

# BIBLIOTHÈQUE

Apertura.

Circolarità.

Spazio.

Ad aprire una nuova stagione di presenza sul territorio e coinvolgimento della città, l'evento Bibliothèque inaugura il progetto di Membership 'Amici della Querini' per il 2024. Una dichiarazione di intenti, di manifesta presenza, con la volontà di fare tessuto e coinvolgere in particolare le più giovani menti che abitano la laguna.

La ricerca di Bibliothèque ragiona su temi che sono stati estrapolati dalla storia, l'eredità e i volumi architettonici degli spazi della Fondazione.

La decisione di avere una biblioteca *aperta*, caratteristica che ha sempre definito la fruizione della biblioteca dalla sua fondazione, durante Bibliothèque prova a declinarsi in modo diverso. Apertura diventa verbo, le sale si reinventano e ospitano libri e riviste che vengono da fuori, da lontano, che portano ricerche e linguaggi altri. Bibliothèque intende insistere su questa caratteristica primigenia di apertura, superare l'idea di accoglienza, fino a farla diventare pluralità e incontro. Le artiste e gli artisti chiamati a contribuire hanno lavorato con le sale di lettura fino a farle diventare teatro per le loro ricerche, l'elemento umano si evolve, supera la condizione di *lettore* e ha la possibilità di esprimere altro.

Attraverso il movimento stesso degli ospiti nello spazio, l'evento vuole riflettere sui volumi e sulle possibilità che le architetture portano alla luce. Ulteriore matrice di ragionamento con la quale le artiste e gli artisti si confrontano, lo spazio, che ha definito in un modo così unico la Fondazione Querini, è un elemento di confronto e rapporto diretto con tutti gli interventi previsti. La fruizione dello spazio è stata pensata per essere *circolare*, in armonia con i concetti scarpiani di labirinto e infinito. Attingendo all'idea di labirinto come luogo dove ritrovarsi piuttosto che perdersi, il movimento all'interno della mostra è fluido, propone percorsi inusuali; e obbliga il pubblico ad uno spostamento perenne attraverso i piani e gli ambienti.

È ancora dall'intervento scarpiano che trae spunto un altro elemento di analisi per i lavori in mostra. Nel progettare il suo intervento Scarpa propone una profonda riflessione sul binomio uomo natura, la dimensione naturale diventa tematica di confronto per i lavori scelti, che si interrogano sull'interazione umana con l'altro e indagano attraverso metodologie e pratiche diverse, sull'ecosistema veneziano e della laguna.

Il progetto Bibliothèque vuole restituire al pubblico una sintesi di ragionamenti emersi da quello che lo spazio della biblioteca e del museo trasmettono quotidianamente a Venezia e alle persone che lo abitano. Con l'augurio che si apra una stagione di comunità e tessuto urbano, a compimento della splendida missione che da secoli viene portata avanti dalla Fondazione Querini Stampalia.

**Chiara Ascari e Isabella Picchi**

La **Fondazione Querini Stampalia** ringrazia in particolare  
Chiara Ascari, Isabella Picchi, Nicolò Pellarin.

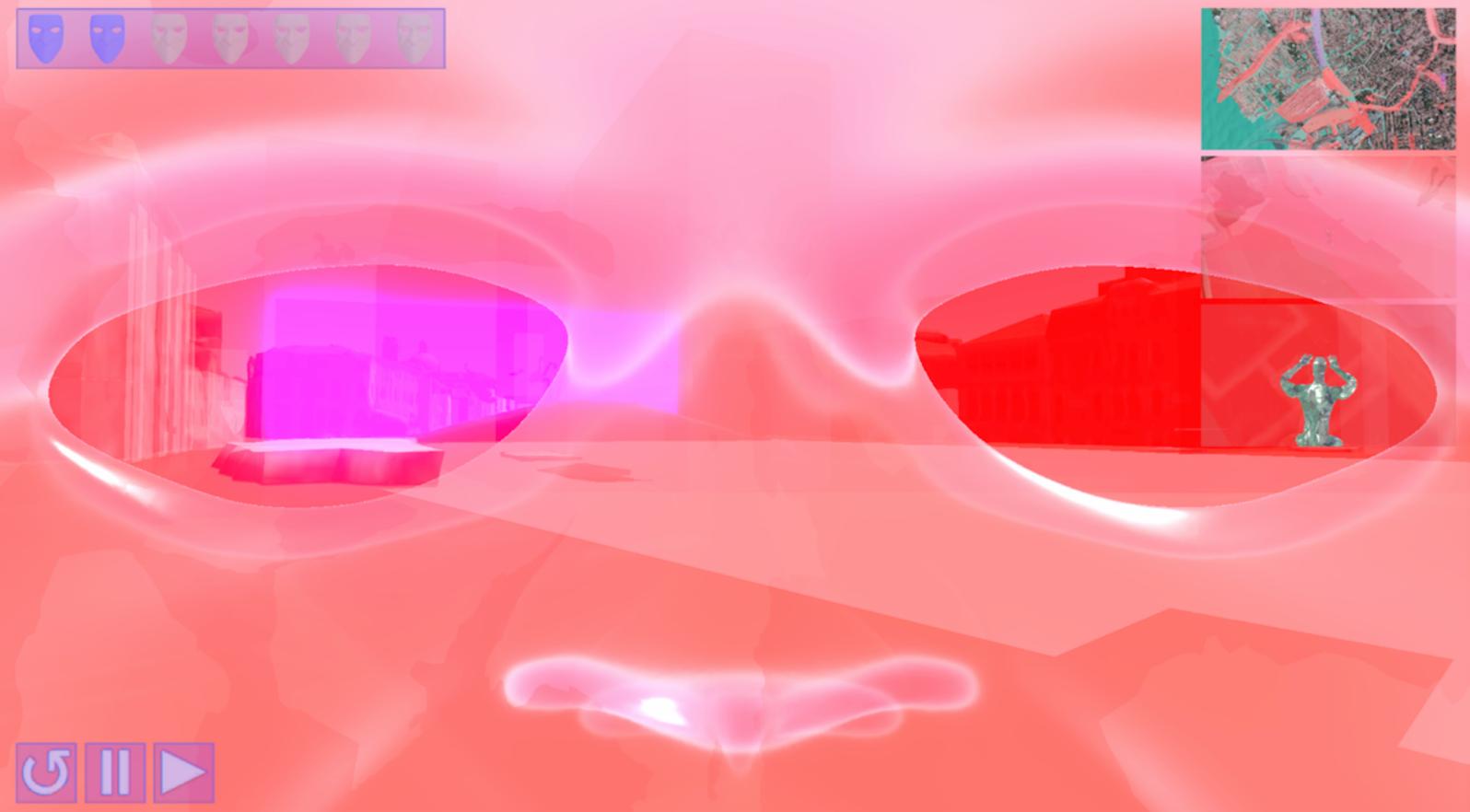
Carlo Tunioi, Francesca Perpetuini, Stefano Dealessandri, Joe Habben, Davide Balda,  
Roberto Cannarile, Allison Costa. L'intero team di Fabrica.

