

ЛЁД ОСОБОГО НАЗНАЧЕНИЯ

FILM CRAFT EXCELLENCE

ОДНА МАШИНА.
ЧЕТЫРЕ КАРТА.
ГЛАВНЫЙ КАТОК СТРАНЫ.
ЭТО БЫЛО ЭПИЧНО.



**ОДИН АВТОМОБИЛЬ. ЧЕТЫРЕ
КАРТА. ОДИН ЛЕДОВЫЙ КАТОК.
СОЗДАНО ЧТОБЫ ОЩУЩАТЬСЯ
ЭПИЧНО.**

**РЕЖИССЕРСКОЕ РЕШЕНИЕ → МАСШТАБ →
ХОРЕОГРАФИЯ → ЛЕДЯНОЙ КОРТЕЖ, КАК
ДВИЖЕНИЕ → КАМЕРА ВНУТРИ ДЕЙСТВИЯ →
ВДНХ + ЛЁД → МАСШТАБЫ → МОНТАЖ →
ЕДИНЫЙ ЭПИЧЕСКИЙ МИР**



НЕ СПОРТИВНАЯ РЕКЛАМА. КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ЭПИК.

ПОЛНЫЙ СМЫСЛ / ЧТО ДОКАЗЫВАЕМ

Мы ушли от привычного языка спортивной рекламы и построили ролик как большое автомобильное зрелище.

