

# Археологическая Москва

Сценарий светового шоу | Манеж

Вместе со зрителем мы окунёмся в прошлое Москвы, в поисках археологических находок, тайных проходов, рек, памятников, монет, фресок, одеяний, утерянных или забытых нашими потомками.

Мы узнаем о том, что окружает нас ежедневно, но скрыто под землей или за тайными кладками зданий. Эта та важная часть истории, скрывающая множество загадок, которые мы будем раскрывать ещё ни одну сотню лет.





заставка + переход

30 - 45 секунд

Тёмный фасад. Внезапно происходит эффект насыщения / усиления света, и перед зрителем предстаёт фасад Манежа, полностью заполненного землёй. Где-то проступают оконные рамы и другие обвязки старых засыпанных элементов деревянных и кирпичных зданий, повторяющих архитектурные элементы Манежа. В некоторых местах из земли проступают части памятников, различные предметы утвари и корни деревьев. На фронтоне из-под слоя земли выпирает табличка с надписью «Археологическая Москва».

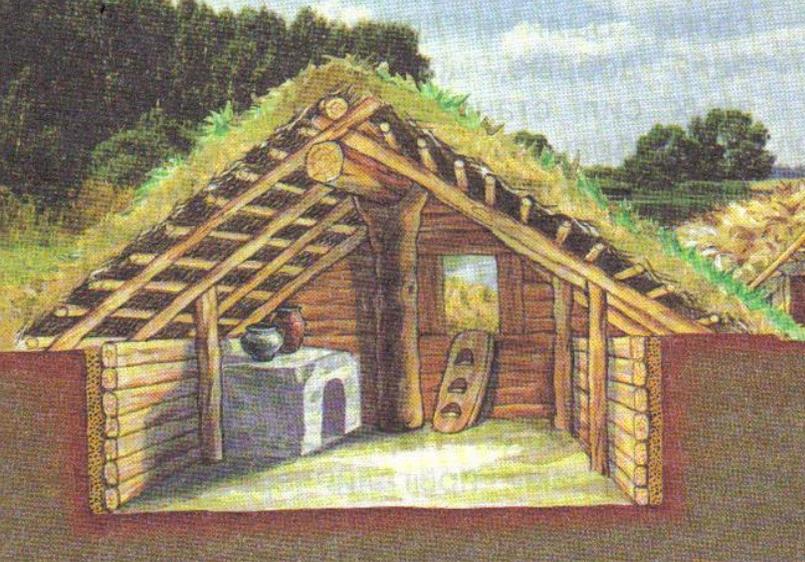
Внезапно в одной из зон фасада начинает шевелиться земля. Округлый кусок земли вываливается, и в образовавшейся нише появляется крот, который секунду смотрит на зрителя и растворяется в туннеле. В этот момент пласты земли начинают обретать подвижность. Куски земли проседают и обваливаются, закрывая часть существующих предметов. Оставшаяся земля медленно покидает фасад, открывая новую сцену с текстом на каменной табличке, написанным древним языком.



заставка + переход

30 - 45 секунд

На всём фасаде проявляется потрескавшаяся древняя табличка с древними текстами. Трещины на табличке проходят в тех местах, где присутствует обвязка здания. Внезапно происходит «эффект рентгена», который разделяет табличку на множество линий, и они начинают двигаться в глубину фасада. По мере движения линии превращаются в бревенчатые срубы, выстраивающиеся в полу сохранившийся дом небогатого московского жителя.



Деревни слободки Тверской губернии при рѣкахъ болгнн шочи. 1850 г.

