одну из главных ролей в фильме «Вий» 3D, откровенно рассказал Viy Magazine о гостиницах водных резервов, цирке, Спилберге и о том, как сделать историю из любой роли.



Над образом я старательно работаю и по сей день

– Игорь, в вашей карьере актерская профессия пришла на смену цирку и спорту. Расскажите, с чего все началось?

– Ну, началось-то все со спорта. Я жил напротив стадиона ЦСКА, в детстве мама отвела меня в армейскую спортшколу, за что я ей очень благодарен. Многими видами спорта занимался – от гимнастики до плавания, но нигде не достигал каких-то ме-гауспехов, и все равно считаю,

что мне повезло, мало ли куда меня бы занесло! Потом мне пришлось из плавания уйти в пятиборье, чтобы в спортроту попасть, а не в обычные войска. И тут вдруг решили возродить соревнования по морскому многоборью, чего не делали лет 30. Как раз первый чемпионат после перерыва. Набрали команду пятиборцев, посадили за весла и заставили обучаться в течение нескольких месяцев. И стали мы чемпионами Советского Союза. Вот такая странная победа: ты ничем не занимался и вдруг стал чемпионом.

– Да, в жизни и не такие случайности и совпадения бывают!

– Я вам больше скажу, я и в цирковое училище попал случайно. Я вообще-то поступал в плехановский на экономический факультет, но не удалось набрать нужное количество баллов. Пошел в цирковое училище устраиваться, а там как



На съемочной площадке «Вий» 3D

раз набор мастеров спорта — зачисляют просто так, без экзаменов. Вот это я называю странностями судьбы!

– Ваша цирковая карьера развивалась уже в Америке, а потом был Голливуд... Режиссерам понравился ваш образ? Или чем-то другим зацепили?

– Над образом я старательно работаю и по сей день, а тогда, в самом начале, никакого особенного стиля и профессионального актерского амплуа у меня, конечно, не было. Вот Джейсон Стейтем, с которым я работал в фильме «Защитник», всегда своего образа придержи-

вается, у него надо бы поучиться. Есть у него какая-то фишка. Мне кажется, что резкость и отточенность его движения выработаны благодаря выступлениям в британской сборной по прыжкам в воду. Нас вообще с ним многое объединяет. Мы практически одного года, он был в России много раз. И жил в гостиницах этих наших водных резервов, которые мне тоже были знакомы. А значит, прошел через эти тернии, когда девчонок приходилось через второй этаж в окошко затаскивать, потому внизу через бабушку осу-



Игорь Жижикин в фильме «Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа»

бенно не пройдешь. Сильно мы с ним посмеялись, вспомнив все это.

– Игорь, ваша первая относительно большая роль состоялась в «Кровавой работе» Клинта Иствуда, какие сложности были на площадке, все-таки одна из первых работ и сразу с таким режиссером?

– Это же была моя первая некаскадерская роль. Мне так хотелось все трюки выполнить самому, я очень удивился, когда к одному эпизоду стали готовить каскадера. Говорю, я сам могу прыгнуть, там три метра всего, а режиссер ответил, что я актер и у меня другая работа. Как-то неудобно получилось.

– Со Спилбергом вы познакомились благодаря сериалу «Шпионка»?

– Да, оказывается, дружат они с Иствудом, и фильмы друг другу показывают. Мне в этом проекте довелось и с Квентином Тарантино поработать, вот где мегаталант!

– Как вы считаете, историю можно сделать из любой роли?

– Конечно, можно. Маленькая, большая роль – какая разница? Я с удовольствием играю в комедиях какие-то эпизодические роли. Сейчас подряд сделал пару комедий, очень интересных с яркими эпизодами.

– Недавно вы закончили работу на проекте «Вий» 3D, у вас есть возможность сравнить работу западной киноиндустрии и российской. В чем разница?

– Неправильно говорить об этом на примере «Вий» 3D, потому что проект международный. Для меня это был очень сложный фильм. Мне казалось, что я не смогу полностью перевоплотиться в своего героя. Но режиссеру удалось найти подход ко мне и другим актерам, и заставить выйти наружу те эмоции, ту сущность, тех внутренних монстров, которые, я уверен, есть в каждом.

Помню забавный эпизод на съемочной площадке. Мне очень жала обувь, в которую меня одели для съемок, я страдал целый день и уже готов был на стенку лезть, и вдруг увидел сцену, которую снимали с Джейсоном Флемингом.

Он лежал несколько часов в какой-то ужасной грязи, а режиссер все требовал переснимать,

при этом температура на улице была минусовая. Я тогда посмотрел на все это и подумал, да Бог с ними, с этими туфлями!