CRAFT-МЕХАНИКА / КАК ЭТО СДЕЛАНО

Камера, композиция, хореография движения и монтаж работают не как репортаж, а как единая постановочная система.

ЭКРАННОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО / МАТЕРИАЛ

15-sec рекламный формат и 48-sec визуальная версия.



МАЛЕНЬКИЕ МАШИНЫ. БОЛЬШОЙ МАСШТАБ.

ПОЛНЫЙ СМЫСЛ / ЧТО ДОКАЗЫВАЕМ

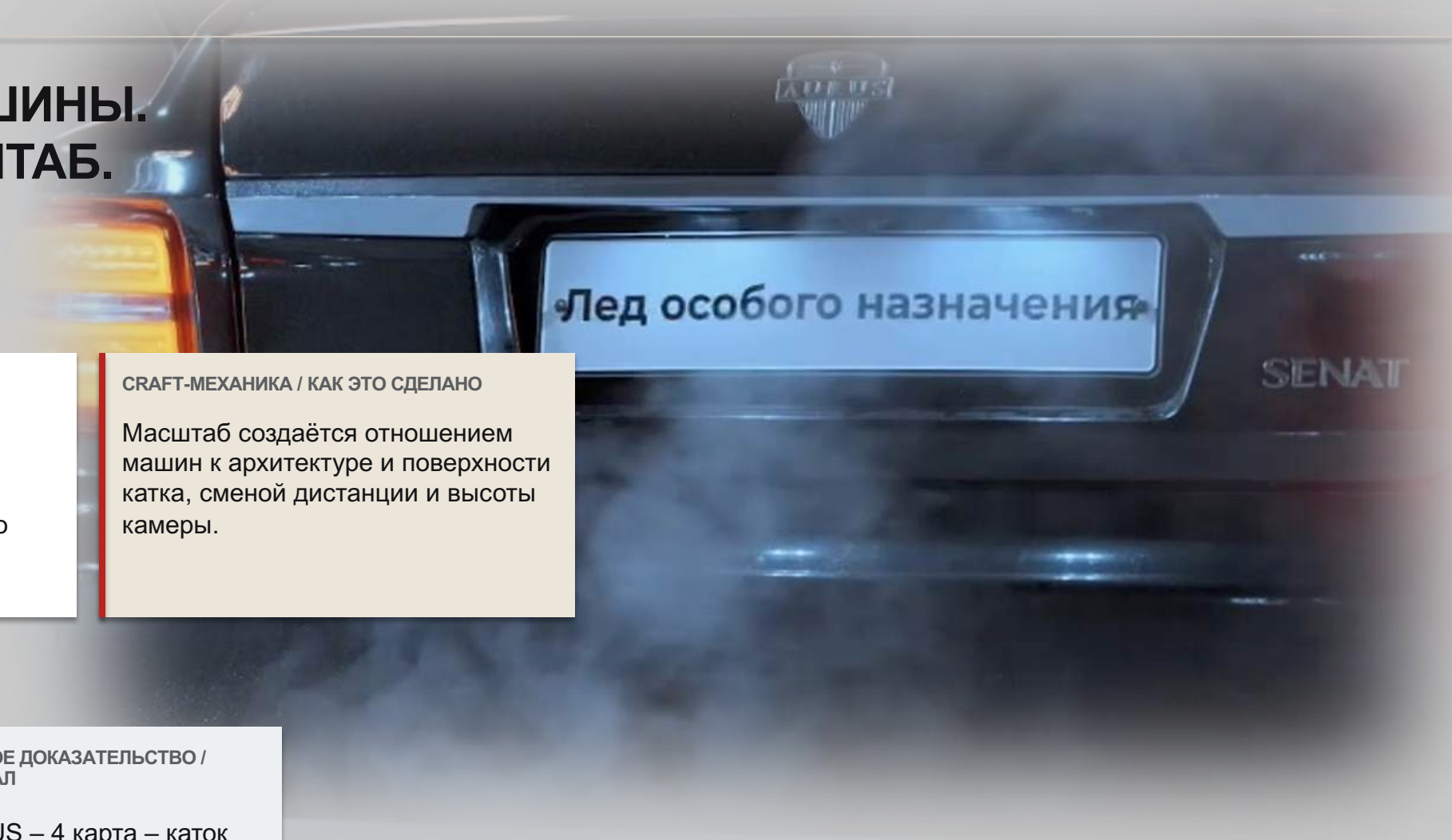
Один представительский автомобиль, четыре карта и пространство ВДНХ должны ощущаться как событие большего масштаба.

