

# Повторение Лекции 2

- Колмогоровская сложность
- Графическое переписывание
- Уликовая парадигма. Восторг Супершпиона.  
Дизайн
- Isadora — картинка, видео, камера,  
микрофон

# История медиа в театре

- Театр Беласко (1900-е, Бродвей)



# Театр Беласко (1900-е, Бродвей)

- Натурализм
- Первая современная система освещения: свет с моторизованными цвето-изменяющими дисками, следящий свет (follow spot), подпольный свет, скрытый полностью от зрителя, первая 1000-ватная лампа
- Комнаты для макияжа со светом переменных цветов

# Театр Беласко (1900-е, Бродвей)

- Первая подвижная сцена на гидравлических плунжерах
- Запахи (запускаемые через вентиляцию)
- Первые действующие кухня и прачечная на сцене.
- Театральная лаборатория для "медиа-экспериментов".

# Театр Беласко (1900-е, Бродвей)

- "Девушка Золотого Запада" – самый популярный спектакль
- Начинался пятиминутным натуралистическим восходом солнца до начала действия на сцене

# «Мудрец» Сергея Эйзенштейна (1923)

- «монтаж аттракционов»: структура произведения искусства должна представлять собой не пассивное, статистическое «отражение» жизненного события, а собранную автором цепь резких, активных, эмоциональных воздействий «с установкой на конечный тематический эффект».

# «Мудрец» Сергея Эйзенштейна (1923)

- Соединение театра и кино
- Дневник Глумова, 1923. <https://www.youtube.com/watch?v=vTg9VknayF4>
- Первый фильм Эйзенштейна, встроенный ц спектакль «Мудрец» («На всякого мудреца довольно простоты»)
- Одновременно «тизер», включенный в Кино-Правду #16.

# «Мудрец» Сергея Эйзенштейна (1923)

- Первый мультимедийный спектакль: кино, клоунада, аттракционы, народный балаган
- Произвел глубокое впечатление на Мейерхольда («Ревизор»)
- См. М.М. Буткевич. К игровому театру: Игра с актером; В. Шкловский. "Эйзенштейн".

# Антонен Арто

- Антонен Арто: "Мафусайл" (1927), соединение театра и кино, сюрреализм
- «Театр и его двойник» (1938). Архетипическая реальность
- Все истинные чучела имеют двойника, «теневое себя». Мексиканские тотемы

# Антонен Арто

- «Двойник» и есть настоящий театр
- Снятие барьера между сознанием и бессознательным
- Арто ввел понятие «виртуальной реальности» (1938)

# YouAreNowhere (2016, США)

- Андрю Шнайдер – медиарежиссер, актер (WoosterGroup, ITP NYU)
- Двойники: главного персонажа и зрителей
- <https://www.youtube.com/watch?v=PeLQBXTHCtk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=e0GgT4ArKXc>

