



**интерактивная выставка
«Почерк Эйзенштейна»**

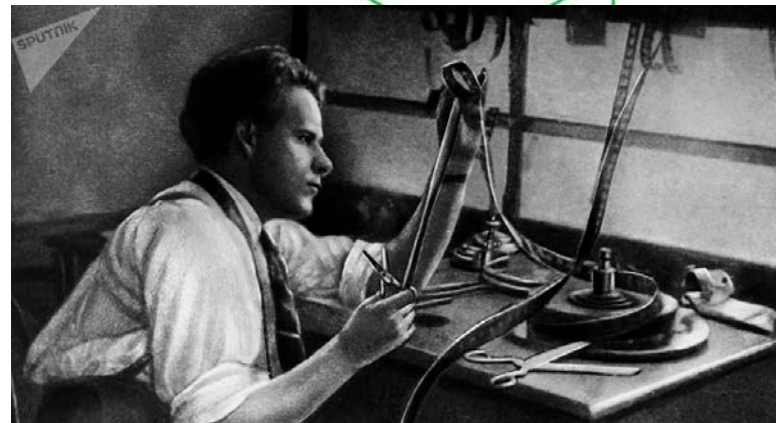
Москва, 2019 год

О выставке

Преамбула

Творчество Сергея Эйзенштейна - это наследие не только советского кинематографа, но мирового искусства. Его научные труды проходят во всех киношколах мира и не только. Эйзенштейна активно изучают и на курсах, посвященных социологии, политологии, рекламе, связи с общественностью и др. Наравне с американцем Дэвидом Уорком Гриффитом, которого называют “Отцом кино”, Эйзенштейн прочно утвердился как один из тех людей, кто сформировал язык кино таким, каким мы его знаем.

Однако, в отличие от американца, он не только внес практический вклад в искусство кино, сняв целый ряд значительных кинокартин (например, его знаменитый фильм «Броненосец «Потемкин» по праву признан одним из лучших фильмов в истории по итогам опросов критиков, режиссёров и публики), но и смог теоретически осмыслить все свои инновационные открытия в киноязыке.



Сверхзадача:

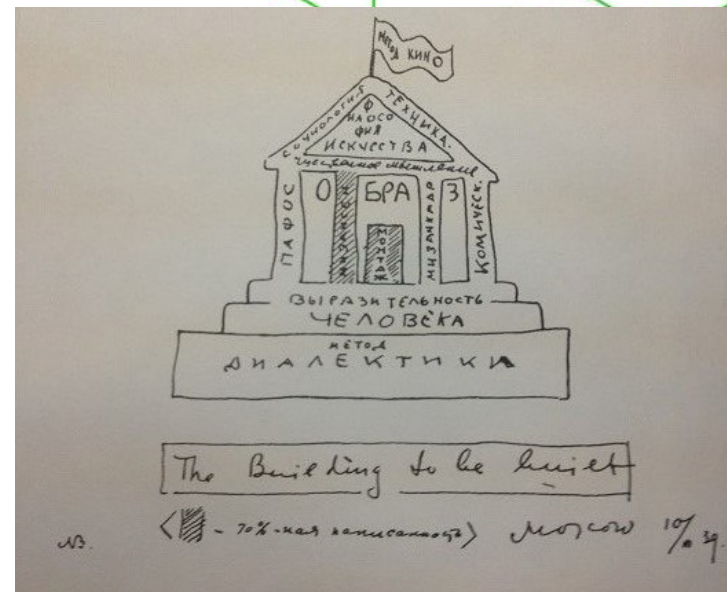
Реализация культурно-просветительской миссии интерактивной выставки через раскрытие личности гения и его вклада в мировую культуру по средствам.

Концепция:

Эйзенштейн проснулся в беспокойстве и пытался понять смысл своего сновидения. Его отец был архитектором, он построил в Риге сотню домов, но причем здесь он, его сын, кинорежиссер с мировым именем? Какой дом должен построить он?

Однако, через несколько лет в записках режиссера появился загадочный рисунок - здание кинотеории. Под которым Эйзенштейн на английском написал:

“Сооружение, которое должно быть построено”.



Реализация:

1. “Здание кинотеории”.

Центральная инсталляция. Создание 3D mapping инсталляции и шоу с проекцией на уменьшенную копию, модель здания, которое стремился возвести С. Эйзенштейн.

2. «Секционный маршрут».

Выставка будет поделена на секции, каждая, из которых будет раскрывать жизненный и творческий путь мастера.