CRAFT-МЕХАНИКА / КАК ЭТО СДЕЛАНО

Масштаб создаётся отношением машин к архитектуре и поверхности катка, сменой дистанции и высоты камеры.

ЭКРАННОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО / МАТЕРИАЛ

1 AURUS – 4 карта – каток
ВДНХ – масштабные кадры.



ПЯТЬ МАШИН. ОДНА ХОРЕОГРАФИЯ.

ПОЛНЫЙ СМЫСЛ / ЧТО ДОКАЗЫВАЕМ

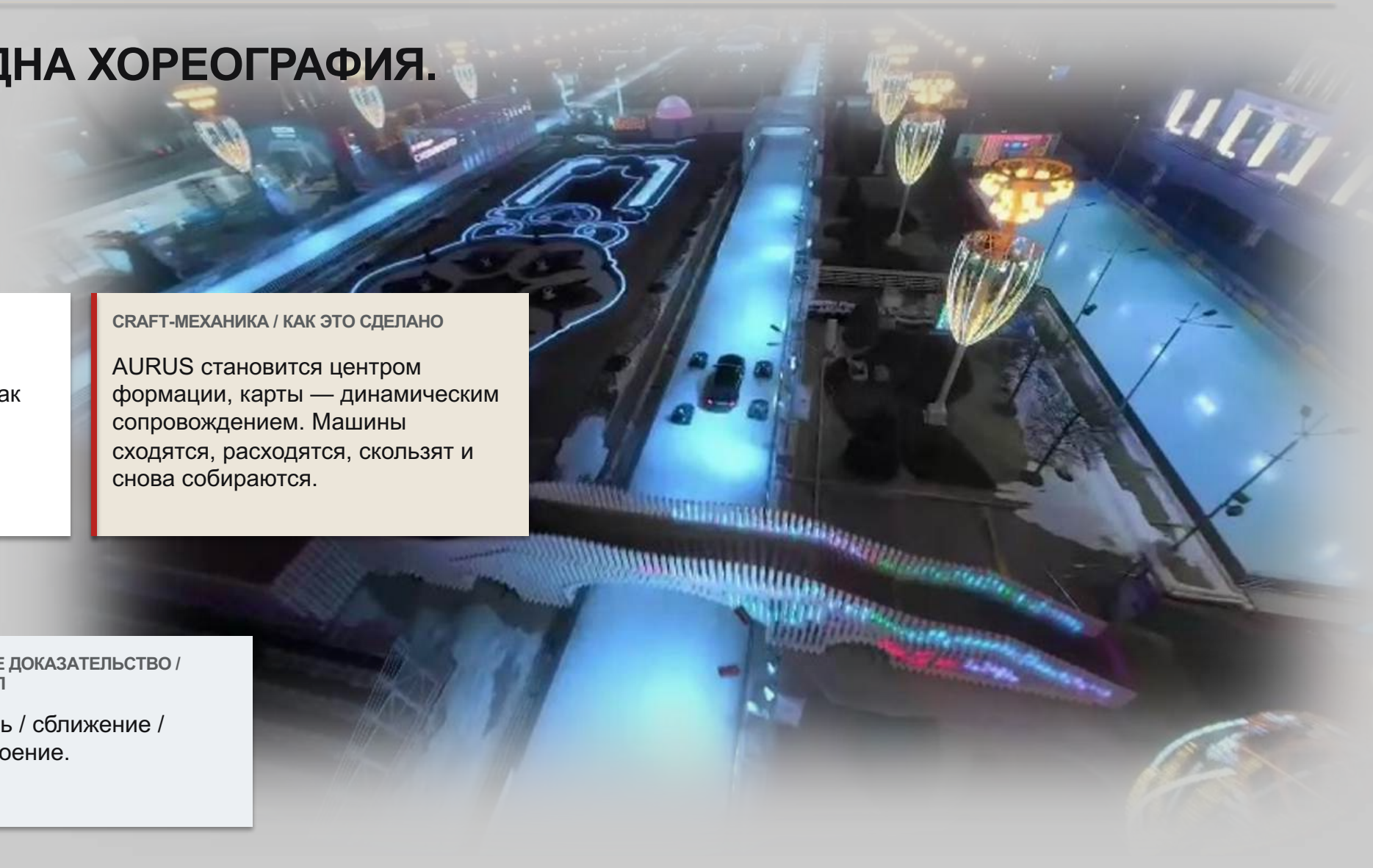
Траектории, дистанции и перестроения проектировались как единое непрерывное движение.

CRAFT-МЕХАНИКА / КАК ЭТО СДЕЛАНО

AURUS становится центром формации, карты — динамическим сопровождением. Машины сходятся, расходятся, скользят и снова собираются.

ЭКРАННОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО / МАТЕРИАЛ

Скорость / сближение / перестроение.



ЛЕДОВЫЙ КОРТЕЖ — ПРИНЦИП ДВИЖЕНИЯ.

