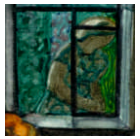
1

ФОРМА И СОДЕРЖАНИЕ

2017 © Sunlight Outdoor

Тема и форма ее подачи



Тема

Тема будущий арт-экспозиции — «окна». Это понятный каждому человеку образ, с глубоким смыслом и большим потенциалом раскрытия.

оригинально и ярко

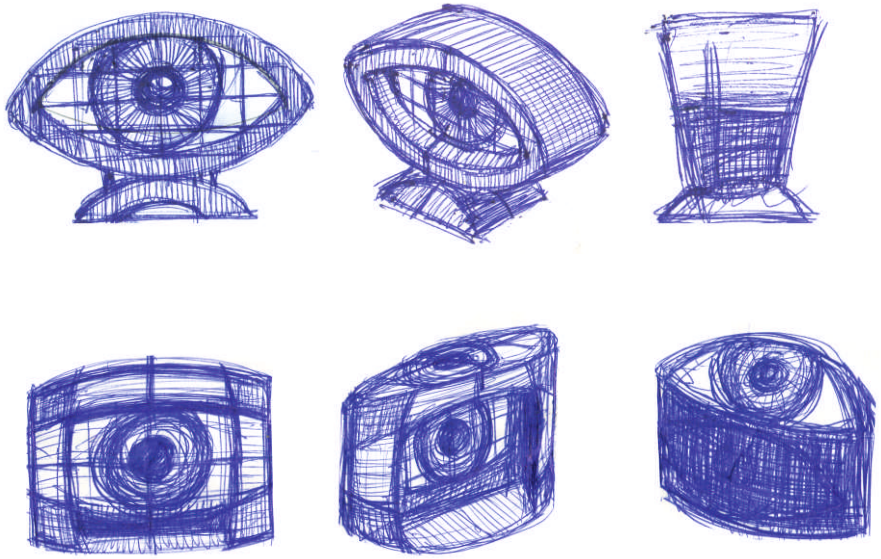
банально и серо

Яркая форма

Задача любой современной инсталляции иметь яркую форму. Именно яркая форма первична в коммуникации, и в конечном итоге именно она приводит зрителя к важному (и не всегда броскому) содержанию. А не наоборот.

Прямоугольник

Так вышло, что любой цифровой экран и практически любое окно имеют одинаковую форму — прямоугольник. Но именно это является скорее минусом в привлечении внимания ЦА — для зрителя нет ничего более банального и скучного по форме, чем экран в коробке…



Решение

Образ человеческого глаза поможет выдержать в арт-объекте тему «окон», при этом связав ее с уместной формой.

Глаза = Окна

Окна и глаза во многом являются понятиями-синонимами:

- Окна и двери ведут в дом (внутрь)
- Глаза ведут в разум и душу («глаза — зеркало человеческой души»)

При этом глаз это намного более сильный образ для ЦА.

Реализация

Мы предлагаем реализовать «оконную идею» следующим образом:

- В форме стенда, сделав стенд в форме человеческого глаза. Глаз — окно в мир изобразительного искусства, ключевое понятие вИдения.
- В формате видео контента, сохранив тему «окон» в монтажных переходах между картинами.

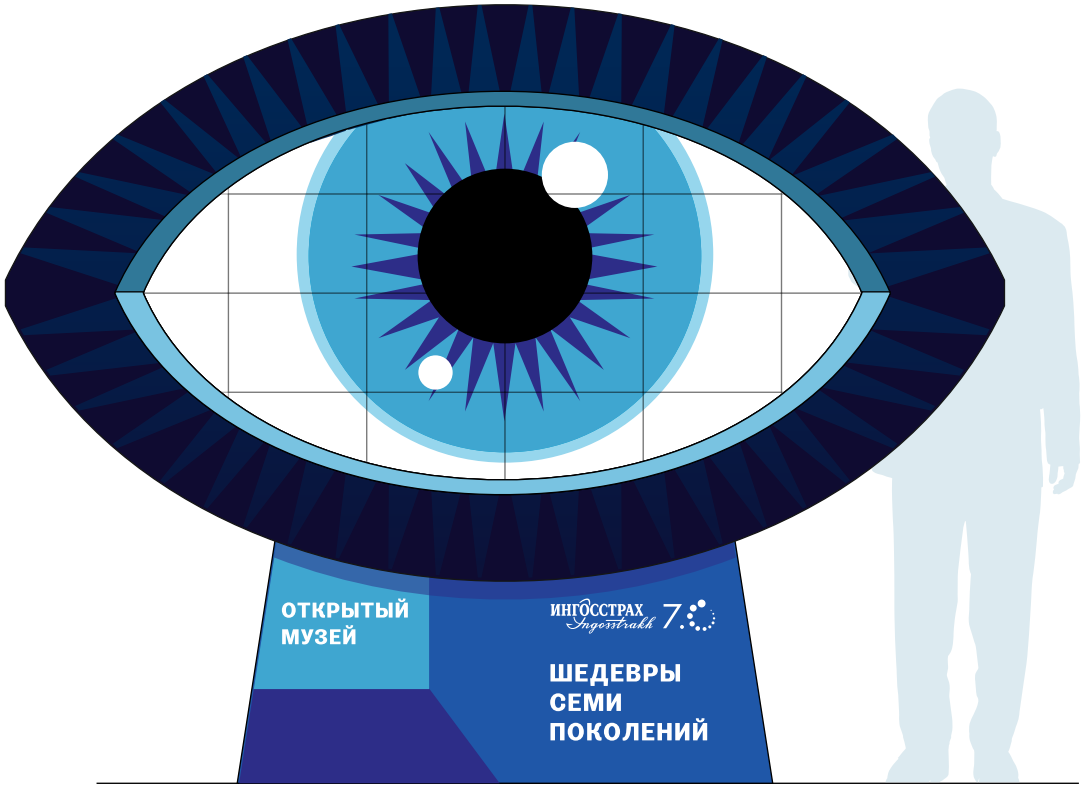
2017 © Sunlight Outdoor

2

СТЕНД «ГЛАЗ»