# Йозеф Свобода (1920-2002)

- Революционная комбинация живых актеров и изображения на сцене

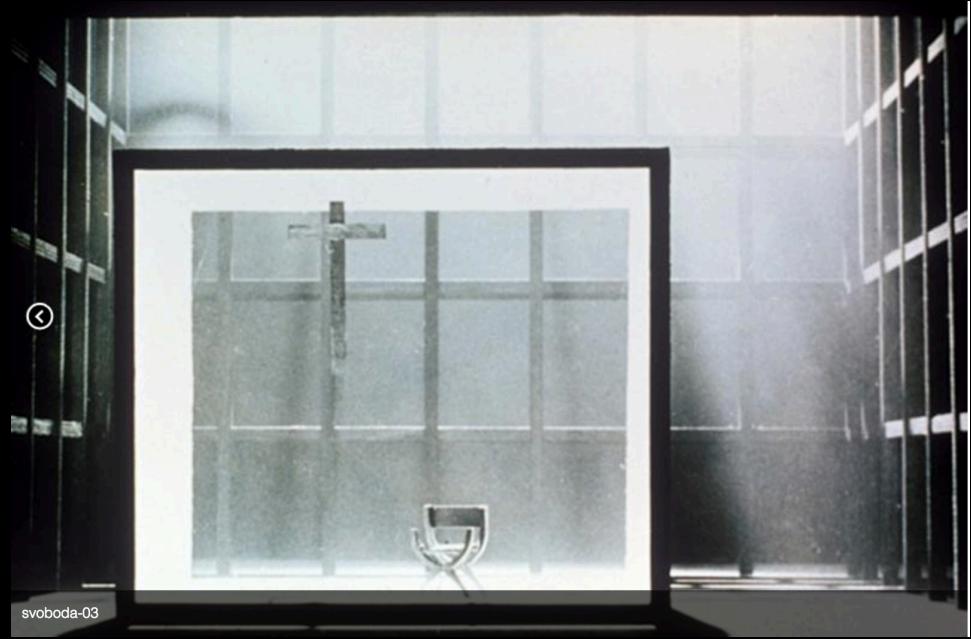


# Йозеф Свобода (1920-2002)

- Спец-эффекты
- Современные материалы
- «Единая» сценография
- Искажение пространства и времени

# Йозеф Свобода (1920-2002)

- Определил современное использование видеографии в театре
- 2019 – Йозеф Свобода – феномен сценографии. Выставка в Праге



# Вустергруп. «Гамлет»

- Обратный электротеатр Джона Гилгуда (1964)
- Элизабет Лекомт: <http://post.scriptum.ru/article/the-wooster-group-hamlet-nyc-2012>



# Развитие медиа-сознания

- Авангард (1905-1930): систематическое давление на границы различных медиа: живопись, рисунок, скульптура.
- Кубисты (Пикассо): фрагментация изобразительного пространства .
- Футуристы: Движение в изображениях и скульптуре.
- Абстракционисты (Мондриан, Кандинский): сдвиг репрезентации в сторону невидимого.
- Дада: (Кабаре Вольтер): коллаж и хэпенинг.
- Ускорение после ВМВ. Отрицание медиа (Раушенберг): «Стирание (абстрактного ВГ) рисунка Де Кунинга» (1953) . Мураками: перформанс с разрезанием холстов (1955). Ив Кляйн –выставка Vide (Пустота). Джон Кейдж 4'33
- Масс медиа 60х: технический прогресс, изобилие новых медиа (видео, звук). Становление медиа как автономного феномена (Маклюэн Медиа-Послание)
- Жолдак Dreams

# Медиа-лаборатории



# MIT медиа-лаборатория

- Схождение технологии, мультимедиа и дизайна
- 27 междисциплинарных групп
- Темы: от оперы будущего до синтетической нейробиологии (электронные интерфейсы к мозгу)
- Частное финансирование 80-ю компаниями, например Lego – \$35 000 000 в год

# MIT медиа-лаб (будильник, который убегает)

- Институция была основана в 1980 году Николасом Негропонте как способ освобождения наивных корпораций от их денег. Случайные, сомнительные «исследования», презираемые настоящими компьютерными учеными, успешные в привлечении внимания «гаджетно-очарованной» масс-медиа.
- [http://www.theregister.co.uk/2005/10/04/  
mit media lab ireland/](http://www.theregister.co.uk/2005/10/04/mit_media_lab_ireland/)