Alessandro Marinello, Alice De Santis, Anna Nogarin, Andrea Bellemo,  
Barbara Rossi, Barbara Poli, Caterina Borsato, Chiara Pasquali, Elisa Cestaro,  
Giulia Maitan, Laura Andolfato, Laura Timpone, Lisa Pierantoni,  
Margherita Costanza Olivieri, Marta Calabrese, Marta Nonis, Marta Savaris,  
Neda Furlan, Sara Bossi, Tiziana Bottecchia, Zoe Longhi. Senza di loro Bibliothèque  
non sarebbe stato possibile.

Il team curatoriale - **Chiara Ascari, Isabella Picchi**, con la direzione artistica  
di **Nicolò Pellarin** - ringrazia:

La Fondazione Querini Stampalia per la collaborazione, il confronto e la fiducia.  
Le persone che hanno collaborato con questo progetto, per i loro apporti  
di incommensurabile valore.

Le dottoresse Angelica Stern e Elena Sofia Moretti per aver fornito gli strumenti  
per la comprensione profonda delle architetture della Fondazione.



In anteprima a Bibliothèque **Davide Balda** (Italia), **Roberto Cannarile** (Italia), **Allison Costa** (USA), **Stefano Dealessandri** (Italia), **Joe Habben** (UK), cinque giovani creativi in residenza a Fabbrica, espongono i loro progetti, alcuni con riferimenti *site specific*, altri parte di **'Blooming in Embers'**, la mostra-evento negli spazi di Fabbrica, in programma il prossimo 16 febbraio.

#### **Stefano Dealessandri - *J'adore Venice—on disappearing bodies***

Il progetto "J'adore Venice—on disappearing bodies" si sviluppa all'intersezione tra iperturismo, capitalismo di sorveglianza e urban gamification, concentrandosi sulla complessa relazione tra Venezia, concepita come corpo spaziale, e i suoi users.

Inaugurata nel settembre 2020, la Smart Control Room è un progetto nato dalla collaborazione tra la città di Venezia, la polizia locale e Tim Telecom Italia. La sala di controllo raccoglie le immagini in diretta di oltre 900 telecamere a circuito chiuso installate in tutta la città e utilizza un sistema avanzato di tracciamento dei dati telefonici che raccoglie e memorizza informazioni sul paese di origine, l'età, il sesso, la velocità e il percorso di viaggio delle persone. Sia i turisti che i residenti non vengono monitorati per individuare eventuali reati, ma forniscono informazioni alle autorità per creare un profilo delle persone che visitano la città lagunare, in modo da aiutarli a creare un piano turistico più sostenibile per il futuro e a preservare il fragile ecosistema della città.

Cosa succede quando il turismo diventa il narratore principale, quando la narrazione turistica, guidata dal capitalismo, si infiltra nelle economie locali e diventa il principale strumento di place-making?

Nel videogioco i (city)users indossano una Bauta (dal tedesco "behüten"— proteggere), una maschera tradizionale veneziana indossata sia da donne che da uomini per mantenere l'anonimato negli spazi pubblici. Ogni volta che gli utenti entrano in un'area sorvegliata, perdono parte della loro anonimità fino a diventare completamente visibili e decifrabili dal sistema. Il gioco finisce quando gli utenti perdono la loro anonimità. Inoltre, i sommozzatori che indossano una muta con i loghi degli sponsor della Control Room si trovano dove sono installate le telecamere a circuito chiuso della città. L'archivio web raccoglie tutti i link e fotodocumentazione del processo per lo sviluppo del progetto.

