

ESCAPE

PROMO CLIP

dir. dronov pavel



x

DRO NOV

ABELLE
ALEX PANKOV
CHAIN DAMAGE
DESTROY
DIRTY GLASSEZ
ERRORTICA
POIMA 1/2
GEMÜT
GETMIOUD
HAZY BLADES
HIPUSHIT
IGOR TKACHEV
JULIA KONOR
KYK
LERA FOER
MAYN SNEEER ENGLANDER



SESTRICA
SHADOWAX
SICKFUCK
SKRPUMP
SLOWKICK
SUMMER OF HAZE
SOFIA RODINA
SUB IMPERIUM
TRUST TRUE
UNBALANCE
UNBROKEN DUB
N95
HAYDRON
HIHIQUE
XK21

КОНЦЕПТ

Динамичный, имиджевый промо-ролик - цель которого анонс вечеринки Escape 3

Главная задача - зацепить зрителя/заставить пересмотреть.

Сюжетно - обыгрывается идея побега от реальности, с добавлением в историю элементов флэшбеков и сюрреализма.

Крючки для зрителя представляются в динамике монтажа и технике съёмки ролика, в правильно подобранной главной героине и дизайне костюмов.

Дополнительные цели промо:

- реклама мерча мероприятия
- создание структуры ролика, позволяющей снять несколько доп. рилсов с образами из ролика на промоматериалы
- пространство для потенциальных коллабораций внутри ролика

СЮЖЕТ

Главная героиня - девочка, миловидной внешности, наивная и слегка напоминает школьницу, которой снится сон. В нем она видит рейв и себя саму же в рейвово/ангельском образе.

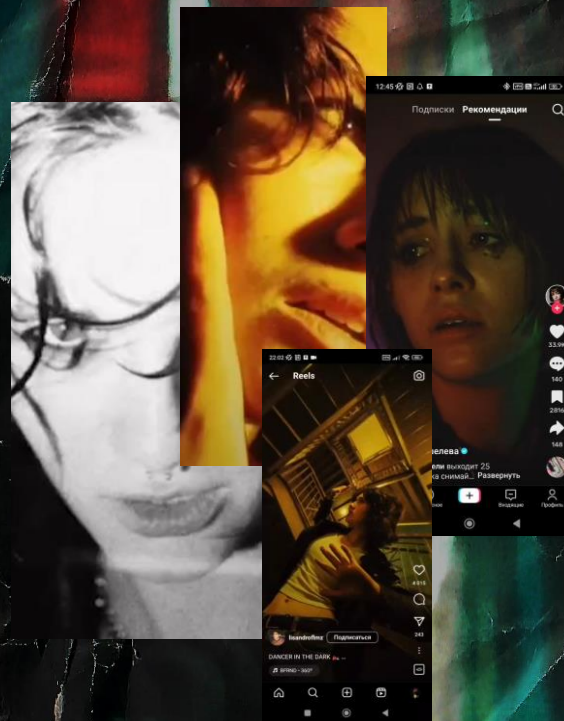
На фоне, закадрово, звучит монолог для зрителя:

«Каждый день мы пытаемся сбежать от реальности
В поисках утешения
Это и есть вся наша жизнь»

Сон для героини кажется кошмаром и она резко просыпается на фразе:
«БЕГИ»



Хрон 1.25 сек



Проснувшись она видит в своём доме неожиданную вечеринку, из абсолютно разных людей, и сюрреалистичный хаос, среди которого всё отсылает её на **ESCAPE**

Итогом демонстрации этого хаоса становится её трансформация из сонного образа и милой девочки - в рейвово агрессивную малышку.

Она отправляется на рейв.

На вечеринке мы видим продолжающуюся утопию и сюр. Героиня становится их частью.

Моментами в голове у неё мелькают её ангельские образы из начала ролика — но теперь они оправдывают её решение сбежать. Она счастлива.

В конце мы видим тот же кадр что и был в начале на фоне крыльев, но уже в образе рейв девочки.

ТОН И ВИЗУАЛ

Наши эмоции — утопическая вечеринка с элементами сюрра.

Для создания такой атмосферы мы используем много цветного света где:

- Пурпурный будет основным цветом ролика
- Неоновый зелёный в графике и деталях одежды
- Тёплый жёлтый в точках привлечения внимания зрителя

Изображение с характером.

Подразумевается наличие оптических и хроматических аберраций.

Использование генератора тумана — для чёткой прорисовки лучей света

Музыкальное решение клипа — **Витч-хаус**



КАМЕРА

Движения камеры:

1. Много динамики.

