

Матча: ТРИ НЕДЕЛИ СПОРОВ

18 секунд · тёплый с интригой · вертикаль 9:16 · музыка + титры · тариф Пробник

Это тизер: его задача — заинтриговать до открытия матча-бара, а не показать готовый продукт. Внутри — описание сцены простым языком, точная раскадровка, техника съёмки на телефон, монтаж и чек-лист. Снять можно своими силами, без видеографа.

ОПИСАНИЕ РОЛИКА

Открывается кадром пустой стойки под новой вывеской — на ней только надпись «матча-бар» и приписка от руки «скоро». На экране надпись: «Три недели мы не можем открыться. Спорим». Дальше — обрывки спора без объяснения: рука припиливает к стене четыре почти одинаковых зелёных образца, кто-то отрицательно мотает головой, венчик взбивает ярко-зелёную пену, чашку отставляют в сторону, перечёркнутый стикер летит в корзину, на стене — десяток зачёркнутых оттенков. Зритель не понимает, что не так. Раскрытие: крупный кадр двух чашек рядом — одна тускло-болотная, другая сияюще-изумрудная — и надпись «Вот из-за этого оттенка». Старший бариста ставит «правильную» чашку на стойку, смотрит в камеру и чуть улыбается. Финал — надпись «Матча-бар. Открываемся, как только договоримся».

Хронометраж: 18 секунд.

ПАРАМЕТРЫ ЗАКАЗА

Тариф	Пробник (повторный заказ)
Бизнес	Кофейня «Блик», Екатеринбург
Тип ролика	Загадка с закулисем
Каркас	Зацепка — история — разгадка
Длительность	18 секунд, вертикаль 9:16
Звук	Лёгкая нарастающая музыка с акцентом на разгадке
Цель	Разогреть аудиторию до открытия матча-бара
Метрика	Досматривание до разгадки + комментарии-гипотезы
Версия	v1 · 06.06.2026

ЧТО МЫ ПРЕДПОЛОЖИЛИ НА СТАРТЕ

Если что-то из этого не совпадает с вашими ожиданиями — поправьте, перебирать весь сценарий не придётся.

- Длительность 18 секунд — верх стандарта загадки; помещается накопление подсказок и разгадка.
- «Доска споров» — реквизит под съёмку; если её нет, снять стикеры с оттенками зелёного на стене стойки.
- Старший бариста в кадре с лицом — он ведёт матч; если откажется, ведущего играет любой бариста.

ДРАМАТУРГИЧЕСКИЙ КАРКАС

Ролик разбит на блоки — это смысловая структура, которая ведёт зрителя от первой секунды к финалу. Каждый блок выполняет свою задачу: один цепляет внимание, другой держит, третий даёт развязку.

Блок	Длит.	Эмоция зрителя	Функция
A. Хук-загадка	3.5 сек	почему не открываются?	хук-вопрос
B. Накопление подсказок	10 сек	растущее непонимание	улики без ответа
C. Раскрытие	2 сек	а-а, вот в чём дело!	разгадка
D. Финал-приглашение	2.5 сек	улыбка, желание прийти	разрешение и приглашение

ГЛАВНАЯ СКЛЕЙКА

Главная склейка — кадр 7 → кадр 8 (на 13.5 секунде): десяток зачёркнутых зелёных образцов сменяется ровно двумя чашками, и музыка ставит акцент-удар. Все улики складываются в ответ мгновенно — зритель сам понимает, из-за чего три недели споров. В отличие от приёма с тишиной, здесь смысловой удар усиливается музыкой, а не паузой.

ЧТО СНЯТЬ — ШОТ-ЛИСТ (9 КАДРОВ, 18.0 СЕК)

Каждая строка — один кадр. «Как снять» — общая постановка камеры, «Что в кадре» — что зритель увидит, «Главное» — на чём держится этот кадр, ради чего он есть в ролике.