Нет ничего страшнее, чем живущий в тебе страх твой

Вообще, мне кажется, что этот фильм стоит посмотреть хотя бы уже потому, что вы увидите те грани многих актеров, которые точно еще не были раскрыты ни в одном другом кино.

– Фильм «Вий» 3D один из последних в карьере Валерия Золотухина. Вы работали с ним вместе на площадке, он как-то предчувствовал свою близкую смерть?

— Он же играет в «Вие» такого себе древнего старца Явтуха. В этом образе он существовал все время съемок, в такой вот какой-то обреченной фазе. Он просто гениально входил в роль. Вне площадки был совершенно другим человеком. До последнего момента никто не мог и предположить, что у него большие проблемы со здоровьем, он всегда был жизнерадостным и позитивным, жаль терять таких великих актеров и безусловных профессионалов.

– Картина «Вий» 3D – это история о вере и суеверии, страхе и смелости. Что, по-вашему, сильнее – человек или его страх?

– Знаете, как у Гоголя: «Нет ничего страшнее, чем живущий в тебе страх твой». Если человек избавился от своего страха, значит, он сильнее страха. А вообще, приходите лучше в кинотеатры и посмотрите «Вий» 3D, там точно найдется ответ на этот вопрос.

По материалам журнала «Rolling Stone»

«МЫ РАБОТАЛИ В ДРУЖНОМ КОЛЛЕКТИВЕ ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ»

Бывают интервью, в которых вопросы намного важнее ответов. Но в разговоре с исполнительными продюсерами фильма «Вий» 3D Александром, Ириной и Михаилом Быковыми (АНКОР-фильм) даже не пришлось их задавать. Впечатлений от работы над проектом «Вий» 3D оказалось более чем достаточно, чтобы поделиться ими с читателями Viu Magazine в ответе всего на два важных вопроса.



– Чем для вас стал проект «Вий» 3D?

– Сама постановка вопроса, как бы определяет ответ, который напрашивается: безусловно, событием! И это несмотря на то, что это был далеко не первый крупномасштабный проект АНКОР-фильма. Позади осталась многолетняя работа над лентой «Трудно быть Богом» Алексея Германа, премьера которого состоялась лишь 12 ноября на МКФ в Риме. При нашем непосредственном участии был снят и победитель Венецианского кинофестиваля «Фауст» Александра Сокурова. И все же, повторимся: работа над «Вием» стала для нас событием.

Прежде всего, это прикосновение

к творчеству великого Гоголя. И хотя в основе фильма практически оригинальный сценарий, убеждены, что гоголевский дух в картине сохранен.

Важным для нас «Вий» стал еще и потому, что мы впервые организовывали съемки в новой для нас технологии 3D. Благодаря нашему директору-администратору Иржи Коунцкому, удалось выйти на немецкую фирму Stereotec, и убедить ее владельца Флориана Майера, создавшего новую технологию 3D-съемок, принять участие именно в проекте АНКОР-фильма, отказав в этом ряду других productions. Надеемся, что уже в самом скором времени зритель убедится в том, что это было большой удачей.

И, пожалуй, важным для нас стало то, что впервые за без малого двадцать лет работы в Чехии на протяжении всего долгого времени подготовки и съемок мы работали в дружном, можно сказать, едином чешско-русском коллективе единомышленников, а это дорогого стоит.

Недаром наша выдающаяся художница по костюмам Ямила Конечная, проработавшая в кинематографе больше полувека, сказала нам как-то: «Такого дружного и доброжелательного отношения в группе другу к другу на площадке и вне ее я не встречала за все годы своей работы в кино».

– А как вы оценили работу западных актеров? Вообще, какие впечатления остались от работы со съемочной группой?

– Безусловно, Джейсон Флеминг, который оказался не заносчивой звездой с мировой известностью, а милым, добрым и высокопрофессиональным мастером, произвел неизгладимое впечатление. При этом мы убеждены, что ни в чем ему не уступали такие наши мэтры, как Валерий Сергеевич Золотухин, Андрей Смоляков, Юрий Цурило, Нина Русланова... Всех имен мы не упоминаем только потому, что они и так известны читателям журнала, и мы уверены, что их работа в ленте найдет отражение в рецензиях профессиональных критиков.

