Vesper
Rivista di architettura, arti e teoria
Journal of Architecture, Arts & Theory

No. 1 | Supervenice
Autunno | Inverno 2019
Fall | Winter 2019

ISBN 978-88-229-0416-4
ISSN 2704-7598
DOI 10.1400/283005

Robert Henke
Venice Dust

DOI 10.1400/281754

Abstract

Venice Dust

In February 2019, Berlin based audio-visual composer Robert Henke spent two weeks in Venice, working on a multichannel concert piece, and preparing for its premiere at Palazzo Grassi. The text provides an introduction into the artist's approach and methodology. It shows how the abstract geometry of a city can be interpreted as rhythm and structure, and its details as texture, its light and colours as timbre. It shows how the presence inside such a structure influences the work of the artist. Although now direct 'mapping' or 'sonification' happens, being in Venice whilst working on a composition leaves traces in the work, and in this case this is highly intentional and rationalised. The text is a personal insight, yet it shows patterns which are typical for artistic creation and can be adapted to many fields of creative expression.

Venice Dust

Nel febbraio 2019, Robert Henke, compositore audio-visivo berlinese, ha trascorso due settimane a Venezia per lavorare a un concerto multicanale e prepararne la prima a Palazzo Grassi. Il testo è un'introduzione all'approccio e alla metodologia dell'artista: da una parte mostra in che modo la geometria astratta di una città possa essere interpretata come ritmo e struttura, i suoi dettagli come texture, la luce e i colori come timbro; dall'altra come la presenza dell'artista in un contesto così strutturato possa influenzare il suo lavoro. Anche se oggi la "mappatura" diretta o "sonificazione" degli ambienti è pratica diffusa, mentre si lavora a una composizione stando a Venezia la città lascia tracce nell'opera, e in questo caso il processo è altamente intenzionale e razionalizzato. Il testo è una riflessione personale, eppure mostra modelli tipici della creazione artistica che possono essere adattati a molti campi dell'espressione creativa.

Università Iuav di Venezia
Department of Architecture and Arts

VESPER No. 1

SUPERVENICE

Armin Linke, *M.O.S.E. - Consorzio Venezia Nuova, ship maneuvering simulator,* Venezia, 2007

Fall | Winter 2019
Journal of Architecture, Arts & Theory

SUPERVENICE

Quodlibet

9 788822 904164
ISBN 978-88-229-0416-4
ISSN 2704-7598 € 18

Università Iuav di Venezia
Dipartimento di Culture del progetto

VESPER No. 1

SUPERVENICE

Autunno | Inverno 2019
Rivista di architettura, arti e teoria

Vesper
Rivista di architettura, arti e teoria

Vesper è una rivista scientifica semestrale, multidisciplinare e bilingue, si occupa delle relazioni tra forme e processi del progetto e del pensiero. Ponendo lo sguardo al crepuscolo, quando la luce si confonde con il buio e l'oggetto illuminante non è più visibile, *Vesper* intende leggere l'atto progettuale seguendo e rendendo evidente il moto della trasformazione. Pitagora identificò nel pianeta Venere sia la stella della sera (*Hesperos*) che quella del mattino (*Phosphoros*), i due nomi si riferiscono allo stesso astro ma posto in condizioni temporali differenti. *Vesper* dichiara quindi una posizione più che un oggetto e privilegia il situarsi che ne profila lo statuto. Non è qui accesa la luce tagliente dell'alba, che promette giorni completamente nuovi e alti sol dell'avvenire, ma quella che fa intravedere nella penombra una possibilità nell'esistente.

Richiamando e rinnovando la tradizione delle riviste cartacee italiane, *Vesper* ospita un paesaggio articolato di modalità narrative, accoglie forme di scrittura e stili differenti, privilegia l'intelligenza visiva del progetto, dell'espressione grafica, dell'immagine e delle contaminazioni tra linguaggi. La rivista è pensata nella sua successione di numeri tematici come discorso sulla contemporaneità, nello spazio di ogni singolo numero è articolata in un insieme di rubriche che gettano luci differenti sul tema. Nel procedere delle diverse sezioni – editoriale, citazione, progetto, racconto, lezione, saggio, inserto, traduzione, archivio, viaggio, ring, tutorial, dizionario – mutano i riverberi tra idee e realtà, si accende l'intreccio tra evidenze concrete e loro potenzialità, potenziali trasformativi, immaginari. Le rubriche sono pensate non per aggiornare istantaneamente ma per indagare condizioni progettuali e per fornire strumenti e materiali dall'*ombra lunga*.

Vesper
Journal of Architecture, Arts & Theory

Vesper is a six-monthly, multidisciplinary and bilingual scientific journal which deals with the relationships between forms and processes of thought and of design. Gazing into the dusk, when light slowly merges with darkness and the illuminating object is no longer visible, *Vesper* aims to interpret the act of designing through tracing and revealing the movement of transformation. Pythagoras identified in the planet Venus both the evening star (*Hesperos*) and the morning star (*Phosphoros*), assigning the two names to the same star observed in different temporal conditions. *Vesper* thus states a perspective rather than an object, privileging the condition that defines its status. Rather than the sharp light of dawn, heralding a brand-new day and promising a brighter future, it is the twilight that allows you to have a glimpse at the potential of what is already there.

Following the tradition of Italian paper journals, *Vesper* revives it by hosting a wide spectrum of narratives, welcoming different writings and styles, privileging the visual intelligence of design, of graphic expression, of images and contaminations between different languages. The journal is conceived as a series of thematic issues that build a discourse on the contemporary. Each issue is divided into sections that offer a range of diverse perspectives on the theme analysed: editorial, quote, project, tale, lecture, essay, extra, translation, archive, journey, ring, tutorial, dictionary. Throughout the different sections, reverberations between ideas and reality change, connections emerge between tangible facts and their potentials, transformative prospects, collective perception. The principal aim of these sections is not to provide instant news, but to offer an in-depth investigation of different instances of design and to provide tools and materials that have a long-lasting effect.

Università Iuav di Venezia
Department of Architecture and Arts

Università Iuav di Venezia
Dipartimento di Culture del progetto

VESPER No. 1

SUPERVENICE

Fall | Winter 2019
Journal of Architecture, Arts & Theory

Autunno | Inverno 2019
Rivista di architettura, arti e teoria

Armin Linke, *Lagunari Regiment, excercise*, Venezia, 2007.