ПОЛНЫЙ СМЫСЛ / ЧТО ДОКАЗЫВАЕМ

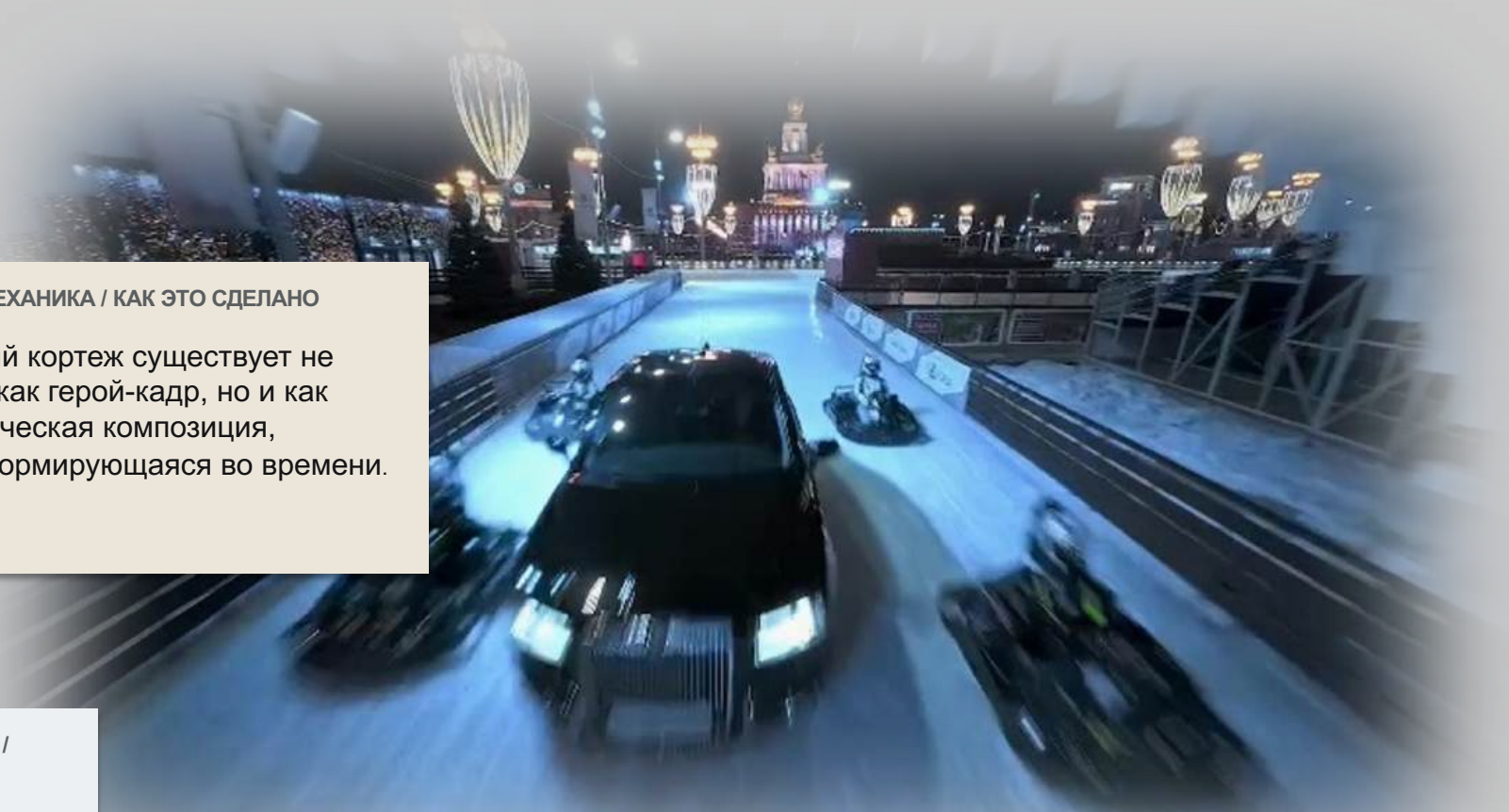
Разные по массе, "пластике" и манёвренности машины должны двигаться как одно целое — точно, близко и визуально рискованно.

CRAFT-МЕХАНИКА / КАК ЭТО СДЕЛАНО

Ледовый кортеж существует не только как герой-кадр, но и как динамическая композиция, трансформирующаяся во времени.

ЭКРАННОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО / МАТЕРИАЛ

AURUS в центре / четыре карта вокруг / единая формация.



КАМЕРА НЕ НАБЛЮДАЕТ. ОНА УЧАСТВУЕТ.

ЗРИТЕЛЬ ОКАЗЫВАЕТСЯ ВНУТРИ КОРТЕЖА.

ПОЛНЫЙ СМЫСЛ / ЧТО ДОКАЗЫВАЕМ

Низкие динамические ракурсы дают скорости физическое присутствие; движение рядом и перед формацией погружает зрителя внутрь действия.

CRAFT-МЕХАНИКА / КАК ЭТО СДЕЛАНО

Камера то входит внутрь скорости, то идёт рядом с формацией, то отходит в воздух, чтобы раскрыть геометрию.

ЭКРАННОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО / МАТЕРИАЛ

Низкие динамичные
ракурсы / фронтальное
движение / трекинг /
воздушная геометрия



ВДНХ — ДЕКОРАЦИЯ. ЛЁД — ИНСТРУМЕНТ.

**ПРОСТРАНСТВО ДАЁТ МАСШТАБ.
ЛЁД ДАЁТ ФИЗИКУ.**

ПОЛНЫЙ СМЫСЛ / ЧТО ДОКАЗЫВАЕМ

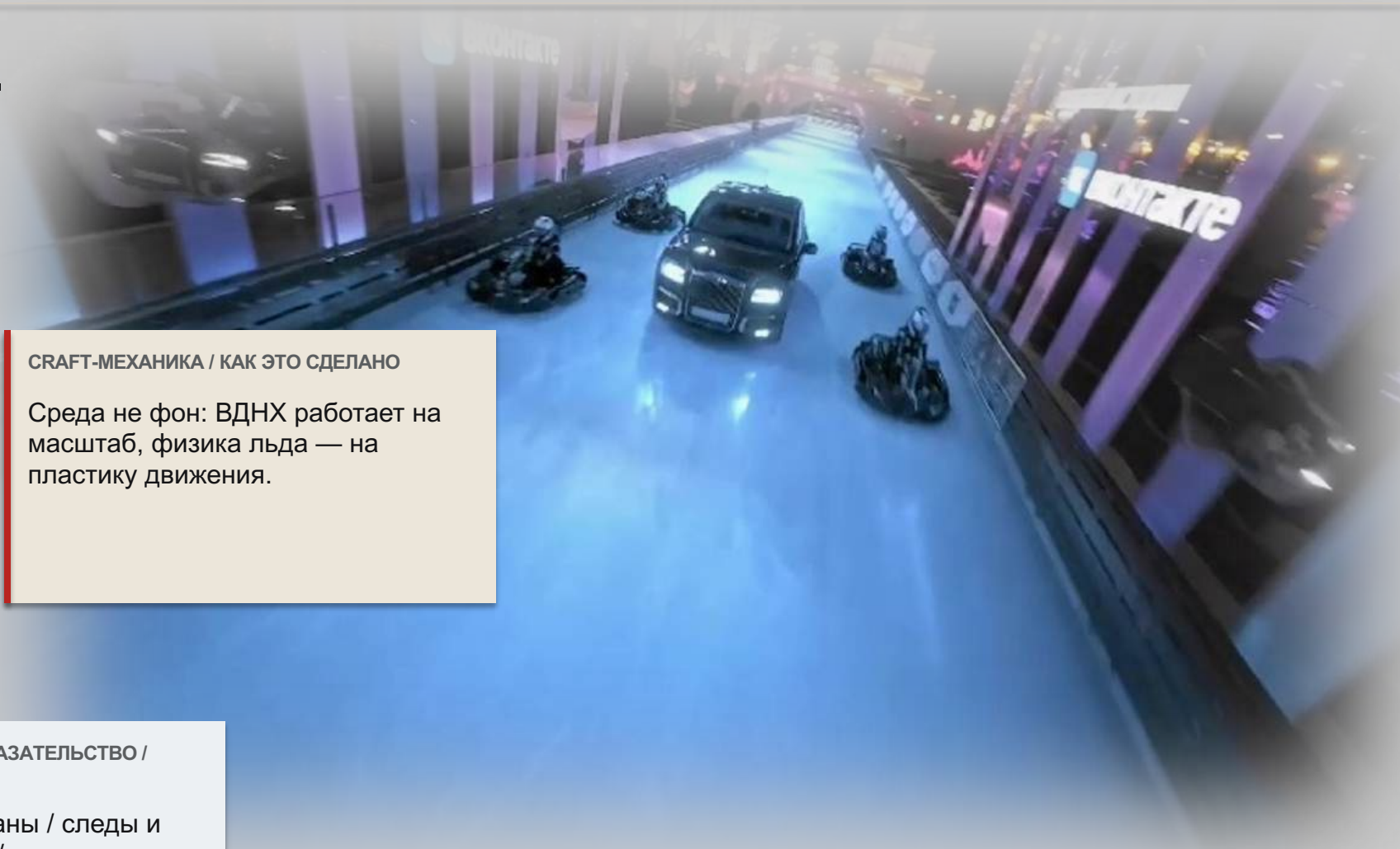
Архитектура и огромная поверхность дают монументальность. Лёд добавляет скольжение, инерцию и контролируемую опасность.