И отдельно нам хочется сказать о продюсере проекта «Вий» 3D Алексее Петрухине. Не секрет, что профессия эта в нашей стране относительно новая, и, к сожалению, можно констатировать, что многие ее представители сегодня ставят задачу заработать в процессе кинопроизводства. Алексей, сотрудничество с которым у нас сначала шло непросто, оказался продюсером новой и, как убедились, единственно правильной формации. Его программа – создать качественный продукт и умело его прокатать. И это наша общая цель, в достижении которой мы от сердца желаем ему и всей команде, работавшей над фильмом, успехов!!!

МУЗЫКУ К ФИЛЬМУ «ВИЙ» 3D ИСПОЛНИЛ ОДИН ИЗ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ СИМФОНИЧЕСКИХ ОРКЕСТРОВ МИРА

Симфонический оркестр Пражской филармонии - один из самых уважаемых оркестров в мире и в киноиндустрии. Оркестр записал музыку более чем к 150 голливудским картинам, в числе которых, например, «Титаник» и все части франшизы о Гарри Поттере.



Оркестром управляет дирижер Адам Клементс (Adam Klemens), в чьем послужном списке 135 картин, в числе которых «Район №9», «Неудержимые» и другие. Звукорежиссером записи выступил Ян Холцнер (Jan Holzner), на счету которого более 220 картин, в том числе «Девятые врата», «Меланхолия» и множество других фильмов. И вот теперь настал черед «Вий» 3D. В сентябре 2013 года Симфонический оркестр Пражской филармонии завершил запись музыки к картине.

В записи музыки к фильму приняло участие 359 человек! Адам Клементс в течение недели записи не сходил с дирижерского места, прерываясь лишь на сон. Даже когда все музыканты расходились на отдых, дирижер оставался, объясняя это тем, что не хочет терять концентрацию и отрываться от такого интересного проекта.

Адам Клементс, дирижер: «Хотя мы пишем очень

много музыки для кино, нам не часто приходится работать с такой красивой и интересной музыкой. Я просто в огромном восторге и от самого фильма «Вий», от идеи, и приложу все усилия, чтобы сыграть и записать всю музыку лучше, чем запланировано».

Создатели картины приняли решение, что все музыкальные партии, написанные композитором фильма Антоном Гарсиа, необходимо сыграть вживую.

Продюсер картины Алексей А. Петрухин: «Музыка в фильме играет особую роль – она не просто должна создать правильную атмосферу, а передать, усилить точность каждой эмоции в каждый конкретный момент времени. Для этого нам было важно получить звук именно такой глубины и силы, которой невозможно добиться электронным способом. Все должно быть качественно и честно по отношению к зрителю».

Кадр из фильма «Вий» 3D

В кругу
и вокруг
КИНО



«ВИЙ» 3D – ВРЕМЯ, МЕСТО, ЛЮДИ

За время производства фильма «Вий» 3D, создатели проекта не раз встречались с потенциальными зрителями, организовывали фокус-группы, участвовали в многочисленных фестивалях, форумах и кинорынках, получали награды и делали самые необычные презентации. Обо всех этих событиях нам и захотелось вспомнить в преддверии выхода картины на широкие экраны.

2008

11 сентября в рамках VI Московского фестиваля отечественного кино «Московская Премьера» состоялся вечер грядущих проектов, главным событием которого стал премьерный показ трейлера новой картины «Вий». Фильм представляли актеры Алексей Чадов, Агния Дитковските, Ольга Зайцева и Анна Чурина.

2009

23 января на киностудии Горького состоялась встреча читателей портала Filmz.ru с создателями фильма «Вий» 3D режиссером Олегом Степченко, продюсером Алексеем Петрухиным и сценаристом Александром Карповым. Они решились-таки провести гостей по мастерским студии и показать, как же на самом деле создаются многомиллионные проекты. Читателям Filmz.ru посчастливилось попасть в святая святых – монтажные студии, и понаблюдать, как колдуют специалисты по компьютерной графике и спецэффектам.

3 марта 2009 года в рамках фестиваля «ProMediaTech» состоялось награждение победителей и лауреатов конкурса рекламных роликов, организованного компанией «Forward Media» совместно с МВЦ «Крокус Экспо». Специального приза от

информационного спонсора мероприятия, журнала «CINEFEX», удостоилась Кинокомпания RFG за рекламный ролик к фильму «Вий» 3D режиссера Олега Степченко.

2010

16 июня 2010 года прошла презентация нового телефона от Sony Ericsson - модель W995 Walkman™, обладающего исключительными видеовозможностями. В рамках презентации телефона состоялся эксклюзивный показ материалов фильма «Вий» 3D в нестандартном формате. Пресс-показ «Вий» стал неожиданностью для большинства журналистов, получивших возможность увидеть рабочие материалы фильма прямо на экране мобильного телефона.