Editoriale | Editorial
6 – 7 Sara Marini
Supervenice

Citazione | Quote
8 – 12 Manfredo Tafuri
Nella Tempesta

Breve estratto da un testo critico che definisce la rotta o le coordinate di attraversamento del tema. | Brief excerpt from a critical text concerning different perspectives on the topic.

Progetti | Projects
14 – 29 Paul O Robinson
Site Castings: Entwinements in Palazzo Fortuny
Site Castings. Intrecci con Palazzo Fortuny

30 – 45 Luigi Guzzardi
Casa-studio Scatturin di Carlo Scarpa: incontri e relazioni nella Venezia degli anni Cinquanta-Sessanta
Scatturin's Home Studio by Carlo Scarpa: Encounters and Relationships in the Venice of the Nineteen-Fifties and Sixties

46 – 55 Paolo Ceccon
Oltre un eloquente silenzio. Progetto per l'ex Casa-studio Scatturin di Carlo Scarpa
Beyond a Revealing Silence. Recondition of Scatturin's Home Studio by Carlo Scarpa

56 – 61 Robert Henke
Venice Dust

62 – 74 Mario Piana
Un restauro di "lunga durata": il Palazzo dei Grimani a Santa Maria Formosa
A 'Long-lasting' Restoration: the Palazzo dei Grimani in Santa Maria Formosa

Contributi che indagano le ragioni, le *mise-en-scène*, le risultanti di progetti realizzati attraverso le voci degli autori e/o di critici. | Contributions that investigate the reasons, the *mise-en-scènes*, and the results of an accomplished project throughout the voices of the authors and/or the critics.

Racconti | Tales
76 – 80 Andreas Philippopoulos-Mihalopoulos
The Water Constellations
Costellazioni acquatiche

81 – 84 Manuele Fior
Celestia

Narrazioni testuali o per immagini attraverso realtà note o ipotetiche. | Textual or visual narratives exploring actual or hypothetical worlds.

Saggi | Essays
86 – 107 Nicola Emery
Walter Benjamin e l'aura di Venezia
Walter Benjamin and the Aura of Venice

Saggi critici articolati in citazioni, note, iconografie e una bibliografia. | Essays including quotes, notes, iconography and bibliography.

108 – 115 Gabriele Monti
Le Bal. La superficie violenta delle feste veneziane
Le Bal. The Violent Surface of the Venetian Parties

116 – 127 Fernando Quesada
The Superlabyrinth of the Community in Exile
Il super labirinto della comunità in esilio

128 – 137 Annalisa Sacchi
Il sipario si alzerà su un incendio. Venezia: dal rogo de La Fenice al romanzo della cenere
The Stage Curtain Will Open on a Fire. Venice: from the Blaze of La Fenice to the Novel of Ashes

138 – 156 Serenella Iovino
Reading the Bodies of Venice. Journeys across the Lagoon's Storied Materialities
Leggere i corpi di Venezia. Viaggi attraverso le narrative materiali della laguna

Inserto | Extra
160 – 169 Riccardo Miotto
Tornelli
Turnstiles

Forma e modo d'espressione di questa rubrica sono a discrezione dell'autore. | The section consists in the original contribution of an author.

Traduzione | Translation
170 – 175 NOVISSIME
Giovanni Marras
Radicalismo inverso: il vuoto come valore, gli studi urbani come strumento
Inverse Radicalism: the Void as a Value, Urban Studies as a Tool
176 – 185 Giuseppe Samonà (capogruppo | team leader), Costantino Dardi, Emilio Mattioni, Valeriano Pastor, Gianugo Polesello, Alberto Samonà, Luciano Semerani, Gigetta Tamaro, Egle Renata Trincanato
Explanatory Report motto: NOVISSIME
Relazione illustrativa motto: NOVISSIME

Traduzione inedita di un documento anticipata da un commento critico che ne evidenzia l'attuale rilevanza e attualità. | Unreleased translation of a document introduced by a critical comment highlighting its relevance.

Viaggio | Journey
186 – 191 Luca Trevisani
Costum car commando. Ovvero non tutti i viaggi sono vacanze
Costum Car Commando. I.e. Not All Travels Are for Leisure

Resoconto di un viaggio fisico o immaginario e delle sue evoluzioni temporali e spaziali. | A physical or imaginary journey in its temporal and spatial development.

Ring
192 – 195 Supervoid+Friel
I Giardini della Biennale. Dialettica e scontro tra aspirazioni nazionali e internazionali
The Giardini of the Biennale di Venezia. Dialogue and Clashes between National and International Aspirations

Fronteggiamento tra posizioni differenti poste sullo stesso "campo di gioco". | Different points of view facing each other on the same 'playing field'.

Tutorial
196 – 203 Fabrizio Antonelli
Le pietre (di Venezia) raccontano: come leggerle
The Stones (of Venice) Tell Stories: How to Read Them

Manuale d'uso per l'esecuzione di pratiche e/o operazioni. | Instructions to carry out practices and/or operations.

Dizionario | Dictionary
204 – 205 Massimo Santanicchia
Amphibious

206 – 207 Angela Vettese
Biennial

208 – 209 Léa-Catherine Szacka
Crowd

210 – 211 Milovan Farronato
Ultra

212 – 213 Lorenzo Calvelli
Venetiae

214 – 215 Alessandra Pagliano
Zootropio

Definizioni critiche di tre lemmi in italiano e tre lemmi in inglese contribuiscono alla precisazione del tema. Il dizionario prosegue con l'evolvere di "Vesper", si compone in itinere. | Critical definitions of three headwords in Italian and three headwords in English that contribute to point out the issue's topic. The definitions through the issues of "Vesper" will compose an ongoing dictionary.

Palazzo Grassi: loudspeakers suspended from ceiling | altoparlanti appesi al soffitto.

Robert Henke, *Venice Dust* performance at | a Palazzo Grassi.

Robert Henke

Venice Dust

The strikingly distinctive property of Venice are its canals, the spine and backbone, the nervous system of this iconic city, unlike any other conglomerate of human habitats. Despite their picturesque appearance, they define how people and goods move. And they achieve this by their presence, but also as a consequence by the absence of the other typical infrastructure of big cities; highways, the usual arteries of our urban lives.