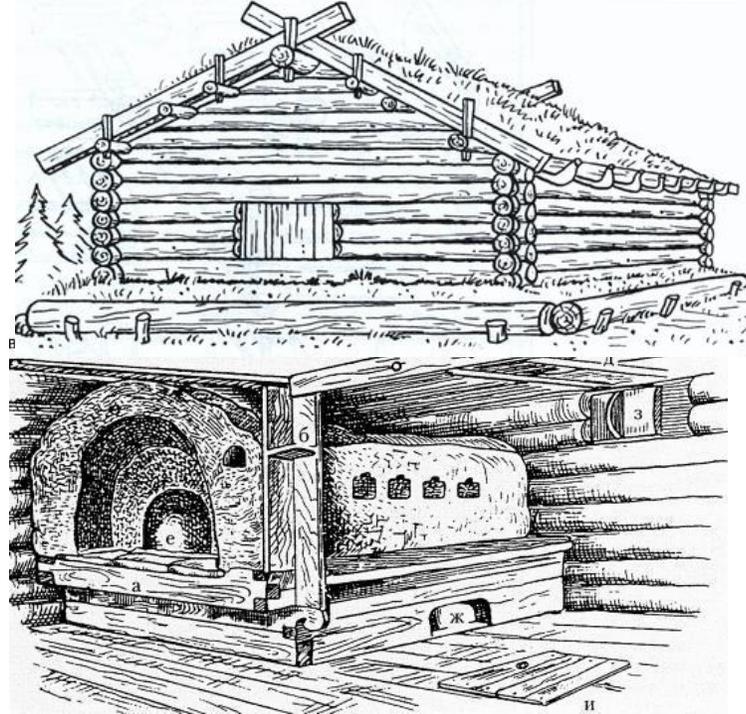
Старый дом кажется заброшенным и безжизненным (*хотелось бы использовать интересную геометрию сцены, как на картинке №2*). Слева и справа в нижней части торчат куски бревен. На фронтоне размещается большая древняя печь. В элементах дома продолжают присутствовать остатки корней деревьев из предыдущей сцены, поддерживая атмосферу нахождения под землей.

Сцена №1 – Быт москвичей

50 - 60 секунд

Внезапно происходит волшебное преобразование, и предметы обретают чуть более свежий / очищенный «живой вид». Некоторые из них приходят в движение. В печи загорается огонь. Чёрный дым слегка коптит печь. Деревянная люлька для ребёнка покачивается. Через щели в ставнях проходит уличный свет, который на какое-то время то пропадает, то вновь проявляется, как будто за окнами ходят люди.

В сцене, помимо музыки, появляются SFX-звуки, характеризующие то время и пробуждающие воспоминания (радостный голос ребёнка и его смех, потрескивающие брёвна в печи, голоса, доносящиеся с улицы, скрип пола и ряд других характерных звуков, которые могут всплыть в нашем воображении).



Периодически балки слева и справа отступают назад, открывая новые зоны с новыми помещениями и предметами интерьера.

Сцена №1 – Быт москвичей

50 - 60 секунд

Через какое-то время происходит небольшая трансформация всей сцены. На печи, расположенной на фронте, появляется узор, характеризующий дом более зажиточных хозяев. Стены, раздвигаясь, открывают новые помещения, а колонны проворачиваются, демонстрируя более дорогой сруб. Само помещение тоже слегка трансформируется. В элементах декора появляются расписные стулья / ткани / скатерть на столе / ковёр на лавке / сушёный лук и т.п.

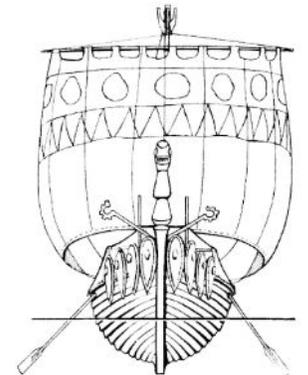
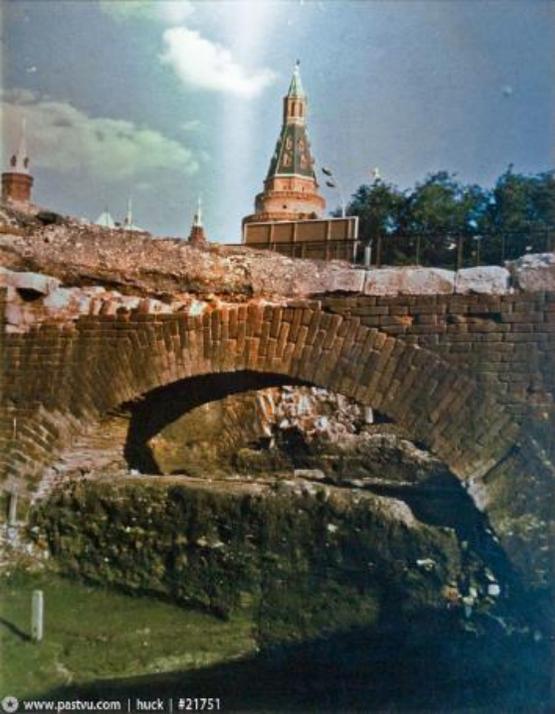