CRAFT-МЕХАНИКА / КАК ЭТО СДЕЛАНО

Среда не фон: ВДНХ работает на масштаб, физика льда — на пластику движения.

ЭКРАННОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО / МАТЕРИАЛ

Широкие планы / следы и скольжение / архитектурная геометрия.



ОДНА ЛОКАЦИЯ. МНОГО МАСШТАБОВ.

ПОЛНЫЙ СМЫСЛ / ЧТО ДОКАЗЫВАЕМ

Близость к машинам сменяется огромными общими планами. Высота, дистанция, геометрия и направление движения создают разнообразие.

CRAFT-МЕХАНИКА / КАК ЭТО СДЕЛАНО

Вместо смены декораций система строится на смене масштаба: деталь → близость → композиция → архитектурный общий → воздух.

ЭКРАННОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО / МАТЕРИАЛ

Близкая дистанция / панорама ВДНХ / аэросъемка/ смена высоты и расстояния



СКОРОСТЬ СОЗДАЁТСЯ НЕ ТОЛЬКО СКОРОСТЬЮ.

ПОЛНЫЙ СМЫСЛ / ЧТО ДОКАЗЫВАЕМ

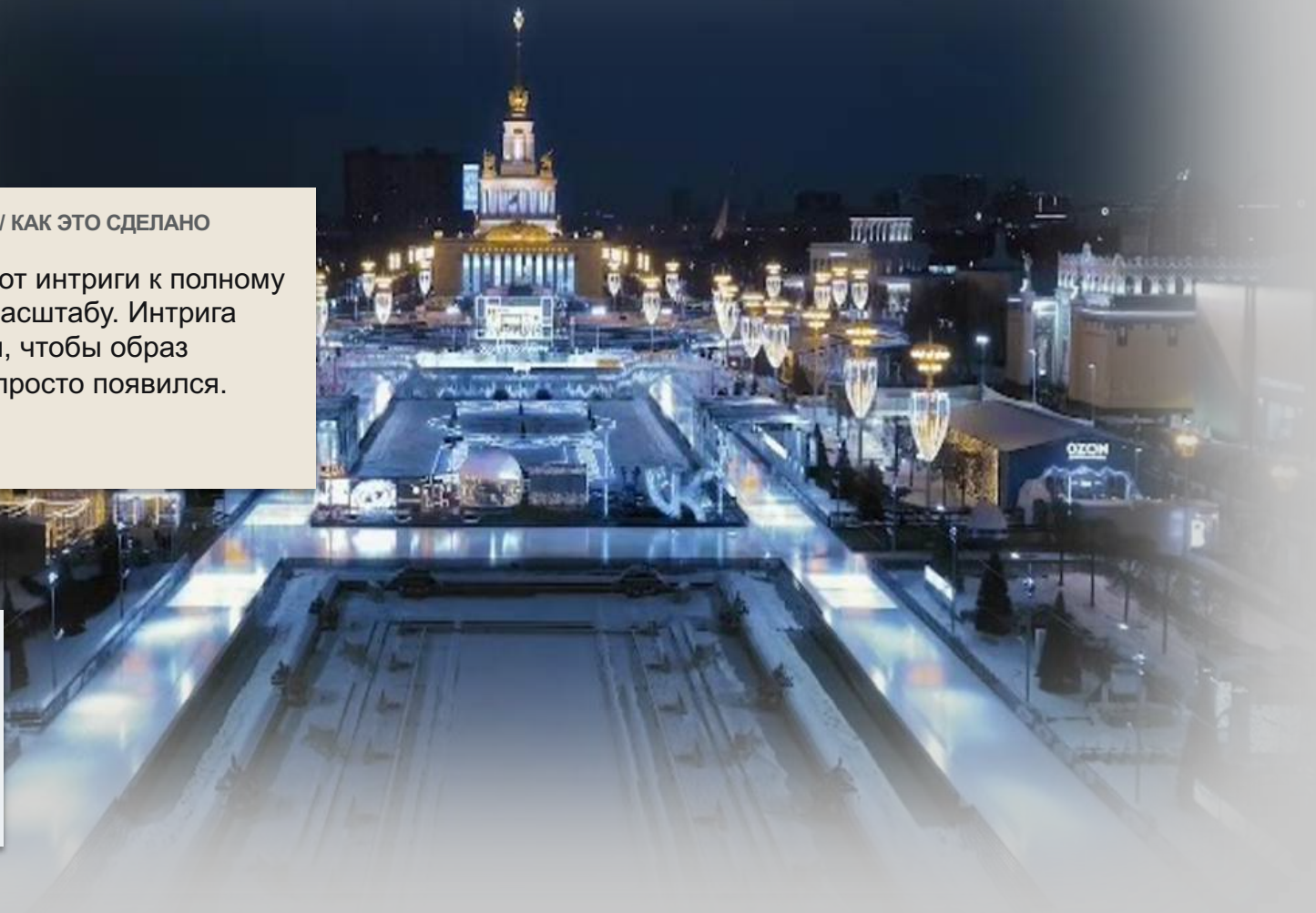
Ракурс, движение относительно фона, длина плана и смена масштаба собирают ощущение ускорения.

