

# KONCEPCIÓ

Az Annecy megjelenéshez kapcsolódó elképzelésünket az indukálta, hogy a fesztivál küldöttség elmondása alapján a kiállító tér átépítés alatt lesz, emiatt hagyományos kiállításra nincs lehetőség. Viszont ismerve a fesztivál hangulatát, a látogatók nyitottságát, a város és a tó adta környezetet, arra gondoltunk, hogy egyéb alternatív megjelenési lehetőségek is működhetnek, amiket megpróbálunk itt tematizálni.

A koncepció lényege, hogy nincs egy konkrét kiállítási helyszín, hanem sok kicsi van, elszórva a város és a fesztivál tereiben, amiket a látogatók fedeznek fel, indirekt módon, a városban járkálva és fotókon osztják meg egymás között. Erre a célra készülhet akár egy weboldal.

Az alkotások lehetnek szobrok, plakátok, landart projektek elhelyezve egy-egy utcasarkon, köztéren, vagy körbejárható pop-up mozik, kiállító standok, selfie terek vagy épületvetítések. Mindenképpen kiemelnénk az interaktivitást és a játékot, amik segíthetik a befogadást és emlékezést, akárcsak a közösségépítést.



# KONCEPCIÓ

Ami közös ezekben a munkákban

1. önmagukban is izgalmas képzőművészeti alkotások (landart, publicart, street art)
2. tartalmuk reprezentálja a magyar animációt, QR kód vagy leírás segíti a látogatót informálódni a hozzájuk kapcsolódó filmekről, alkotókról
3. itthon jól előkészíthetőek, kint gyorsan installálhatóak/bonthatóak
4. egyszerű eszközökkel és viszonylag költséghatékonyan előállíthatóak
5. mindenki számára elérhetőek, nem kizárólag egy filmes blokkhoz vagy helyszínhez kötődnek



# POP-UP BOX

Ez egy könnyen felépíthető pop-up doboz, amibe több irányból is be lehet nézni. A lyukakon keresztül ismétlődő szekvenciák, filmrészletek mennének egy-egy animációs filmből, esetleg interjúk, werkfilmek, mini diorámák, animációs szerkezetek installációi..

A formátum inkább rövidebb tartalmakra alkalmas, mert az utcán lenne felállítva, emiatt rövidebb vágatokat érdemes vetíteni.

A dobozokra kívülről rá lehet firkálni, kommentelni, matricázni.

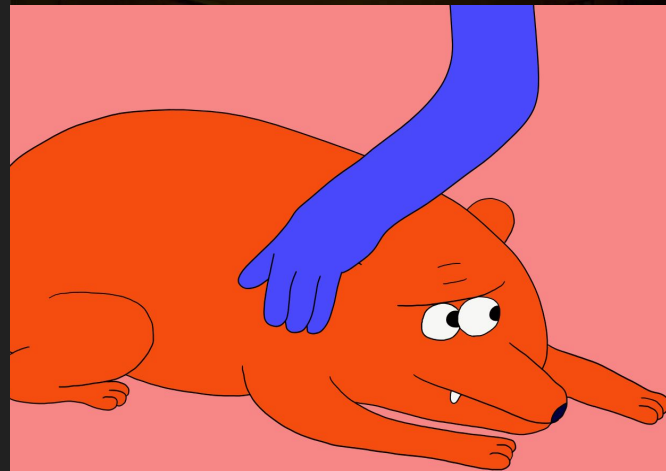




# POP-UP BOX

## ÖTLETEK

- Hipnotikus, önmagukba visszatérő szekvenciák  
Pl. János Vitéz, Habfürdő, Farkas Juli
- Filmes kulisszák, werkfilm részletek
- Átvilágított cellemek, diorámák, bábok
- Animációs szerkezetek (kívülről pörgethető vagy gombnyomásra indítható fénymásoló, ami plexikbe karcolt fázisokat világít át térben)



# PUBLIC ART

A város és a tó építészeti tereiben, hol direktebb, hol indirektebb módon lenne felépítve, installálva egy-egy karakter, képi elem a rá jellemző kontextusban. A filmről és az alkotókról, egy QR kódon keresztül kap információt a látogató.

Elsősorban Annecyban bemutatott kortárs és klasszikus magyar animációs filmekből válogattunk, de még várjuk más alkotók ötleteit, ami adhat eltérő megközelítést

## ELSŐ ÖTLETEK

Fákon lótosz szerű papír szirmok lógnak, mint a **Műanyag égboltban**

A **Love** c. film macskája bokrok között, háztetőkön, párkányokon tűnik fel  
Egy hegyoldalba festőállványon **Rubend Brandt** kép, mellette ecset, paletta  
Macskássy **ceruzája és radírja** tiszteletét teszi egy graffitinek

Az **életvonal** fogaskerék figurái drótvezetékre applikálva

**Sisyphus** egy tűzfalra rajzolva küzd fel egy palackot egy épített szemétdombra



# PUBLIC ART

Egy belvárosi árkádsoron, függesztett drapériákon láthatnánk a **Vulkánsziget**, a **27**, a **Nyalintás nesze** és a **Superbia** karaktereit