I attempt to experience Venice from a composer's and artist's perspective. I am dealing in my work with structures, textures, with placing events in time as the foundation of rhythm in all its complex variations. What does Venice do to me as a working environment, how does it shape my work, my own inner groove, my ideas of space and timbre? In January 2019 I arrive in Venice. My goal for the next two weeks is finalizing a musical work I have been developing and refining over the last ten years.

I can work in a studio, equipped with a very fine sound system, consisting of twenty excellent loudspeakers and clever software that allows me to position sounds where ever I want. The residency is this collaboration with Palazzo Grassi, which adds two essential ingredients: the opportunity to present the final outcome as a concert in the beautiful atrium of Palazzo Grassi, and the generous offer to stay in one of their guest rooms. That has implications on the structure and rhythm of my work and I welcome them. I wake up overlooking Canal Grande, in a small, beautiful, sparsely furnished room that immediately focuses my attention to the reason why I am in Venice. I am here because I want to take in this city, read it, listen to it, sharpen my senses to what it has to offer. Going from the Palazzo to the studio means a twenty minute walk through the core of Venice. A route I take at least twice a day for ten days. Another rhythm to establish. There are many more, repetitive complex movements in different time scales, some universal, some very specific to Venice. I will try to take them in, become aware of them, I will focus on the differences. Rhythm and ritual, texture, colour. Sound, smell, light, taste, thoughts.

The piece I am working is entitled *Dust*, and it explores a technique called granular synthesis. It is a very long-term project, it started more than ten years ago, and it got transformed during the years, like a river meandering in its bed.

Granular Synthesis

Granular synthesis is a method to create new sounds by transforming recorded sounds. The process of transformation involves grabbing a stream of tiny portions of the original material, layering them, rearranging them in time, and a lot more magic tricks of digital audio processing. Instead of using a large part of the source, the focus is mostly on a detail, on a *grain*. The results might have obvious properties of the original material or they might completely loose its initial shape and colour. But even when the result becomes something completely new, it starts with the known, the origin of the creation is the source. I like to think of the process as magic, as alchemist practice. I take the muddy waters of Venice and turn them into wine. Or vice versa.

The process of transformation is a journey which allows me to literally zoom in and out within the material. Every timescale has its own rhythm and texture, and I can explore them and put my full attention on a detail for a while or go back to larger structures. But there is more to it. The beauty of granular synthesis comes from an essential ingredient, random variation. Every time a grain is created, it might be from a slightly different part of the source file, it might be positioned in a different location in space, have a different tuning, and many other of its properties might be slightly altered.
Or 'radically' altered, leaving nothing where it was and how it sounded, allowing the composer to turn the world upside down with the flip of a switch or the click on an icon.

Il tratto distintivo che più rimane impresso di Venezia sono i suoi canali, che rappresentano la spina dorsale e il sistema nervoso di questa iconica città, diversa da qualsiasi altro conglomerato di insediamenti umani. Nonostante il loro aspetto pittoresco, i canali dettano le regole del trasporto di persone e merci, assumendo tale ruolo sia per la loro presenza, sia per l'assenza delle altre tipiche infrastrutture che si ritrovano nelle metropoli: le autostrade, ovvero le arterie su cui si snodano le nostre vite in città.

In mio intento è vivere Venezia come compositore e artista. Nel mio lavoro mi occupo di strutture, texture, ordinando gli avvenimenti nel tempo come fondamento del ritmo in ogni sua complessa variazione. In che modo Venezia – come ambiente di lavoro – influisce su di me, plasma il mio lavoro, il mio ritmo interiore, la mia concezione dello spazio e del suono? Sono arrivato a Venezia nel gennaio del 2019. Il mio obiettivo per le successive due settimane era di completare un'opera musicale che stavo affinando e su cui lavoravo da dieci anni.

Ho la possibilità di lavorare in uno studio di registrazione dotato di un ottimo impianto audio, composto da dodici eccellenti altoparlanti e un software intelligente che mi permette di posizionare i suoni esattamente dove voglio. Il soggiorno si inserisce nel quadro di una collaborazione con Palazzo Grassi, il che aggiunge all'esperienza due ingredienti fondamentali: l'opportunità di presentarne il risultato finale con un concerto nel magnifico atrio di Palazzo Grassi e la generosa offerta di soggiornare in una delle loro camere per gli ospiti. Ciò implica delle conseguenze sulla struttura e sul ritmo del mio lavoro che accetto ben volentieri. Mi sveglio guardando il Canal Grande, in una bellissima cameretta arredata in modo essenziale, che subito mi rammenta il motivo per cui mi trovo a Venezia. Sono qui perché voglio capire fino in fondo questa città, leggerla, ascoltarla, affinare i miei sensi rispetto a quanto Venezia ha da offrire. Con una passeggiata di venti minuti vado da Palazzo Grassi allo studio, attraversando il cuore di Venezia. Un percorso che ripeto almeno due volte al giorno per dieci giorni. Un altro ritmo da stabilire. Ci sono molti altri movimenti, ripetitivi e complessi, in differenti scale di tempo – alcuni universali, altri specificatamente veneziani. Proverò a comprenderli, a diventarne consapevole, concentrandomi sulle differenze. Ritmo e rituale, texture, colore. Suono, odore, luce, gusto e pensieri.

Il titolo del pezzo a cui sto lavorando è *Dust*, ed esplora una tecnica chiamata sintesi granulare. È un progetto di lungo periodo – iniziato più di dieci anni fa – che nel corso degli anni è andato trasformandosi, come un fiume che modella il proprio letto.

Sintesi granulare

La sintesi granulare è un metodo per generare nuovi suoni ottenuti dalla trasformazione di suoni registrati. Il processo di trasformazione implica di prendere un flusso di piccole porzioni di materiale originale, di sovrapporle e poi assemblarle di nuovo nel tempo, assieme a una serie di altri trucchi di magia con l'elaborazione audio-digitale. Invece di utilizzare la gran parte della fonte, l'attenzione si concentra soprattutto sul dettaglio, su di un *grano*. Il risultato può conservare degli ovvi rimandi al materiale originale, così come discostarsene completamente per forma e colore. Ma anche quando il risultato è qualcosa di completamente nuovo, esso nasce da ciò che è noto: l'origine della creazione è la fonte. Mi piace pensare che si tratti di un processo magico, come una pratica alchemica: prendo l'acqua fangosa di Venezia e la trasformo in vino. O viceversa.

