

La valse du Pixel

Autore: Giulia Letizia Cabra

Titolo: La valse du Pixel

Anno: 2020

Tecnica: Video. Images and text audification.

La valse du Pixel è un video che riflette e reinterpreta i mezzi e limiti di fruibilità di un'opera.

La maggior parte delle immagini che ho utilizzato sono dei quadri di Miltos Manetas. Ho scelto i suoi dipinti perché egli rappresenta su un supporto analogico, quale la tela, strumenti elettronici e digitali (cavi, computer, controller), quasi a creare una "natura morta" del XXI secolo. Questa commistione tra digitale e analogico, mi è stata d'ispirazione per rivalutare la fruibilità di un'immagine o un testo.

Un'immagine digitale non è più solo qualcosa di percepibile col senso della vista ma anche con l'udito, sonorizzando i pixel tramite il software PixelSynth creato da Olivia Jack. Il suono dipende da vari parametri: l'intensità del suono è dato dalla percentuale di bianco, la disposizione dei pixel nell'immagine rimanda alla scala delle note (in basso note più gravi in alto note più acute). Per ciascuna immagine ho potuto scegliere la chiave, l'ottava e la quantità di note.

Il testo sonorizzato tramite il software online Typedrummer, creato da Kyle Stetz, produce il beat. In questo caso la fruibilità testuale non è più di sola lettura ma anche ascolto. Il testo riporta il contenuto dell'intervista a Miltos Manetas di Chiara Moioli per Mousse Magazine, un'riflessione riguardo la vita e fruibilità delle opere d'arte digitali.

Con questo progetto ho voluto sperimentare la produzione di un file audio, tramite mezzi e strumenti non "canonici", sonorizzando immagini e testi. Ho dato voce a ciò che normalmente è fruibile solo col senso della vista, e visibilità a ciò che normalmente è solo udibile.

Per la sonorizzazione delle immagini sono stati d'ispirazione l'opera Holus Bolus dell'artista giapponese Kio Griffith, l'ANS Synthesizer creato dall'ingegnere russo Evgeny Murzin (1937) e il brano "Windowlicker" di Aphex Twin (1999).