IG: [@stefanodealessandri](https://www.instagram.com/stefanodealessandri)

## Joe Habben - *La Laguna Resiste*

Joe Habben è un fotografo britannico con radici a Brighton, Manchester e Glasgow. Attivo a livello internazionale, la pratica di Joe è interessata al rapporto tra ambiente naturale e quello costruito. Le tematiche esplorate nei suoi progetti indagano lo spazio pubblico, le migrazioni dei rifugiati, la globalizzazione, l'intervento umano e la crisi climatica.

Attraverso la documentazione partecipativa, Joe cerca di utilizzare un approccio collaborativo e socialmente attivo, in progetti che educano se stesso e informano gli altri su questioni globali contemporanee.



### *La Laguna Resiste*

Dalla Granda Alta del 2019, questo progetto ha indagato tre questioni fondamentali che minacciano il futuro di Venezia: il turismo di massa, la de-popolazione e il degrado ambientale.

30.000.000 di visitatori ogni anno opprimono la popolazione di circa 50.000 abitanti. Questo ecosistema squilibrato è inquinato da un'abbondanza di Airbnb, navi da crociera, prezzi di affitto in aumento e proprietà vacanti. Nel frattempo, riflessi nelle acque salmastre della laguna veneziana, gli abitanti non umani competono per prosperare e adattarsi alle condizioni di vita insostenibili, causate dagli effetti dell'attività umana. Nonostante queste circostanze, la laguna resiste.

Questa ricerca in corso documenta le varie comunità che proteggono Venezia e si oppongono alla dissoluzione del loro territorio. Questo progetto amplifica la presenza di questi abitanti, evidenziandone la crescente assenza all'interno di questo paesaggio.

Per opporsi a questo declino, il progetto utilizza immagini di residenti locali stampate su lenzuola come forma di protesta. L'obiettivo è sensibilizzare i passanti sui gruppi che difendono la laguna, adottando una serie di approcci e soluzioni naturali. Il progetto si avvale della simbologia universale dell'abitare, sfruttando la semiotica degli spazi attraversati dai fili delle lenzuola per ribaltare, addomesticare e riappropriarsi dello 'spazio pubblico' a Venezia. Queste sagome si confrontano con gli spettatori, incoraggiandoli a riflet-

tere sull'impatto che hanno nell'ambiente che li circonda e sui suoi abitanti. Le identità di queste persone non sono al centro dell'attenzione, ma la loro importanza collettiva è cruciale. Appese in equilibrio, queste stampe trasmettono il potere della comunità, della forza e della fragilità della città galleggiante.

Le opere esposte a Bibliothèque presentano "We are here Venice". Nel contesto del progetto WaterLANDS: in queste immagini il collettivo *WahV* sta lavorando per ripristinare alcune parti della barena artificiale nella Laguna di Venezia.

IG [@joe.habben](https://www.instagram.com/joe.habben)

Maggiori informazioni [joehabben.com](http://joehabben.com)

**Roberto Cannarile - Carlo Here Again**

Nelle architetture di Scarpa l'occhio legge e rileggere l'ambiente, nota sempre dettagli nuovi, stratificati;

che cambiano in base alla luce e che si perdono in un primo momento.

Una frase che cambia rileggendo ogni volta.

Il meravigliarsi di forme nascoste,  
dettagli piccoli, insignificanti ma curati e lucenti.

Pensati, portati lí, profondi. Pensati bene e tanto.

Costruiti. Incisi nella pietra e dipinti.

Eppure leggeri a nascondersi.

L'infinita possibilità frattale.

Possibilità di scelta e di destino.

Lanciare i dadi, scrivere il numero, continuare.

Lanciare i dadi, scrivere il numero,

stupirsi,

continuare.

Scrivere e avere infiniti modi di rappresentare  
è intelligenza artificiale, è contemporaneo.

