

Kaspersky Who calls

ТРИТМЕНТ МИХАИЛ ДЕНН

OLV



+

deep
creative agency

FOR

kaspersky

Agenda

Tone of voice	3
Story 1	5
Story 2	7
Story 3	9
Casting	11
Costumes	13
Camera & Sound	15
Locations	17

Tone of voice

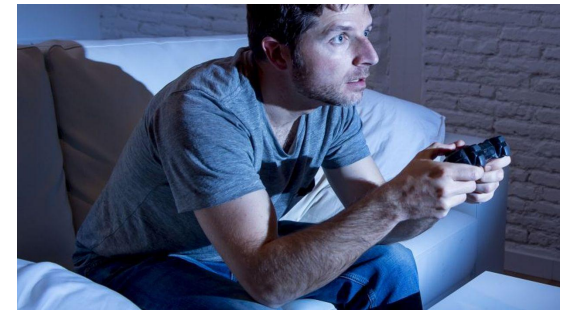
Tone of voice – Who calls

У нас три истории, которые хочется преподнести в едином визуальном стиле. Все истории предлагаю начинать с поясного портрета, где мы будем сразу знакомить зрителя с героем и его увлечением, и далее мы будем отъезжать от него и смещать акцент на телефон, который лежит рядом. При этом героя и его действие мы продолжаем видеть на фоне.

Таким образом, мы полноценно раскрываем ГЗК, в котором направляем внимание зрителя от следствия к причине.

Истории предлагаю видеть в дневном освещении, светлыми, не контрастными. Комнаты наших героев обжитые, но не захламлённые, с небольшим количеством уютной мебели.

Story 1



Story 1 – Who calls

В первой истории у нас увлечённый геймер с приставкой перед телевизором. Он в процессе очень захватывающей игры. Стучит по клавишам, приговаривая «ну давай же, ну давай» Телевизор мы не видим, он позади камеры. Мы отъезжаем назад и немного вбок, так, что начинаем видеть край телевизора и тумбу. На тумбе лежит телефон, мы акцентируем на нём внимание. Герой, в порыве решающей гонки/битвы/матча с самого действия не может усидеть на диване, он привстаёт, потом и вовсе вскакивает. В конце кадра он может, например, выиграть и завопить на фоне, «да, да, да! Наконец!» или может проиграть и начать высказывать телевизору «Ну как так?» «Ну почти» «Я же был так близок»

Сразу после ГЗК мы показываем портрет нашего героя, который откидывается на диване и довольный переводит взгляд в камеру. Этим кадром он подтвердит напрямую зрителю своё удовольствие от того, что его не отвлекают.

Далее на фоне размытой комнаты мы видим телефон. На экране отображается механика действий, демонстрирующих работу приложения.

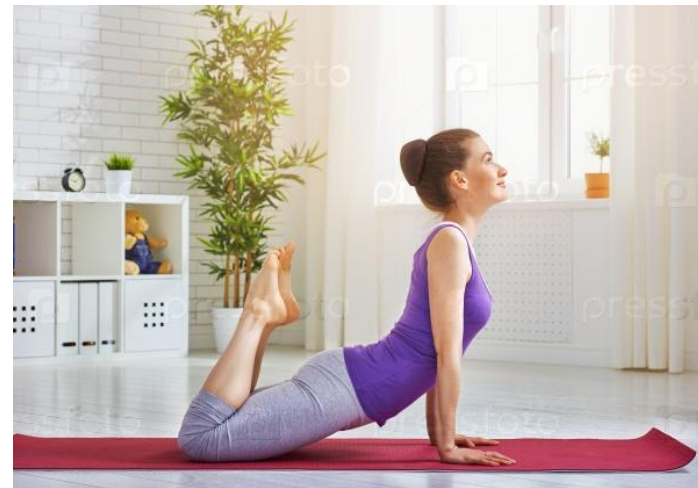
После демо-части анимированный пэкшот и слоган.

ГЗК: «Устанавливай приложение Who Calls и активируй свое спокойное будущее. Kaspersky Who Calls — помогает определить приоритеты.»

Pay-off. Наш герой с горящими глазами устраивается поудобнее, сжимая в руках джойстик, он резко выдыхает, мол «Ну погнажи» и нажимает кнопку.