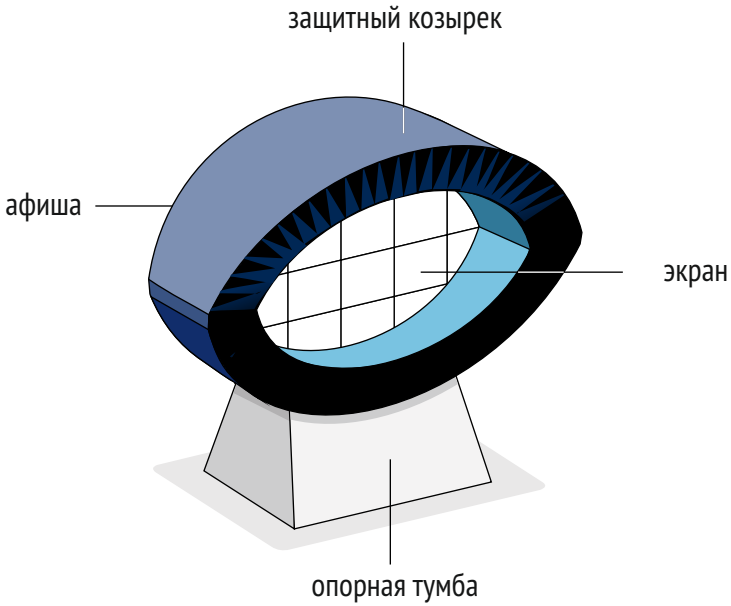
2017 © Sunlight Outdoor

«Глаз»



Стенд

Стенд подобной формы гарантировано привлечет к себе внимание людей с большого расстояния. WOW-эффект будет практически гарантирован, если соединить эту идею с анимацией — открытие и закрытие глаза сможет стать своеобразным переходом-заставкой для основного контента.

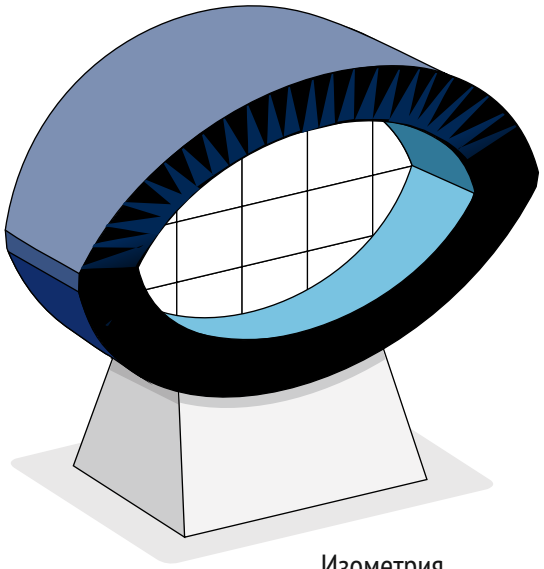


Технические детали

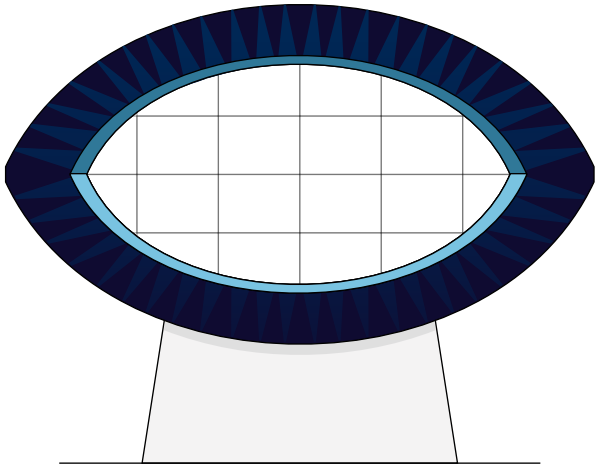
- Подобный экран должен собираться из видео кубов Christie Micro Tiles.
- Утопленность экрана внутрь «век» надежно защитит его от дождя, лучей солнечного света и рук вандалов.
- В уголке глаза (т.е. на его белке) можно размещать текстовую информацию о конкретной картине
- Тыльная сторона стенда сможет стать нестандартной статичной афишей проекта.

