

SINESTESIE ONLINE

SUPPLEMENTO DELLA RIVISTA «SINESTESIE»

ISSN 2280-6849

a. XI, n. 37, 2022

Oltre la contaminazione. Dal progetto dello spazio al progetto del suono: legami, analogie e affinità di pensiero

Beyond the contamination.

From the design of space to the design of sound: Links, analogies and affinities.

MARCO MANCINI

ABSTRACT

Tra le possibili contaminazioni disciplinari in campo artistico, quella tra l'arte del progetto e la produzione musicale è in assoluto una tra la più proficue e ricche di valori storico-culturali. Esistono molti musicisti che hanno studiato da progettisti e viceversa: Iannis Xenakis, Demetrio Stratos, Edoardo Bennato, Claudio Baglioni, Lorenzo Palmeri. Il citato Xenakis propose nella sua teoria meta-artistica il concetto secondo il quale un'espressione artistica basata su un calcolo matematico può essere realizzata indifferentemente dal tipo di media utilizzato. Ma non possiamo limitarci al mezzo: architettura e musica non sono solo matematica. Un'analisi approfondita delle caratteristiche attitudinali, comportamentali, di approccio tecnico tra i due ambiti rivela che spesso non si tratta solo di contaminazione, ma che tra il progettista (architetto, designer, ...) e il musicista esistono profonde affinità.

Among the possible disciplinary contaminations in the artistic field, that between the art of design and musical production is by far one of the most fruitful and rich in cultural-historical values. There are many musicians who have studied as designers and vice versa: Iannis Xenakis, Demetrio Stratos, Edoardo Bennato, Claudio Baglioni, Lorenzo Palmeri. The aforementioned Xenakis proposed in his meta-artist theory the concept that an artistic expression based on mathematical calculation can be realized regardless of the type of media used. But we cannot limit ourselves to the medium: architecture and music are not just mathematics. A thorough analysis of the attitudinal, behavioral, and technical characteristics between the two fields reveals that it is often not just a matter of contamination, but that deep affinities exist between the designer and the musician.

PAROLE CHIAVE: *musica, progetto, analogia, pensiero*

KEYWORDS: *music, project, similarity, thought*

AUTORE

Marco Mancini è Architetto, Ph.D. in Design e musicista. Svolge attività di docenza e ricerca a livello universitario in ambito product design, teoria dell'innovazione, occupandosi in particolare di design per l'industria musicale. È docente presso l'Università di Ferrara, Accademia di Belle arti di Firenze, ISIA di Pescara. Svolge attività di Visiting Professor presso la NUAA Nanjing University of Aeronautics and Astronautics, Cina. È socio ordinario della SID (Società Italiana di Design) e membro della Commissione Nazionale UNI n°10 - TC/33 "Prodotti, processi e sistemi per l'organismo edilizio", in rappresentanza del Consiglio Nazionale Architetti. È titolare di brevetti e depositi di design nel campo del design per l'industria musicale e nell'ambito della salvaguardia di opere d'arte. È pianista jazz, compositore e cantautore iscritto SIAE. Con il nome d'arte Mancinix ha pubblicato album e singoli di propri brani originali. marco.mancini@unife.it

In letteratura di ambito architettura e design le parole “convergente” e “divergente” vengono citate spesso in associazione con le due forme di pensiero in cui, normalmente, risiede la capacità di saper gestire autonomamente e contemporaneamente la fase analitica e quella creativa di un processo progettuale o comunque generatore di innovazione. Difficile negare che questa lettura sia valida anche per l’ambito musicale: musica non è solo matematica, semmai è anche matematica: c’è sicuramente di più, se è vero che per una stessa partitura il suono generato da due esecutori diversi è esso stesso diverso. Il doppio pensiero, matematico e artistico, analitico e sintetico, convergente (crea soluzioni) e divergente (crea alternative), razionale e creativo¹ fa parte del DNA e dell’attitudine mentale sia del progettista che del compositore. E’ necessario avere un approccio razionale nello svolgere il proprio