А. ХУК-ЗАГАДКА — 3.5 СЕК

#	Сек	Как снять	Что в кадре	Главное
1	2.0	средний, камера неподвижна	пустая стойка под вывеской «матча-бар», от руки «скоро»; надпись «Три недели мы не можем открыться. Спорим»	вывеска должна читаться в кадре
2	1.5	крупный, камера неподвижна, ближе	рука прищипливает к стене четыре почти одинаковых зелёных образца	образцы при одном свете, иначе разница оттенка соврёт

В. НАКОПЛЕНИЕ ПОДСКАЗОК — 10 СЕК

#	Сек	Как снять	Что в кадре	Главное
3	2.0	средний, камера неподвижна	кто-то отрицательно мотает головой, показывает «не то»	не переигрывать
4	2.0	крупный сверху над чашей	венчик взбивает ярко-зелёную пену матчи	не заслонять пену рукой
5	2.0	крупный, камера неподвижна	готовую чашку отставляют в сторону, рядом ещё две	убрать лишнее из кадра
6	1.5	крупный над корзиной	перечёркнутый стикер с оттенком летит в корзину	бросок в темпе, не смазать
7	2.5	средний, фронтально к стене	стена с десятком зачёркнутых зелёных образцов — масштаб одержимости	без бликов на стикерах

С. РАСКРЫТИЕ — 2.0 СЕК

#	Сек	Как снять	Что в кадре	Главное
8	2.0	сверхкрупный, сбоку, ровный дневной свет	две чашки рядом: тускло-болотная и сияюще-изумрудная; надпись «Вот из-за этого оттенка»	ровный свет с двух сторон, иначе оттенок соврёт

Д. ФИНАЛ-ПРИГЛАШЕНИЕ — 2.5 СЕК

#	Сек	Как снять	Что в кадре	Главное
9	2.5	средне-крупный, на уровне лица	старший бариста ставит «правильную» чашку на стойку, смотрит в камеру, чуть улыбается; надпись «Матча-бар. Открываемся, как только договоримся»	настоящая лёгкая улыбка, не широкая постановочная

КАК СНЯТЬ — ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНСТРУКЦИЯ

Снимается на телефон до открытия, дневной свет от окна. Для кадра 8 нужен ровный свет с двух сторон, чтобы разница оттенков читалась честно. Телефон на мини-штативе, вся съёмка статична. Звук пишется живьём как слой (венчик, шорох стикеров), но финальный ролик идёт под лёгкую нарастающую музыку с акцентом-ударом на разгадке. Две точки: стена образцов (кадры 2, 6, 7) и матча-стойка (4, 5, 8); фронтальные у стойки (1, 3, 9). Около 30 минут.

#	Высота	Объектив	Диафр.	Свет	Просить героев	Частая ошибка
1	уровень стойки	основная	авто	дневной		вывеска не читается в кадре
2	уровень стены	основная, ближе	авто	дневной	припиливать медленно	образцы при разном свете — оттенок соврёт
3	уровень лица	основная	авто	дневной	мотнуть головой естественно	переигрывать «нет»
4	сверху над чашей	основная	авто	дневной	взбивать как обычно	заслонить пену рукой
5	уровень стойки	основная	авто	дневной	отставлять спокойно	хаотичный кадр, много лишнего
6	уровень корзины	основная	авто	дневной	бросок в темпе	смазать стикер движением
7	фронтально к стене	основная	авто	ровный дневной		блики на стикерах
8	сверхкрупно, сбоку	основная	авто	ровный дневной	чашки вплотную	свет с одной стороны — оттенок врёт
9	уровень лица	основная	авто	дневной, лицо к свету	поставить чашку, посмотреть, чуть улыбнуться	широкая постановочная улыбка

СБОРКА НА МОНТАЖЕ

МУЗЫКАЛЬНАЯ ПОДЛОЖКА

Темп и тип: Лёгкий любопытный инструментал, 95–105 ударов в минуту, нарастающий. Без вокала.

Структура трека: Один мотив-«вопрос» в начале (первые 3.5 сек) → мотив наращивает слой с каждой уликой (до 13-й секунды) → короткий удар-акцент на разгадке двух чашек (около 14-й секунды) → разрешение в тёплую ноту на финале. Живой звук венчика оставить верхним слоем в кадре 4.

ТАЙМЛАЙН СКЛЕЕК

Время	#	Сек	Склейка / акцент
00:00	1	2.0	старт сразу с надписью-вопросом
00:02	2	1.5	прямая склейка по надписи
00:03.5	3	2.0	прямая
00:05.5	4	2.0	прямая, музыка добавляет слой
00:07.5	5	2.0	прямая
00:09.5	6	1.5	быстрая склейка на броске стикера
00:11	7	2.5	расширение плана — масштаб одержимости
00:13.5	8	2.0	ГЛАВНАЯ: музыкальный удар + разгадка
00:15.5	9	2.5	мягкий переход к лицу и приглашению
00:18	—	—	конец на тёплой ноте

РИТМИЧЕСКИЙ РИСУНОК

Блок	Время	Ритм
A	начало	интригующе-ровный
B	середина	ускорение к броску стикера — рост напряжения
C	разгадка	удар-пауза на разгадке
D	финал	замедление, тёплый выдох

