

InterAction by Design



La dimensione invisibile del design

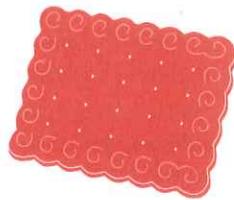
The hidden dimension of design

Patrizia Scarzella

"Oggetti Sonori, la Dimensione Invisibile del Design" è la mostra realizzata alla Triennale di Milano da un progetto di Marco Ferreri e Patrizia Scarzella, che ha avuto come soggetto il suono degli oggetti quotidiani.

Il suono è una "dimensione invisibile del design" che fa parte sempre più del percorso del progetto. In uno scenario di prodotti formalmente leggeri, sottili, pensati per consumare poca energia e realizzati con la minore

natura dell'oggetto, parte integrante della meccanica costruttiva del prodotto, legata alle sue caratteristiche formali e funzionali, al materiale e alle sue modalità d'uso. È una memoria potente, figlio di



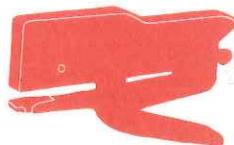
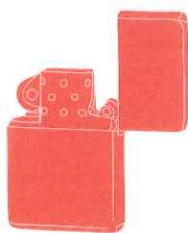
"Oggetti Sonori, la Dimensione Invisibile del Design" è la mostra realizzata alla Triennale di Milano da un progetto di Marco Ferreri e Patrizia Scarzella, che ha avuto come soggetto il suono degli oggetti quotidiani | "Oggetti Sonori, la Dimensione Invisibile del Design" was an exhibition at the Triennale di Milano Design Museum. The project was by Marco Ferreri and Patrizia Scarzella and looked into the sound of everyday items

quantità di materiale possibile, è certo che il suono diventerà elemento di identità sempre più importante. Declinato con diverse accezioni, sia come aspetto performativo in oggetti multiperformance e polisensoriali o, all'opposto, come aspetto ludico e sorprendente, il suono è una frontiera ancora inesplorata del design, una apertura a nuovi mondi. Nel vasto ambito dell'universo acustico della vita di tutti i giorni, abbiamo scelto una serie di suoni prodotti dagli oggetti d'uso e li abbiamo suddivisi in due grandi categorie: il suono di processo, cioè il suono – che spesso chiamiamo rumore – che produce l'oggetto per funzionare, e il suono progettato, ovvero quando il "rumore" diventa suono appositamente creato. Il suono di processo è intrinseco alla

tecnologie industriali oggi spesso superate, la meccanica in primo luogo. Con l'avvento dell'elettronica molti suoni di processo, legati alla meccanica costruttiva degli oggetti sono, infatti, scomparsi. Ad esempio, il tic-tac dell'orologio generato dal funzionamento dei suoi ingranaggi non c'è più con la tecnologia digitale. Progettare il suono di un prodotto, associare un suono gradevole a un materiale inerte, rendere vivi gli oggetti è realtà. Gli oggetti comunicano con l'utente, acquistano una voce propria. Abbiamo definito in questo ambito due insiemi di riferimento: i suoni di attenzione, associati alle funzioni del prodotto, che comunicano generando l'attenzione dell'utente e segnalando funzioni compiute o in corso (come ad esempio il suono della lavastoviglie o

della lavatrice che ci avvisano con un bip che hanno finito di lavorare per noi). Il suono è qui legato alla specificità performativa dell'oggetto, è un suono tecnico, semplice e basic; e i suoni identificativi di diversi mondi di prodotti – elettronica, telefonia, auto, moto, cibo – all'interno dei quali il progetto sonoro ha, in modi e gradi differenti, una propria specificità di

progetto anche di prodotti molto meno virtuali, come i cibi, e può incidere sulla percezione del gusto. Le aziende oggi possono, infatti, controllare e modificare il rumore prodotto dalla masticazione di alcuni cibi – come l'intensità del *crunch* dei biscotti e delle patatine – e progettare il *fizz fizz* delle bevande gasate, per rendere i cibi più gradevoli e appetibili



progetto e una forte propensione innovativa.

Nel mondo dell'automobile l'evoluzione del suono di attenzione è stata più marcata che in altri settori e c'è stato il passaggio già da tempo dal suono semplice all'uso della parola. Gli oggetti, dunque, cominciano davvero a parlare.

Nel mondo dei computer e della telefonia cellulare i suoni nascono oggi insieme ai prodotti, come elementi integrati, componenti essenziali del loro progetto e della loro interazione con gli utenti. Suoni dalla spiccata qualità comunicativa, studiati da team compositi che includono sound designer, tecnici del suono ma anche musicisti famosi come Jim Reekes per Apple Computer o Brian Eno per Microsoft.

Ma il suono è una componente del

al consumatore.

Molte domande aperte sono nate durante questa ricerca. Ad esempio: sarà ancora necessario in futuro per le nuove generazioni nate e cresciute nell'era digitale l'associazione icona/suono?

Per molti oggetti il segnale sonoro diventerà più potente di quello visivo? L'intenzione è che questa piccola mostra, come un sasso gettato nell'acqua, moltiplichi il suo effetto attraverso il sito web attivato e gestito da NABA (Nuova Accademia di Belle Arti di Milano) per ritornare tra qualche anno più vasta e più ricca con la partecipazione di un pubblico che, contribuendo a questa idea, la faccia diventare una grande mappatura dei diversi approcci e visioni di progetto del suono degli oggetti.

● *'Oggetti Sonori, la Dimensione Invisibile del Design'* was an exhibition at the Triennale di Milano Design Museum. The project was by Marco Ferreri and Patrizia Scarzella and looked into the sound of everyday items.

Sound is a 'hidden dimension of design' that is taking on an increasingly larger role in the creative process. With products now light, thin, designed to be energy efficient and produced with the smallest amount of material possible, it is natural for sound to become an ever more important identifying element. Sound is a frontier of design that is still waiting to be explored, an opening to new worlds. It has various meanings, both as an aspect of the performance in multifunctional, multisensory items and, at the

a 'processing sound' is what objects produce when they are at work – something that we often call a noise; a 'designed sound' is when a 'noise' becomes a deliberately created sound. Processing sounds are an intrinsic part of the nature of products, an integral element in their mechanical construction, linked to their form and function, their constituent materials and means of use. They evoke powerful memories and are the descendants of industrial technologies that are now often obsolete, first among which is mechanics. With the



opposite end of the scale, as a playful and surprising factor. In the huge world of everyday sounds, we picked a selection produced by items and divided them into two big categories:

arrival on the scene of electronics, many of the processing sounds that were linked to mechanical construction have disappeared. For example, the *tick-tock* of the workings in watches and clocks has been done

Il processo di produzione
è parte integrante della concezione del prodotto.
Il processo stesso
è la base del prodotto. L'architettura del prodotto.

