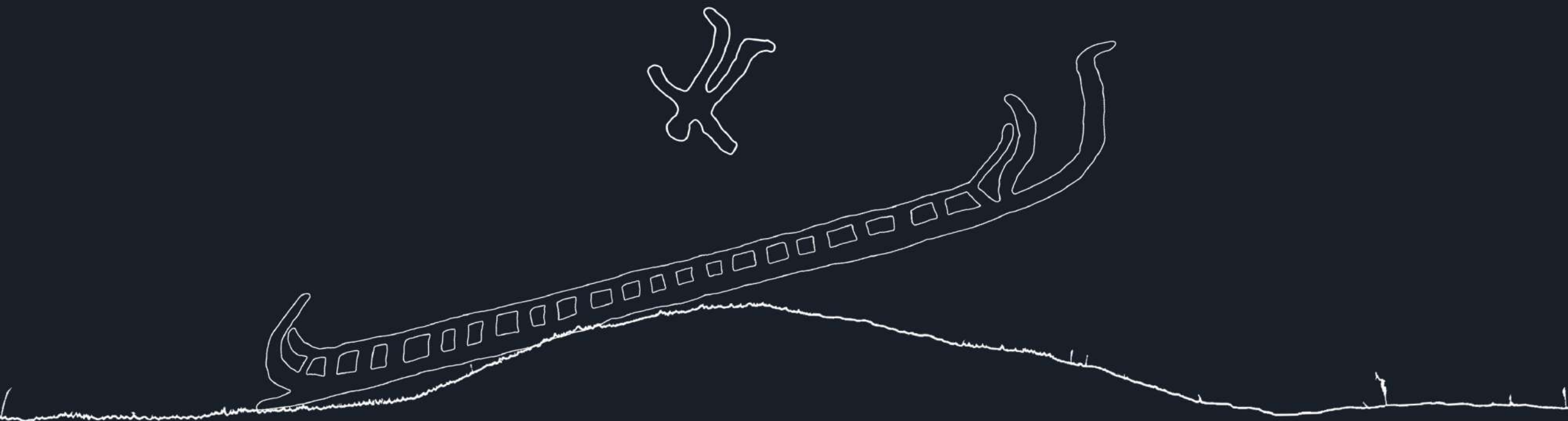


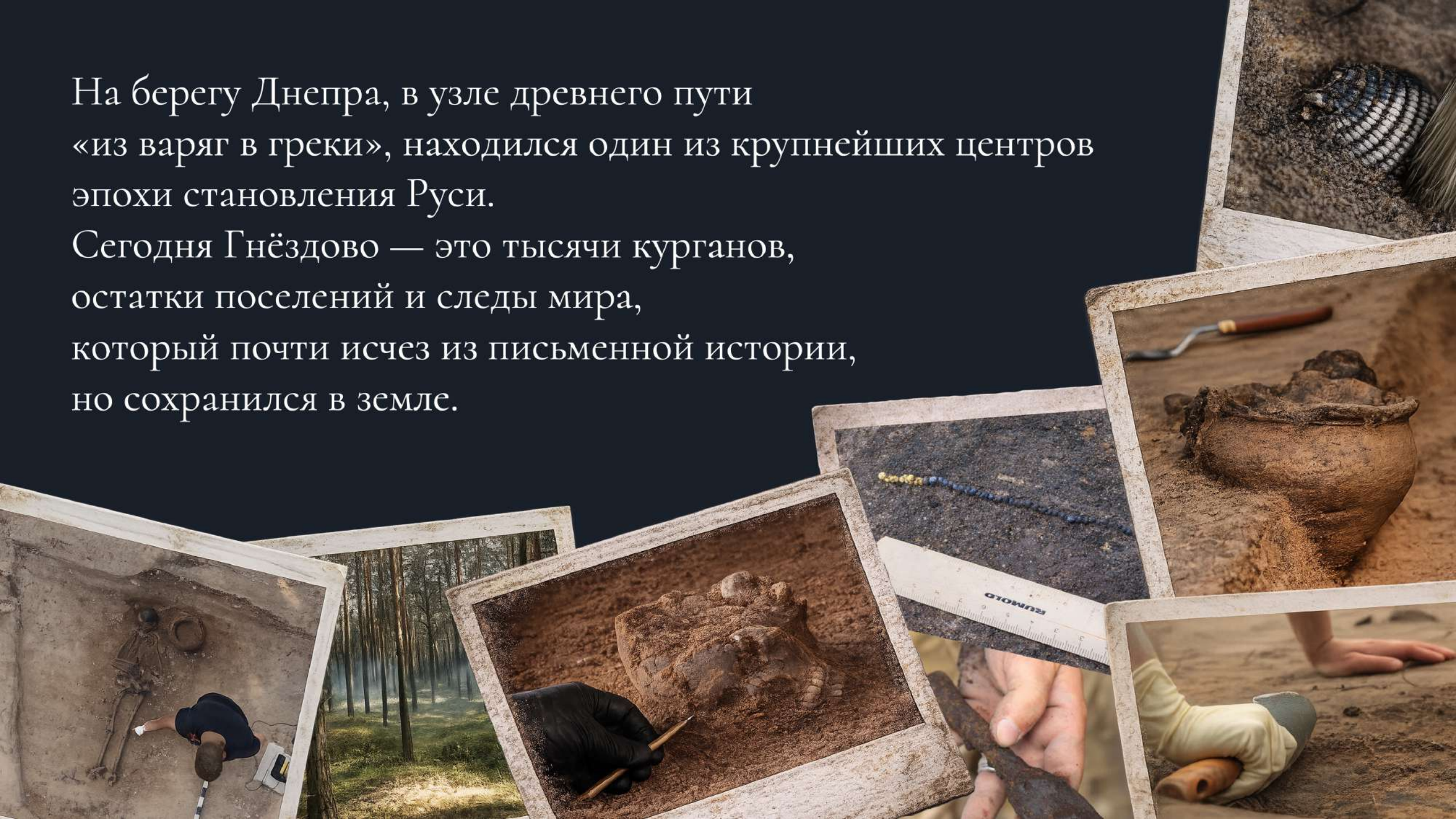
ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ

ЛАДЬЯ ДЛЯ МЕРТВЕЦА



На берегу Днепра, в узле древнего пути
«из варяг в греки», находился один из крупнейших центров
эпохи становления Руси.

Сегодня Гнёздово — это тысячи курганов,
остатки поселений и следы мира,
который почти исчез из письменной истории,
но сохранился в земле.



Археологический сезон 2026

- Уникальные раскопки нескольких ключевых объектов
- Современные технологии в полном цикле
- 10-летие лесного археологического лагеря
- Крупный исторический фестиваль на территории Гнёздова
- Реконструкция погребального обряда по Ибн Фадлану
- Сожжение ладьи как кульминация сезона

2026 год — редкая возможность снять Гнёздово таким, каким его уже может не быть



ЛОГЛАЙН

Во время археологического сезона в Гнёздово появление странного человека нарушает привычный ход экспедиции: пока учёные с помощью раскопок и современных технологий восстанавливают мир IX–X веков, становится ясно, что их незваный спутник — воин из прошлого, застрявший между мирами из-за ошибки в собственном погребении и ищущий способ завершить древний обряд.