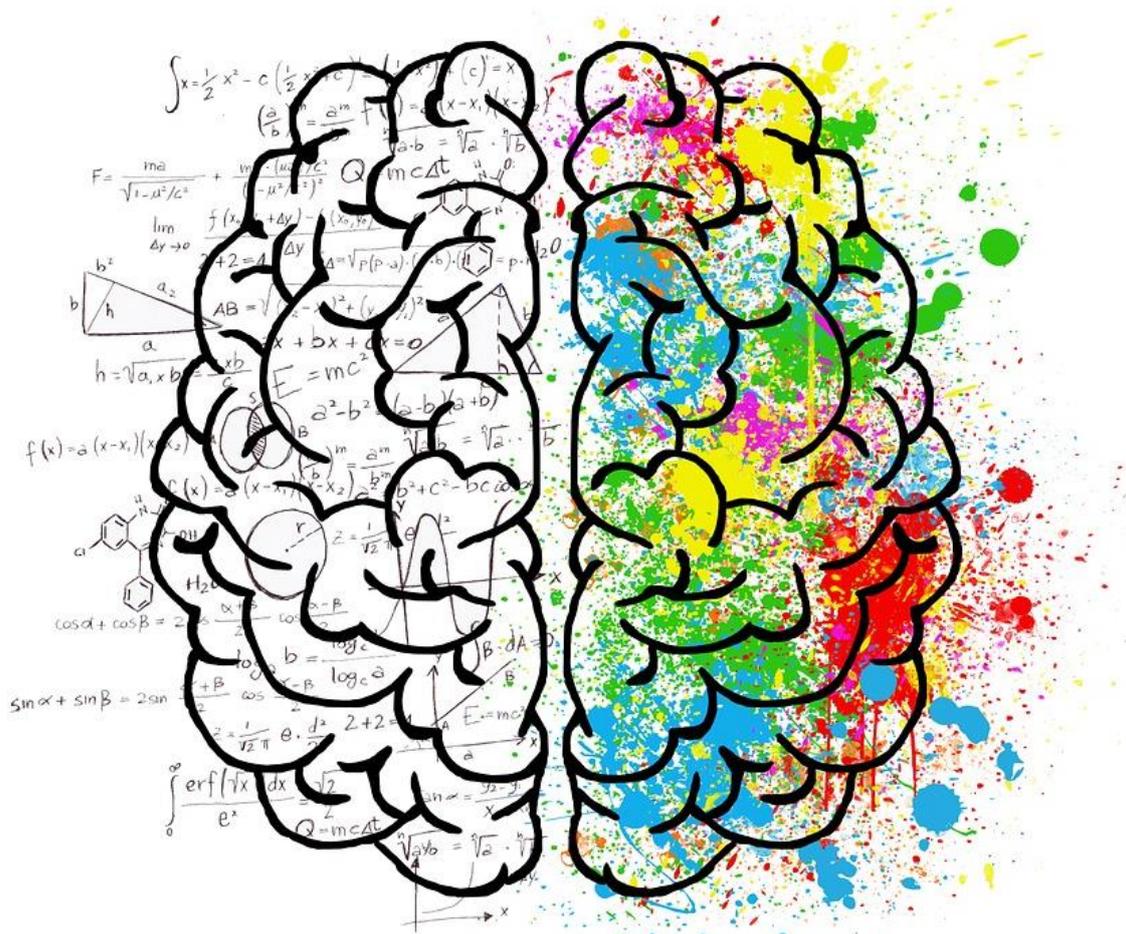


Figura 1: Pensiero logico e creativo. Foto Elisa Riva - CC0

¹ J. P. GUILFORD, *The Nature of Human Intelligence*, McGraw-Hill, New York 1967.

lavoro ma è una razionalità che da sola non è sufficiente per giungere ad un prodotto nuovo: ad un certo punto entra in gioco l'atto creativo, che attinge dal proprio bagaglio culturale, esperienziale, formativo, caratteriale; dopo la fase di analisi sia il progettista che il compositore sono chiamati a operare una sintesi (come già sosteneva Aristotele) generando una proposta che è sempre personale, diversa ed unica perché risultato della personale formazione umanistica, ricca di imprinting e stimoli culturali diversi da individuo a individuo e non codificabili matematicamente.