2017 © Sunlight Outdoor

Основные ракурсы

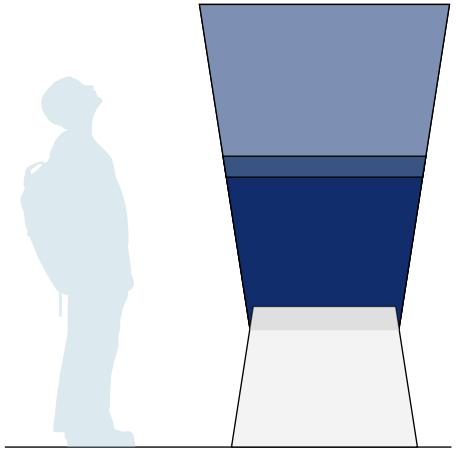


Изометрия

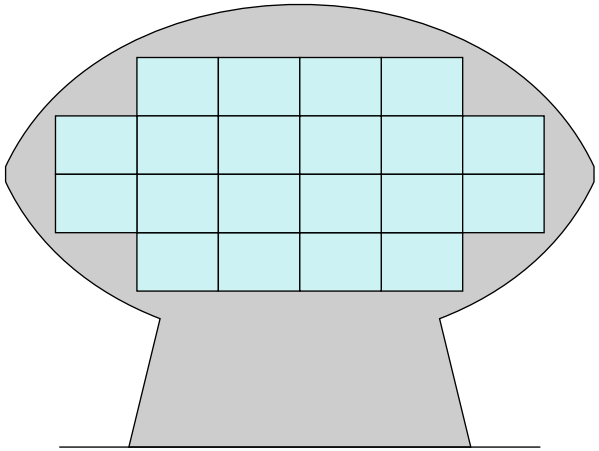


Фронтальный ракурс

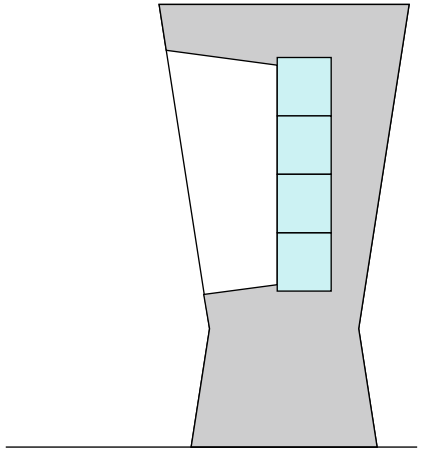
Задний ракурс



Боковой ракурс



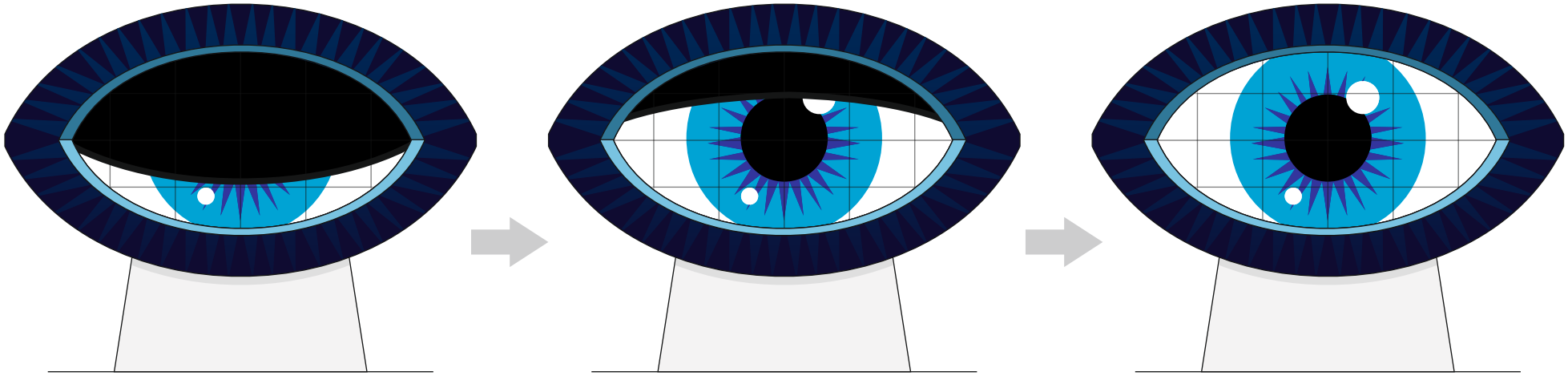
Фронтальное сечение
схема расположения тайлов



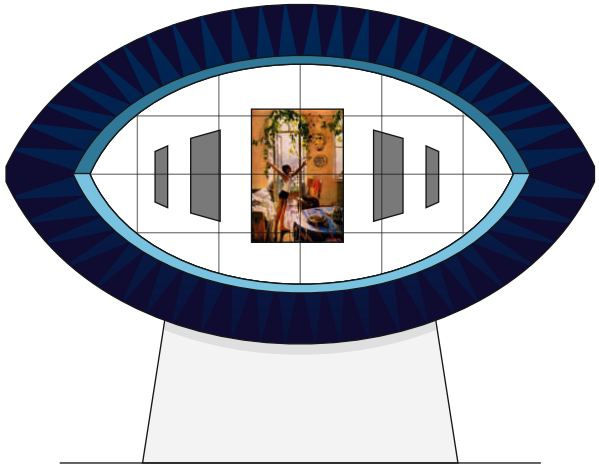
Боковое сечение

2017 © Sunlight Outdoor

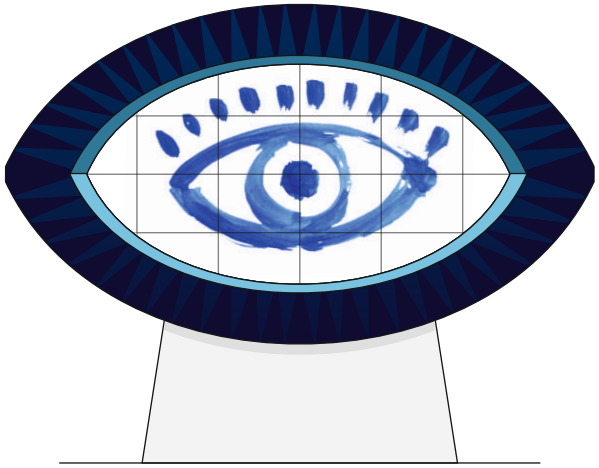
Форма и ее содержание



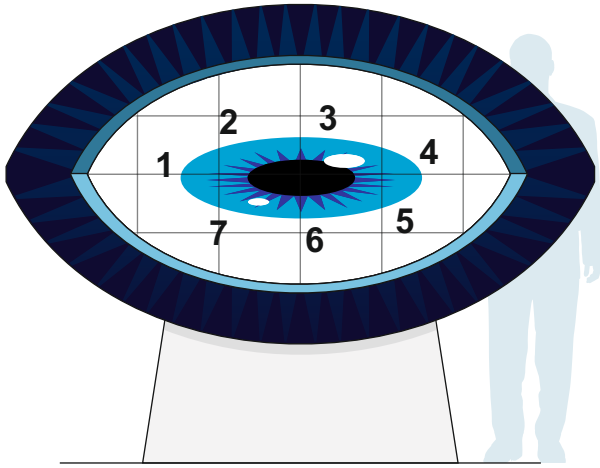
Анимационный эффект: Открытие-закрытие глаза



Эффект «слайдер»



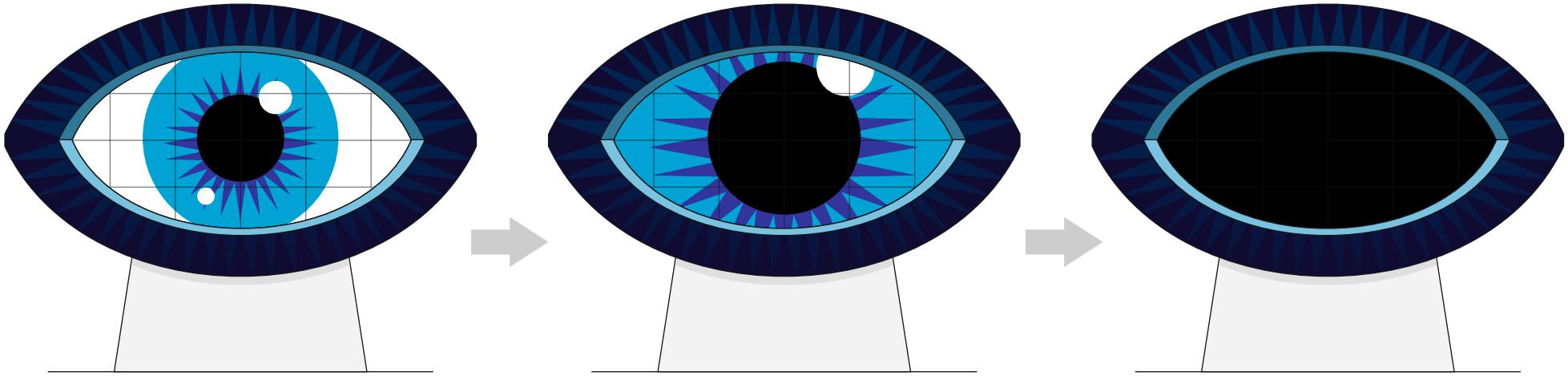
Рисованная стилистика интерфейса



Зрачок – интерфейс «7 поколений»