О проекте:

Авторы: Василий Новиков, Пётр Бирюков, Сергей Каинов,
Игнат и Илья Жаворонковы

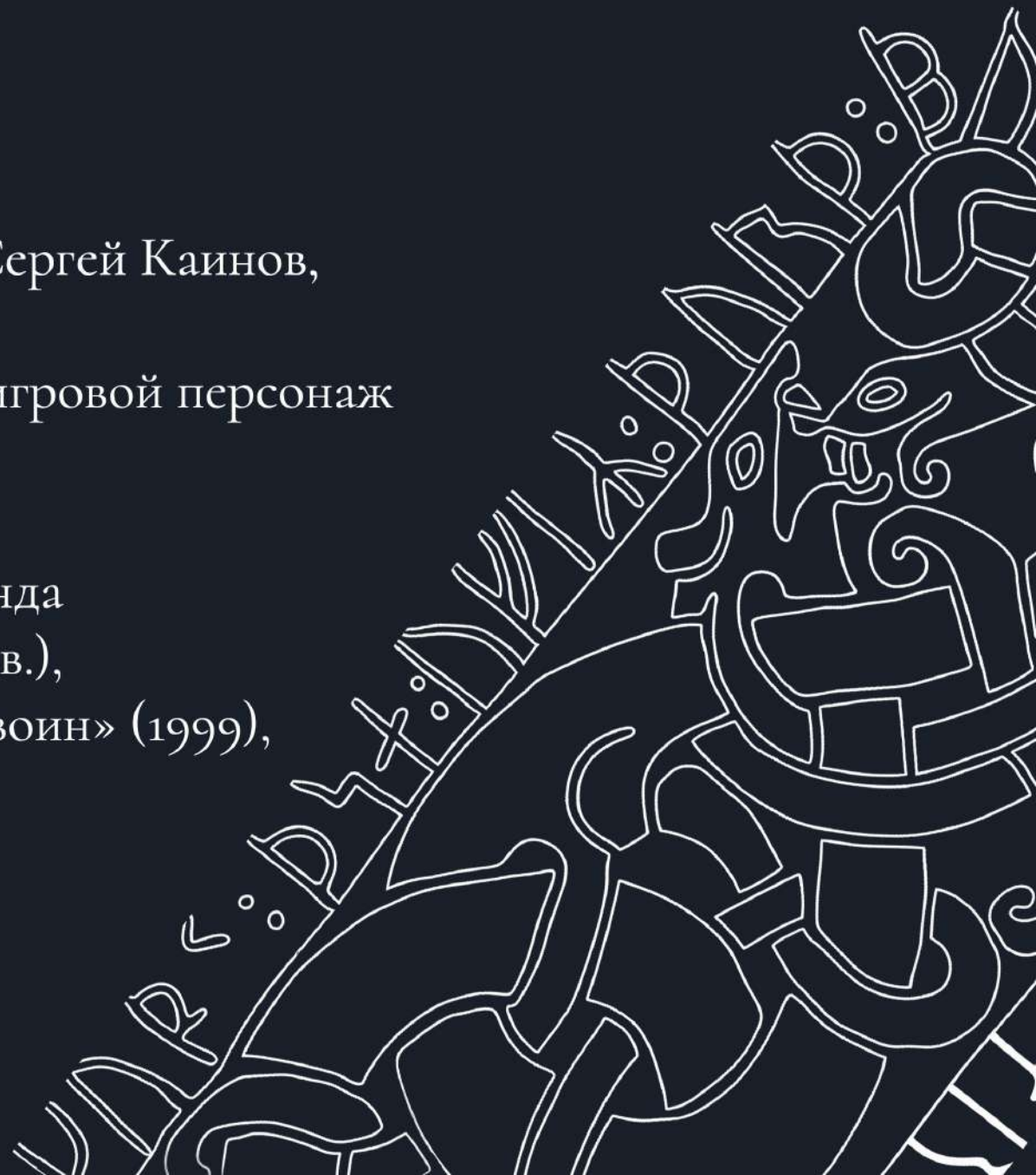
Гибридный формат: документальное кино + игровой персонаж

Жанр: научно-популярный, комедия

Хронометраж: 85 минут

Референсы: «Гибель викингов» (2011), «Команда
времени» (сериал 1994 – 2013), «1670» (2023-н.в.),
«Детектористы» (2014-2022), «Тринадцатый воин» (1999),
«Он снова здесь» (2015), «Варяг» (2022),
«И на камнях растут деревья» (1985)