Il processo di trasformazione è un viaggio che mi permette, letteralmente, di avvicinarmi e allontanarmi dalla materia. Ogni lasso di tempo ha il proprio ritmo e texture, posso esplorarli e soffermarmi per un po' dedicando tutta la mia attenzione a un dettaglio, oppure ritornare a strutture più ampie. Ma non si tratta solo di questo. La bellezza della sintesi granulare deriva da un ingrediente fondamentale: la variazione casuale. Ogni volta che viene creato, un grano può provenire da una parte diversa del file originale, può trovare una diversa collocazione nello spazio, può ave-

Ableton live software screenshot: frequency distributions. | Schermata del live software Ableton: distribuzioni di frequenza.

Ableton live software screenshot: multiple sources playing at once. | Schermata del live software Ableton: sorgenti multiple suonano all'unisono.

Each city has its own groove, a result of structural planning, chaos and derivations, superimposed on a natural geography, mountains, hills, rivers, lakes. Combine this with social behaviours and a set of rules on interaction and there it is: rhythmical music. It is all about patterns and their variation. The rigid grid of North American cities. Avenue A, Avenue B, Avenue C, West 127th Street, West 128th Street, West 129th Street, Philip Glass Highway. The city map, a minimal music score. Repetition and change.

Venice has no traffic lights. That is huge, it changes everything. Every place on earth installed an abundance of those totems of our mobile society and they *clock* everything. They define a permanent stop and go on a giant scale. We are just so used to it that we don't even notice anymore. Traffic lights provide the heart-beat of our cities. Stop. Go.

Some of the first things parents teach their kids is to obey the traffic light. No religion can be as powerful on a daily basis than those objects. Pedestrians stop at them late at night even when there is no car in sight at all. Dystopian science fiction writers could not have come up with that.

Granular synthesis for me is all about creating textures, about turning whatever I process into a stream of structured colours, into moving and pulsating states that defeat the notion of explicit rhythm whilst being very alive. The textures I am interested in are noisy, rusty, blurry, they have microscopic dents, show signs of decay, erosion. They fluctuate and are impossible to hold onto, like shimmering dust in the air. I can create them out of everything, but despite the technical process, there needs to be artistic inspiration. I don't know exactly what my criteria for sorting or evaluating textures are, but I have strong reaction to the ones I like. There is no need to distinguish visual or sonic texture here.

I am tempted to walk around with my camera to capture the magic. But I do not find the mental space to do it right, and thus I decide to simply memorise as much of it without technical aids. The thing with natural textures is their ambiguity and the fractal dimensionality. The closer you look the more details you'll get. A perfect flat surface stays the same at any distance. One can admire it for its technical mastery, especially in the context of a far from perfect backdrop. But its beauty is artificial, flat. The monolith of Stanley Kubrick's *2001: A Space Odyssey* needs to be put in juxtaposition to nature with all its granular chaos to unfold its dramatic effect.

re una diversa frequenza, e molte altre sue caratteristiche possono risultare leggermente alterate. O "radicalmente" alterate: nulla rimane dov'era e mantiene il suono originale, permettendo così al compositore di mettere il mondo sottosopra, semplicemente premendo un interruttore o cliccando su di un'icona.

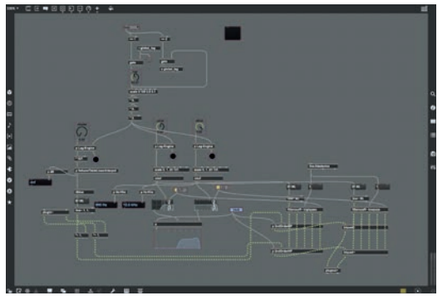
Ogni città ha un proprio ritmo, che è il risultato di pianificazione strutturale, caos e derivazioni, che si sovrappongono alla geografia naturale, a montagne, colline, fiumi, laghi. Se uniamo tutto ciò ai comportamenti sociali e a un insieme di regole di interazione, ecco che otteniamo una musica ritmata. È tutta una questione di pattern e della sua variazione. La rigida griglia delle città nord americane: Avenue A, Avenue B, Avenue C; West 127th Street, West 128th Street, West 129th Street; Philip Glass Highway. La mappa della città è uno spartito musicale minimale. Ripetizione e cambiamento.

Venezia non ha semafori. Questa è una grande differenza, cambia tutto. Totem di questa nostra società in continuo movimento, i semafori sono installati dovunque nel pianeta, *scandendo* ogni cosa. Definiscono in una scala di enormi proporzioni un incessante *stop and go*, a cui ci siamo talmente assuefatti da non rendercene più conto. I semafori definiscono il battito cardiaco delle nostre città. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via. Stop. Via.

Una delle prime cose che i genitori insegnano ai propri figli è di obbedire ai semafori. Nessuna religione è più potente di questi oggetti nella vita quotidiana. I pedoni rispettano i semafori anche di notte, anche se di macchine non se ne vede nessuna in giro. Neppure gli scrittori di fantascienza distopica avrebbero potuto pensarci.

Per me la sintesi granulare sta nella creazione di texture, riguarda la trasformazione di qualsiasi cosa io stia elaborando in un flusso strutturato di colori, in uno stato in continua evoluzione e pulsante che supera la nozione esplicita di ritmo, benché particolarmente vivace. Le texture a cui sono interessato sono rumorose, arrugginite, sfocate, hanno ammaccature microscopiche, mostrano segni di decadimento, erosione. Fluttuano e sono impossibili da trattenere, come polvere scintillante nell'aria. Posso crearle da qualsiasi cosa, ma al di là del processo tecnico, nascono dall'ispirazione artistica. Non so di preciso quale sia il mio personale criterio nell'estrarre e valutare ciascuna texture, ma sicuramente rispondo con maggior decisione alle texture che mi piacciono di più. In questo contesto, non c'è bisogno di distinguere tra texture visiva o sonora.

Girovagando, ho cercando di cogliere la magia con la mia videocamera. Ma non trovo lo spazio mentale per riuscirci come si deve, perciò decido semplicemente di memorizza-



MaxMSP software screenshot: interpolation between states. | Schermata del software MaxMSP: interpolazione tra gli stati.

MaxMSP software screenshot: radical signal filtering. | Schermata del software MaxMSP: filtraggio del segnale radicale.