CRAFT-МЕХАНИКА / КАК ЭТО СДЕЛАНО

Монтаж ведёт от интриги к полному раскрытию и масштабу. Интрига задерживается, чтобы образ родился, а не просто появился.

ЭКРАННОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО / МАТЕРИАЛ

Интрига → сопоставление →
раскрытие → герои →
масштаб.



ОДИН ВИЗУАЛЬНЫЙ ЯЗЫК. ДВЕ РАЗНЫЕ МОНТАЖНЫЕ ЗАДАЧИ.

ПОЛНЫЙ СМЫСЛ / ЧТО ДОКАЗЫВАЕМ

48 секунд дают погружение в визуальный мир. 15 секунд должны провести зрителя через пространство, скорость, интригу, reveal и событие.

CRAFT-МЕХАНИКА / КАК ЭТО СДЕЛАНО

Один craft-язык сохраняется при разной плотности информации и ритма.

ЭКРАННОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО / МАТЕРИАЛ

48 сек — погружение.
15 сек — пространство →
скорость → интрига →
явление → событие.



КОНТРОЛИРОВАТЬ ТО, ЧТО НЕВОЗМОЖНО КОНТРОЛИРОВАТЬ.

ПОЛНЫЙ СМЫСЛ / ЧТО ДОКАЗЫВАЕМ

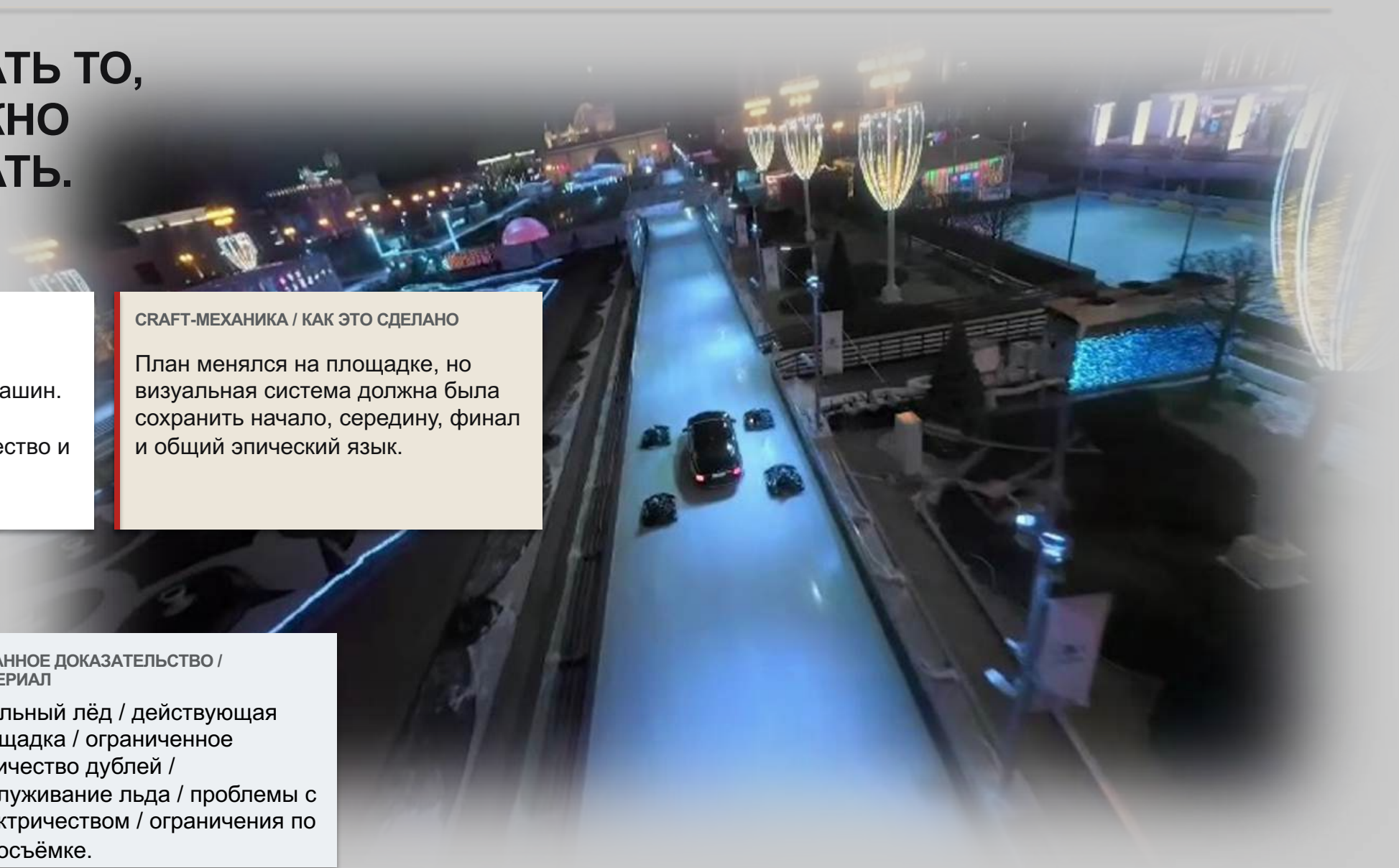
Реальный лёд и действующая площадка. Пять движущихся машин. Ограниченное время и дубли. Обслуживание льда, электричество и ограничения аэросъёмки.

CRAFT-МЕХАНИКА / КАК ЭТО СДЕЛАНО

План менялся на площадке, но визуальная система должна была сохранить начало, середину, финал и общий эпический язык.

ЭКРАННОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО / МАТЕРИАЛ

Реальный лёд / действующая площадка / ограниченное количество дублей / обслуживание льда / проблемы с электричеством / ограничения по аэросъёмке.



ОГРАНИЧЕНИЯ НЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ВИДНЫ В КАДРЕ.

ПОЛНЫЙ СМЫСЛ / ЧТО ДОКАЗЫВАЕМ

Зритель не должен видеть производственные компромиссы. На экране должен остаться цельный, контролируемый и масштабный кинематографический мир.

CRAFT-МЕХАНИКА / КАК ЭТО СДЕЛАНО

Режиссура, хореография, операторская работа, монтаж и продакшн работают как одна система.

ЭКРАННОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО / МАТЕРИАЛ

Финальный рекламный ролик / герои / масштаб ВДНХ.