Готовность проекта: февраль 2027



Синописис:

Археологический сезон в Гнёздово начинается как обычная научная экспедиция: учёные исследуют курганы, снимают слои земли, работают с находками, используют лидары, георадары, квадрокоптеры и цифровую фиксацию, пытаются по фрагментам восстановить исчезнувший мир IX–X веков. Но привычный ход полевой работы нарушает появление странного человека, который ведёт себя так, словно знает этот мир не по книгам и раскопам, а по собственной памяти. Постепенно становится ясно, что перед нами — воин X века, застрявший между мирами из-за ошибки в собственном погребении.

Пока археологи продолжают реальную работу — ищут следы древних обрядов, фиксируют погребальные конструкции, спорят о назначении находок, сопоставляют полевые данные с письменными источниками и реконструкцией прошлого, — герой следует за ними, пытаясь приблизить момент правильного ритуала. Через его присутствие фильм показывает археологию не как поиск сокровищ, а как точную и кропотливую науку, способную вернуть к жизни целую эпоху: по едва заметным следам в земле, по обломкам вещей, по остаткам костей, по нарушенному контексту и по тем данным, которые современный человек учится читать с помощью технологий и опыта. Столкновение двух эпох рождает и юмор, и всё более острое ощущение того, что археология — это почти буквальная форма разговора с прошлым.

Кульминацией становится реконструкция погребения в ладье. Для героя это последняя возможность завершить незавершённый путь, а для археологов — момент, когда научное знание, реконструкция и живая память сходятся в одной точке. В финале сезон заканчивается: экспедиция сворачивает лагерь и уезжает, Гнёздово снова пустеет, а герой наконец получает то, чего ждал тысячу лет.

Формат проекта:

Документальная основа

- Подлинное наблюдение за археологическим сезоном в Гнёздове
- Реальные раскопки, лагерь, интервью, находки, обработка артефактов
- Современные методы: лидары, георадары, квадрокоптеры, цифровая фиксация

Игровое допущение

- В реальную среду встроен один вымышленный персонаж — воин X века, воплощающий образ прошлого
- Это создаёт эффект мокьюментари: столкновение древнего человека с современной археологией рождает юмор
- Дополнительно — редкие игровые вставки из прошлого: воспоминания, обряд, образы ушедшего мира

В результате фильм помогает зрителю увидеть в археологии не только науку о вещах, но и способ приблизиться к судьбам людей, жившим тысячи лет назад.

Герои и их функции

Археологи

Остаются самими собой, ничего не играют

Не знают сценария игрового героя

Отвечают за научную часть фильма:

- раскрывают значение Гнёздова
- показывают, как работает археология
- объясняют логику исследования прошлого

Игровой герой

Воин эпохи формирования Руси, застрявший между мирами из-за ошибки в погребальном обряде

Для археологов — странный реконструктор или местный чудик

Для зрителя — эмоциональный проводник в историю

Зачем нужен этот фильм

Мы показываем, что археология — это не погоня за артефактами, а способ услышать голоса прошлого.

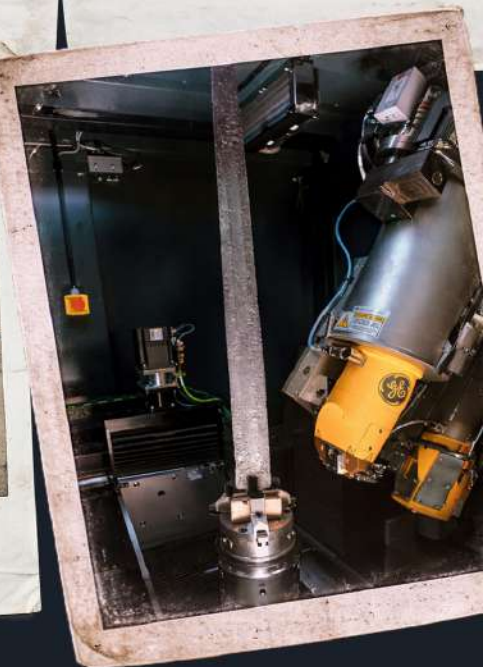
Гнёздово — это место, где история восполняет свои пробелы.