Venice Dust

I derived the concept for *Dust* from an earlier work, *Layering Buddha*, whose parts were constructed by stacking multiple looping musical fragments, with different tuning, length and spatial placement for each one. The result of such an arrangement is a permanent mutation of the overall state, unfolding in space. The source material for *Layering Buddha* were existing compositions. For *Dust* I replaced these sources with material I gained using granular synthesis, applied to a mix of synthetic textures, and recordings of non-musical sounds from the real world. I am interested in the process as much as in the result.

I use the synthesis method as a microscope into my sounds. What does happen if I zoom into a single piano note until I get a flickering static state that resembles the colour of the piano string but looses all its percussive character? How does it sound if I play it back three octaves lower? Which aspects of the resulting timbre I want to focus on, which ones I need to filter out? I chose my sources according to their potential behaviour when applying my processes. I look for sounds that show some inner complexity and spectral richness, material that leans itself to be further shaped.

Over the course of the years I learned which material is most promising for achieving certain timbres. I started to process a lot of field recordings, sounds I collected when travelling, the same way as others take photos or videos. But the intention was never to gather anecdotical evidence of my presence at those places, it was only about the absolute quality of the sound and its uniqueness. In fact I avoided anything that would have been obvious. By applying my processes to the recordings, I create a wide range of material, and they all have some properties in common: complex textures combining a quasi-static quality with a lot of inner movement.

Dust is primarily a performance piece. I want to be guided by my momentary mood, and I want to be able to react to the audience and to the surrounding space. What I do during the performance is mixing and further processing my materials, creating a sometimes slow, sometimes dramatic change in sound over the course of one hour. I use sound like light, I create a space and then I illuminate it, I map sonic textures onto and into it, transforming it and taking the audience with me on a journey.

The presence of the artist is not the main point of the performance, but it is a necessity. I see my role as the master of ceremony, the person who is enabling things to unfold. I improvise with my machines and everything depends on my momentary decisions, but I do not want

re quanto più possibile senza strumentazione tecnica. La caratteristica delle texture naturali è l'ambiguità e la dimensione frattale. Più si osservano da vicino, più dettagli si notano. Una superficie perfettamente piatta rimane tale da qualsiasi distanza. La si può apprezzare per la sua fattura tecnica, specialmente in un contesto dai risvolti tutt'altro che perfetti. Ma la sua bellezza è l'artificialità, la piattezza. Come il monolite di Stanley Kubrick in *2001: Odissea nello spazio*, che deve essere messo in giustapposizione con la natura, con il caos granulare, per produrre un grande effetto drammatico.

Venice Dust

Ho ripreso il concetto di *Dust* da un mio precedente lavoro, *Layering Buddha*, le cui parti erano costruite assemblando molteplici frammenti musicali in loop, ognuno con frequenza, lunghezza e posizionamento spaziale diversi. Il risultato di tale arrangiamento consiste in una mutazione permanente dello stato generale che si dispiega nello spazio. Le materie prime di *Layering Buddha* erano delle composizioni esistenti. Per *Dust* ho sostituito queste fonti con materiale raccolto usando la sintesi granulare, applicata a un mix di texture sintetizzate e registrazioni di suoni non musicali provenienti dal mondo reale. Sono interessato al processo tanto quanto al risultato. Uso il metodo di sintesi come fosse un microscopio all'interno dei miei suoni. Cosa accade se ingrandisco una singola nota di pianoforte fino a ottenere uno stato al contempo vibrante e statico, che ricorda il colore della corda del pianoforte ma ne perde tutto il carattere percussivo? Come suona se lo riproduco più basso di tre ottave? Su quali aspetti dei timbri risultanti voglio focalizzarmi, quali ho bisogno di filtrare? Ho selezionato le mie fonti in base al potenziale con cui rispondono quando applico il mio processo. Sono alla ricerca di suoni che mostrino una certa complessità intrinseca e una ricchezza spettrale: materiale incline a essere ulteriormente plasmato.

Nel corso degli anni ho imparato a riconoscere il materiale più adatto a raggiungere certi timbri. Ho iniziato a processare molte registrazioni fatte sul campo, suoni che ho raccolto in viaggio, così come altre persone scattano foto o fanno video. Ma l'intenzione non è mai stata quella di raccogliere testimonianze aneddotiche della mia presenza in quei luoghi, quanto piuttosto di cogliere la qualità assoluta del suono e la sua unicità. Per questo ho evitato tutto ciò che poteva risultare scontato.

Nell'applicare i miei processi alle registrazioni, creo una vasta gamma di materiali e tutti hanno qualche proprietà in comune: texture complesse che combinano una qualità quasi statica a un notevole movimento interno.

Dust è prima di tutto una performance. Desidero farmi guidare dall'umore del momento e poter reagire al pub-

to have a focus on me. I like to compare this with watching a movie, the intention is to get immersed and not to think of the director or the camera operator. The audience should experience the work, not the artist.

The creation of an artwork is an attempt to fixate something, to bring an idea into a final shape, to manifest and preserve a moment. As much as I enjoy performing my music, I am eager to turn *Dust* into something more solid, something I can judge in ten years by simply listening to it. Over the years, the material of *Dust* became a very unorganised conglomerate of sources, which I can access in an arbitrary fashion during a performance. Sometimes great combinations emerge, sometimes things lack a more structured development, and I just notice whilst that happens. The structure of *Dust* became the horror of suburban sprawl, a house here, a house there, lots of boring stuff in between, some hidden treasures and no obvious larger rhythm or structure. I decided this need to change and that Venice is the place to make this happen. *Venice Dust*.

The process of composition is one of combining and reduction. I am carefully listening to my collected materials, and just like when performing, I combine and manipulate my layers to achieve a narrative, a meaningful development over time. Unlike on stage, I can stop at any time, go back, make notes, start again. The repetitive structure of my days in Venice is helping. I leave Palazzo Grassi, go to work, eat, go back to work, eat, go home. I cluster the abundance of material into groups, sorted by criteria I cannot exactly describe, it is an intuitive process of combination and dialogue. During five days several such clusters emerge, each of them the core of one piece. I still have no idea about the order, or how to get from one cluster to the next one.

When walking through the city, I think about the larger structures, and I also think about how much of it has to do with Venice. I am sure there are several connections, but I worried it will be too subtle. How to explain why the work is called *Venice Dust*? Do I need to explain?

