



---

**Original Article: SPETTACOLO TEATRALE-SFONDO DI COMPUTER E INTERNET SPAZIO**

**Citation**

Salnikova E.V. Spettacolo teatrale-sfondo di computer e Internet Spazio. *Italian Science Review*. 2015; 10(31). PP. 120-123.

Available at URL: <http://www.ias-journal.org/archive/2015/october/Salnikova.pdf>

**Author**

Ekaterina V. Salnikova, The State Institute of Art Researches, Russia.

Submitted: October 03, 2015; Accepted: October 14, 2015; Published: October 31, 2015

Parole chiave: computer, internet, mass media, della comunicazione, del desktop, area, fiera, zona di transizione, un universo magico.

Lo spazio virtuale all'interno dello schermo del computer è organizzato in modo che ogni fibra, ogni pagina porta a qualche altra pagina o le pagine. Ogni pagina web - una zona di transito. Desktop - una prima zona di transito virtuale, in cui le "porte" (in forma di segni grafici) sono infinite spazio virtuale. Navigazione e sistema di riferimento consente di navigare in modalità remota attraverso di loro. Lo scopo di questo articolo - per rispondere alla domanda se vi è uno sfondo del desktop computer e lo spazio del computer nel suo complesso; e se c'è, quello che porta il nuovo computer, rispetto alle vecchie forme di locali simili.

Così, l'utente della realtà computer non va ovunque, non ha scelto per quel clic. Ma vede già spazio presenta una serie di portali in grado di aprire una diversa nicchia di realtà virtuale. L'utente è attivata solo sul computer, e lo è già, tra quello che e quello che un mouse passeggiata contemplando l'immagine del desktop. Questa è una conquista fondamentale importanza.

Occasioni simili non hanno spettatore e spettatore che rientrano direttamente in una o l'altra realtà di un particolare film, programmi, pubblicità, annunci. Nei tradizionali telespettatori là davanti agli occhi della zona di transito, che porta direttamente a una varietà di programmi televisivi individuali. Questa zona è invisibile, è implicito, è da qualche parte tra lo schermo e il telecomando, che preme la mano dello spettatore.

Zona di transito, accessibile a tutti, in diversi momenti è solo la zona. Il centro della vita dell'antica polis greca era situato nella agorà. In periodi di vacanza l'antica città greca si è rivelata carico di tende, che rompe venuti appositamente per la gente di vacanza. [1, 18]. Ogni tenda è una sorta di ingresso al mondo soprannaturale, al suo interno ha avuto il suo campo di informazione che ha portato visitatori della città. Oltre ai sacrifici e le processioni Le vetture sono supposti celebrazione di poeti, filosofi e acrobati, così come fiere, negoziati diplomatici e altro ancora. Diversità attività e gli affari di festa, confinati alla vacanza, ancora una volta ci ricorda la varietà di operazioni a distanza per il computer moderno. Il centro della vita dell'antica Roma era la sede in cui il più semplice è spesso posto le basi per lo

spettacolo o la parte recintata dello spazio per spettacoli di gladiatori. Ma ancora più importante è che, come noto Trubochkin, cultura teatrale dell'antichità in generale, portato l'interesse ad un altro straniero rispetto al luogo comune, "in un'altra cultura e in noi" [2, 119].

Nel processo di formazione della cultura medievale europea, spazio urbano, che ospita la fiera, i misteri [3. 84-85], l'altro spettacolo, sempre un focolaio di dinamiche sociali e culturali. Secondo il ricercatore del tardo Rinascimento in Italia, "alla fine di Piazza San Marco è stato il principale teatro per i rituali religiosi e secolari di Venezia, per le processioni e cerimonie legate alla festività del calendario, e per i trionfi occhiali, l'elezione del doge e di altri eventi pubblici" [4, 4]. Giochi di generi diversi hanno giocato in grandi sale e saloni del palazzo, i palazzi patrizi e così via. [5, 102] Come descritto dai ricercatori in spettacoli di corte spazio a Tudor in Inghilterra cucina e una sala per banchetti apparso legato direttamente o separato da un corridoio con due o tre porte. Di conseguenza, la porta che conduce dalla sala del banchetto o un corridoio da cui vi erano porte in cucina o solo nella grande cucina. La performance è stata suonata lungo una parete lunga, che erano così necessario per servire la porta gli ospiti. Questo muro è stato chiamato «schermo», sono stati collocati lungo di essa elementi di design per occhiali [6, 9]. I servi con vassoi passati attraverso lo spazio di rappresentanza, che esercita una zona di transito tra la cucina e sala principale, la parte inferiore e superiore, materiale alimentare e il dialogo secolare.

Noi crediamo che qualsiasi spazio nel processo di deposito ricodificati in una sorta di zona di transizione simile alla piazza del paese, vale a dire, l'ambiente è ben adattato alla trasformazione flessibile e dando vita ad una elevata concentrazione di immagini.

Display La realtà virtuale, rinchiuso in sostegno all'alloggio, eredita il modello spaziale della piazza del paese, nel cortile del palazzo, soggiorno, sala banchetti, che ha le porte o aperture che conducono in altri

spazi e strutture. Nello spazio di un vecchio visualizzatore di zona di transito sta vivendo soprattutto il potenziale di trasferimento in altri spazi - le chiese, le case private, negozi commercianti ponteggi artisti di strada. Lo spettatore vede diversi portali (porte, finestre, archi, tende, ecc) e speculativo li supera, sentendo che era sul punto di una pluralità di mondi, sacri e profani. Un utente del computer e di Internet riceve un accesso visivo un'infinità di mondi virtuali possono muoversi liberamente su di loro, interagire con alcuni di essi, creare un nuovo spazio virtuale.