переход

15 - 20 секунд

Внезапно из отверстия печи на передний план сцены начинают падать угли. Они заполняют весь фасад. Угли раскалены и красиво переливаются красными оттенками. Вскоре угли остывают, оставляя объёмную однородную массу, похожую на землю вперемешку с золой.

Невидимый поток ветра начинает слоями сдувать массу, раскрывая нишу, в которой уже выстроена новая сцена.



www.pastvu.com | huick | #21751

Земля открывает сцену с остатками полуразрушенного каменного моста. В некоторых его нишах свисают парусные ткани.

Сцена №2 – Торговая (мост)  
20 - 25 секунд

Луч света пробегает по фасаду, и сцена оживает. Мост достраивается. На заднем плане за мостом проявляется рисунок панорамы старой Москвы (*референс: Бородинская панорама – стык рисунка и реальных предметов*). По мосту проезжает повозка без лошади, гружённая различными предметами, а ниши между колонн раздуваются как паруса. На парусах при раздувании появляются различные рисунки и узоры.

Сама сцена наполняется характерными звуками из жизни того времени (звуки скрипящей повозки, цокот лошади по мостовой, звуки лошади, голоса зазывал, колокольные перезвоны вдали, лодочные звуки, хлюпанье воды о камни и борт лодок – атмосфера обычного дня рядом со столицей).



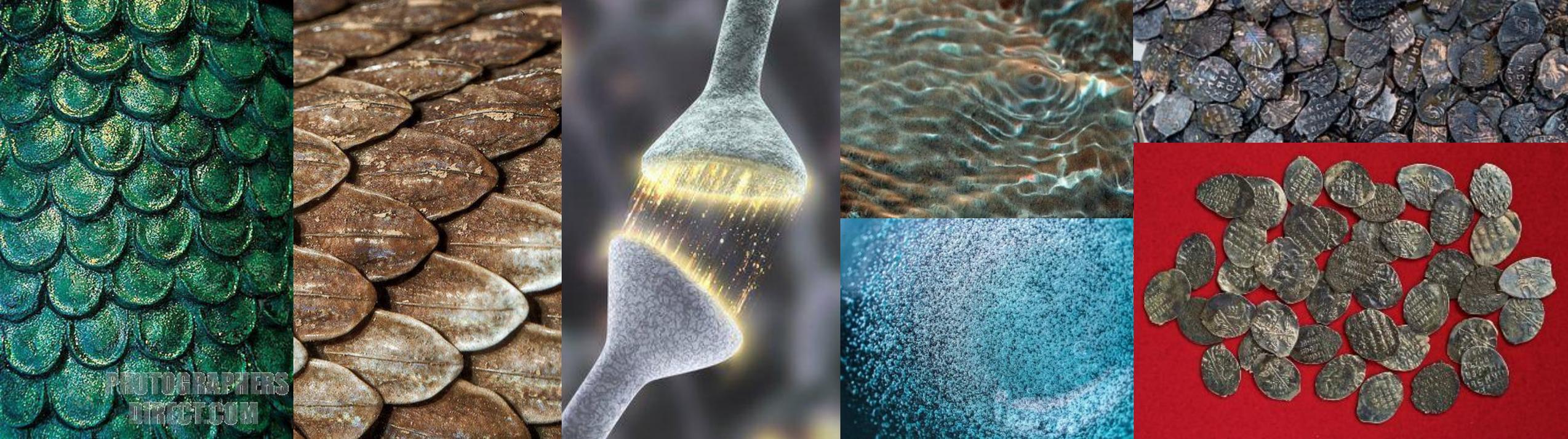
Происходит лёгкая трансформация сцены. Фон уходит в темноту. Кладки кирпичей моста проворачиваются, и каждая зона после поворота заменяется на текстуру ожерелья и браслетов того времени. Трансформация происходит таким образом, что архитектура моста сохраняется, но текстура заменяется на украшения. Паруса в нишах эффектно растворяются, принимая форму колец.