Фильм дает зрителю возможность стать ближе к людям, жившим тысячу лет назад, и через повседневный труд ученых увидеть, как именно зарождалась и формировалась история нашей страны.

Современная археология

Фильм показывает археологию как современную высокоточную науку. В кадре — не только раскоп, но и лидары, георадары, квадрокоптеры, цифровая фиксация, реставрация и лабораторная обработка.

Археология предстанет как полный цикл исследования, в котором из отдельных находок собирается целостная картина прошлого.



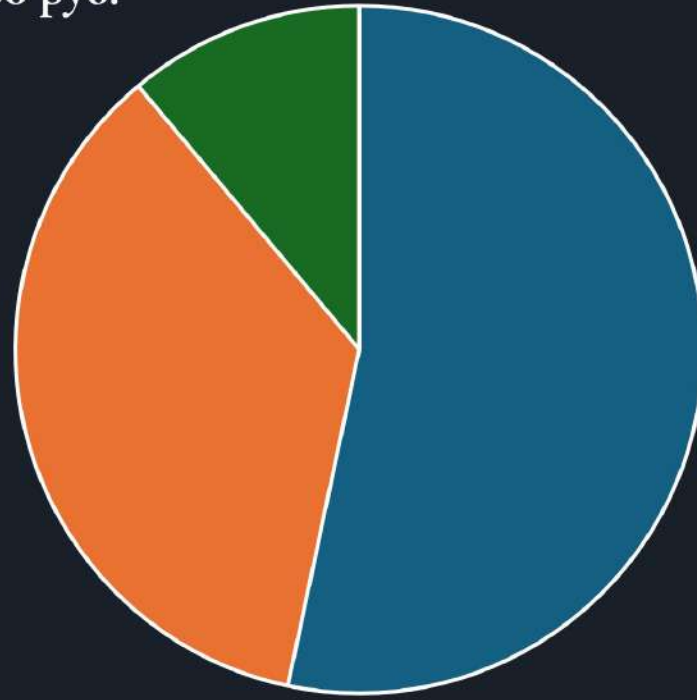
Кульминацией фильма станет реконструкция погребального обряда, вдохновлённая свидетельством Ибн Фадлана о похоронах знатного воина у русов. Сцена будет развёрнута в формате исторического фестиваля, где археология, письменный источник, реконструкция и личная история героя сойдутся в одном пространстве. Сожжение ладьи в финале станет не аттракционом, а образом завершения пути — для героя, для археологов и для самого фильма.



График производства проекта

Сроки	Этап производства	Локация и ключевые задачи
Январь – апрель 2026	Подготовительный период	Разработка сценария, кастинг, логистика экспедиции.
6 мая 2026	Старт съемочного периода	Гнёздово и Шниткино. Съемка неинвазивных методов разведки.
15 июня – 6 августа 2026	Натурные съемки (Поле)	Гнёздово. Раскопки, жизнь лагеря, фестиваль и сожжение ладьи.
7 августа – сентябрь 2026	Студийные съемки	Москва. Интервью, камеральные исследования, игровые вставки.
Сентябрь 2026 – февраль 2027	Постпродакшн	Монтаж, графика (VFX), цветокоррекция и саунд-дизайн.
Февраль 2027	ПРЕМЬЕРА	Для участников съёмок и спонсоров
Февраль – ноябрь 2027	Фестивальное продвижение	Участие в российских и международных кинофестивалях (ММКФ, Послание к человеку, Флаэртиана, Beat Film Festival, Свидание с Россией, Окно в Европу, Sheffield DocFest, IDFA).
Декабрь 2027	Премьера на стриминговых платформах	Okko, Кинопоиск, Wink, KION, PREMIER, START.