«Всякий элемент , подвергающий зрителя чувственному или психологическому воздействию, опытно выверенному и математически рассчитанному на определенные эмоциональные потрясения воспринимающего (зрителя)»

С. Эйзенштейн

Использование технологий в выставке:

1. Виртуальная реальность (VR)
2. Дополненная реальность (AR)
3. 3D mapping
4. Интерактивные носители (столы, киоски, экраны)
5. Голографические носители (пирамиды, кубы)

Сценарий выставки:

1. Социальная подоплека
2. Биография Эйзенштейна
3. Кинотеория
4. Аттракцион

Реализация технологий:

С помощью аудио-визуального контента, посетители выставки будут перемещаться между инсталляциями по заданному сценарию. Инсталляции расскажут о биографии С. Эйзенштейна, его творческом и жизненном пути, а так же позволят всех создать свой почерк под чутким руководством мастера..



Активности выставки:

1. 3D mapping шоу.

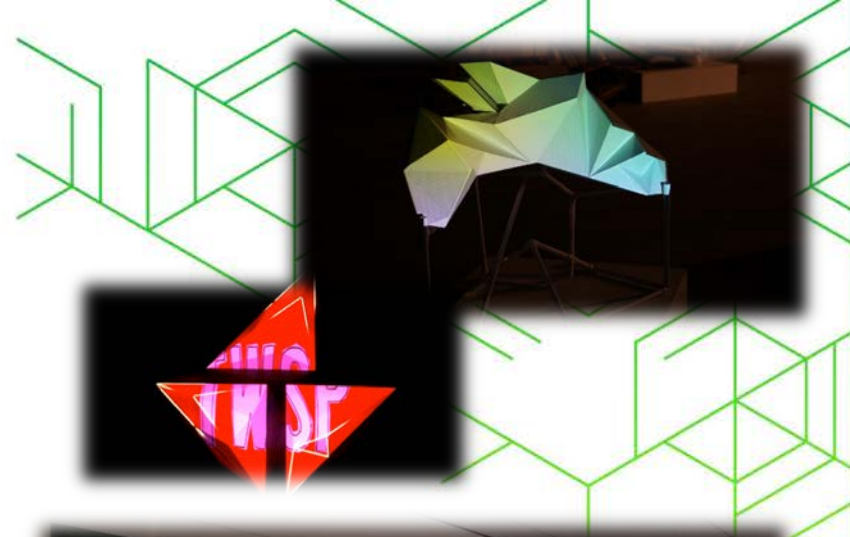
Проекция аудиовизуального контента на объемную фигуру знака «Инь Ян» повествует зрителю о “Единстве и борьбе противоположностей”, которая раскрыта в творчестве автора. Для создания контента будет реализован подбор отрезков из картин автора и произведено 3D mapping шоу.

2. Интерактивный архив.

Видео стена из экранов с технологией Kinect и Leap Motion соберет в себе все архивные документы, фотографии, рукописи автора. Посетители выставки на площади 12 кв. м сможет увидеть все материалы, которые удалось сохранить до наших дней. Программное обеспечение сможет не только сканировать посетителя, выдавая каждому индивидуальный контент, но и позволит управлять, листать, выбирать зрителю интересующий контент.

3. «Смантируй с автором»

На интерактивных столах зрителю будет представлено приложение, которое позволит манипулировать отрывками из культовых картин, производить пере монтаж и озвучку роликов. Так каждый из посетителей создаст свою версию отрывков и отправить её себя на почту для дальнейшей публикации в социальных сетях.



Активности выставки:

4. Цвет Эйзенштейна»

Интерактивная инсталляция в Дополненной реальности, которая рассказывает о первом цветном кадре С. Эйзенштейна, а так же позволяет посетителю создать свою версию «Красного Флага» с помощью раскраски в дополненной реальности и увидеть результат в кинокартине.

5. Артефакты С. Эйзенштейна

Личные вещи мастера представлены в микс-инсталляции «Реальность-Голограмма». С помощью воссоединения реальных предметов с контентом голографических кубов и прозрачных мониторов инсталляция призвана стереть грани реального и иллюзорного мира, а так же стать популярной фотозоной.

6. «Визит к режиссеру»

С помощью Виртуальной реальности и созданного виртуального кинотеатра зрителю предложат оказаться на первом просмотре снятой картины вместе с С.Эйзенштейном. В виртуальную реальность будет погружен снятый заранее актер, похожий на Сергея Эйзенштейна. Он будет сидеть на 3 ряду кинозала, который будет воссоздан по архивным документам. Зрители будут смотреть снятую работу мастера, слушая его комментарии, в которых будет раскрыта его личность, философия и взгляд на искусство через призму его работ и личного мнения.