Сцена №2 – Торговая (бижутерия)

20 - 25 секунд

Ожерелья и браслеты приходят в движение, оживляя архитектуру моста. Вскоре их число, амплитуда движения и зоны обвязки возрастают. Они начинают затягивать весь фасад. Фасад становится одним большим объёмным клубком из разных украшений (они движутся как живые существа - например, как змеи). На дугах некоторых браслетов во время движения проскакивают надетые перстни.

В какой-то момент из центра клубка по его граням проходит импульс, полностью меняющий текстуру сцены (референс - <https://www.youtube.com/watch?v=g2ves0LiKGE&t=200s> 0:25)



Сцена №2 – Торговая

20 - 25 секунд

Весь фасад покрывается грязными чешуйками, похожими по форме на древние монеты. В какой-то момент по краям чешуек проходит лёгкий импульс, схожий с электрическим. Этот эффект отслаивает от чешуек множество мелких грязевых частиц и открывает зрителю чистые монеты. Монеты начинают эффектно блестеть. Частицы покидают сцену. Световые блики проходят слева-направо, сверху-вниз и т.п.

Через мгновение монеты начинают вибрировать, соударяться, и медленно, как чешуйки, опадать, открывая новую сцену.

*Референс по очистке монет в реальности - [https://www.youtube.com/watch?v=MFTGTcC9Q\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=MFTGTcC9Q_s) (6:53). Но мы будем работать без воды, так что просто можно примерно показать: электричество + пузырьки + частицы (абстрактная подача эффекта)*



Сцена №2 – Торговая (посуда)

25 - 30 секунд

Фасад наполовину заполнен землей и различными древними сосудами, кружками, тарелками. Некоторые предметы находятся наполовину в земле, какие-то стоят на частях древних подставок, выходящих из земли, какие-то сосуды имеют сколы и дырки.

Внезапно из земли, на фронте, пробивается струя воды. Она попадает в один из сосудов, и от неё, по принципу «домино», вода начинается растекаться по другим предметам. Всё это создаёт прекрасный фонтан / водопад (*прим.: чем сложнее будут расположены сосуды и интереснее использоваться их формы / дефекты, тем круче будет смотреться сцена*).

Вскоре вода заполняет всю сцену. Земля вместе с кувшинами уходит в глубину.



У выступающих элементов Манежа появляется подводная обвязка, схожая с большими железными воротами храма или какой-то усадьбы. На железных элементах проступают мох, водоросли, полипы. Где-то между колонн натянуты рыболовные сети, зона окон Манежа выполнена в стиле канализационных решёток того времени. Слева и справа на фасаде в слоях глины стоят два больших древних сундука.

Сцена №2 – Торговая

25 - 35 секунд

Внезапно у сундуков лопается замок, и медленно открывается верхняя крышка. Из открывшихся сундуков вверх на фронтоны начинают медленно всплывать различные наряды того времени. Когда они поднимаются, то, прокручиваясь вокруг своей оси, они показывают себя во всей красе.

Когда последний наряд уплывает за границы фасада, в нишах, где расположены окна Манежа, как будто открываются решётки для спуска воды. И вода со сцены начинает эффектно засасываться туда. Засасываясь внутрь, она поднимает за собой задний фон, параллельно убирая / скрывая предметы, которые были в этой сцене.