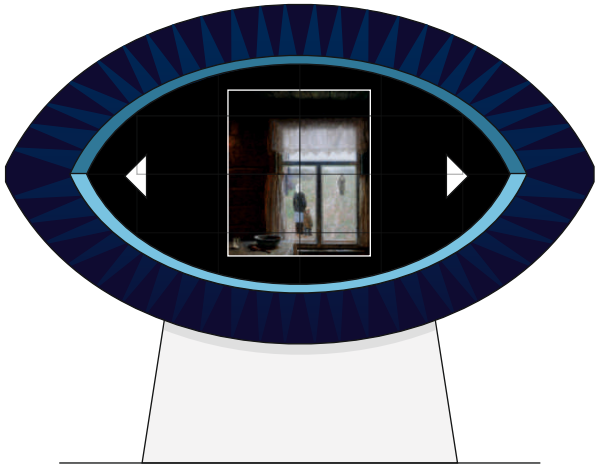
2017 © Sunlight Outdoor

Форма и ее содержание

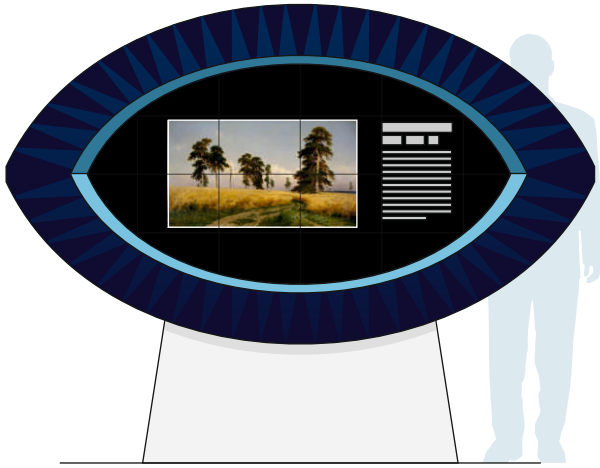


Анимационный «наезд» в глаз: Внутрь искусства живописи, внутрь поколения

Горизонтальная картина и
кнопки прокрутки



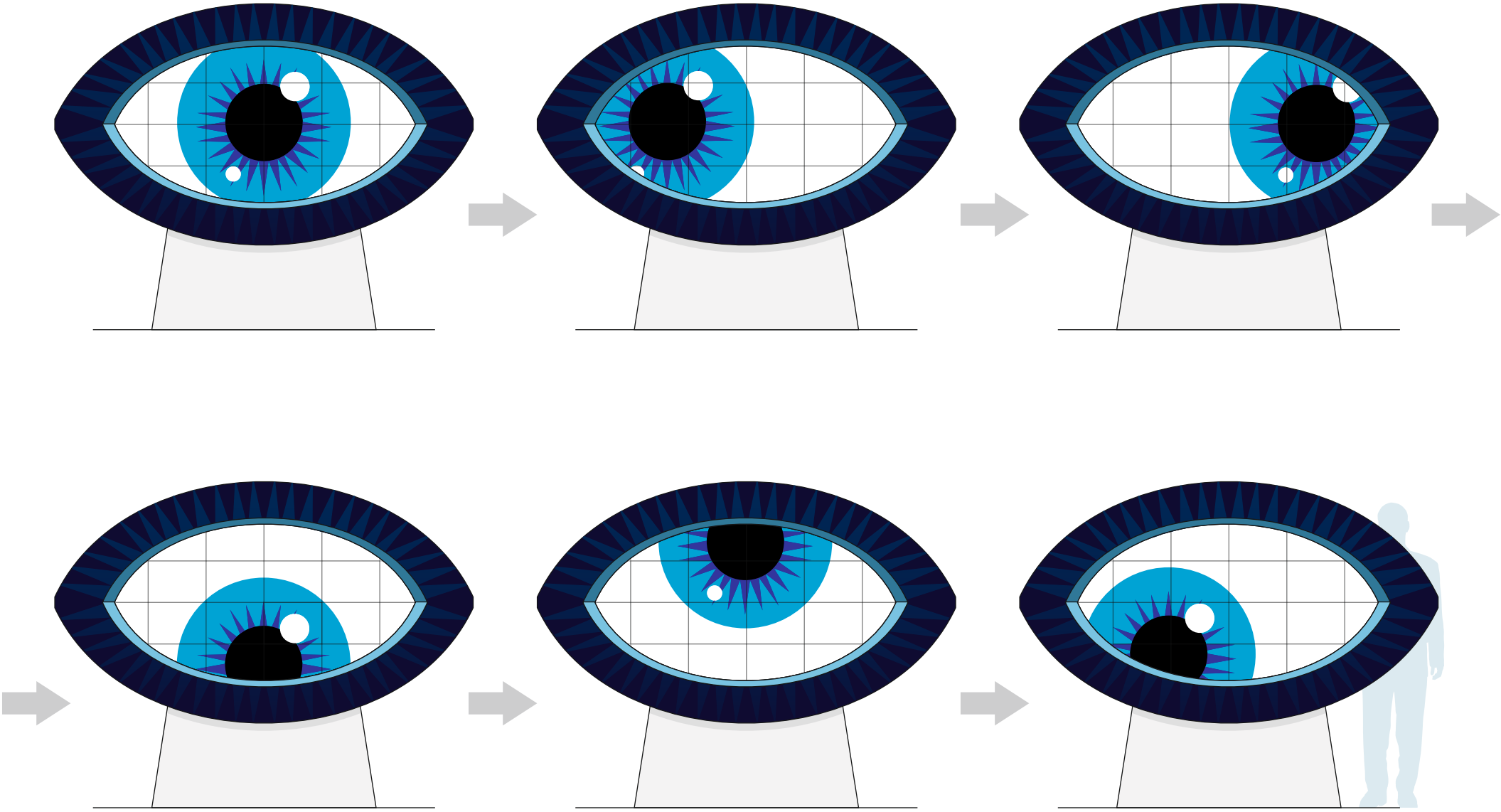
Вертикальная картина и
кнопки прокрутки



Текст о картине размещается рядом

2017 © Sunlight Outdoor