I feel I have more than enough material to work with, but I don't want to miss the chance to use recordings made on site. I grab a microphone and capture sonic postcards from Venice. At the end, the most useful sounds for my purposes are the most obvious ones: water, splashing and leaping waves from the *laguna*, playing with the boats. Wood against stone, waves against boats, rich, complex timbres, perfect for further deconstruction. Back in the studio the concept turns reality, I get where I want, the anecdotic nature vanishes, the origin is obscured and new qualities show up. I turn the water into something I can shape into a forceful storm, I can make it tiny and distant, play with it, getting in a dialogue with it, and I already know where it needs to sit within the work. Step by step the structure becomes clear, I start to understand which part has to be where, how to get from one to another. My goal is to create a floating structure, not a series of distinct and separate pieces. The transitions are as important as the cores of the individual parts, and I often find them challenging and rewarding. In *Venice Dust*, the transitions add drama and friction, parts collide and get re-contextualised when infused with new material.

After eight days, the work is done. Eleven parts are arranged in a meaningful order, transitions have been rehearsed and everything is ready to be performed. The multichannel sound system I used to work with in the studio, the big mixing desk, the racks with amplifiers and computers, are all ready to be shipped to Palazzo Grassi, and I embark to another journey, a last significant manifestation of the rhythm of Venice: transporting the equipment on a big boat, experiencing the city from yet another new perspective, in gorgeous golden sunlight.*

blico e allo spazio che mi circonda. Ciò che faccio durante la performance è mixare e poi processare ulteriormente i miei materiali dando vita a un cambiamento di suono – a volte lento, a volte drammatico – nell'arco di un'ora. Uso il suono come fosse luce, creo uno spazio e poi lo illumino, mappo texture sonore sopra e dentro lo spazio, trasformandolo e portando il pubblico in viaggio con me.

La presenza dell'artista non è la cosa più importante della performance, ma è una necessità. Identifico il mio ruolo con quello del maestro di cerimonie, la persona che permette lo svolgersi degli eventi. Improvviso con le mie macchine e tutto dipende dalle decisioni che prendo in quel momento, ma non voglio che l'attenzione si concentri su di me. Mi piace comparare tutto ciò con la visione di un film: l'intenzione è di immergersi nel film, senza pensare al regista o al cameraman. L'esperienza che il pubblico dovrebbe vivere è l'opera, non l'artista.

La creazione di un'opera d'arte è il tentativo di fissare qualcosa, di dare una forma definitiva a un'idea, di manifestare e preservare un momento. Per quanto mi piaccia eseguire la mia musica, mi preme far diventare *Dust* qualcosa di più consistente, qualcosa che potrò giudicare tra dieci anni, semplicemente ascoltandolo. Nel corso degli anni, il materiale di *Dust* è diventato un insieme di fonti molto disorganizzato, a cui posso accedere in modo arbitrario durante una performance. A volte vengono fuori delle combinazioni fantastiche, altre volte manca uno sviluppo più strutturato, cosa di cui mi rendo conto solo mentre sta accadendo. La struttura di *Dust* è diventata l'orrore dello sprawl suburbano, una casa qui, una casa lì, moltissime cose noiose nel mezzo, qualche tesoro nascosto e nessun altro evidente ritmo o struttura. Ho deciso che tutto ciò deve cambiare e che Venezia è il posto giusto per realizzare questo cambiamento. *Venice Dust*.

Il processo di composizione è caratterizzato da combinazioni e riduzioni. Ascolto attentamente i materiali che raccolgo e, esattamente come accade durante la performance, combino e rielaboro i miei livelli in modo da ottenere una narrazione, uno sviluppo sensato nel tempo. Diversamente da quando sono in scena, posso fermarmi in ogni momento, tornare indietro, prendere appunti, iniziare nuovamente. La struttura ripetitiva dei miei giorni a Venezia aiuta. Esco da Palazzo Grassi, vado al lavoro, mangio, torno al lavoro, mangio, torno a casa. Catalogo il vasto materiale in gruppi, classificati secondo criteri che non so descrivere esattamente; si tratta di un processo intuitivo di combinazione e dialogo. In cinque giorni emergono diversi gruppi di questo tipo, e ognuno è il fondamento di un pezzo. Non ho ancora idea dell'ordine o di come passare da un gruppo al successivo.

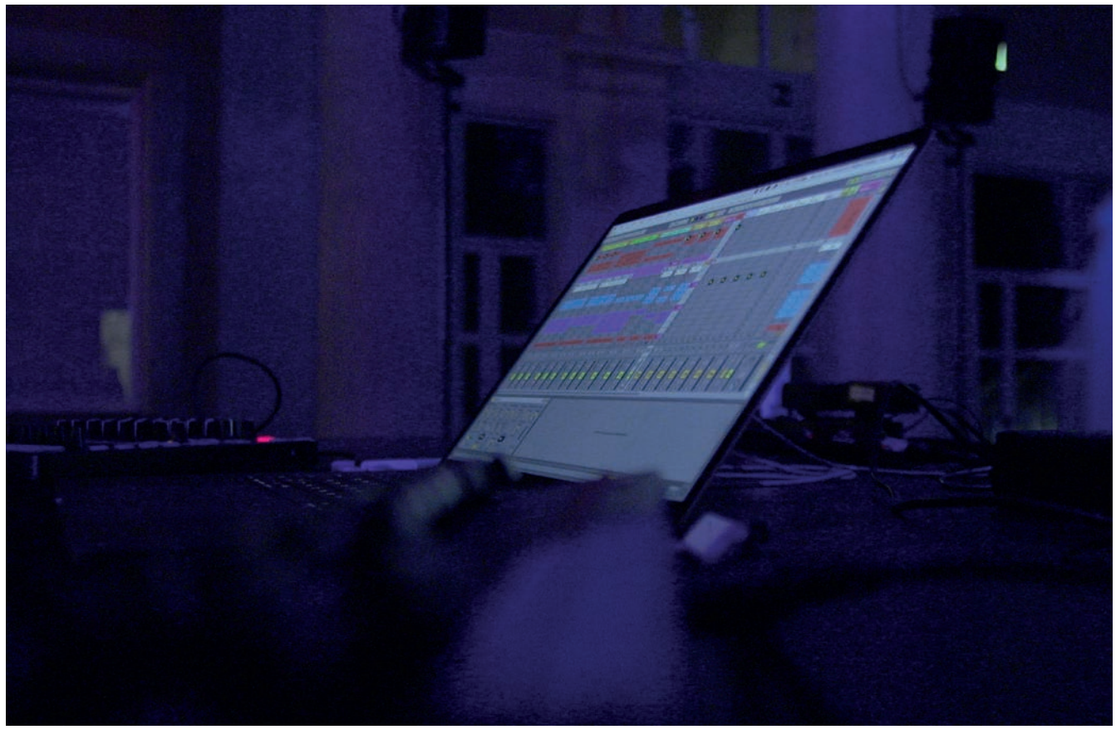
Quando cammino per la città penso a strutture più ampie e anche a quanto questo abbia a che fare con Venezia. Sono sicuro che esistono diverse connessioni, ma ho paura che tutto diventi troppo labile. Come posso spiegare perché il lavoro si chiama *Venice Dust*? È necessario spiegarlo?