# Шелковый павильон

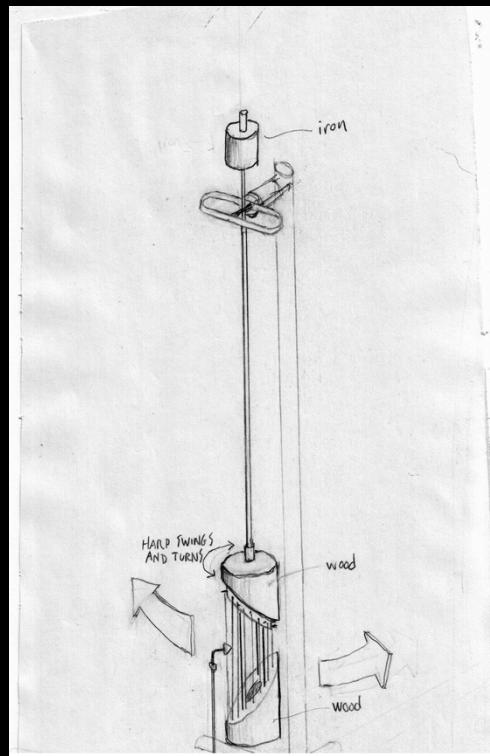


# Опера будущего

- Новые инструменты для музыкальной композиции, исполнения, обучения и выражения
- Маппирование жестов как выразительные средства
- [Невыносимый запах технологии: http://post.scriptum.ru/article/death-and-the-powers-mit-media-lab-machover-2011](http://post.scriptum.ru/article/death-and-the-powers-mit-media-lab-machover-2011)

# Гравитационная арфа

- Бйорк, биофилия
- Andy Cavatorta: [https://www.youtube.com/watch?v=sY\\_Xm1m3DvQ](https://www.youtube.com/watch?v=sY_Xm1m3DvQ)



# Театр дополненной реальности

Элементы ОЗ (США) <https://goo.gl/TYn5Oj>



0Z

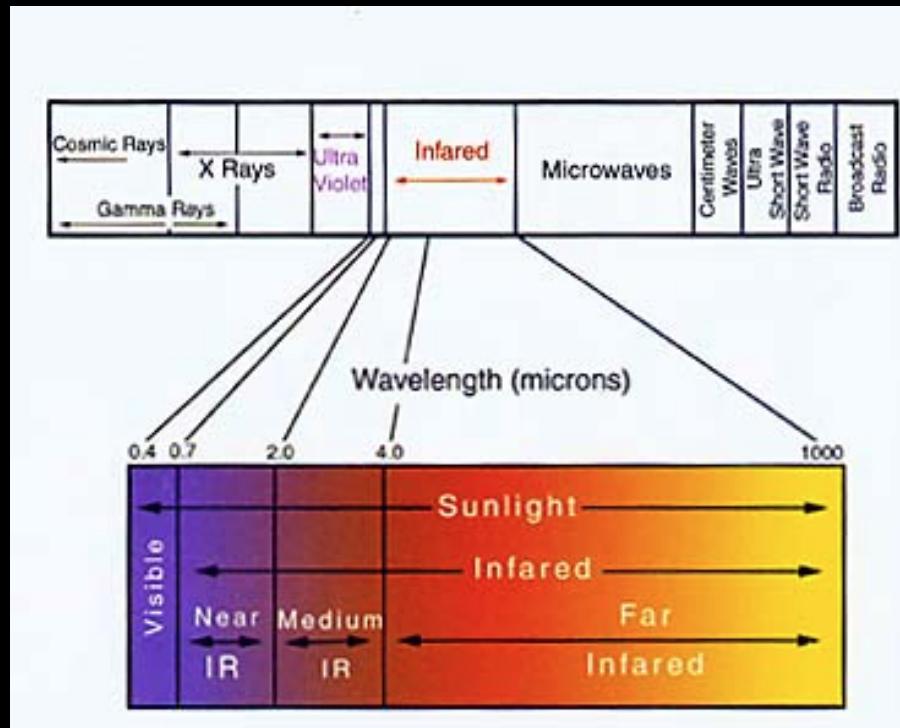
# Театр дополненной реальности

- Полное погружение мешает (телефоны используются в «ключевые» моменты)
- Гугл-кардбоард не нужен
- Не все зрители могут иметь смартфоны
- Калибровка разрушает нарратив спектакля
- Отказ от видео-калибровки или невидимая калибровка
- Серьезные требования к сети
- Maya + Mud (3д модели, текстурирование, анимация) -> Unity -> Xcode.
- Управление телефонной партитурой через MAX/MSP по OSC.