Главный приём: Главный контраст: ускорение улик упирается в музыкальный удар на разгадке — десяток образцов сводится к двум чашкам.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ АКЦЕНТЫ

- 0:00 — мотив-вопрос: задаёт интригу
- 0:05.5 — музыка добавляет слой на каждой улике
- 0:13.5 — удар-акцент совпадает с разгадкой
- 0:18 — тёплая нота на финальном приглашении

КАК РАБОТАЮТ ГЛАВНЫЕ СКЛЕЙКИ

Несколько слов о ключевых переходах в ролике — что именно происходит в этих точках и почему это работает. Это места, на которых клип держится сильнее всего.

Склейка 7→8. непонимание разрешается в «а-а!» — зритель сам разгадал. кульминация: все улики складываются в ответ. музыкальный удар совпадает со склейкой. взгляд зрителя идёт множество зелёных образцов сужается до двух чашек. общий → сверхкрупный / со стены образцов на стойку — переход оправдан разгадкой.

Склейка 8→9. триумф разгадки переходит в тёплое приглашение. «вот в чём дело» → «приходите на открытие». удар гаснет в спокойную ноту. взгляд зрителя идёт правильная чашка → та же чашка в руке бариста. сверхкрупный → средне-крупный / появляется лицо и взгляд в камеру.

ПРИМЕНЕНИЕ

КОГДА БРАТЬ ЭТОТ СЦЕНАРИЙ

- Как тизер ДО запуска новинки — за одну-две недели до открытия матча-бара.
- Когда у новинки есть честная история одержимости качеством — её и превращаем в загадку.

КОГДА СЦЕНАРИЙ НЕ ПОДОЙДЁТ

- После открытия — теряется интрига «не можем открыться».
- Если разница оттенков в разгадке не читается в кадре — нужен другой видимый «ключ».

АДАПТАЦИИ ПОД ДРУГОЙ ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ТОН

Серьёзный/премиум. Убрать самоиронию финальной надписи, оставить «Матча-бар. Скоро»; разгадку подать строже.

Динамичный. Сократить до 12–14 сек, ускорить середину, добавить более плотный бит.

Реакция (другой тип на следующий заказ). Переснять как лица гостей на закрытой дегустации матча перед открытием.

ЧЕК-ЛИСТ ПЕРЕД УХОДОМ СО СЪЁМКИ

- Разница оттенков двух чашек в разгадке читается на дневном свету?
- Стена зачёркнутых образцов снята — масштаб «трёх недель» виден?
- Улыбка бариста в финале настоящая, не постановочная?
- Вывеска «матча-бар» читается в первом кадре?
- Все надписи в центральной части кадра, нижняя треть свободна?
- Ролик понятен и без звука, по надписям и контрасту чашек?

ЧТО ЛЕЖИТ В ОСНОВЕ ЭТОГО СЦЕНАРИЯ

Каждое решение в ролике — не догадка. Под капотом — методология Третьего Смысла: классика киномонтажа, психология короткого видео и платформенные данные 2025–2026 года. Вот короткий список приёмов, которые мы использовали в этом сценарии.

- Любопытство — зачин загадывает вопрос («не можем открыться, спорим»), а не даёт ответ.
- Зависание — пустая стойка под вывеской новинки и интригующая надпись останавливают палец.
- Узнавание из событий — разгадку зритель собирает из улик сам, без объяснений словами.
- Главный кадр до объяснения — две чашки рядом мгновенно объясняют трёхнедельный спор.
- Контраст — болотный против изумрудного: разгадка держится на видимой разнице оттенков.
- Простота восприятия — несмотря на загадку, каждый кадр визуально прост, один центр.
- Процесс, не результат — взбивание и отбраковка чашек показывают одержимость качеством.
- Преднамеренные несовершенства — настоящая лёгкая улыбка бариста, не постановка.
- Пик и конец — пик: разгадка двух чашек; конец: тёплое приглашение на открытие.
- Бренд — проводник — финал зовёт на открытие через самоиронию, не хвалит продукт.
- Фрейминг — возражение «матча невкусная» обойдено: показана одержимость качеством, а не вкус.
- Серийность — тизер открывает мини-серию «обратный отсчёт до матча».

ИСТОРИЯ ПРАВОК

- v1 (06.06.2026): повторный заказ U44, тизер запуска матча-бара.

Полевая короткая версия для телефона на съёмке: 01 — Матча — короткая.pdf

ReelsIQ · Метод Третьего Смысла