2011

В декабре 2011 года начался завершающий этап съемочного периода в Чехии. А также запатентована технология съемки rfg_BTS, «трогательное 3D», которую совсем скоро зрители смогут оценить в кинотеатрах.

2012

Футедж рабочих материалов фильма «Вий» 3D посмотрели представители более 40 крупнейших дистрибуторских компаний в рамках кинорынка Marche

du Film в Каннах, отметив высочайшее качество продакшена, новейшие технологии съемок, а также большой прокатный потенциал во всем мире. «Вий» 3D представили на 88-м Российском Международном Кинорынке, проходившем в Сочи. Поскольку российский дистрибутор картины на тот момент был не определен, показ футеджа рабочих материалов фильма проходил только в рамках деловых встреч.

16 октября в ГУМе впервые прошел Red Square Screenings. Одной из наиболее интересных программ стала секция Work-In-Progress – эксклюзивная демонстрация более 30 российских кинопроектов, находящихся на стадии производства или постпродакшна. В рамках RSS впервые были представлены эксклюзивные материалы «Вий» 3D.

На Американском кинорынке (American Film Market – AFM), проходившем в Лос-Анжелесе **с 31 октября до 7 ноября 2012 года**, одним из знаковых событий стал показ футеджа фильма «Вий» 3D. Посмотреть новинку пришли международные байеры, дистрибьюторы, а также представители мировых кинопроизводственных компаний. Помимо этого состоялось 5 частных скринингов для ведущих игроков мирового кинобизнеса.

26 декабря вышел в свет первый номер Viy Magazine.

2013

Зимой 2013-2014 гг. по всей России пройдет необычное мероприятие – федеральный турнир по самой популярной игре в мире – Мафии. Только вместо мафии в игре действует никто иной как... нечисть.

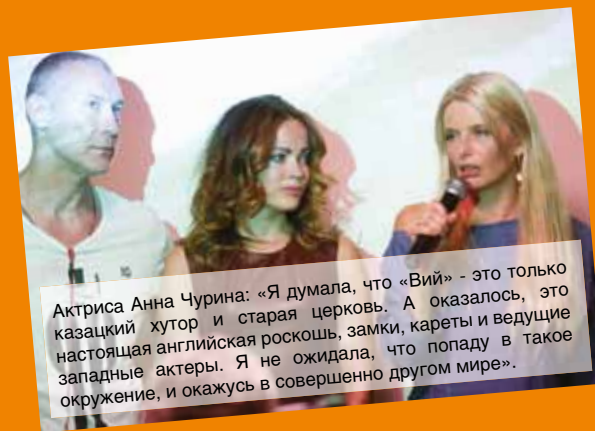
Новая адаптация, разработанная совместно с компанией «Мир Хобби», получила название «Вий-Мафия». Ее особенностью является то, что действие происходит на старом заброшенном хуторе, вместо мирных жителей выступают казаки, а по ночкам хутор атакует нечисть. Игра даст возможность получить первый намек на то, как же будет выглядеть самое загадочное существо славянской мифологии и российского кинематографа – Вий. В преддверии выхода фильма в крупных городах России и Украины – Нижний Новгород, Ростов, Сочи, Новосибирск, Екатеринбург, Ялта – пройдет



турнир по игре в «Вий-Мафию». Победители региональных турниров отправятся на супер финал в Москву, где будет разыгран крупный денежный приз. Если вы еще не успели зарегистрироваться на игры – спешите пройти кастинг и принять участие, возможно, в самом массовом походе против нечисти. Хотя... На чьей Вы стороне?



Актер Алексей Огурцов: «Я потерял голову на съемках этого фильма. Причем в прямом смысле. Было очень трудно остаться собой во время съемок, приходилось импровизировать, практически вслепую искать новые ходы».



Актриса Анна Чурина: «Я думала, что «Вий» - это только казацкий хутор и старая церковь. А оказалось, это настоящая английская роскошь, замки, кареты и ведущие западные актеры. Я не ожидала, что попаду в такое окружение, и окажусь в совершенно другом мире».

26 августа на Винзаводе состоялся Вечер грядущих проектов. По традиции мероприятия, группы, представляющие проект, разыгрывают номера, под которыми они будут выходить на сцену. Далее проект (как правило, 7-минутный ролик) демонстрируют на экране, после чего группа представляет картину. Одной из премьер вечера стал показ трейлера фильма «Вий» 3D, который киномамы, журналисты и коллеги по кинематографическому цеху ждут с особым интересом. Пока на экране шли первые минуты ролика, в зале стихли абсолютно все звуки. К финалу трейлера стало понятно, что фильм заинтриговал зрителей.