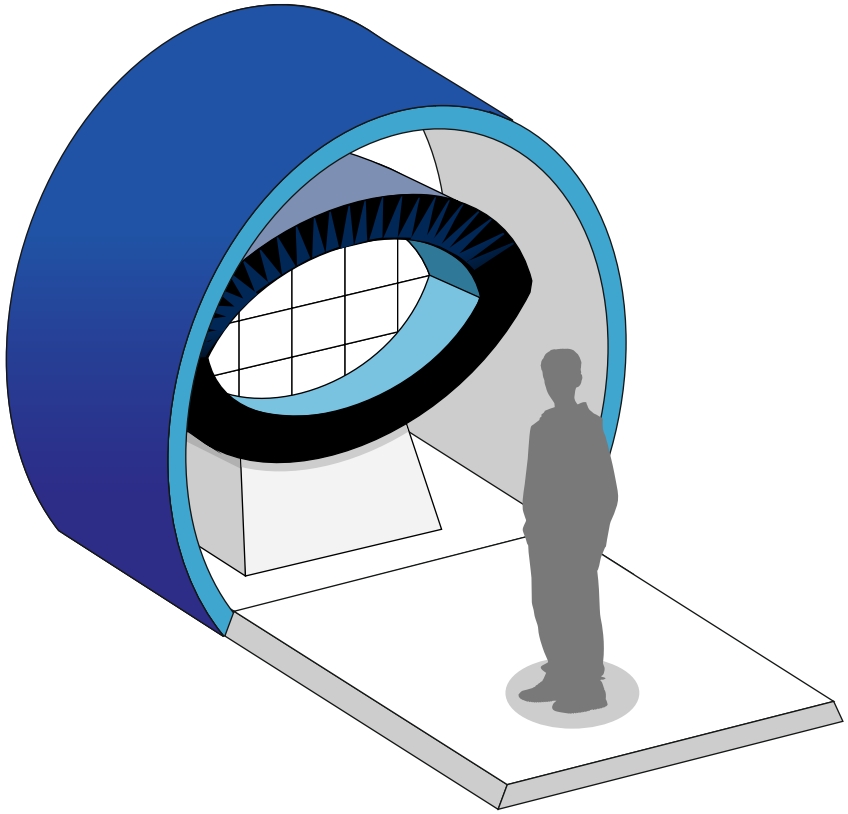
Форма и ее содержание



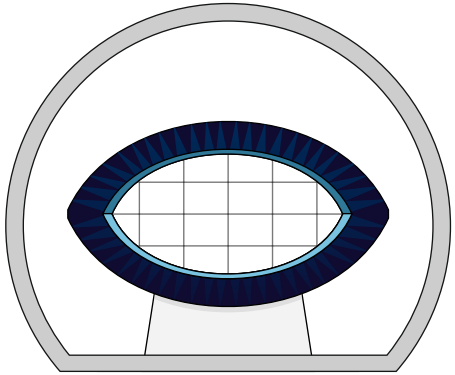
Анимационные эффекты для привлечения внимания ЦА на улице

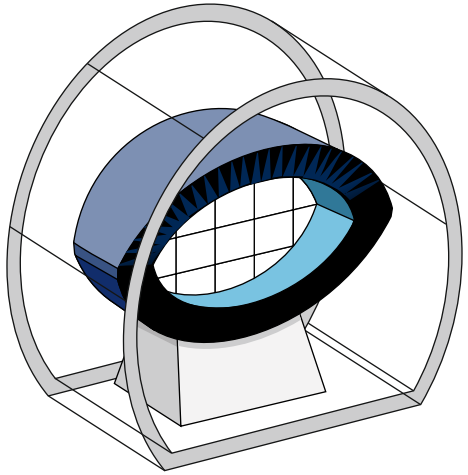
2017 © Sunlight Outdoor

Навес над коснтрукцией



Защита стенда от солнца и осадков





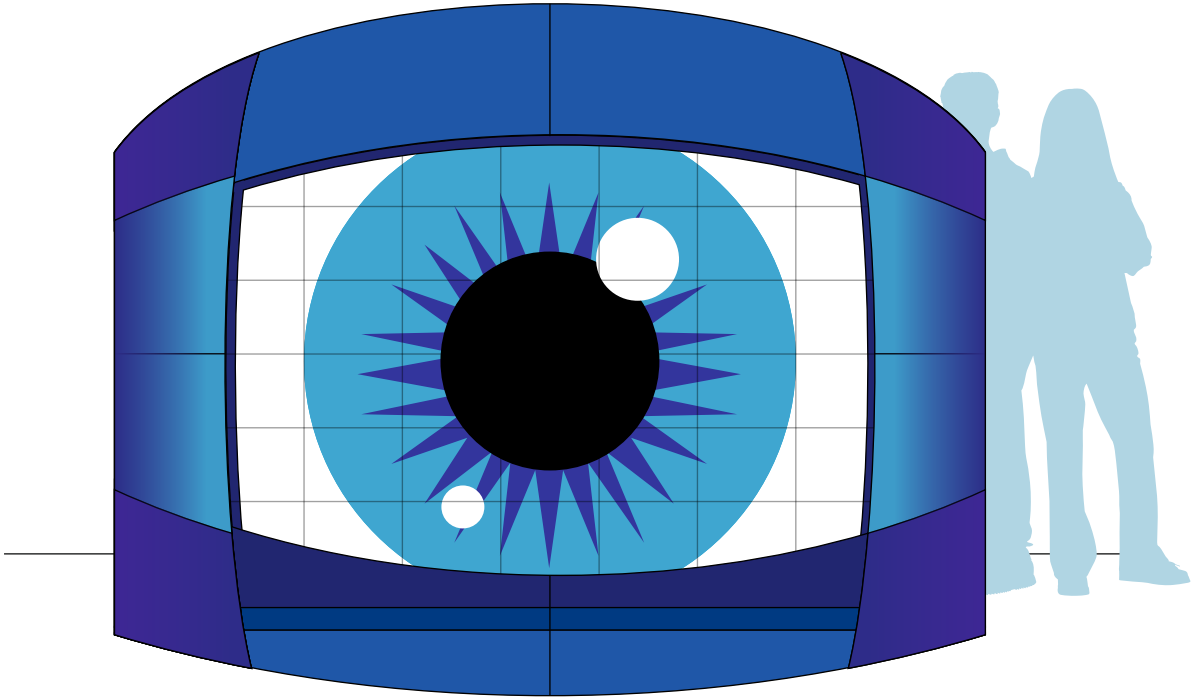
2017 © Sunlight Outdoor

3

СТЕНД «СМОТРИ!»