Эту историю предлагаю поместить в серую лофтовую комнату с уютной минималистичной мебелью.

Story 2



Story 2 – Who calls

Во второй истории у нас девушка, которая в своей гостиной занимается йогой. Она в сложной позе, у неё не очень получается, но, покачавшись, она удерживает равновесие и пытается расслабиться, закрывает глаза. В этот момент мы уже отдалились и акцентировали внимание на лежащий на столике, рядом с фруктами телефон.

Портрет девушки, которая после медитации открывает глаза и приподняв брови, в состоянии полного Дзена довольно смотрит в камеру.

В расфокусе её комната, на фоне которой видим телефон, на экране демо-часть по аналогии с остальными роликами.

ГЗК: «Устанавливай приложение Who Calls и активируй свое спокойное будущее. Kaspersky Who Calls — помогает определить приоритеты.»

Pay-off.

Поместить девушку предлагаю в белую комнату.

Story 3



Story 3 – Who calls

Третья история у нас самая возрастная. Мы переносимся на светлую кухню. Женщина 50-55 лет суетится за большим кухонным островком или столом, который заставлен кондитерскими заготовками, у неё раскатано тесто, ее окружает разная посуда, творческий беспорядок. Руки в муке, она творит. Она в хорошем настроении, всё делает с азартом. Она смешивает начинку. Кадр начинается с того, что женщина поворачивается к кухонному островку с двумя пасудинами в руках, в одной из пасудин миксер. Она быстро ставит посудины на стол, сразу черпает рукой муку и добавляет в одну из посудин. Мы отъезжаем и опускаемся. На краю стола на телефон приходят уведомления.

Портрет женщины, руки заняты, грязные. Она бодро сдувает волосы с лица и довольно смотрит в камеру.

Телефон в демо-части видим на расфокусированном фоне кухни, по аналогии с остальными роликами. Слоган в этом ролике немного изменится, чтобы подчеркнуть взаимосвязь между заботой о близких и установкой приложения Kaspersky Who Calls на их телефон.

ГЗК: «Устанавливай приложение Who Calls и активируй свое спокойное будущее. Kaspersky Who Calls — помогает определить приоритеты.»

Pay-off. Взрослая дочка протягивает маме телефон и говорит:

Для женщины предлагаю светлую угловую кухню с островком, с преобладанием натуральных цветов и солнечным дневным освещением.

Casting

Casting – Who calls

Нам нужны приятные, харизматичные и позитивные лица. Улыбка наших героев должна быть светлой и искренней. Герою геймеру важно выглядеть не красавцем, а забавным, чтобы он органично смотрелся в комичной роли.



Costumes

Costumes – Who calls

Герою в первой истории предлагаю быть в чём-то домашнем, он немного гик, и ему пойдёт расстёгнутая рубашка поверх футболки.

Девушка йог в спортивных лосинах светло серого цвета или в белых и в светлой однотонной спортивной майке или топе.

Для женщины в третьем ролике предлагаю женскую рубашку, однотонный фартук, например, бежевый. Закатанные рукава. Её дочка в худи и светлых джинсах.



Camera & Sound

Camera & Sound – Who calls

Camera

Предлагаю плавное движение камеры в первом кадре. Статичный второй кадр. Статичную демо-часть и pay-off с ручной съёмкой для добавления бодрости и позитива в финал.

Предлагаю нейтральную цветокоррекцию без перегибов как в холодную, так и в тёплую сторону. В меру насыщенные цвета и общее состояние светлого изображения.

Sound

Предлагаю использовать одну музыкальную тему во всех трёх роликах. Музыка должна быть не слишком насыщенной, с минимальным набором инструментов. Вначале она плавно развивается и к пэксоту переходит в активную часть. По стилю и настроению должно быть что-то фанковое, не слишком быстрое.

Диктору важно быть в первую очередь хорошим рассказчиком, а не носителем эффектного голоса. Всё повествование идёт от него, поэтому ему необходимо сыграть свой текст.

Locations

Location 1 – Who calls

[link](#)



Location 2 – Who calls

[link](#)



Location 3 – Who calls

[link](#)



Спасибо