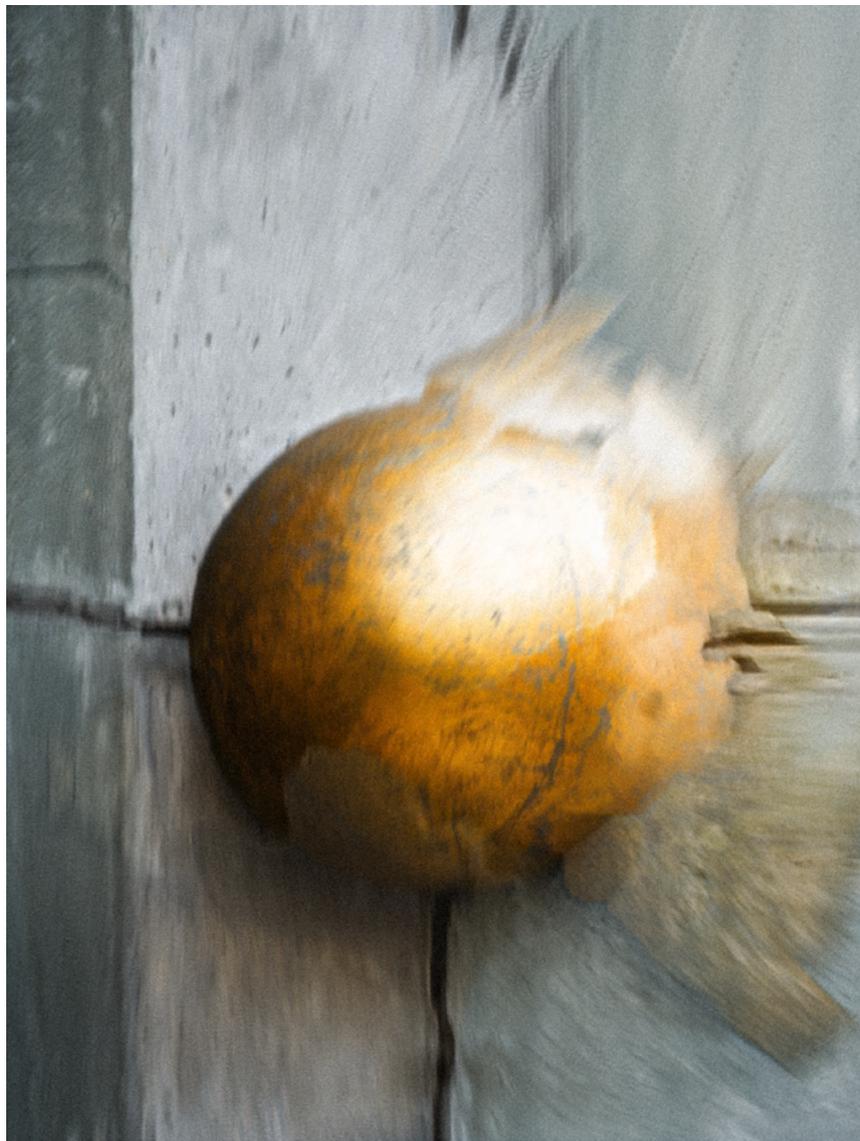
La forza nel creare l'immagine,

l'inumana possibilità dei dadi.

La macchina per guardare,

l'architettura della tecnologia che noi popoliamo.

IG [@robertocannarile](https://www.instagram.com/robertocannarile)



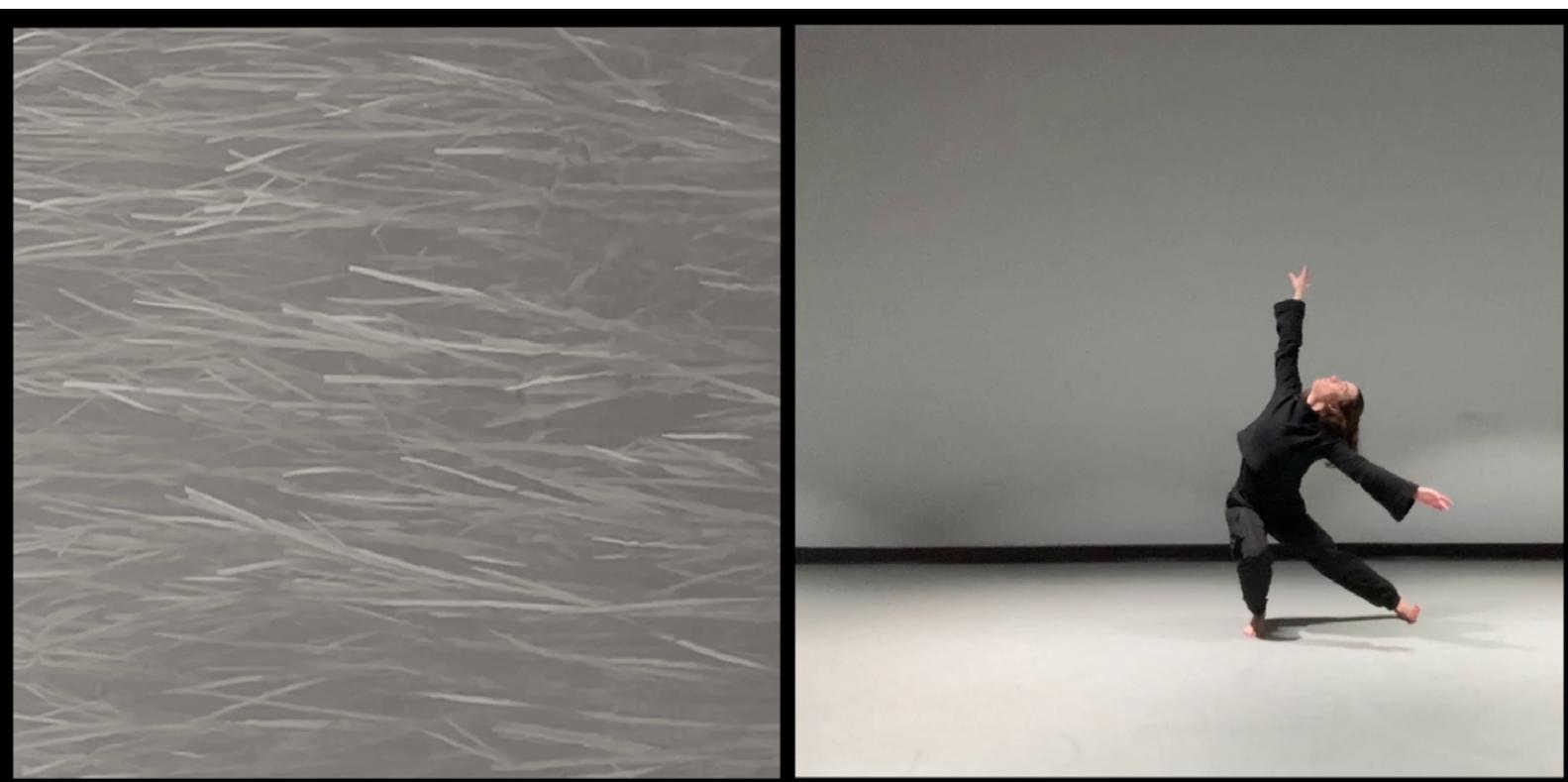
### **Allison Costa - *Movement Ecology***