A tó vizén csónakázna egy kádban Farkas Júli GIF animációinak ismert karakterei

Grabowskit zuhanás közben látható egy csatornafedélhez közelítve

A **Macskafogó** gengszterei egy WW bogárhátúban ülnek

A **nyuszi** és **az őz** két dimenzió között keresi az átjárást egy TV készülék és a valóság között

Az **Amok** mikulásával lehet selfizni egy padon a tóparton

A **Kojot négy lelkének** cikázó villám sárkánya leláncolva örvöng egy befőttes üvegbe zárva

A **Kék Pelikán** karakterei krétarajzként tűnnek fel egy bár tábláján ahogy üldögélnek egy vonatfülkében

A **Logjam** figurái szaladnak át egy hídon

A **kockásfülű nyúl** egy házető kéményén keresgél a távcsövével

Az **idő urai** rovarjai felsorakozva várnak egy félreeső téren

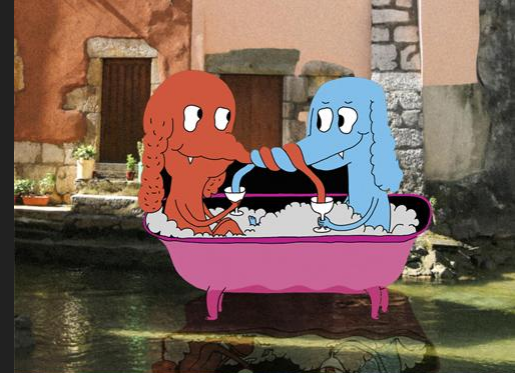
Egy bár kirakatában, v. lakóház ablakában végtelenítve megy a **Habfürdő** táncjelenete

Egy lecsapott oscar szobor nyoma valami kirakatüvegen a **légyből**

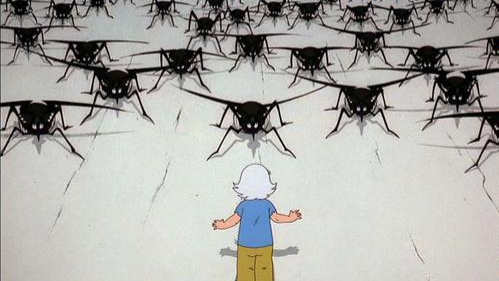
**Szemem sarka** matricák a helyi buszok ablakában

Egyedi illusztrál pólókon **AR** tartalmak.

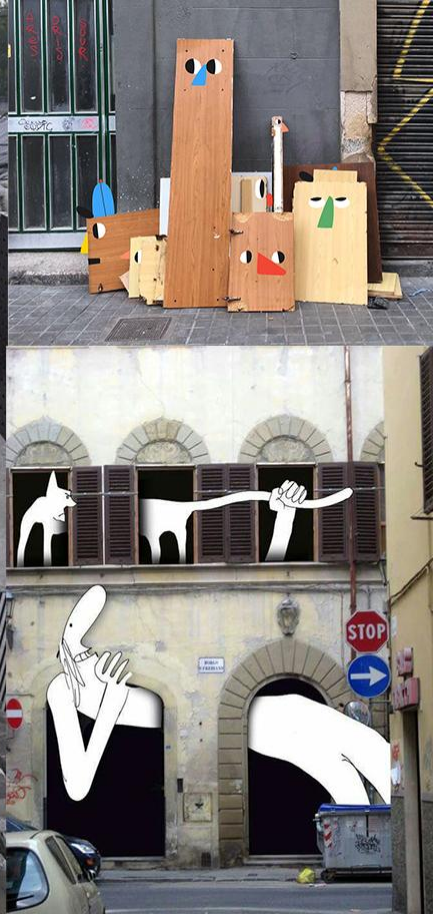
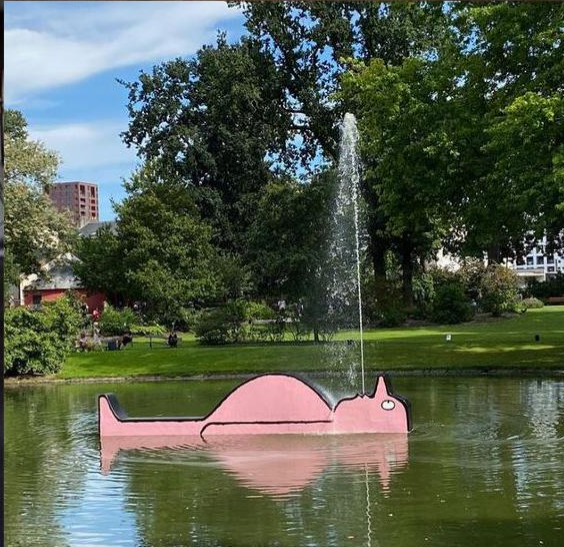
Dune, Cipők és paták, és még sok film...













# INTERAKTÍV INSTALL

A térinstallációk egy részénél nagyobb hangsúlyt kapna az interakció. Olyan szobrok, filmek, felületek, amiket a látogató alakíthat, formálhat és ezáltal új alkotásokat hozhat létre.