Горизонтальное и вертикальное панорамирование, совмещённое с зумированием на ключевые точки.

Рефы:

- Оксимирон: <https://www.youtube.com/watch?v=q92DWs1MwPA>, Тайминг 2.36 сек
- The Blaze: https://www.youtube.com/watch?v=Z_lqOwrtI2M, Тайминг 3.22 сек
- Gope.Fludd <https://www.youtube.com/watch?v=c5O6A1WRD92o>, Тайминг 0.09 сек

2. Использование боди-маунта

Реф:

- ЛСП: <https://www.youtube.com/watch?v=hr92BP9DtK8>, Тайминг 1.55 сек

3. Прокрутка камеры на 360 градусов

4. В местах падения динамики музыки съёмка 60 fps — для создания замедления



МОНТАЖ

Весь ролик снимается в формате 16:9

Вставки флэшбеков делаются в ЧБ, в формате 4:3

1. Флэшбеки

Визуальный реф:

Мэйби Бэйби - <https://www.youtube.com/watch?v=zV4qXjNl0r4> Тайминг 1:55 сек

Монтажный реф. по динамике:

Скриптонит - <https://www.youtube.com/watch?v=rBARqFCabo4> Тайминг 0:19 сек

Asap Ferg - <https://www.youtube.com/watch?v=2U-vrd6JhBY> Тайминг 0:20 сек

2. Переходы между локациями делаются через переход под спидрампе и движению камеры:

Реф:

ЛСП - <https://www.youtube.com/watch?v=1QXoVfW3z6E> Тайминги 1:20 сек - 1:27 сек

3. Доп визуальные эффекты

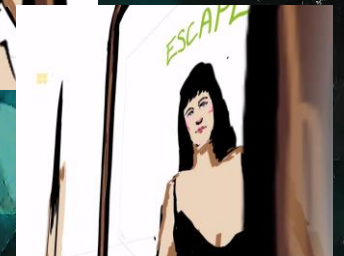
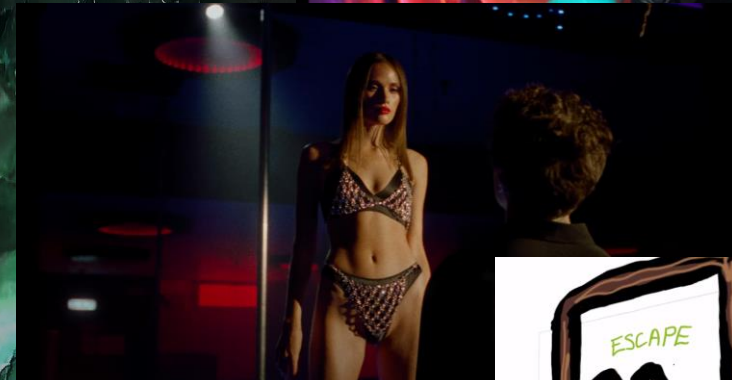
Реф:

Три дня дождя - <https://www.youtube.com/watch?v=mEOT3TuUW3Y> Тайминг 1:14 сек

4. Смена образа ГГ через зеркало

Близкий по сути реф:

Би-2 - <https://www.youtube.com/watch?v=tsbg0eiK0II> Тайминг 0:00 - 1:08 сек



ЛОКАЦИИ

В ролике 3 локации:

1-я - особняк или подходящее просторное помещение, с достаточной фактурностью

2-я - длинный подземный переход/туннель

3-я - Mutabor - вечеринка Escape



РАСКАДРОЖКА

Начало ролика.

1.

Sound.

Яма в музыке с нарастанием.

Героиня спит в кровати.

«Каждый день мы пытаемся
сбежать от реальности»

2 – 4.

Graf.

Логотип ESCAPE — переход во
флешбэки

«В поисках утешения»

5.

Dop. — Долли зум на кровать

«Это и есть вся наша жизнь»

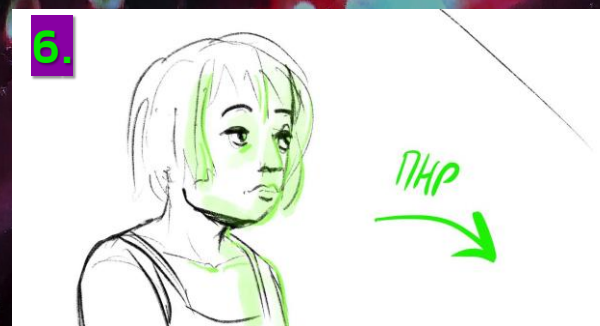
6.

Sound.