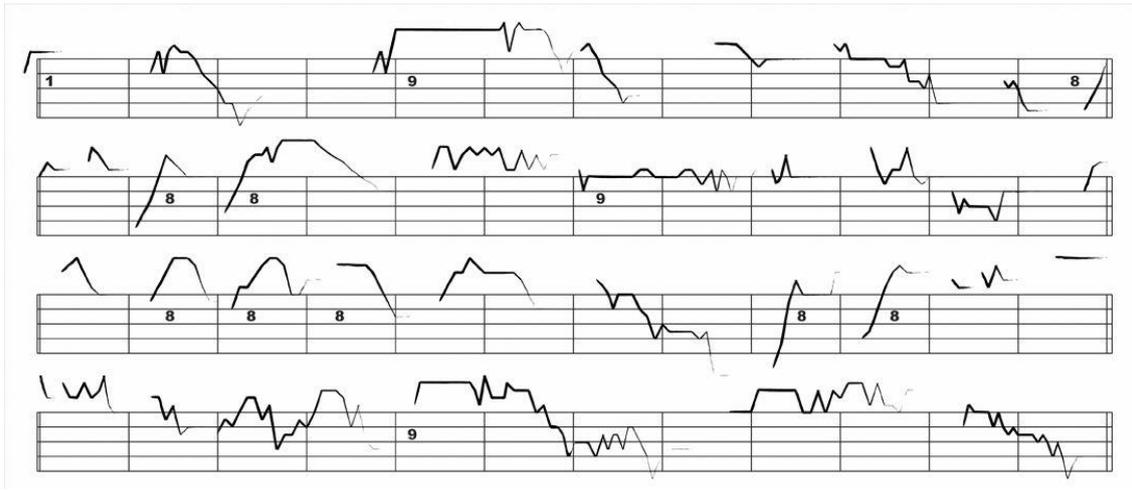


Figura 2: Ethan Hein: interpretazione grafica del solo di John Coltrane su "All Blues". Licenza CC2

Quel tocco

Il tratto di uno sketch di quel famoso designer ed il tocco di quel famoso pianista possono essere citati in testi e metodi ma non si insegnano: oltre al bagaglio tecnico



Figura 3: Bill Evans, 1969. Autore FAUBAN CC3.

posseduto, sono queste caratteristiche immateriali a fare la differenza, generando una personale e caratteristica forma d'arte². E' questo che stupisce il cliente del designer e il "cliente" del musicista, ovvero lo spettatore del concerto. Dal tratto di Mendini o dal tocco di Bill Evans si capisce l'anima di quell'artista: è anche questa la loro grandezza; è una forma di trasparenza, in cui emerge chiaramente il mood (per dirla in linguaggio jazzistico) del momento, l'interpretazione struggente di quella vecchia ballad oppure uno sketch abilmente eseguito con pochi tratti: entrambe queste percezioni sono capaci di portarci lontano, in una vecchia casa in mattoni di Chicago oppure in un raffinato attico milanese anni '50...

Artisti sociali

Un palazzo, una piazza, un prodotto fanno parte della nostra vita quotidiana ed interagiscono con le nostre azioni ed emozioni, in modi positivi o negativi, anche per responsabilità del progettista: il lavoro del designer è infatti inevitabilmente di tipo sociale; sia esso progettista di edifici o di oggetti, egli deve fare i conti con la società, la quale in ultima istanza decreterà il successo o l'insuccesso del suo lavoro, indipendentemente dal vero committente che lo ha incaricato e retribuito.