Allison Costa è una ballerina, creative technologist e artista transdisciplinare, la cui pratica abbraccia i principi della strategia emergente, del femminismo glitch e della pratica del rischio/recupero e dell'improvvisazione. Si è laureata al Barnard College della Columbia University di New York con una doppia specializzazione in danza e informatica.

Dal 2019 lavora presso il Barnard College Movement Lab sviluppando ricerche creative su danza e tecnologia, esibendosi anche come artista freelance. Attualmente in residenza come artista nel Centro di Ricerca di Fabrica.

Le sue recenti collaborazioni includono lavori con Burnt Sugar/DANZ (ballerino e creative technologist), Nona Hendryx (creative technologist), Unwired Dance Theatre (creative technologist), Choreographic Coding Lab (ballerino e creative technologist), SHIFT. danza. arti. e media. Francesca Harper Project (creative technologist), Dishman + Co Choreography (ballerina), e`lektron.art (ballerina e creative technologist) e Performa (ballerina).

'Movement Ecology' esplora la relazione tra fisicità e percezione, il legame tra movimento, ambiente e prospettiva, come questi elementi siano strettamente legati e in un continuo mutuo scambio.



Il contesto e la materia si confondono attraverso l'uso della prospettiva. Il progetto include un'installazione video in cui si alternano texture in bianco e nero, ad evidenziare la presenza di superfici e realtà rese possibili e interconnesse dal movimento, elemento che viene espresso in tutta la sua potenza dalla performance di danza solista di Allison Costa, in cui l'artista diventa parte attiva nell'esplorazione tra fisicità e percezione, ambiente e prospettiva.

L'esperienza offerta rispecchia la natura frattale della vita, enfatizzando il potenziale di ciascun organismo per modelli ciclici in cui ogni elemento è interspecifico e interconnesso, senza necessità di gerarchie, in un continuo miglioramento reciproco delle componenti.

In un contesto più ampio la visione di Allison si accosta a quella presentata nel libro "Emergent Strategy" di Adrienne Maree Brown: abbracciare il cambiamento come costante, dandoci il potere di plasmare i futuri che desideriamo vivere.

Operando nell'ambito della pratica della danza transdisciplinare, 'Movement Ecology'

considera lo spazio un mezzo primario. L'integrazione di filmati di texture provenienti dalla regione del Veneto, tra cui il Centro Ricerche Fabrica e la Fondazione Querini Stampalia, estende un invito per il pubblico ad interagire non solo con l'installazione, ma anche con lo spazio e l'ambiente, intesi come elemento performativo fondamentale. L'approccio innovativo di Allison prevede l'utilizzo di video texture come input coreografico diretto, influenzando la dinamica del suo movimento. La performance dal vivo attiva l'installazione, fondendo perfettamente i diversi elementi.

Oscurando intenzionalmente il contesto e la materialità, le texture svelano il movimento in ogni elemento che costituisce gli esseri e l'ambiente circostante, allineandosi armoniosamente con il tema dell'attuale residenza a Fabrica Research Center: 'Co-ecologies: beyond the anthropocene.'

L'ecologia del movimento è capace di creare un regno in cui convergono danza, tecnologia ed esplorazione ambientale, incoraggiando gli spettatori a riflettere sulla propria percezione e a beneficiare del movimento innato delle realtà in continua interconnessione.

Maggiori informazioni: [allisoncosta.com](http://allisoncosta.com)

## Davide Balda - *Telare La Materia*

### *Concept*

Il Symbiocene è il risultato della co-esistenza tra entità sintetiche ed entità inorganiche, tra figure umane/artificiali e tra figure non umane/naturali. Si tratta della manifestazione concreta e materiale degli effetti della produzione umana all'interno degli ecosistemi della natura e del pianeta. Nascono in questo modo la tecnonatura e il tecnoumano.



### *Ricerca contesto e Tecnofossile (materia residua di produzione)*

*Fenomeno e contesto.* Il fast fashion è uno dei fenomeni legati al capitalismo occidentale prodotto all'interno del settore della moda. Il progetto racconta l'impatto della sovrapproduzione dei capi di abbigliamento e il processo utilizzato dall'industria tessile occidentale per il loro smaltimento.