Cultura antica è piena di forme simboliche di transizione, di transito. Questo è ben illustrato dall'esempio della cultura russa. "Architettura e urbanistica erano destinate a funzionare come distanziali ... ambienti spaziali. Come indossato sotto la cintura, cinghia o cerchia di mura intorno alla città (così come intorno ad un cortile privato) ha avuto un certo significato magico, l'importanza di rafforzare il talismano ... La città ha sempre consacrato solennemente. Particolarmente importante come utilitaristico e ideologico e simbolico, abbiamo punti di ingresso, i cancelli. E 'noto che i Romani ha messo la statua vicino al cancello di Giano - un mediatore tra i due mondi. In Russia medioevale sopra la porta della chiesa, sono stati costruiti o icone "installato - scrive I.A. Bondarenko [7, 176-177].

Come in altri paesi, in Russia ci sono stati forma spettacolare nel contesto dell'ambiente di tutti i giorni delle attività umane. N.I. Savushkina dimostra che nel corso delle presentazioni clown russi qualsiasi spazio - un frammento della strada sotto le finestre di una casa privata, la cucina in casa di parenti, ecc - Interpretato come un "spazio di incontro" potrebbe significare qualsiasi luogo. Ad esempio, utilizzando la strada potrebbe svolgere azioni "diventare" il bagno [8, 330]. Transit implementato come multipla trasformazione condizionale di spazio, la cui semantica fluido.

Spazio invisibile adiacente allo spazio rappresentazione è parte integrante del teatro dei burattini e la zona, e den (Presepe), e il teatro della scuola, e Raika (da "azione Paradiso", Paradeisspiel). Tutti questi tipi di teatro non significavano "off", ignorando la realtà oggettiva ambientale.

Interpretare il famoso schizzo di teatro di figura fatta Adam O'Leary, S.V. Stahorsky descrive un dispositivo di gioco nello spazio: "Al centro del quadro - il burattinaio, avvolto in un panno, che funge da schermo. Il panno è legato con la cintura, la sua parte superiore è fissato al cerchio ... alzò le mani, il burattinaio dietro lo schermo scompaiono, mentre le sue dita erano liberi e poteva controllare burattini. Bambole Sami erano appesi il burattinaio petto... Dopo la presentazione burattinaio deluso la sua mano, e uno schermo scende verso il basso, apertura per gli occhi degli altri "dietro le quinte" del teatro"[9, 341]. Così, la figura del puparo era una zona di transito, comunicazione e divide il mondo della vita quotidiana e il mondo del gioco.

Lo spettacolo della tana era situato in una piccola casa, senza una quarta parete figurativa. Egli è il prototipo del tempio, così come l'universo divina, organizzato verticalmente. Non ritragga, ma significa, "apparve il diavolo a prendere l'anima di Erode, e affondò al suo" [9, 350]. Presepe circondato da una folla di spettatori, hanno potuto vedersi e fisicamente toccare, sentire ambiente quotidiano angusti. All'interno del covo rivivere storia cristiana grande, prende la forma di uno spettacolo di marionette in miniatura che è in qualche modo simile alle dinamiche del mondo in uno schermo enorme schermo TV e computer.

Così, la zona di transizione, la magia del flanirovaniya gioco da questo mondo ad un altro, dal profano al sacro, dal flusso del tempo nell'eternità - un attributo essenziale di una cultura antica. Insieme con lo sviluppo della scienza moderna, l'indebolimento del ruolo della religione nella società moderna, una persona perde molte forme tradizionali di orientamento spaziale e temporale, il senso della sacralità

della creazione, la fede in altra realtà. Tuttavia, la necessità di contemplazione e interazione con le zone di transito continuato a vivere in depressione, stato di nascosto.

Questo requisito di nuovo è stato implementato attivamente nell'era della proliferazione di schermi, la cui percezione non richiede lo spegnimento della luce e isolare la realtà circostante (come richiesto dalla schermata di film). Televisione dà all'individuo la possibilità di percezione spirituale di transizione. Viewer mentalmente spostato dallo studio degli interni in ambiente reale, visualizzato nei rapporti. A causa dei diversi strati di pre-impresso passato - nel momento attuale della trasmissione in diretta. Con un canale TV su un altro canale. Il computer è andato oltre e trasformato lo spettatore in un utente attivo della transizione, così come l'autore di alcuni segmenti di virtualità. Tuttavia, trovare nuove opportunità si svolge in parallelo con la dematerializzazione di zone di transito, che si trasformano in un immagini dello schermo incorporata.

#### References:

1. Skrzhinskaya M.V. 2010. Ancient Greek holidays in Greece and the northern Black Sea coast.
2. Trubochkin D.M. 2005. "All right! Elder dancing ..." Roman comedy cape in action.
3. Kolyazin V.F. 2002. From mystery to the carnival: the theatricality of the German religious and areal scene early and late Middle Ages.
4. Tenson I. 2002. Music and Culture in Late Renaissance Italy. Oxford. Oxford University Press.
5. Farrell J., Puppa P. 2006. A History of Italian Theatre. Cambridge University Press.
6. Craik T.W. 1957. The Tudor Interlude Stage, Costume, and Acting. Leicester University Press.
7. Bondarenko I.A. 1997. Medieval Russia. Artistic unity of the ancient town. Artistic model of the universe. Interaction of arts in the history of world culture. The first book. M.: Research Institute of the Arts.

8. Savushkina N.I. 1979. Features the theatrical space in the representation of Russian clowns. Theatrical space.

9. Stahorsky S.V. 2012. Theatrical culture of ancient Russia.