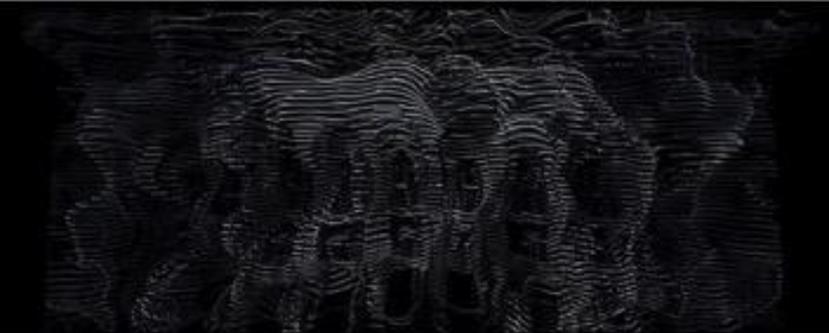
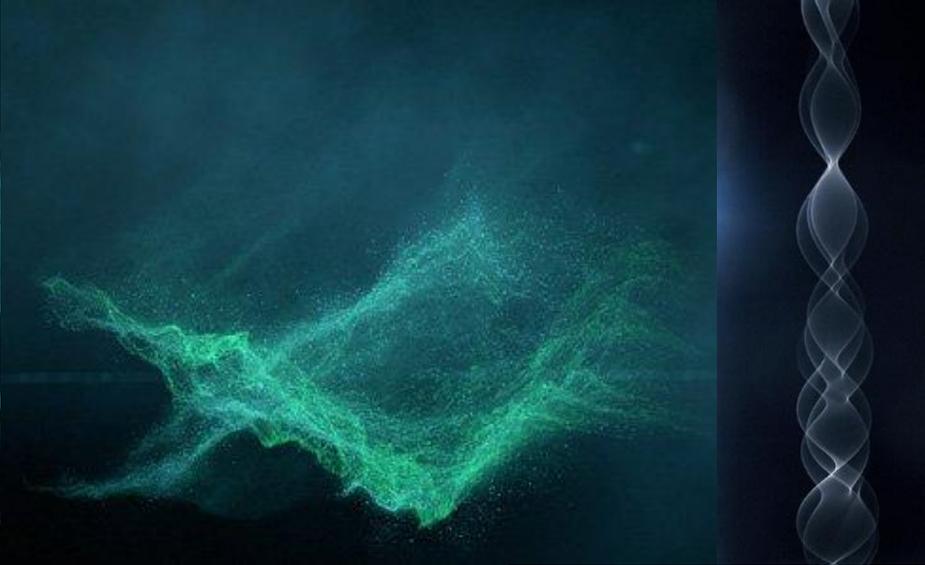
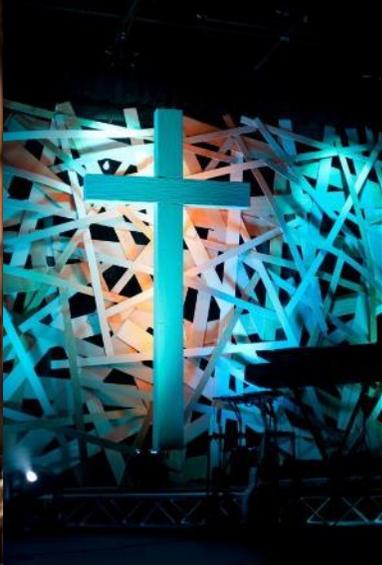
На фасаде появляются красивые кованные из железа ворота. По ним проходит блик. Они открываются. На карнизе выстраивается уходящее в глубину угловой формы помещение, на стенах которого размещены цветные изразцы православной тематики. Коридор движется в глубину, демонстрируя на сценах всё новые изразцы. Сцену освещают падающие из щелей лучи света.

Внизу фасада архитектура принимает округлые формы, напоминающие своды храмов / церквей. Двери манежа похожи на двери в усыпальницу, а рамы в окнах принимают вид крестов. Некоторые колонны выполнены в стиле древних подсвечников. Другие элементы обстановки выполнены из воскового материала, на котором изображены различные узоры и объемные детали.