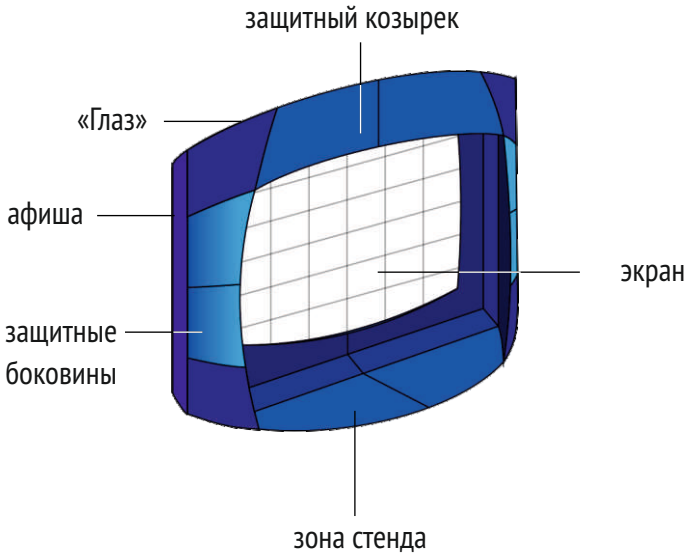
2017 © Sunlight Outdoor

«Смотри!»



Стенд

В этой конструкции реализована та же идея «глаза», только в более привычной для всех форме.

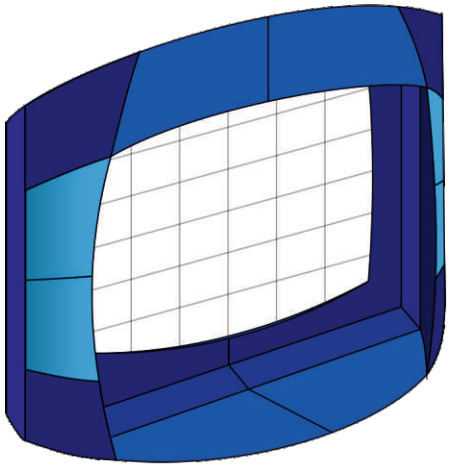


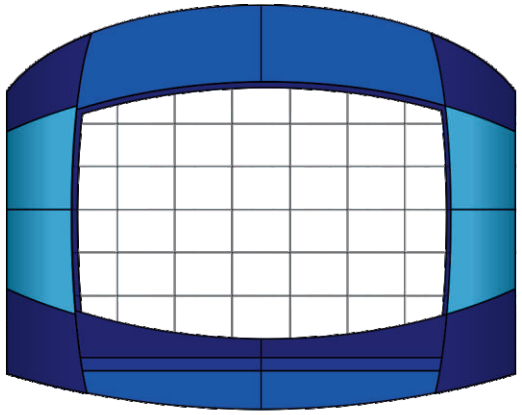
Технические детали

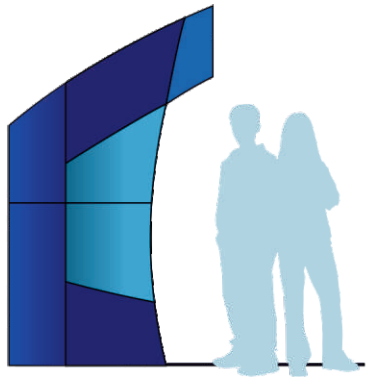
- Подобный экран может быть собран из нескольких LCD-панелей.
- Боковые панели и верхний козырек стенда послужат защитой для экрана.
- Крыша и тыльная сторона стенда могут стать нестандартной статичной афишей проекта.

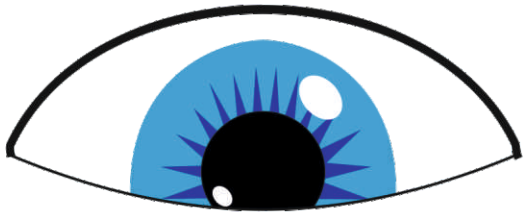
2017 © Sunlight Outdoor

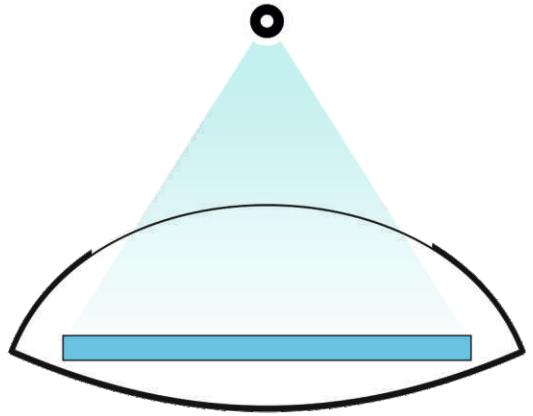
Основные ракурсы











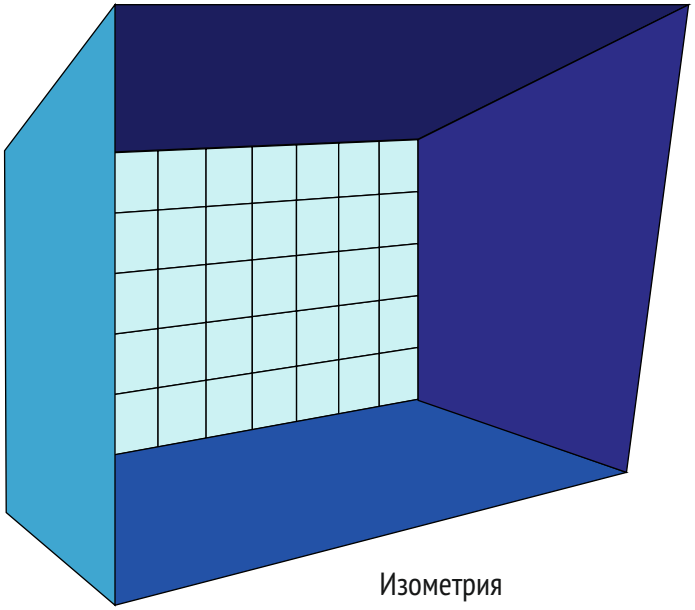
2017 © Sunlight Outdoor

4

СТЕНД «АРТ - ПАННО - РАМА»