3 elforgatható kocka, amikre 3 különböző testrész van printelve amik elforgatásával újabb karakterek jönnek létre.

A parton egy sávban egymástól pár méterre egy szekvencia sorszámozott fázisai találhatóak, amiket befotózva összeállítható a mozgássor.

Kinect vagy más szenzor segítségével számtalan vetített interaktív installációt készítenek itthon, ami szintén izgalmas élményt és bemutatkozási felületet adhat: A térben sétáló alakok teste kiegészül, átalakul egy-egy rajzolt karakterré [itt](#) Egy dobfelszerelés vagy zongora egyes hangjainak a leütésével befolyásolhatjuk a körülöttünk térben kivetített animációt. [itt](#)

SPEC.

Projektenként más, a digitális interakciónál a hardvereken túl (projektor, PC, szenzor) szükséges a szoftver programozása és telepítése



# FILM BOX

A magyar animációs filmek egymásra hatását, sokszínűségét egy olyan video mapping formájában gondoltuk bemutatni, ami lehetővé teszi, hogy a különböző filmeket egyidőben, egy térben, egymással párhuzamosan nézzük. Továbbá lehetőség van hanggal, jelenetek kiemelésével vagy erre a térre készített rövid video mapping animációkkal narratívát adni a vetítésnek. [itt](#)

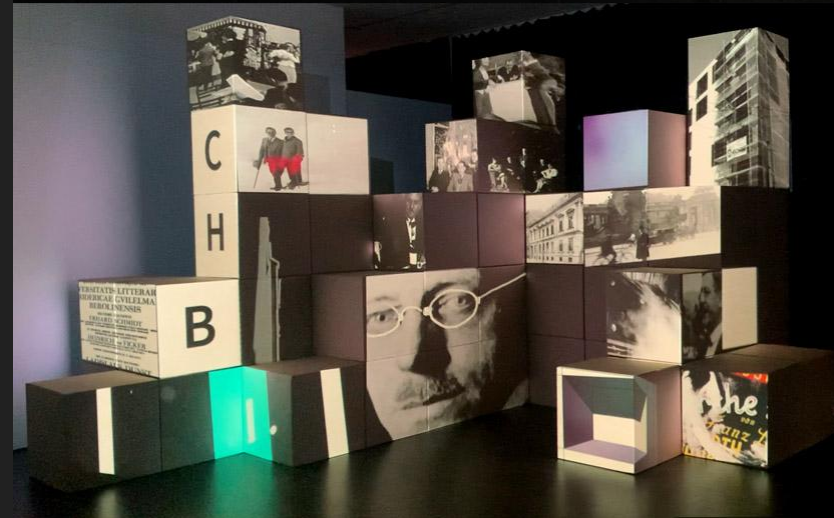
Az installáció egyszerű papírdobozokból felépített 3-4 m magas és széles absztrakt építmény, ami egyben felületet ad a vetítésnek. A korábbi installációkkal ellentétben ezt egy olyan helyen tervezzük felállítani, ami a fogadótér közelében helyezkedik el.

SPEC.

Anyag: 50 db 40X40-es papírdoboz

Hardver: 1db 2k v. 4k-s projektor, 1 PC, médialejátszó, hangfalak

Jogdíjak





# 'AR' T SHIRT

Terveink között szerepel reprezentációs pólók készítése, melyek ajándékként vagy jutalomként (public art játék) is kioszthatóak, és egyben promotálják a magyar animációt.

A pólókra kortárs alkotók vagy klasszikus animációs filmek karaktereit, illusztrációit szitáznánk amit ha bescannel a látogató, akkor egy animáció jelenik meg a képernyőjén. ([Augmented Reality](#)) Így nem csak a póló viselői, hanem sok látogató is átélheti és tovább posztolhatja az animált tartalmakat.

Az Illusztrációkat pályázat útján gyűjtenénk össze és a legjobb grafikákból készülnének a pólók és a pár mp-es loopok.

Pl.: [itt](#) meg [itt](#)



# CÉL

Igyekeztünk olyan koncepciókat felsorakoztatni, amelyek reálisan megvalósíthatóak, mégis látványosan, egyedi hangon képesek reprezentálni a magyar animációt.

Ugyan a leírásban felsorolt projektek még fejlesztés alatt állnak, de fontosnak tartjuk a mielőbbi párbeszéd kialakítását.

Szeretnénk bevonni a szakmát az ötletelésbe, feladatok megosztásába és a megvalósításhoz szükséges források előteremtéséhez, mert úgy gondoljuk, hogy ilyen lehetőség ritkán adódik, hogy Magyarország, Európa legnagyobb animációs fesztiválján bemutathassa nem csekély sikereit és állandóan megújuló tehetségeit.



**AA1** MAGYAR  
ANIMÁCIÓS  
MŰVÉSZEK  
EGYESÜLETE

Szerkesztő és kapcsolattartó:

Huszár Dániel (AA1, MAPSZ)

huszardani@gmail.com