Момент на дропе музыки

Героиня проснулась

«Беги»



РАСКАДРОВКА

Переход в дроп и динамику:
Хрон. +- 18 секунд.

6 – 16.
Sound.
Дроп. в треке

Дор. Долгий план без склеек
Верт и гор. Панорамирование + зум

Героиня проснулась и видит вокруг
себя вечеринку

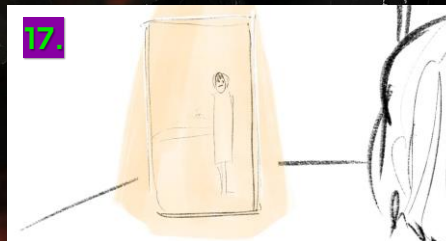
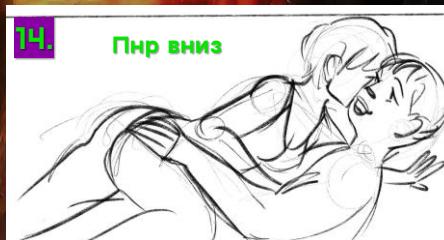
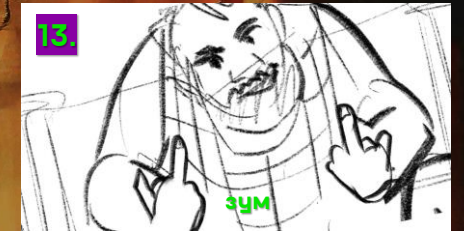
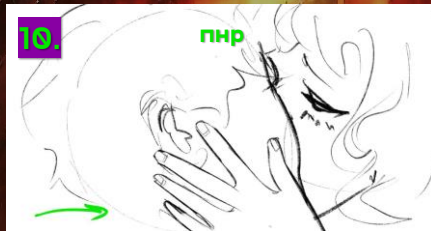
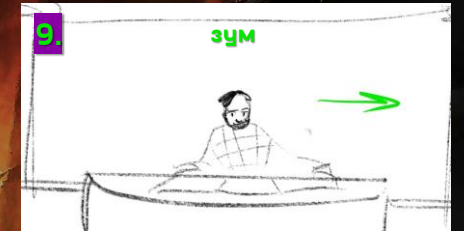
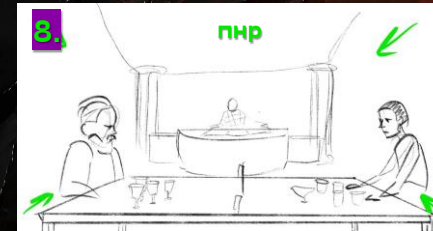
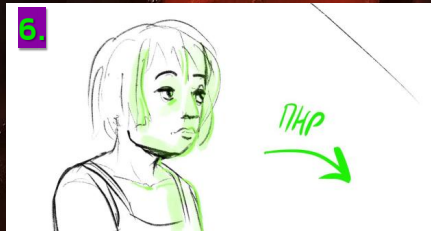
16й кадр – мы видим зеркало
С него снимают драпировку
Оно подсвечивается жёлтым

17.
Зум на зеркало

18.
Кадры флэшбэков ESCAPE
Монтаж через флэшбеки



Мизансцена и схема движения
камеры*



РАСКЛАДОВКА

19.1 – 19.4

Момент смены образа у ГГ
Монтаж через зеркало – идея создания альтер эго

Sound.

Сброс в динамике в трека

Dop.

Пролет близко к рамке зеркала



20.1 – 20.2

Слоумо. ГГ идёт по длинному переходу
В конце которого мы видим неоновую надпись
Escape



Физически с помощью винтеляторов + доп. на
монтаже делаем разлетающиеся постеры 3-его
Escape'a

Sound.

Динамика медленно нарастает до следующего
дропа

Dop.

Прокрутка камеры на 360 градусов с
одновременным зумированием на надпись Escape



Переход из сцены в сцену так же по направлению
движения камеры.

21.

Переход в клуб мутабор
Общий план. Показываем зрителю вечеринку

РАСКАДРОВКА

22.
Кадры ГГ с использования боди — маунта.

23.
Детали вечеринки, танцы, рейв, толпа.
Монтаж по направлению движения камеры.

24.1 — 24.4 (схема мизансцены)
Повторение приёма из начала ролика
С верт. и гор. панорамированием + зумирование

25. — 28.
Кадры концовки ролика. Флэшбеки и возвращение в кадр с крыльями, но в новом образе

На 28м кадре (с крыльями) мы видим надпись анонса Escape 3

Конец.