Внезапно в древних подсвечниках вспыхивает пламя, дополнительно освещая и оживляя сцену. В этот момент слева и справа на фасаде, за узорчатыми решётками, мы видим тени людей, проводящих службу. В сцене появляются SFX-звуки церковных песнопений, гула, потрескивания свечей. Элементы из воска начинают плавиться, открывая новую сцену.

Сцена №3 – Церковная

45 - 50 секунд



Сцена №3 – Церковная

45 - 50 секунд

На фасаде образуется глубинная сцена, полностью выполненная из деревянных перекрытий (референс - первая картинка). Пересечение балок может образовывать крестообразные формы. На части балок висят колокола.

В какой-то момент колокола начинают раскачиваться и звенеть. Звон усиливается, и вскоре сцена начинает расщепляться на звуковые волны. Происходит трансформация одной сцены в другую.



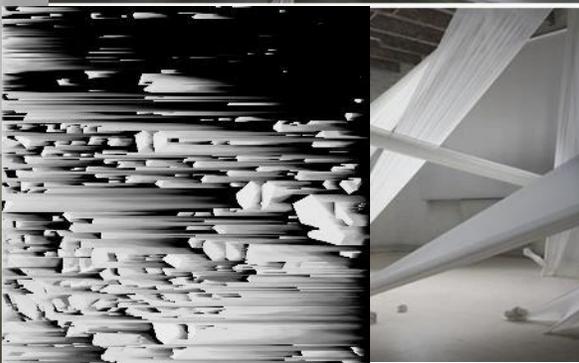
Зигзагообразные волны трансформируются в проржавевшую кольчугу, висящую на всей площади фасада.

Появляются звуки удара молота по железу. Во время ударов кольчуга переливами раскаляется в разных областях и слегка сотрясается. Части кольчуги, задевая фасад, издают характерный звенящий звук.

Вскоре кольчуга спадает, и на передний план из глубины выходит новая сцена.

Сцена №4 – Военная

30 - 40 секунд



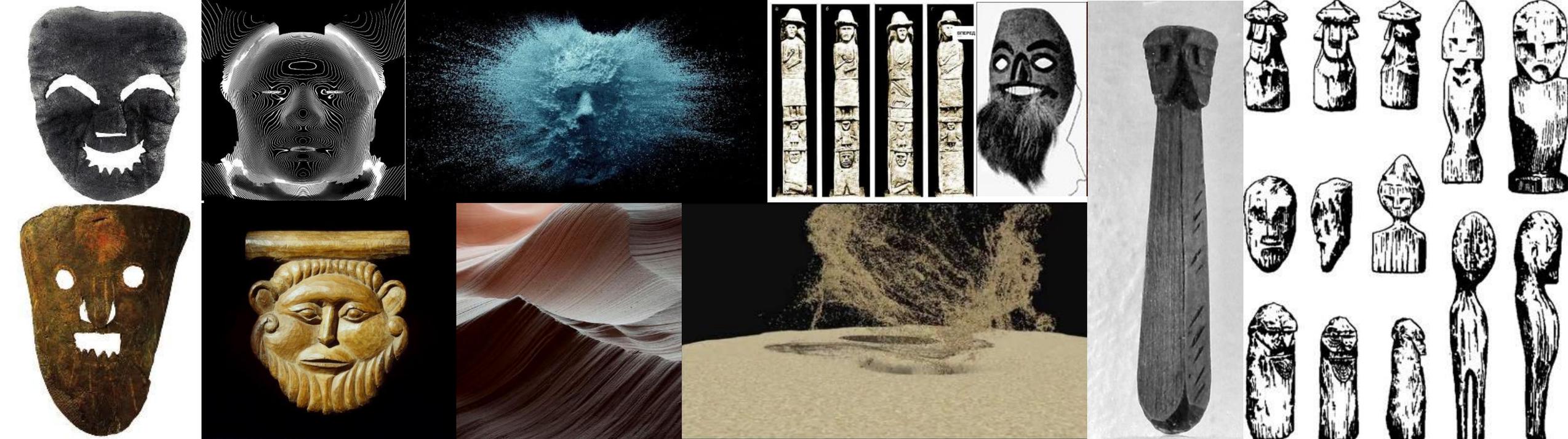
На фронтоне образуется часть забрала каски того времени с железкой по центру. В нижней части слева и справа в нишах в стену воткнуты воинские мечи разных времён и поколений. Места в оконных проёмах заняли щиты. Некоторые элементы фасада покрыты элементами железных доспехов. А деревянные колонны пронизаны стрелами. Одну из колонн, обхватив, держит рука в доспехе, сама колонна стилизована под копьё с флагштоком.

