

«Предложения были от разных студий, но никто не понимал, что такое Полярный Урал»



ФОТО ПРЕДСТАВЛЕНО СВЕРДЛОВСКОЙ КИНОСТУДИЕЙ

Режиссер Владимир Головнёв – о полнометражном игровом дебюте «Она тебя любит»

Наталья ШАДРИНА

Режиссер Владимир ГОЛОВНЁВ и Свердловская киностудия завершили съемки мистического триллера с рабочим названием «Она тебя любит». Локацией для съемок стал Полярный Урал – город Лабитнанги в ЯНАО и его окрестности. Так, съемочной площадкой было выбрано настоящее стойбище, где оленеводы устанавливают чумы, когда перегоняют оленей. Одну из главных ролей в фильме исполнил Никита ЕФРЕМОВ. В эксклюзивном интервью «Областной газете» Владимир Головнёв рассказал о том, как проходили съемки на «краю земли», в какой момент вмешалась мистика и почему для своего игрового дебюта он выбрал именно Свердловскую киностудию.



Владимир ГОЛОВНЁВ отмечает, что в фильме будет много его личного опыта и воспоминаний из экспедиции, где он еще мальчишкой знакомился с бытом и верованиями малых народов

ФОТО ПРЕДСТАВЛЕНО СВЕРДЛОВСКОЙ КИНОСТУДИЕЙ

Владимира Головнёва мы хорошо знаем как мастера документального кино, в частности, в 2020 году с картиной «Дальний план» он стал обладателем Гран-при документального кино «Россия». И при том, что Владимир представитель семьи этнографов: его отец **Андрей Владимирович** – известный этнолог и антрополог, директор Музея антропологии и этнографии (Кунсткамера) РАН, а брат **Иван** – этнолог и кинорежиссер, директор фестиваля «ЭтноКино», на этническую тематику зашел только сейчас – в доке «Народный герой» и как раз в игровом полном метре – «Она тебя любит». Подробнее об этнической теме в кино читайте в материале на сайте «ОГ».

«Как будто не я писал синопсис, а что-то вместо меня»

– Перейдем к вашему игровому полнометражному дебюту – фильму «Она тебя любит». Если в доке с этнокино вы вы-

держали очень большую паузу, то в игровом решили с нее стартовать. Почему?

– Никакой специальной, заранее спланированной логики в этом нет.

Наверное, было бы проще стартовать как раз не с этнической темы, а с какой-нибудь близкой и понятной – городской, легкой, теплой, где все локация – на расстоянии вытянутой руки. Но сыграло то, что во мне где-то сидела легенда о цинге. Отец, когда я еще был маленьким, брал нас с братом в экспедиции – в ту же ямальскую тундру.

Так мы проводили лето. Это были археологические этнографические экспедиции. Мне было, наверное, 8-9 лет. Я помню, что читал ненецкие сказки, впитывал эту культуру, эту тундру, атмосферу. Потом, когда учился в школе в Тобольске, писал об этом на научно-практическую конференцию доклады. Почему-то меня это цепляло, не отпускало. И я понимал, что в документальном кино уже чувствую себя очень комфортно, но что, если попробовать сделать об этом игровой фильм? В этой истории про цингу была пружина, начали развивать тему, она стала обрастать какими-то фактами, подробностями, воспоминаниями... И страшно сказать, но синопсис с основной историей написан катастрофически быстро. Как будто не я его написал, а что-то вместо меня. Я его показывал разным людям и почувствовал искренний интерес, которого даже у меня не было – потому что многие вещи из описанного

Фильм Владимира Головнёва – еще один яркий проект Свердловской киностудии после ее перезапуска, который инициировали губернатор **Евгений Куйвашев** и Министерство культуры России

были для меня уже обычными. Меня начали спрашивать, в том числе **Женя Григорьев**... Потом недели за две синопсис перерос в первый вариант сценария, что тоже очень быстро, обычно все-таки не приветствуется такая скорость. И на самом деле: тема фильма хоть и этническая, но при этом какая-то общечеловеческая. Просто выросла из легенды, а потом усилилась.

– И название в процессе изменилось – с «Цинги» на действительно общечеловеческое «Она тебя любит»...

– Да, но тут дело даже не столько в трансформации сценария, сколько в подходе к будущему прокату фильма. В первом варианте названия речь все-таки идет о болезни. Хотя, думаю, сегодня уже не все знают, что это за болезнь. Все подумали, что как корабль назовешь... И мы долго искали новое название, в итоге им стала фраза главного героя – «она ме-

ня любит», потом получилось «она тебя любит». Я понимаю, что это не слишком неожиданное название, но в сочетании со словом «мистический триллер», название как будто вырастает во что-то большее. Но и это еще не окончательно. Впереди большой монтаж, а там могут быть расставлены самые неожиданные акценты.

«Духи ко мне не являлись, даже жаль»

– Для своей первой игровой картины вы выбрали очень непростую локацию и увезли съемочную группу Свердловской киностудии не просто в тундру, а еще и в самое отдаленное стойбище. Почему именно это место, и насколько тяжело вам это далось?

– Я честно скажу, что до конца не понимал, что делаю. Имеется в виду удаленность от цивилизации. То есть я понимал, что это далеко. И понимал также, что эта история должна произойти где-то на краю земли, а не в подмосковных лесах. Но я, конечно, до конца не осознавал степень технической сложности в связи с этим. Наложился опыт документального кино, где всё проще – небольшая группа, вы мобильны, потому что все помещается в один вездеход. Вы всегда можете переждать непогоду, отсидеться, добавить себе два-три съемочных дня. В общем, всё что угодно. У вас широкий диапазон возможностей. А с группой в 80 человек все эти вещи становятся намного сложнее. Любой каприз погоды, любое изменение воспринимаются совершенно по-другому. То, с чем мы столкнулись, страшно пересказывать, и жаловаться не буду. Но кто-то в группе даже пошутил, что по ощущениям это уже не работа, а война, потому что нам приходилось всё время преодолевать погоду.