Il compositore agisce anche in solitudine, può elaborare le proprie creazioni in maniera prettamente individuale, ma il risultato di tale lavoro, reso percepibile dal musicista, dalla band, dall'orchestra, è anch'esso inevitabilmente di tipo sociale, perché va a sollecitare le corde della percezione, della condivisione e, a posteriori, del ricordo di quel momento memorabile condiviso con gli altri spettatori del concerto.³

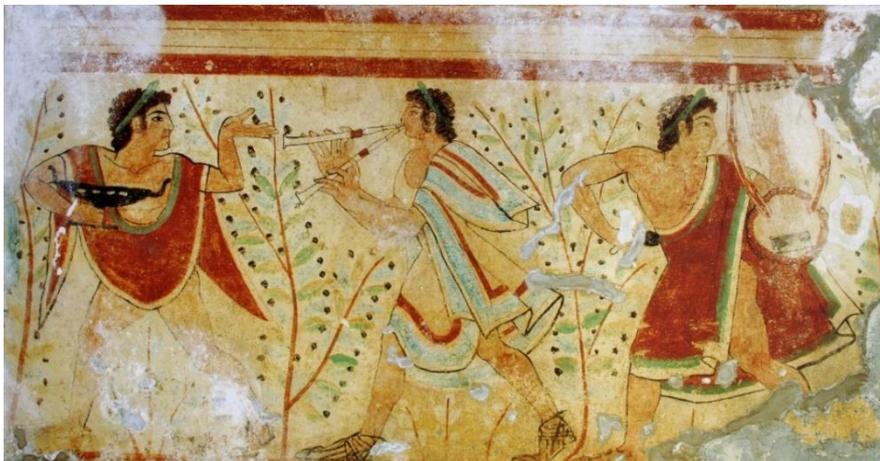


Figura 4: Tomba dei Leopardi, Tarquinia - pubblico dominio

² B. MUNARI, *Artista e designer*, Editori Laterza, Bari 1971.

³ Sono molto rari i casi di concerti per pochi partecipanti, tra cui uno dei più recenti è *The lady in the balcony*, registrato da Eric Clapton nel 2021: chiuso in un edificio nel West Sussex (con i musicisti Steve Gadd, Nathan East, Chris Stainton), dopo tre giorni di prove ha registrato le diciassette canzoni che compongono questo live, alla sola presenza della moglie, da cui prende il titolo la performance.

Un concerto vissuto collettivamente, in un teatro, auditorium, stadio è infatti capace di generare una ricca e complessa carica emozionale, diversa rispetto ad un ascolto in cuffia di tipo isolato. Dal punto di vista della fruizione, è importante ricordare come la musica, in maniera maggiore rispetto ad altre forme d'arte quali la scultura, pittura, letteratura, fin dalla notte dei tempi è associata alla danza, e quindi a una espressione fisica, primaria, di riti sociali e collettivi.

La figura dell'artista/genio solitario, il Caravaggio che modella in solitudine la propria creazione o il "misanthropo celeste" Benedetti Michelangeli⁴ che tende spesso a prendere le distanze dagli altri individui è inevitabilmente una rappresentazione parziale. Non è infatti possibile escludere a priori il complesso sistema di relazioni sociali che ha permesso agli artisti, compositori, musicisti o progettisti di essere ingaggiati per un incarico, di venire proposti ad una amministrazione pubblica per un lavoro, di percepire quindi un compenso e poter così continuare a comporre, progettare e tramandare la propria arte, in alcuni casi, per centinaia di anni.



Figura 5: Cini Boeri e Giò Ponti ad un party, 1954 - pubblico dominio

Il progettista, il compositore ed il musicista sono, per così dire, artisti socievoli, che hanno bisogno di interazione con altri attori: il primo deve fare i conti con l'imprenditore, il fornitore, l'ingegnere, l'artigiano, il marketing manager di turno; il musicista deve suonare in simbiosi con altri, modulare il volume ed il tempo assecondando e privilegiando il risultato finale del quartetto o dell'orchestra, e, se suona da solo,

⁴ Così fu definito da Franco Battiato nel brano *Mesopotamia*, incluso nell'album *Giubbe Rosse* del 1988.

deve saper cogliere e sfruttare il legame fortissimo con l'ambiente e con il pubblico, fattori in grado di influire sulla performance del momento.⁵

Ascoltare, prima di tutto

Il coinvolgimento di altri attori nel processo creativo che porta alla generazione di un prodotto di design oppure di un prodotto musicale è, per così dire, un criterio in Input. In Output è altrettanto necessario incontrare il favore di un pubblico per decretare l'esito del lavoro svolto. In entrambe queste fasi del processo creativo, il coinvolgimento e l'interazione con gli altri si basa su un concetto fondamentale: il saper ascoltare⁶.