Сцена №4 – Военная

30 - 40 секунд

Сцена оживает. Появляются характерные звуки (лязг предметов, голоса воинов, звуки сражений). В свободной углублённой нише каски появляются лезвия мечей, которые двигаются снизу вверх (референс: картинка с тканями). Щиты в оконных проёмах чуть отдаляются от нас и опять возвращаются на место. Колонны пронизаны стрелами и прокручиваются вокруг своей оси.

Вскоре сцена и предметы затягиваются песчаной золотистой крошкой, которая в последний момент осыпается (референс <https://www.facebook.com/radugadesign/videos/1631423243575403/>).



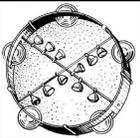
Сцена №5 – Славяне

40 - 60 секунд

На фронте проявляется объёмный слепок очертания лица. Слева и справа в нишах - лица поменьше. Ветер сдувает оставшиеся песчинки с лиц, и перед зрителем предстают славянские языческие обрядовые маски.

Сцена оживает. Включаются SFX-шумы и голоса, оживляющие то время и ту эпоху. Через различные вспышки в сцене у масок меняется вид и раскраска. Колонны стилизуются под различные обрядовые тотемы, руны и обереги.

Свободные зоны на фасаде стилизуются под элементы одежды с узорами того времени. Где-то вспыхивают языки пламени от костра. Обвязка здания диктует элементы декора строений славянской культуры. Где-то можно использовать образы медведя и волка.



Через вспышку меняется весь антураж сцены. Теперь оккультные образы и символы сменяются на атмосферу празднеств. В сцене появляются музыкальные инструменты: бубны, гусли, духовые. На фронте образуется вращающийся круг с разноцветными ленточками.

Сцена наполняется SFX-звуками - задорным смехом, плясками и пением, звоном посуды.

Вскоре предметы начинают затвердевать, вращение круга становится более медленным и через несколько секунд полностью замирает. Вся сцена затягивается каменно-роговой текстурой. На более гладких вставках появляются изображения дьяковской археологической культуры.

Сцена №5 – Славяне

40 - 60 секунд



Внезапно сцена оживает. Каменная текстура бьётся на множество мелких камней (референс – первая картинка), которые, как ворс, движутся в разных направлениях. Вскоре они трансформируются в мох / траву.

На фронте горизонтально разделённые линии травы начинают проворачиваться вокруг своей оси, пропадая со сцены и выстраивая верхушку дома «дьяковской культуры» (оборот зон идёт в местах, где потом будут находиться брёвна). В момент прокручивания оставшаяся снизу зелень снимается / поднимается, как будто следует за вращением на фронте, открывая внутреннюю архитектуру полуземлянок. Интерьеры внутри выполнены в стиле ям / углублений / комнат в затвердевшей глине.

В одной из зон на постаментах стоит множество глиняных сосудов (прах погребённых). В других нишах стоят восковые фигуры дьяковцев.

