

## **movimento.**

performance audio video di pixelorchestra.

Il lavoro proposto da pixelorchestra si propone di portare in scena una interpretazione autorale ed emotiva sul movimento.

Ci sono molteplici aspetti su cui iniziare a definire il concetto di movimento, in prima maniera si possono dare le definizioni fisiche meccaniche, definire il moto di corpi nello spazio e nel tempo, iniziare a scrivere leggi che regolano il comportamento dei corpi che ci circondano, non è l'approccio che pixelorchestra ha affrontato per questo argomento.

Si può allora parlare, analizzare la percezione del movimento da parte dell'uomo, andare a scansionare l'infinita serie di stimoli che i sensi umani percepiscono e ci fanno dire:

"quella palla si è mossa di un metro o quel sasso è sempre stato lì",

pensiamo che anche in questo caso si possa ricondurre (ovviamente nella estrema complessità dell'argomento) ad una serie infinita di sistemi causa effetto dove logica, matematica, filosofia fanno da padrone e persone certamente molto più informate possono dare interpretazioni certo affascinanti. In questo caso si è pensato al movimento come cambio di stato. Movimento come cambiamento, elemento essenziale per la nascita di un'informazione. Si può guardare una palla che rimbalza senza però effettivamente percepire un cambiamento, la palla si muove compie dei moti nello spazio, ma non offre informazioni e in una prospettiva emozionale la palla è ferma.

Questa visione ci fa riflettere sulla produzione contemporanea di eventi legati alla sfera audiovisuale.

La tecnica dell'uomo ci offre innumerevoli strumenti per modificare, misurare, instaurare un rapporto dinamico con l'audio e le immagini.

L'uomo è in grado, oggi, di pensare e produrre macchine (hardware e software) che effettivamente producono movimento; noi, tramite i nostri sensi, percepiamo vibrazioni sonore e frequenze ottiche, spesso questi cambiamenti e soprattutto il loro significato danno emozioni.

Fin'ora, però, la produzione di tali eventi è stata legata, costretta, dalle limitazioni tecniche, pensiamo al cinema e alla sua complessa vita dalla scrittura del soggetto fino alla post produzione, passando alla televisione per finire agli eventi musicali con tutta la loro preparazione scenica.

Adesso le cose sono un po' cambiate, la potenza di calcolo dei computer e la progressiva mutazione dei sistemi di produzione da supporti hardware al software, ci pone davanti a strumenti eccezionali in grado sempre più di accorciare le distanze tra l'immagine interiore dell'artista a quella poi estrenata.

Qui si pone il nostro lavoro.

Ci proponiamo come moderni burattinai, in grado di muovere frequenze e vibrazioni a nostro piacimento nello stesso istante che certe frequenze o vibrazioni si formano nella nostra mente.

Qui l'aspetto del movimento come passaggio emozionale, rapporto tra uomini supportato da un teatrino lucente e tecnologico.

Le nostre icone sono mosse tramite le sensazioni di quell'istante, riusciamo a concepire una performance fortemente legata al contesto che effettivamente ci circonda ponendo come fattore fondamentale la spinta propulsiva del nostro desiderio di muovere le nostre immagini interiori verso altre persone.

E' proprio la produzione di immagini in tempo reale che ci permette di cambiare prospettiva, adesso siamo in grado di pensare e produrre immagini come è stato da sempre per la musica, basta tamburellare su di una superficie per fare della musica, noi effettivamente suoniamo immagini.

In questo momento siamo in grado di produrre un evento audio video sinestetico regolato sia da eccezionali sistemi di causa effetto, ma caricato di emozioni grazie al nostro intervento.

Tecnicamente le immagini prodotte derivano dalla matematica dei nodi e dei sistemi cinetici, andiamo a prendere come significati iconici la rappresentazione di movimenti cosmici, come le traiettorie delle stelle negli scontri tra galassie o la rappresentazione di strutture geometriche sottoposte a vincoli e sollecitazioni fisiche.

Questa è la rappresentazione che vogliamo dare, il movimento fisico che ci circonda rimane statico senza un intervento che ne dia valenza emozionale.

*movement.*

*audio video performance by pixelorchestra.*

*The work proposed by pixelorchestra attempts to put in scene an original and emotional interpretation of movement.*

*There are numerous ways to define movement, physical and mechanical definitions can be given, we can also define it as the movement of bodies in space and time, we may begin to compose laws that regulate the behaviour of the surrounding bodies, but this is not the approach that pixelorchestra uses to define the subject.*

*We may at this point speak of and analyse movement through man's perception, we may subdivide the infinite series of stimulus that the human senses perceive and makes us say:*

*that ball has moved a meter and that stone has always been there,*

*We believe that even in this case we may lead back (in the obvious complexity of the subject) to an infinite series of systems of cause and effect where logic, mathematics, and philosophy intertwine and experts may provide a number of fascinating interpretations.*

*In that case movement might be thought of as a change of state. Movement as change, essential element for the creation of information. We might observe a bouncing ball without perceiving a change, the ball is moving it is executing movements in the space but it does not provide any information, so according to an emotional perspective the ball is still.*

*This idea helps us to reflect upon the contemporary production of events tied to the audio-visual dimension.*

*Man's techné provides us with numerous instruments to modify, measure and establish a dynamic relationship with audio and images.*

*Today, man is able to create and produce machines (hardware and software) that really produce movement; we perceive through our senses the sonorous vibrations and optical frequencies, these changes and their meaning provoke and create emotions.*

*Up until now, the production of such events has been connected and obliged to technical limitations, take cinema as an example and its complex life from the script-writing to the post-production, think of television or musical productions and the work behind the preparation of the scenography.*

*Things have changed now, the calculating power of the computers and the progressive change of the production systems, hardware and software support, has placed in front of us great instruments that enable to shorten the distances between the artist's inner image and the product, the outer composition.*

*This is where our work comes in.*

*We present ourselves as modern puppet-masters, capable of moving frequencies and vibrations according to our desire, simultaneously with the the frequencies and vibrations created in our minds. Here is the aspect of movement as an emotional passage, relationship between humans supported by luminous and technological theater.*

*Our icons are moved in accordance to the sensations of the moment, we conceive a performance strongly connected to the context that surrounds us placing as fundamental factor the propulsive push of our desire to move our inner images to the outside, to others.*

*It is really the creation of real time images that allows us to change perspective, we are now able to think and produce images as it has been possible for the creation of music, you can tap on a surface and make music, in our performances we "play" images.*

*At the present time we are able to produce an audio video event synestetically regulated by extraordinary systems of cause and effect, but also filled with emotions due to our intervention.*

*Technically speaking the images produced derive from mathematics and from the knots of the cynitic systems, we take as iconic meaning the representation of cosmic movements, as the trajectories of the stars in the clashes of galaxies or the representation of geometric structures submitted to physical ties and sollicitations.*

*This is the representation we want to give, the physical movement that surrounds us is static without the intervention of something that adds an emotional perspective.*

per maggiori specifiche o dubbi:

*any questions or additional information:*

bruno@pixelorchestra.net

---

Bruno Capezzuoli/pixelorchestra

interactive design

[m] +39 340.3161945

[w] [www.pixelorchestra.com](http://www.pixelorchestra.com)

---