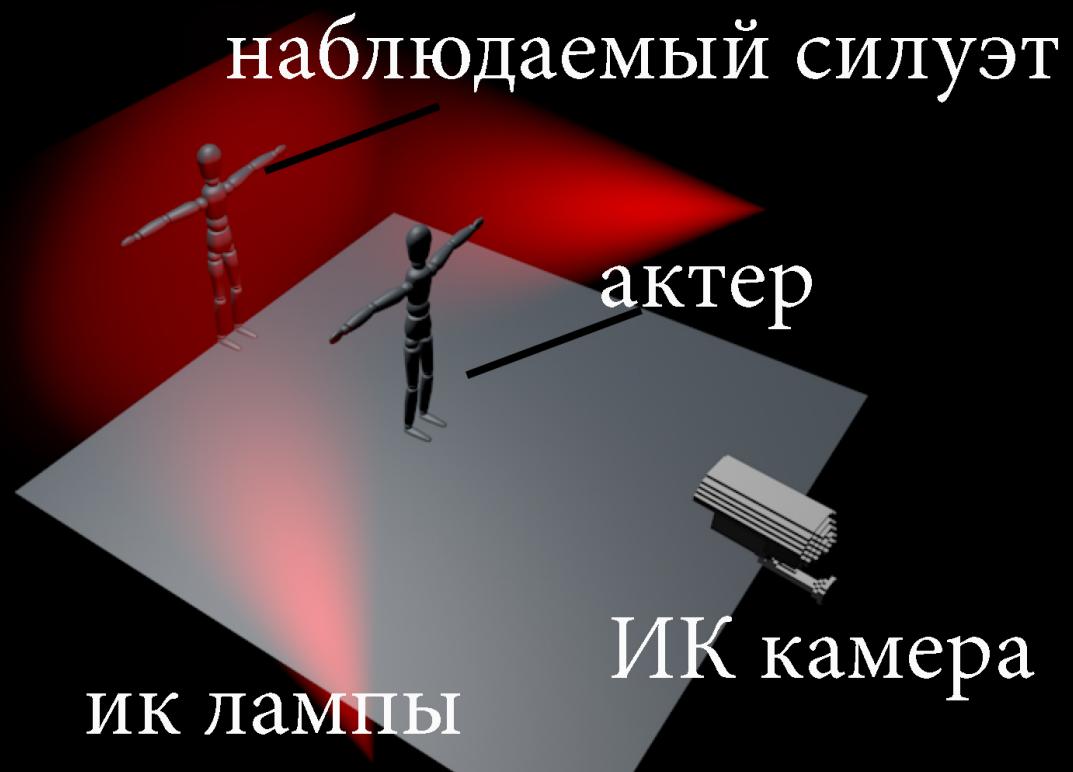
# Прокляты и убиты, МХТ, 2010

- Слежение за актерами и интерактивная видеография в реальном времени
- Проекция на пол
- Проекция на вертикальный экран
- ИК камера и съемка в темноте
- Итерационная съемочно-проекционная система с запаздыванием – фрактальное видео

# Инфракрасный свет



# Слежение в ближнем ИК свете (возможно в Isadora)



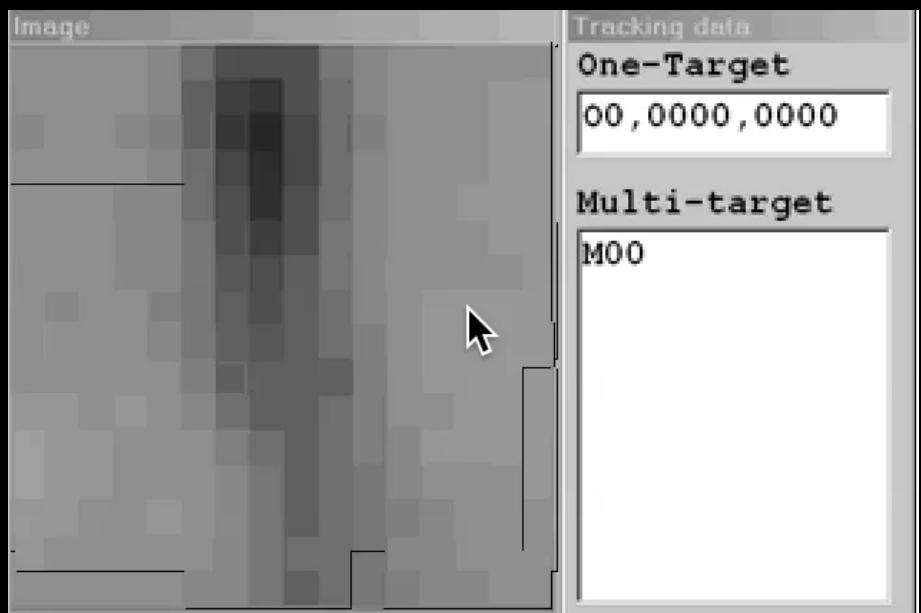
16 revolutions by TroikaRanch:

<https://www.youtube.com/watch?v=KFjy5Z2b-iE>

Технология: <https://www.youtube.com/watch?v=Rbv7n0ZgA98>

# Слежение в дальнем ИК свете

- Камера Thermitrack (\$1000, Лондон)



# Прокляты и убиты



Making of: <http://youtu.be/ER2RI7C6GvY>

# Прокляты и убиты ИК-съемка



# Прокляты и убиты: интерактивный пол и экран



# Прокляты и убиты: интерактивный пол и экран



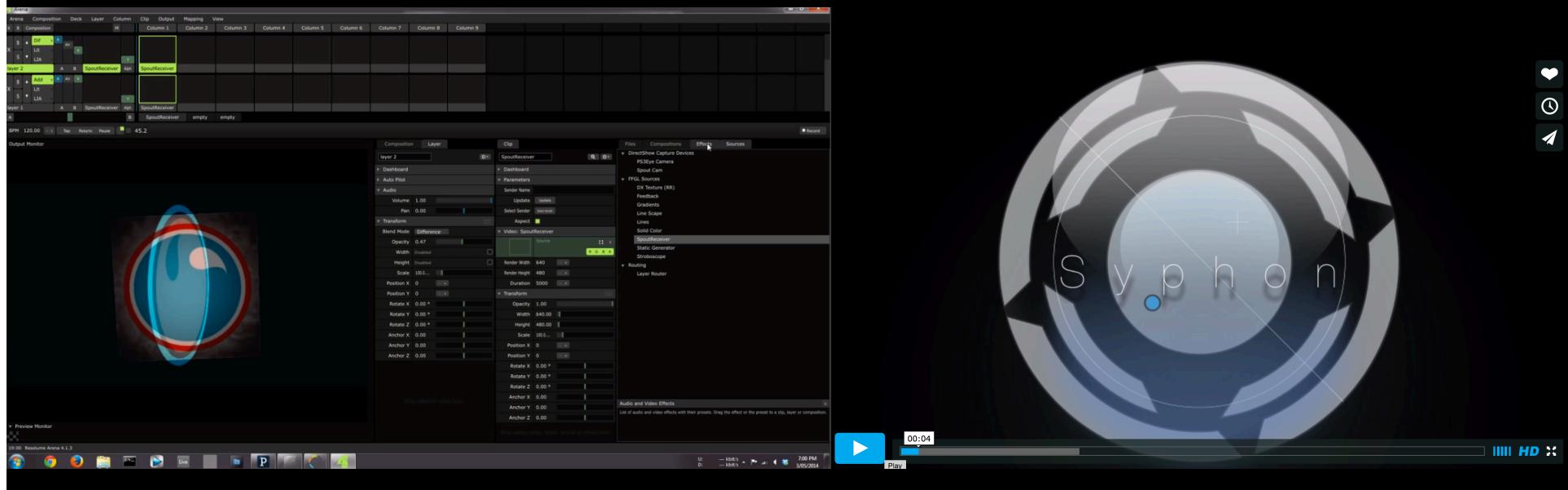
# Прокляты и убиты: интерактивный пол и экран



# Syphon и Spout

## графическая карта - связь между приложениями

- Мак: <https://vimeo.com/14524486>
- Виндовс: <http://spout.zeal.co/>



# Isadora

- Syphon. TLRemote, Syphon Receiver, Simple Client, iphone
- Видео эффекты: dots, motion blur, difference
- Маппирование, izzyтар