Сцена №6 – Дьяковская

30 - 40 секунд

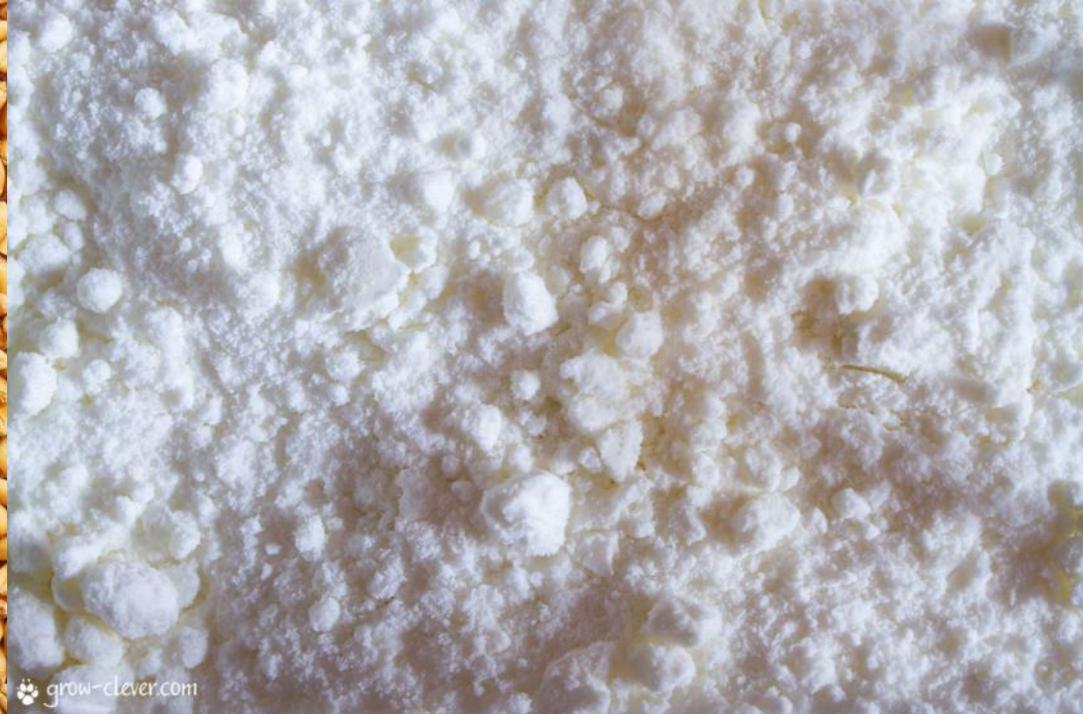


Фронтон опускается вместе с фасадом дьяковского дома как мост. В открывшейся зоне на фронтоне проявляется торец большого вращающегося круга-камня. Внезапно на нём снизу-вверх эффектно поднимается глинный сгусток, который превращается в горшок дьяковской культуры. Замерев на мгновение, он вновь уходит вниз.

В это же время, во время опускания фронтона, нижняя часть фасада проворачивается, открывая новый вид ниш, где демонстрируется различное ремесло того времени. В одних нишах висят шкуры животных, натянутых на верёвках между колоннами. В зоне, где окна, из рам произрастает множество кустов с ягодами, а под рамами стоят небольшие корзинки, в которые эти ягоды падают.

Сцена №6 – Дьяковская

30 - 40 секунд



Круг-камень поднимается (вид сбоку) и становится точильным камнем. В его текстуре сделаны ниши, в которых лежат различные железные предметы дьяковской культуры (топоры, стрелы, булавки и т.п.). В момент вращения от круга летит множество искр.

Сцена №6 – Дьяковская

30 - 40 секунд

Вскоре круг-камень снова опускается вниз, принимая горизонтальное положение. Сверху фасада, в центр круга, начинает падать множество зёрен пшеницы. Попадая в круг, из его центра по всей сцене начинает разлетаться белая мука. Мука превращается в множество снежинок, которые затягивают фасад. Снежинки уходят. Открывается новая сцена.



переход

15 - 20 секунд

Весь фасад становится одним большим ледником. В его некоторых частях изо льда торчат ракушки (референс). Внезапно они начинают вращаться, вырезая лёд и выходя на первый план. Вскоре уже весь фасад становится вращающимся фракталом.

В какой-то момент фрактал складывается сам в себя, открывая новую сцену.



ПЭКШОТ

10 секунд

Фронтон засыпан землей, из которой проступает табличка с надписью «Археологическая Москва» (как в начале истории), а внизу - фасад парадного входа Археологического музея Москвы.

КОНЕЦ.