2017 © Sunlight Outdoor

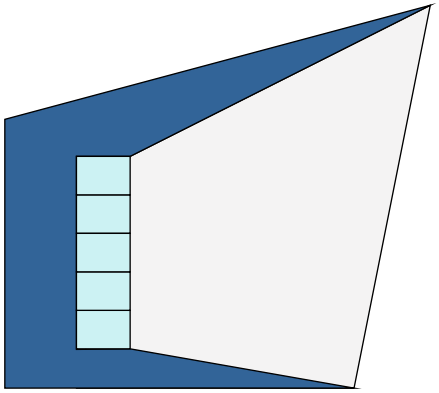
«Арт - Панно - Рама»



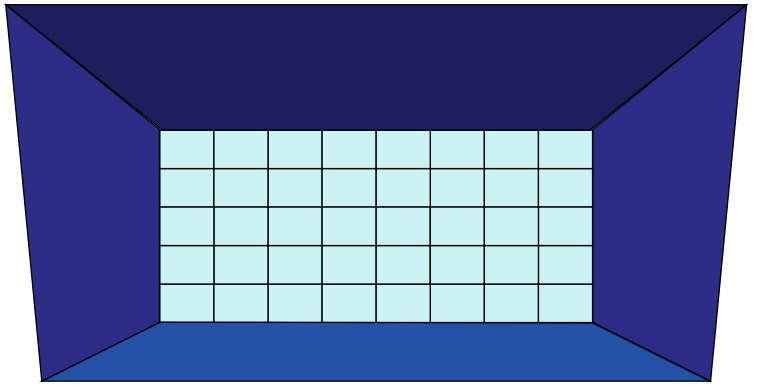
Изометрия

Стенд

Конструкция представляет собой стилизованную раму, которая задает тему обрамления искусства, одновременно служа стенду физической защитой оборудования (от солнца, дождя, вандалов).



Боковое сечение



Фронтальный ракурс

2017 © Sunlight Outdoor

5

ФОРМУЛА КОММУНИКАЦИИ

2017 © Sunlight Outdoor

Формула

СМОТРИ

Стенд – привлекаем

В ОКНА

Тема – открываем

НА ИСКУССТВО

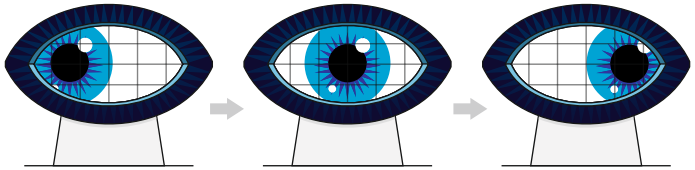
Шедевры – демонстрируем

2017 © Sunlight Outdoor

Проект «Открытый музей» в Имеретинском районе Сочи

2017 © Sunlight Outdoor

1

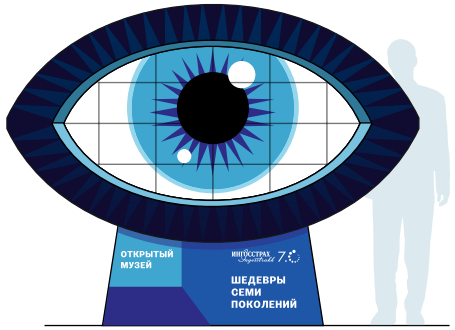


Привлечение внимания

«Глаз» – интерактивная инсталляция «Открытого музея», которую отдыхающие и горожане могут увидеть увидеть на улицах Сочи. При этом огромное электронное «Око» будет живым – оно будет буквально «искать» своих зрителей, периодически двигаясь из одного уголка глаза, в другой, моргнув на мгновение, перемещаться сверху вниз и обратно…

В случае выбора другого стенда «Арт - Панно - Рама», контент остается таким же.

2

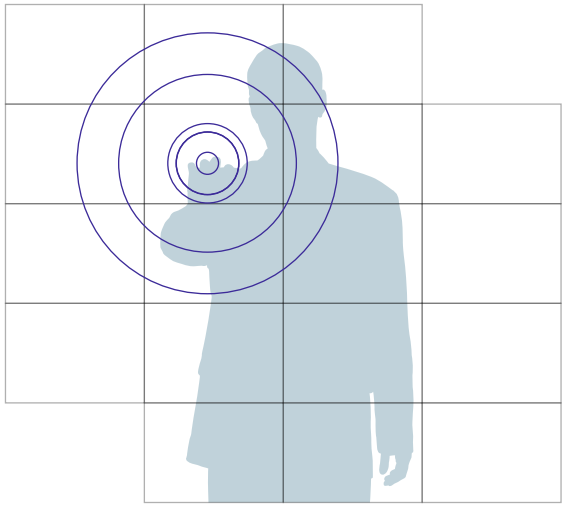


Приглашение

Подойдя поближе, люди смогут лучше рассмотреть инсталляцию, понять ее назначение. Так, на опорной для гигантского «глаза» тумбе будет дано название проекта («Открытый музей») и брендинг всех его участников («ГТГ», «ИРРИ», «Ингосстрах»).

В это момент молодой промоутер (одетый в синюю футболку с брендингом проекта) пригласит всех желающих на виртуальный тур по 7-т эпохам русского реализма.

3



Объяснение

Буквально после нескольких вводных фраз промоутера, любому зрителю станет ясно:

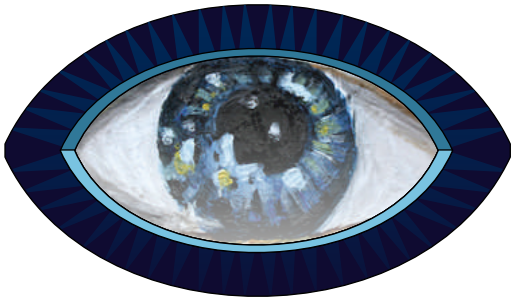
- Инсталляция интерактивна
- Инсталляция демонстрирует картины двух русских музеев
- Инсталляция управляется бесконтактно – простыми жестами

Поэтому часть публики будет искренне заинтересована русским реализмом, тогда как вторая ее половина будет рада просто «поиграть» в современные технологии, а заодно немного «окультуриться».