ОБЩИЙ БЮДЖЕТ ПРОЕКТА: 9 000 000 руб.



■ Съёмочный период - 4 800 000 руб

- 2 000 000 руб. — Гонорары группы и главного актера.
- 1 700 000 руб. — Аренда кинотехники (камеры, оптика, звук, свет).
- 700 000 руб. — Художественная постановка (костюм, реквизит, спецэффекты для сожжения ладьи).
- 400 000 руб. — Экспедиционные расходы и логистика.

■ Постпродакшн - 3 200 000 руб.

- 1 500 000 руб. — Монтаж и компьютерная графика (инфографика, VFX-эффекты).
- 1 000 000 руб. — Саунд-дизайн и сведение звука.
- 700 000 руб. — Цветокоррекция
- и оригинальный саундтрек.

■ Продвижение и фестивали - 1 000 000 руб.

- 300 000 руб. — Фестивальное продвижение: взносы за подачу заявок на российские и международные кинофестивали (Fees).
- 400 000 руб. — Маркетинг и PR:
 - создание трейлера, дизайн постеров, SMM-поддержка и работа со СМИ.
- 300 000 руб. — Дистрибуция: организация
 - премьерного показа и подготовка материалов для размещения на стриминговых платформах.

Спонсорские пакеты

- **Нативная интеграция и контент**

-Органичное присутствие в кадре (Product Placement): Естественная интеграция вашего бренда в жизнь масштабной археологической экспедиции и визуальное пространство фильма.

-Участие в съемочном процессе: Уникальная возможность для команды спонсора приехать на площадку, увидеть изнанку кинопроизводства и даже принять участие в съемках (например, в массовых сценах исторического фестиваля).

- **VIP-доступ и уникальный опыт**

-Закрытая экскурсия с главным археологом: Персональный тур по закрытым раскопам от руководителя экспедиции. Эксклюзивная возможность увидеть артефакты X века до того, как они попадут в музей.

- **Брендинг и офлайн-охват**

-Размещение в титрах и промо: Логотип компании в открывающих или закрывающих титрах, на кинотеатральных постерах, в трейлере и пресс-материалах.

-Интеграция в исторический фестиваль: Право представить свой бренд офлайн — развернуть партнерскую зону или провести активность для тысячной аудитории на масштабном фестивале в Гнёздово, где пройдет кульминация съемок.

О нас

Научная достоверность:



- **Василий Новиков** — археолог, к.и.н., руководитель отряда Смоленской экспедиции в Гнёздове, специалист по современным методам полевых исследований и автор идеи фильма.



- **Сергей Каинов** — археолог, к.и.н., старший научный сотрудник отдела археологии ГИМ, специалист по вооружению и фортификации Древней Руси, руководитель раскопок курганов Гнёздовского комплекса.



- **Пётр Бирюков** — реставратор и археолог, художественный руководитель фильма, руководитель команды «АрхеОЛаб».

О нас

Профессиональное кинопроизводство

LarkStudioProduction – видеопродакшн полного цикла с собственным парком оборудования и профессиональной командой



LARK STUDIO
PRODUCTION



Игнат Жаворонков
Режиссёр, выпускник ВГИКа,
руководитель студии, автор
документальных фильмов



Илья Жаворонков
Креативный продюсер,
Организатор исторических
фестивалей, руководитель студии

Контакты

- Василий Новиков – @archeologyrus (тг)
- Серафим Бородин – продюсер фильма -
@SimaBorodin(тг); serafombor90@foma.ru ; +7 916 415 55 71
- LarkStudio – @lark_studio (тг);
Larkstudioproduction@yandex.ru ; <https://larkfilm.ru/>
Игнат Жаворонков – @ZhavoronkovI (тг); +7 999 879 11 25
Илья Жаворонков – @Lark_prod (тг); +7 916 079 85 44