Penso di avere materiale più che sufficiente per lavorare, ma non voglio perdere l'opportunità di usare registrazioni fatte sul campo. Afferro un microfono e catturo cartoline sonore da Venezia. Alla fine, i suoni più utili al mio scopo sono i più ovvi: l'acqua e gli schizzi delle onde della laguna che si infrangono sulle barche. Legno contro pietra, onde contro barche, timbri ricchi e complessi, perfetti per essere poi decostruiti. Rientrato in studio, l'idea diventa realtà, ottengo ciò che voglio, il carattere aneddotico svanisce, l'origine è oscurata ed emergono nuove qualità. Trasformo l'acqua in qualcosa che posso modellare come una tempesta violenta, posso renderla piccola e distante, giocarci, dialogarci, e so già dove va posizionata all'interno dell'opera. Passo dopo passo la struttura diventa chiara, inizio a capire quale parte va posizionata in un certo punto e come passare da una all'altra. Il mio obiettivo è di creare una struttura fluttuante, non una serie di pezzi distinti e separati. Le transizioni sono tanto importanti quanto il nucleo di ciascuna singola parte e spesso le trovo stimolanti e appaganti. In *Venice Dust*, le transizioni aggiungono drammaticità e contrasto, le parti collidono e vengono ri-contestualizzate quando si fondono con altro materiale.

Dopo otto giorni, il lavoro è finito. Undici parti arrangiate in un ordine significativo, le transizioni sono state provate e tutto è pronto per la performance. Il sistema sonoro multicanale che ho usato per lavorare in studio, il grande mixer, i supporti con gli amplificatori e i computer sono pronti per essere trasportati a Palazzo Grassi. E così mi imbarco in un altro viaggio, l'ultima significativa manifestazione del ritmo di Venezia: trasportare l'attrezzatura con una grande barca, sperimentare la città da un'altra prospettiva tutta nuova, in una magnifica luce dai riflessi dorati.*

Palazzo Grassi: loudspeakers forming a ring | ring di altoparlanti.

* *Venice Dust* was performed using a twenty channels soundscape system on January 26, 2019 at the atrium of Palazzo Grassi. An edited version of the performance will be available from Imbalance Computer Music in Fall 2019. | La performance di *Venice Dust* si è svolta il 26 gennaio 2019 nell'atrio di Palazzo Grassi, usando un sistema soundscape da venti canali. Una versione modificata della performance sarà disponibile nell'autunno 2019 con l'etichetta Imbalance Computer Music.



Palazzo Grassi: laptop running software during performance | computer con software in esecuzione durante la performance.

Vesper
Rivista di architettura, arti e teoria
Journal of Architecture, Arts & Theory

No. 1 | Supervenice
Autunno | Inverno 2019
Fall | Winter 2019

Vesper è un progetto di | is a project by Pard – Publishing Actions and Research Development / Ir.Ide – Infrastruttura di Ricerca Integral Design Environment
Dipartimento di Culture del progetto – Dipartimento di eccellenza
Università Iuav di Venezia

Direttore | Editor
Sara Marini, Università Iuav di Venezia

Consiglio editoriale | Editorial Board
Fabrizio Barozzi, Massachusetts Institute of Technology
Dario Gentili, Università degli Studi Roma Tre
Sebastián Irarrázaval, Pontificia Universidad Católica de Chile
Angela Mengoni, Università Iuav di Venezia
Gundula Rakowitz, Università Iuav di Venezia
Luka Skansi, Politecnico di Milano

Comitato scientifico | Advisory Board
Giuliana Bruno, Harvard University
Emanuele Coccia, École des Hautes Études en Sciences Sociales
Michele Cometa, Università degli Studi di Palermo
Giovanni Corbellini, Politecnico di Torino
Kaat Debo, MoMu Antwerp
Nicola Emery, Accademia di Architettura di Mendrisio, Università della Svizzera italiana
Serenella Iovino, University of North Carolina at Chapel Hill
Andreas Kreul, Universität Bremen
Mario Lupano, Università Iuav di Venezia
Gianfranco Marrone, Università degli Studi di Palermo
Inés Moisset, Universidad Católica de Córdoba
Fiamma Montezemolo, University of California, Davis
Andreas Philippopoulos-Mihalopoulos, University of Westminster
Andrea Pinotti, Università degli Studi di Milano
Alessandro Rocca, Politecnico di Milano
Annalisa Sacchi, Università Iuav di Venezia
Federico Soriano, Universidad Politécnica de Madrid
Federica Villa, Università degli Studi di Pavia
Mechtild Widrich, School of the Art Institute of Chicago

Redazione | Editorial Staff
Giulia Bersani, Giovanni Carli, Egidio Cutillo, Giacomo De Caro, Stefano Eger, Alessia Franzese, Elisa Monaci, Arianna Mondin, Andrea Pastorello, Alberto Petracchin, Sissi Cesira Roselli, Davide Zaupa, Luca Zilio.

Traduzioni | Translations
Just!Venice
Per quanto riguarda le citazioni all'interno dei contributi laddove non diversamente specificato tutte le traduzioni sono di Just!Venice. | The citations in this journal are translations by Just!Venice, unless otherwise specified.