Один человек встает на указанный промоутером зону перед экраном… Остальная публика наблюдает за происходящим на удалении.

2017 © Sunlight Outdoor

4

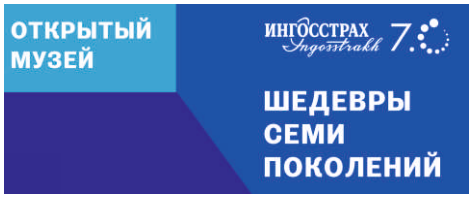


Начало контакта

Как только участник становится в указанную промоутером зону, «Глаз» перестает «рыскать» по сторонам и начинает «смотреть» прямо — на своего главного зрителя. При этом сам «Глаз» реален и нереален одновременно — по своим пропорциям и деталям он соответствует реальному, но при этом выполнен в технике живописной анимации (когда красками покадрово рисуют по стеклу, вроде мультфильма «Старик и море»). «Глаз» «живет» — он мягко вибрирует и переливается анимацией живых мазков (реальной) кистью.

Зритель делает указанный на экране жест «НАЧАТЬ» (взмах рукой вверх)… И арт-коммуникация начинается…

5



Заглавные титры

После начала коммуникации следует плавный «наезд» в зрачок «Глаза» — мы как бы проваливаемся в темноту, в которой друг за другом проявляются следующие титры:

- «Ингосстрах» представляет»: (отдельный титр)
- «Семь поколений русского реализма» (отдельный титр)
- «В собрании шедевров «ГТГ» и «ИРРИ»» (отдельный титр с логотипами)

Немного постояв, титры исчезают.

6

«Вход» в Русский реализм

Далее на экране появляется зрачок глаза в форме рулетки — зрителю предлагается круговым жестом запустить колесо «Рулетки Русского Реализма».

Сделав такой «КРУГОВОЙ ЖЕСТ» (круг по часовой стрелке), участник запускает вращение всего цикла работ (радужная сетчатка глаза как бы вращается относительно статичного зрачка). Смысл этой манипуляции прост — зритель случайным образом ищет стартовую картину, с которой начнется его персональный тур по русскому реализму. Очевидно, что для разных участников будут совершенно разные «картины-входы».

Зрачок быстро замедляясь, останавливается на одной из 25-и отобранных для коммуникации картин, после чего выбранная работа буквально «выезжает» на весь экран…

2017 © Sunlight Outdoor

7

Демонстрация шедевра

Наступает самый важный момент коммуникации — демонстрация картины, для чего дается 6-7 секунд для ее рассматривания участником и окружающими зрителями. Ее замена на другую картину может происходить по двум сценариям:

- Согласно подсказке, участник сам меняет изображение, делая жест «ВПРАВО»
- По истечении 6-секунд программа сама запускает смену изображения

Подобное «жесткое» временное ограничение вводится для увеличения количества участников, для того чтобы арт-коммуникация не превращалась в бесконечно долгий процесс всего для нескольких людей.

8

Цикл

Коллекция реалистических шедевров образует собой упорядоченную группу (цикл отобранных изображений), который имеет следующие параметры: станет ясно:

- Шедевры «ГТГ» обязательно чередуются с шедеврами «ИРРИ»
- Всего в в отобранной коллекции 25-26 работ
- Работы анимационно и программно «перетекают» друг в друга
- Анимационное «перетекание» возможно только в одну сторону (А-Б-В-Г-…-Ю-Я)
- Анимационное «перетекание» закольцовано (Я переходит в А и все повторяется)

Таким образом, разные участники коммуникации, «входя» случайным образом в это цикл, движутся всегда в одном направлении, по единому циклу работ, видят всегда немного разную «экспозицию».

Важный момент: несмотря на то что все «стартуют» с разных картин (кто с картины Шишкина, а кто с картины Андронова), у всех участников будет единое ограничение на просмотр определенного количества работ. Так, один участник сможет за раз посмотреть НЕ более 10-и работ (т.е. время одного контакта будет до 2-х минут).

2017 © Sunlight Outdoor

9

«Окно-переход»

В этом мире все со всем связано, точно так же как в данной подборке реалистических шедевров в количестве 25 штук. Основным монтажным переходом между картинами станет вход-выход через их окна.

10

«Арт-геги»

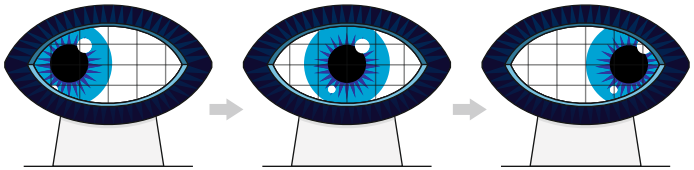
Переходы через окна не единственный «сюрприз», который ожидает зрителей. Наиболее необычными для них станут небольшие видео-шутки (геги), но их будет не более 5 на все 25 картин цикла, а разбросаны они будут так, чтобы каждому участнику «достанется» по 2 арт-гега.

Сценарий одного арт-гега:

- В кадре «Девочка с персиками»
- Неожиданно девочка переводит глаза со зрителей на персики…
- Пауза, звучит тревожная барабанная дробь…
- Персик плавно поднимается в воздух на уровень ее лица… Она медиум!
- Внезапно персики падают обратно… Девочка опять сморит на зрителей
- Все как и прежде, да не совсем

Важный момент для интерактивности: на картинах с «шутками» будет присутствовать специальная кнопка для их запуска — т.е. картина выглядит как обычно, ровно до момента ее нажатия (снова жест «НАЧАТЬ»).

11



Завершение контакта

Как только участник посмотрел свои 10 работ из 25-и, коммуникация завершается. На экране происходит следующее:

- Уход в темно поле
- Появляется логотип «Ингосстрах» — 70 лет
- Следует уменьшение логотипа «Ингосстрах» — 70 лет в зрачок «Глаза»
- «Глаз» снова начинает «искать» новых зрителей для своей выставки…

2017 © Sunlight Outdoor