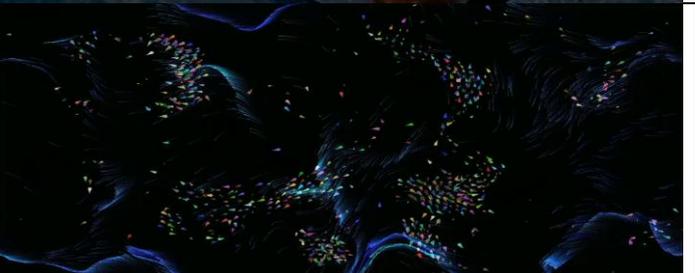
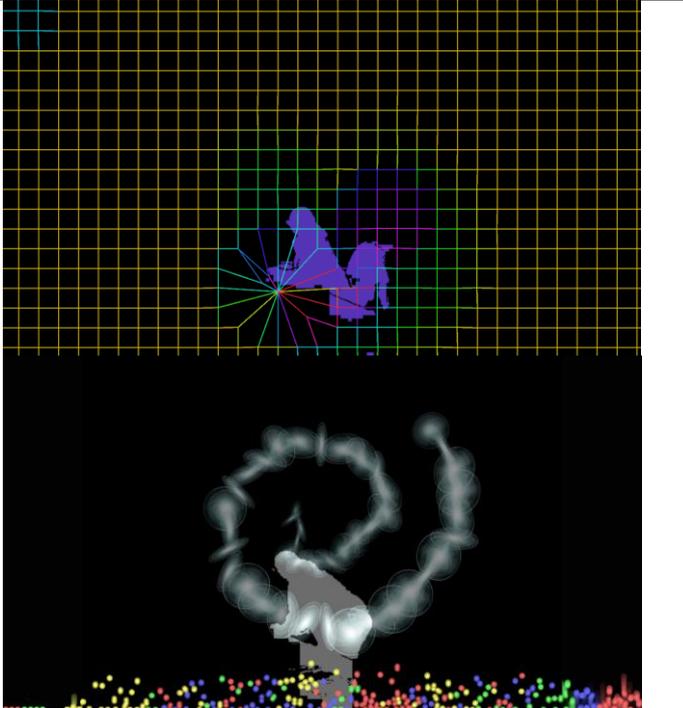
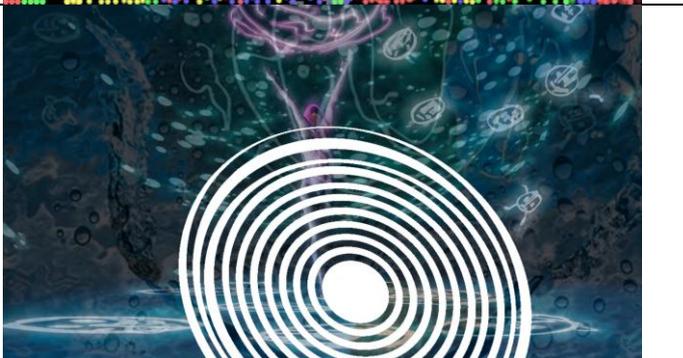
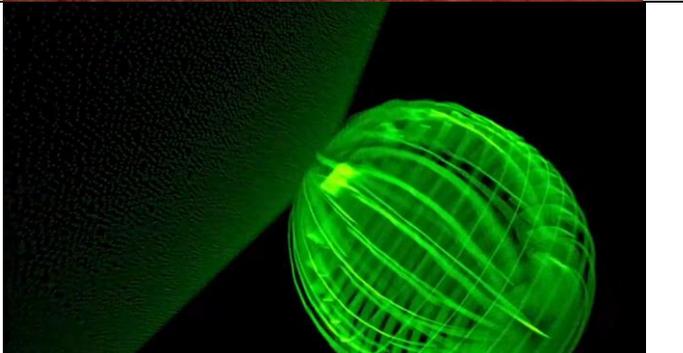
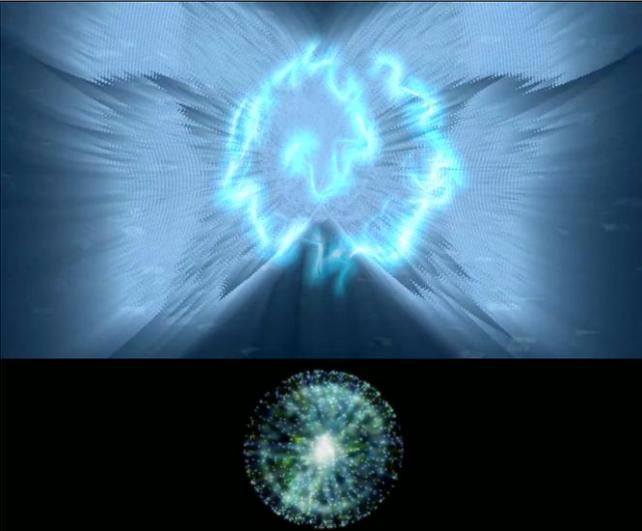
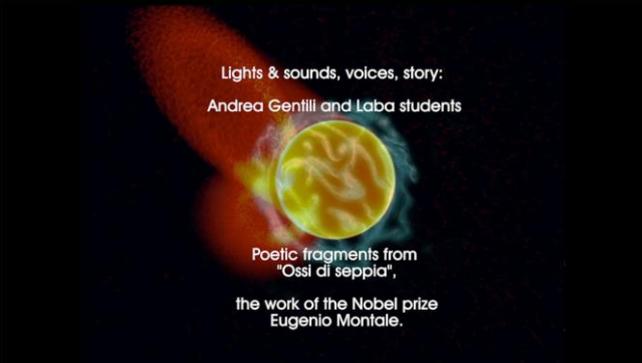


Evolution 2.0

| | |
|--|--|
| <p>0. schermo iniziale prima di iniziare lasciare scritta ViSet (video viset00.mov) Usare immagine balestrini e/o altro Loop</p> |  |
| <p>1. Logo (kinect) Usare qualche effetto colore o altro, immagine balestrini 55 sec 5 sec immagine logo fissa tot 1 min</p> |  |
| <p>2. Fecondazione 30 sec shooting star registrato - video 90 sec (microscopic fish) – video Usare immagine balestrini e video surf tot 2 min</p> |  |
| <p>3. embrione (evolution 6c) provare con fractal cell e/o surfs_Up_Blue 1 min 30</p> |  |
| <p>4. nascita (fabric3) (kinect) mettere sfondo balestrini che si miscela con la shape 1 min 30</p> |  |

| | |
|--|--|
| <p>5. crescita con gioco (kinect) grid attractor ok kinect + spout bouncing ok con kinect +spout sottofondo? 1 min 30 tot</p> |  |
| <p>6. adolescenza con ricerca (pileOfEllipse) (kinect) ok con kinect e spout, usarlo con mask50% sul layer2 e una immagine sul layer1 1 min</p> |  |
| <p>7. malattia (storm_ms) con turing e chrome experiments 3 min</p> |  |
| <p>8. morte (pointrender) buio 2 min</p> |  |

| | |
|--|--|
| <p>9. rinascita (particle sphere) + water lavoro con luci 2 min</p> |  |
| <p>10. titoli coda video 1 min</p> |  |
| <p>11. gran finale...</p> |  |
| | |

NOTE

Nell'area di influenza del Kinect, durante TUTTA la performance, NON deve transitare nessuno, solo il performer in scena