*Sistema di riutilizzo.* Questo materiale tessile, considerato come scarto dell'attività industriale (tecnofossile), prende il nome di Mitumba e trova spazio di applicazione nei paesi extraeuropei come Africa e Cile. I mitumba vengono esportati in grandi imballaggi e sono composti 50% da capi di abbigliamento in buone condizioni che vengono rivenduti in mercati locali. Il restante 50% dei capi di abbigliamento si presenta spesso in cattive condizioni. Si tratta di vestiti usurati e sporchi realizzati con tessuto di bassa qualità. Questa tipologia di Mitumba per via delle sue caratteristiche scadenti è inutilizzabile e invendibile, auto definendosi come un residuo ingombrante.

*Processo di smaltimento e conseguenze.* La pericolosità di questi elementi è il mondo in cui vengono smaltiti, ovvero attraverso la creazione di grandi discariche illegali a cielo aperto. I Mitumba diventano un problema per i paesi extraeuropei che assumono le sembianze di luoghi adibiti e sfruttati dall'occidente per disfarsi dei propri scarti di

produzione. Lo smaltimento di questo sottoprodotto avviene attraverso l'accensione di roghi. Il tessuto, bruciando, rilascia sostanze chimiche, che inquinano il suolo, e fumi tossici, che causano gravi malattie respiratorie agli abitanti.

#### *Rielaborazione sistema smaltimento materiale di scarto*

*Collaborazione azienda Benetton.* Il progetto mostra una ricerca su possibili applicazioni future dei capi di abbigliamento invenduti dell'azienda Benetton. L'obiettivo è agire al principio, nel luogo in cui viene creato lo scarto, per evitare di essere esportato e diventare materia inquinante.

*Rigenerazione locale.* Questa tipologia di prodotto viene ristrasformato in fonte primaria come fibra tessile. Il processo permette al tessuto di tornare ad uno stato di materia vergine, che gli consente di essere utilizzato per nuovi impieghi.

Il progetto descrive tre diverse applicazioni:

#### *Output 1 - Fibre tessili come sostanza nutritiva e fertilizzante per la crescita dei semi e piante*

*Intro.* Il tecnosuolo è il suolo del futuro, creato dai fossili contemporanei, ovvero dai residui generati dai processi di produzione delle attività umane. In particolare in questo progetto viene analizzato lo smaltimento e il tipo di inquinamento che creano gli scarti prodotti dal settore tessile. Si tratta dei capi di abbigliamento invenduti, spesso esportati nei paesi extraeuropei dove vengono ammassati in discariche illegali e smaltiti attraverso roghi.

*Tecnosuolo.* Lo scarto tessile inteso come tecnofossile, sarà una delle sostanze presenti nel suolo del futuro. Questa tipologia di terreno contiene le fibre tessili dei capi di abbigliamento invenduti dell'azienda Benetton. La fibra tessile viene concepita e rivitalizzata come sostanza nutritiva e fertilizzante all'interno del terreno per sviluppare la crescita di nuova vita.

Il progetto ripercorre l'importanza delle tradizioni e dell'economia locale trevisana. Il settore tessile e il settore agricolo vengono coinvolti per implementare e migliorare il sistema di coltivazione. Si tratta di generare specifici suoli e terreni per la tipologia di pianta che si vuole coltivare. Ogni terra avrà una determinata composizione materica per sviluppare e favorire la crescita di una specifica pianta. Quello che si ottiene è una terra potenziata, un metodo per implementare le capacità produttive del terreno e lo sviluppo delle economie locali.

*Sistema di agricoltura.* Il tecnosuolo utilizza una tipologia di agricoltura ibrida, che unisce il sistema di coltivazione idroponico, ovvero la coltivazione senza suolo o fuori suolo, e il sistema di coltivazione tradizionale all'interno del terreno.

Nella prima fase il seme della pianta viene fatto germogliare all'interno di un substrato composto dalle fibre tessili. Successivamente, quando la pianta presenta un buon stato di crescita, viene travasata insieme alla fibra, nel terreno, per completare al meglio la sua evoluzione.

La fibra tessile migliora le capacità e le caratteristiche fisiche, meccaniche e chimiche del terreno.

La fibra agisce sulla struttura meccanica del suolo conferendogli maggior robustezza e compattezza.

Un terreno di questa tipologia consente di coltivare anche in situazioni più difficili e scomode come pendii o zone con forti dislivelli morfologici. In questo modo le radici delle piante potranno radicarsi e ancorarsi meglio nel terreno.

La fibra è in grado di trattenere e assorbire acqua, gestendo e distribuendo le risorse idriche in modo da avere costantemente un terreno fertile e coltivabile, anche nei

periodi di siccità. Questo sistema di agricoltura consente di risparmiare grandi quantitativi d'acqua, conferendo alle piante maggior autonomia nella crescita.

### *Output 2 - Fibra tessile utilizzata come materiale edile*

Il tecnosuolo composto da fibre tessili, dopo essere stato utilizzato come terreno coltivabile, verrà unito insieme a scarti di argilla locali reimpiegati per realizzare un nuovo materiale edile da costruzione, attraverso la realizzazione di componenti modulari site-specific.

*Modulo site-specific.* Il materiale edile sarà utilizzato per realizzare dei moduli/mattoni che raccontano il mondo tessile. Il materiale edile viene stampato e colato all'interno dei rocchetti, strumenti utilizzati nel settore tessile, come supporto per avvolgere il filo da cucito.