Layout grafico | Graphic Layout
bruno, Venezia

Caratteri tipografici | Typefaces
Union, Radim Peško, 2006
JJannon, François Rappo, 2019

Editore | Publisher
Quodlibet srl
via Giuseppe e Bartolomeo Mozzi, 23 - 62100 Macerata
www.quodlibet.it

Abbonamento annuo (due numeri) | One Year Subscription (two issues)
Italia | Italy € 25 Estero | International € 50

Per abbonamenti e ulteriori informazioni | For subscriptions and any further information: ordini@quodlibet.it

© Vesper. Rivista di architettura, arti e teoria | Journal of Architecture, Arts & Theory

Periodicità semestrale | Six-monthly Journal

Fondi per la pubblicazione | Publication Funding
Dipartimento di eccellenza 2018 - Finanziamento Miur

Contatti | Contacts
Per qualsiasi altra informazione | For any further information:
pard.iride@iuav.it
www.iuav.it/vesperrivista | www.iuav.it/vesperjournal

Iscrizione al Registro Stampa del Tribunale di Venezia n. 4/2019 del 24/10/2019
Direttore responsabile: Sara Marini

Autori | Authors
Fabrizio Antonelli, *professore associato in Georisorse Minerarie e Applicazioni Mineralogico-petrografiche per l'Ambiente e i Beni Culturali*, Università Iuav di Venezia.
Lorenzo Calvelli, *professore associato in Storia Antica*, Università Ca' Foscari Venezia.
Paolo Ceccon, *architetto*, Venezia.
Agostino De Rosa, *professore ordinario in Disegno*, Università Iuav di Venezia.
Nicola Emery, *docente-ricercatore in Filosofia e Estetica*, Accademia di Architettura di Mendrisio, Università della Svizzera italiana.
Milovan Farronato, *direttore e curatore di Fiorucci Art Trust*, London. *Curatore del Padiglione Italia della 58. Esposizione Internazionale d'Arte - Biennale di Venezia 2019*.
Daniela Ferretti, *direttrice del Museo Fortuny*, Venezia.
Manuele Fior, *Cartoonist, Illustrator and Architect*, Paris.
Luigi Guzzardi, *architetto*, Venezia.
Robert Henke, *Composer, Artist and Software Developer*, Berlin.
Serenella Iovino, *Professor in Italian Studies and Environmental Humanities*, University of North Carolina at Chapel Hill.
Armin Linke, *Photographer*, Berlin.
Giovanni Marras, *professore associato in Composizione Architettonica e Urbana*, Università Iuav di Venezia.
Riccardo Miotto, *architetto e illustratore*, Treviso.
Gabriele Monti, *ricercatore in Disegno Industriale*, Università Iuav di Venezia.
Alessandra Pagliano, *professore associato in Disegno*, Università Federico II di Napoli.
Alberto Pérez-Gómez, *Professor in History and Theory of Architecture*, McGill University, Montréal.
Andreas Philippopoulos-Mihalopoulos, *Professor in Law & Theory*, University of Westminster, London.
Mario Piana, *professore ordinario in Restauro*, Università Iuav di Venezia.
Fernando Quesada, *Professor in Architecture*, Universidad de Alcalá.
Paul O Robinson, *Artist and Professor in Design and Theory*, Univerza v Ljubljani.
Annalisa Sacchi, *professore associato in Discipline dello Spettacolo*, Università Iuav di Venezia.
Massimo Santanicchia, *Professor in Architecture*, Iceland University of the Arts.
Supervoid (Benjamin Gallegos Gabilondo, Marco Provinciali), *studio di architettura*, Roma. + Anna Livia Friel, *dottoranda in Urbanistica*, Università Iuav di Venezia.
Léa-Catherine Szacka, *Professor in Architectural Studies*, University of Manchester.
Luca Trevisani, *Artist*, Berlin.
Angela Vettese, *professore associato in Museologia e Critica Artistica e del Restauro*, Università Iuav di Venezia.

I disegni a | Drawings at pp. 138-140, 147, 148-149, 202-203 sono della redazione | are by the Editorial Staff.

Tutti i contributi pubblicati in questo numero sono stati sottoposti a un procedimento di revisione tra pari (Double-Blind Peer Review) ai sensi del Regolamento Anvur per la classificazione delle riviste nelle aree non bibliometriche, ad eccezione dei testi presenti nelle rubriche Citazione, Racconti, Inserto, Ring e Tutorial. | All published contributions are submitted to a Blind Peer Review process according with Anvur Legislation of journals rating in "not bibliometric" scientific fields, except for the sections Quote, Tales, Extra, Ring and Tutorial.

Vesper è inclusa nell'elenco delle riviste scientifiche dell'Agenzia nazionale di valutazione del sistema universitario e della ricerca (Anvur) per le aree non bibliometriche *08 - Ingegneria civile e Architettura* e *11 - Scienze storiche, filosofiche, pedagogiche e psicologiche*. | Vesper has been acknowledged the status of 'scientific journal' by the Italian National Agency for the Evaluation of Universities and Research Institutes (ANVUR) in the academic fields of *Civil Engineering and Architecture*, as well as *History, Philosophy, Pedagogy and Psychology* (areas *08* and *11* in the Italian academic areas, with the exception of their bibliometric subfields). Vesper è indicizzata su | is indexed in EBSCO e | and Torrossa.

ISBN 978-88-229-0416-4
ISSN 2704-7598

Finito di stampare nel mese di novembre 2019 da | Printed on November 2019 by Industria Grafica Bieffe, Recanati (MC)

Università Iuav di Venezia
dcp dipartimento di Culture del Progetto
Quodlibet

Questo volume è concesso in licenza secondo i termini della Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND 4.0 International License) che permette di scaricare le opere, a patto che si accrediti l'Autore(i), non potendo modificarle in alcun modo o utilizzarle commercialmente. Le immagini o altro materiale di terze parti non è incluso nella licenza Creative Commons della rivista e l'uso non è permesso dalla normativa vigente, o eccede l'uso consentito. Per l'utilizzo si dovrà ottenere il permesso direttamente dal titolare del copyright. | This publication is licensed under a Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND 4.0 International License). This license allows downloading the articles provided that they are properly attributed to their Author(s), without modifying them in any way or using them for commercial purposes. Images and other third parties' material is not included in the Creative Commons license of the Journal and their use is not allowed by current legislation, or exceeds the permitted use. It is necessary to ask permission from copyright holders for the use.