«ВИЙ» 3D FOR ПРОВОКАЦИЯ!

Создатели фильма «Вий» 3D совместно с одним из лидеров на рынке брендовой одежды – ТМ «Провокация» приступили к производству коллекции футболок по мотивам картины.



Успех подобных коллабораций с брендами одежды подтверждается отличными результатами фильмов «Пираты Карибского моря» (выпуск футболок совместно с брендом Uniqlo), «Алиса в стране чудес» и других голливудских проектов. Однако ни один из российских фильмов пока не использовал идею подобного сотрудничества.

«Создание такой коллекции мы планировали давно. Вообще, мы считаем очень важным развивать бренд «Вий», популяризировать гоголевское наследие, путем облечения его в современную актуальную форму. Но при этом для нас крайне важно обращаться с творчеством великого писателя очень бережно, не исказив и не утратив его истинной сути, - говорит продюсер фильма «Вий» 3D Алексей Петрухин. — Именно поэтому мы обратились к профессионалам, одним из главных игроков этого рынка». Компания «Провокация», являющаяся франшизой №1 в России по версии журнала Forbes, — первая розничная сеть модной брендовой одежды, декорированной провокационными принтами. Все изделия бренда изготавливаются из материалов класса «люкс». Концепция марки — удивлять каждый день.



«Неординарные идеи наших дизайнеров часто сопровождают героев телеэкрана. Одежду «Провокации» как в повседневной жизни, так и для съемок выбирают актеры, певцы, телеведущие и участники популярных шоу, — комментирует генеральный

директор компании «Провокация-Продакшн» Асмик Геворгян. — Новая коллекция придется по вкусу творческим людям, ведь в ее стилистике сочетаются тренды кинематографа и моды. Дизайнерские принты представляют персонажей гоголевской эпохи в современной трактовке».

Коллекция «Вий» 3D for Провокация! включает в себя футболки с изображением самых знаковых персонажей фильма и запоминающимися слоганами. Футболки можно будет найти в магазинах торговой марки одновременно со стартом «Вий» 3D в прокате.

БЕССМЕРТНАЯ ПОВЕСТЬ ВЫХОДИТ В ЭКСМО

В издательстве ЭКСМО в декабре 2013 года выходит переиздание повестей Н.В. Гоголя. Для всех любителей классики это прекрасная возможность в очередной раз прикоснуться к наследию великого писателя, а для тех, кто с нетерпением ждет выхода на экраны картины «Вий» 3D, это уникальный шанс увидеть эксклюзивные кадры со съемочной площадки. Сборник повестей выйдет под общим названием «Вий» сначала с твердом, а позже и в мягком переплете, но в обоих вариантах исполнения на обложке читатели увидят постер картины «Вий» 3D. Ищите во всех книжных магазинах страны!



CINEMAPLEX.RU

— информационно-аналитическое сетевое издание для профессионалов в сфере кинобизнеса (b2b). Начало работы - 7 февраля 2013 года.

CINEMAPLEX.RU

— сайт, предназначенный для руководителей кинотеатров; — информация, необходимая для работы кинотеатров и сетей; график релизов и календарь событий; новости и бокс-офис; скрининги и прогнозы росписи;

CINEMAPLEX.RU

— коммуникационная платформа для общения профессионального сообщества в сфере кинобизнеса

КОНТАКТЫ

Татьяна Лещинская, руководитель проекта, e-mail: neovirgo@yandex.ru, +7-906-771-47-11

Александр Дьяков, главный редактор и ведущий обозреватель сайта e-mail: dyakov.alexander@gmail.com, +7-967-113-93-64

ВИРТУАЛЬНЫЙ КИНОРЫНОК

— онлайн-площадка, объединяющая дистрибьюторов, кинотеатры и других участников кинобизнеса для оптимизации бизнес-процессов. Начало работы - 4 августа 2013 года.

ВИРТУАЛЬНЫЙ КИНОРЫНОК

— ежедневные обновления новостей маркетинга, — оперативная информация от прокатчиков;

ВИРТУАЛЬНЫЙ КИНОРЫНОК

— контакт участников рынка 24 часа в сутки, 7 дней в неделю; — эффективный инструмент маркетинга.

С 30 ЯНВАРЯ

В КИНОТЕАТРАХ

ВЫИ

3D

По мотивам бессмертной повести
Н.В. ГОГОЛЯ