### *Output 3 - Fibre tessili come tessuto: Nuno Feltro*

Questo tessuto riutilizza i capi invenduti Benetton per creare un nuovo materiale tessile realizzato con la tecnica dell'infeltrimento ad acqua. Si tratta di un processo naturale, basato sullo sfregamento e sul massaggio delle fibre tessili con l'aiuto dell'acqua e del sapone di marsiglia. Il feltro, inoltre, è composto da 100% di fibre vegetali e organiche bio-compostabili.

IG [@archeomaterico](https://www.instagram.com/archeomaterico)

Bibliothèque riunisce diverse realtà culturali del territorio e giovani artisti in una sinergia tra performance e installazioni, musica, sessioni live e DJ set.

All'interno dell'Area Scarpa ci si può immergere in una sessione di ascolto in cui fare esperienza dell'innovativo giradischi TH400 di **Thuono Audio** con la selezione di dischi in vinile curata da **MINIERA** (Giuseppe Armogida e Marco Folco) e **Ice Cream** (Simone Spinazzè).



Thuono Audio (Thiene) realizza giradischi e bracci high-end. Le loro sorgenti analogiche hanno lo scopo di conferire chiarezza e qualità sonora e garantire il massimo della fedeltà di riproduzione musicale. Intersecando suono e design, Thuono Audio nasce con lo scopo di valorizzare l'ascolto profondo come forma di meditazione e benessere attraverso apparecchiature audio che rispettino e valorizzino il lavoro e i messaggi dell'artista. L'ascolto in vinile diventa un viaggio verso i paesaggi sonori che ogni disco ci invita ad esplorare.

#### **THUONO AUDIO TH400 E TH12**

I giradischi e i bracci Thuono Audio sono stati sviluppati per garantire prestazioni sonore elevate e valorizzare al massimo il lavoro dell'artista. La tecnologia di TH400 e del braccio TH12 è stata finalizzata allo scopo di migliorare in modo particolare i parametri che abbiamo ritenuto fondamentali per un'ottima qualità di riproduzione musicale: chiarezza e pulizia sonora, ricchezza dinamica, equilibrio timbrico.

Per una massima pulizia sonora è necessario isolare piatto e braccio da disturbi e risonanze indesiderate che possono interferire con la lettura dei solchi del vinile. Per questo motivo abbiamo separato completamente il motore del giradischi alloggiandolo in una sede di materiale smorzante in un blocco di marmo e utilizzando una trazione a cinghia per rendere il suo moto estremamente silenzioso. Il telaio del giradischi è sospeso su tre sospensioni magnetiche: questo permette a braccio e piatto di fluttuare in modo solidale evitando il contatto con la base di appoggio e rimanendo quindi isolato dalle vibrazioni provenienti dall'esterno.

La dinamica e la velocità dei transienti è per noi un parametro fondamentale e uno tra quelli che più contribuisce al coinvolgimento emotivo attraverso la musica. Per valorizzarla al massimo in TH400 abbiamo progettato un piatto maggiorato, di 400mm di diametro e da cui prende il nome questo modello, che lavora con un sistema a volano di dimensioni proporzionate. Questo permette un maggiore moto inerziale durante la rotazione del piatto che si traduce in maggiore dinamica e autorevolezza sonora all'ascolto.

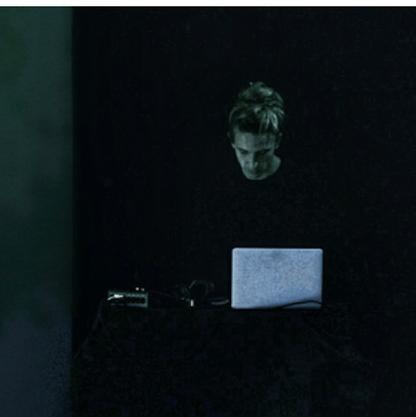
Infine, abbiamo lavorato sulla combinazione dei materiali che a seguito di svariati test di ascolto restituisce al meglio l'equilibrio timbrico. TH400 presenta un blocco motore in marmo nero Marquina, una combinazione di marmo ed alluminio nel telaio e dei dettagli in bronzo e ottone. Infine, il piatto è realizzato in una combinazione di alluminio e materiale plastico smorzante e anti-risonanze.

Anche il braccio Thuono Audio TH12 è stato sviluppato per garantire la massima pulizia sonora e mettere la testina nelle migliori condizioni di lettura del disco. Si tratta di un braccio a cuscinetti di 12 pollici con una canna in carbonio irrobustita internamente in titanio e materiali smorzanti per attutire qualsiasi vibrazione proveniente dalla testina. La canna contiene inoltre dei dettagli in ottone ed ebano in corrispondenza dello shell per un maggiore equilibrio timbrico. I cuscinetti nelle articolazioni del braccio sono stati selezionati e controllati a mano uno ad uno per il loro grado di scorrevolezza e per permettere la massima flessibilità durante la lettura tra i solchi del disco. I cavi interni sono in rame OCC purissimo e il contrappeso è in ottone e materiali smorzanti.

La ricerca tecnica e meccanica serve a fornire un prodotto che possa permettere di rispettare le intenzioni dell'artista e veicolare il messaggio che vuole trasmettere nel modo più fedele possibile.

