

Имя и фамилия конкурсанта

Olga Draszawka

КОНКУРСНАЯ РАБОТА НА ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ ВИДЕОКЛИПА К ПЕСНЕ
«КАНИКУЛЫ»

ВСТУПЛЕНИЕ

Был теплый день. Камера медленно приближается к главному входу в здание школы. Дверь открывается, и выходит большая группа подростков в явно хорошем настроении. Из портативной колонки одного из них слышен первый припев песни, слегка заглушенный гулом смеющихся и разговаривающих молодых людей.

ПРИПЕВ № 1

На экране мобильного телефона, который держит главный герой, крупным планом видна дата – 23 июня. Юноша прячет телефон и вытаскивает наушники из кармана. Его останавливает друг, который кладет руку на его плечо. Он спрашивает героя, присоединится ли он к ним позже, чтобы поиграть в мяч. Герой отвечает, что свяжется с ними.

КУПЛЕТ № 1

В начале первого куплета главный герой вставляет наушники в уши. Камера наблюдает за его возвращением домой. Он входит в комнату и бросает свой рюкзак с книгами в угол, а потом садится за письменный стол с компьютером и включает его.

ПРИПЕВ № 2

Камера постепенно приближается к экрану компьютера, пока не заполняет весь план. Курсор мыши приближается к значку на рабочем столе, изображающему самолет. Видим стартовый экран игры – фото пляжа и индикатор выполнения. Когда он достигает 100% и курсор за висает над опцией «Играть», мы попадаем в виртуальный мир. Появляется фигура девушки в купальнике, машущей рукой. Над ее головой всплывает диалоговое окно: «Привет! How do you do?». В текстовом поле наш главный герой пишет: «Каникулы!» – сообщение появляется над головой его игрового персонажа. Через мгновение он добавляет: «Идем купаться?». Девушка широко улыбается и начинает бежать к морю.

ПРОИГРЫШ & КУПЛЕТ № 2

Последующие изображения показывают разные сцены с участием пары виртуальных персонажей – вдвоем играют в пляжный футбол, проводят время на ярмарке, катаются на велосипедах, едят мороженое, взаимодействуют с другими персонажами игры, танцуют, во время второго куплета их действия совпадают с текстом песни – над головой девушки появляется диалоговое окно со словами «I love you!», они обнимаются, целуются.

Вместе с окончанием куплета мы возвращаемся в реальный мир, начиная с крупного плана лица главного героя. Видны его мешки под глазами и бледная кожа, а в его уставших глазах отражается экран компьютера.

ПРИПЕВ № 3

Следует общий план, в котором показываются события, происходящие в комнате подростка в реальном времени. Пока его взгляд ни на мгновение не отрывается от экрана, на заднем плане мы видим, как меняется время суток. В комнате то светлеет, то темнеет; некоторые вещи меняются местами – вокруг героя все больше и больше беспорядка, на столе постепенно накапливается грязная посуда и мусор. При этом камера постепенно приближается к настольному календарю, страницы которого быстро переворачиваются сами по себе, останавливаясь на 1 сентября.

Камера возвращается назад к плану комнаты, показывая в замедленной съемке нового персонажа – расстроенную взрослую женщину, вероятно – мать мальчика. Женщина кричит и машет руками, но подросток, не отрываясь, смотрит в монитор. Крупный план лица героя представляет его закрывающиеся глаза. Снова видим рабочий стол и окно стартового экрана игры. Однако, прежде чем курсор достигает опции «Играть», в правом нижнем углу появляется уведомление о новом текстовом сообщении: «Через 15 минут на площадке. Ты будешь?». Показывается крупным планом лицо подростка, который теперь открывает глаза.

На столе мы видим тот же календарь, что и раньше, но с датой 23 июня. Следующий план представляет комнату такой, какой она была в начале истории. Мы видим, как герой отвечает своему другу: «Конечно, уже уйду», затем встает из-за компьютера, берет мяч и выходит из комнаты.