Crediamo nell'importanza di un ascolto profondo come strumento di crescita culturale, come pratica di meditazione e benessere sia personale che collettivo, come esperienza pervasiva che coinvolge qualcosa che va oltre il senso dell'udito.

Crediamo nel valore della materia come ricettacolo di informazioni e memoria, nei dischi come oggetti che rappresentano messaggi ed emozioni.



**GIANG** (Diacronie) propone 'NUANCE02 - 2024' (Live Electronics). Frammenti sonori e memorie si intrecciano, esplorando il concetto di intermedialità e la fusione dei linguaggi artistici. Nel susseguirsi ed accavallarsi, frammenti sonori e ricordi compongono una trama uditiva che talvolta si svela con delicatezza e altre si frantuma bruscamente. Non viene concesso spazio ad una narrazione, nulla si conclude, niente ha mai avuto inizio.

## GIANG (Diacronie)

(Giangiacomo Gallo)

Sound designer, music producer e musical performer affascinato dal concetto di intermedialità e fusione dei linguaggi artistici e particolarmente interessato all'aspetto performativo della musica. Dopo gli studi al "Conservatorio di Musica Santa Cecilia" di Roma si impegna nell'ideazione del progetto musicale 'Diacronie' con Edoardo Maria Bellucci. Dalla collaborazione nasce nel 2020 lo studio di produzione 'Diacronie Lab' con sede a Roma. Si cimenta nella creazione e modellazione del suono e nella composizione. Studia con particolare interesse l'implementazione delle nuove tecnologie nell'ambito della performance dal vivo. Svolge attività di produzione musicale con setup mobili in maniera itinerante e di post-produzione audio. Al momento vive a Roma e collabora con alcuni musicisti e performer della scena locale per i quali cura la produzione in studio e degli spettacoli dal vivo. Si dedica inoltre all'organizzazione di eventi con il collettivo Ekstasis.



La ricognizione antologica di Bibliothèque a cura di **Fulvia Larena** e **Iacopo Prinetti** presenta l'evoluzione dell'approccio umano verso le piante. I volumi mostrano come il classico approccio di sottomissione del mondo vegetale da parte dell'uomo negli ultimi decenni stia evolvendo verso una prospettiva di convivenza sinergica tra umano e non-umano.

Puoi approfondire l'antologia [a questo link](#).

Alla ricognizione si unisce l'installazione site-specific di **Juliana Zu Stolberg**, in cui la natura effimera dei fiori trascende nell'immanenza attraverso tecniche artigianali di rilegatura, e offre una prospettiva unica sull'intersezione tra arte e natura.

DJ Set di chiusura a cura di **Stefania Vos**. Set dinamico che mescola suoni taglienti e *bassline* sensuali.

**Stefania Vos**, torinese di origini meridionali, da mezzo decennio gira come DJ, conduttrice/produttrice radiofonica e agitatrice di comunità.

Cresciuta come batterista e poi diventata DJ, trova nel ritmo e nelle complesse percussioni il motore implacabile dei suoi set, spesso conditi con un certo grado di autoironia e di giocosità. Con un orecchio acuto per i suoni nitidi e scintillanti, combinato con un'attrazione viscerale per le linee di basso sub-pesanti e sensuali, per i ritmi sincopati e per ogni sorta di contaminazione musicale, i set di Stefania sono ad alto numero di esplosioni di energia, alimentate dal ritmo; combinano quelle che sono le sue influenze con poca paura per le idee drastiche.



La serata di Bibliothèque è accompagnata dalla proposta enogastronomica e di ricerca di tre realtà attive sul territorio lagunare e limitrofo.



### **The Tidal Garden**

The Tidal Garden è un'agenzia di ricerca con sede a Venezia che esplora il potenziale edibile delle alofite, piante tolleranti al sale, come strumento di adattamento culturale al cambiamento climatico.

Guidato da Filippo Grassi (scienziato ambientale), Lodovica Guarnieri (ricercatrice/designer) e Lorenzo Barbasetti di Prun (chef/artista), in collaborazione con una rete di aziende agricole e attività gastronomiche, The Tidal Garden sviluppa nuove colture e abitudini alimentari a partire dai campi agricoli salinizzati.

### **Ca' de Memi**

Ca' de Memi è dal 1933 un'azienda agricola attiva nelle terre di villeggiatura veneziane. Coltiva mais rari ad impollinazione libera, alleva galline di diverse razze e preserva la biodiversità per promuovere bontà e bellezza.

A Ca' de Memi si organizzano eventi, si cucina, si fa festa, si dorme.

Ca' de Memi collabora con realtà veneziane e internazionali ed è un laboratorio di progetti in costante evoluzione.



### **Ozio**

Ozio è un natural wine bar veneziano nato nel 2021: un team creativo, amante dei prodotti di qualità.

Ozio supporta realtà enogastronomiche che si impegnano a trasmettere l'artigianalità dei propri prodotti naturali. Realtà che vanno conosciute e preservate, attraverso la ricerca e la valorizzazione della qualità.

I sapori, i profumi e le sensazioni che ci trasmette ogni bottiglia, sono particolarità di una perfetta imperfezione della fermentazione da assaporare, scoprire, per emozionarsi.