Se un designer non è capace di ascoltare le esigenze ⁷ del committente, ancor prima di aver iniziato a disegnare otterrà molto probabilmente un fallimento professionale: il suo progetto non verrà apprezzato, sarà criticato e verranno richieste modifiche in continuazione.



Figura 6: Caterina Palazzi in concerto - autore virtualpaolo CC4.

Se un musicista non ascolta cosa stanno suonando gli altri colleghi, ancor prima di avere iniziato il suo a solo sarà già fuori tempo o fuori contesto: se suonerà troppo

⁵ A tal proposito si ricordano molti episodi di musicisti così famosi da potersi permettere richieste pretenziose ai limiti del sostenibile, a riguardo del pubblico, dello scenario, della propria esibizione, dello strumento, come ad esempio il pianista Keith Jarrett (noto per la sua avversione a flash e fotocamere durante le sue performances).

⁶ J. BROWNELL, *Listening, attitude, principles, and skills*. Routledge, New York 2018.

⁷ L'entrare in empatia è il primo importante obiettivo dei processi creativi basati sul metodo *Design Thinking*: Empatize – Define – Ideate – Prototype – Test. Si veda a tal proposito M. LEWRICK, P. LINK, L. LEIFER, *The design thinking toolbox: a guide to mastering the most popular and valuable innovation methods*, John Wiley & Sons Inc., New Jersey 2020.

forte verrà subito percepito come esagerato, se suonerà troppo piano si sentirà un vuoto in quelle frequenze che ci si aspetta vengano coperte da quello strumento. Ascoltare, prima ancora di aver iniziato a creare, è fondamentale per la riuscita del proprio lavoro. Ascoltare è un verbo che in questo caso viene prima di interpretare. Tra i criteri con i quali molti leader di band scelgono i propri musicisti/turnisti, sicuramente troveremo la capacità di ascoltare, che è una vera e propria dote, spesso difficile da conservare in questo periodo storico in cui molto si urla e poco si ascolta.

La personalità

In un corso di disegno frequentato da 50 studenti, lo stesso tema assegnato dal docente, ad esempio il rilievo di una bottiglia, sarà trattato in 50 maniere differenti. Cambieranno le proporzioni, il tipo di tratto, ci sarà chi prediligerà una rappresentazione prospettica e chi le proiezioni ortogonali: un semplice rilievo di un oggetto già esistente rivelerà che ciascuno dei 50 autori opererà una sua propria astrazione a livello mentale, la quale si concretizzerà nel trasferire informazioni sul foglio in modalità del tutto personali e differenti dagli altri. L'elemento chiave è proprio que-



Figura 7: Disegni di bambini - Parc de Catalunya - Carmen Diaz

sto: nel momento in cui siamo chiamati a rendere oggettive delle informazioni su di

un foglio significa che abbiamo già operato un filtro, una sintesi di tipo soggettivo, che porta uno studente a rappresentare quella bottiglia in un modo diverso, anche di poco, dal vicino di banco. Personalità, cioè bagaglio culturale, influenze, esperienze vissute, mostre visitate, libri letti, tratti caratteriali, mood del momento: a parità di tecnica acquisita, è questa la differenza che esiste tra un soggetto ed un altro, e che emerge come elemento distintivo all'interno di un gruppo di disegnatori o di musicisti.

Se infatti lo stesso esempio del rilievo si applicasse all'ambito musicale, cioè se si chiedesse la lettura di un tema melodico allo stesso strumento, ad esempio un sax, allora 50 sassofonisti produrrebbero melodie simili ma al contempo diverse per suono, timbrica, dinamica, interpretazione.

La personalità individuale è un vero tesoro da custodire ed alimentare per progettisti e musicisti, perché è quello che riesce a fare veramente emergere la propria unicità, facendo la differenza.



Figura 8: Sezione sassofoni in orchestra da ballo, 1940 - Dance Band.-NARA-296098 wikimedia commons

Oltre la creatività, anche la tecnica

Difficilmente un musicista talentuoso riuscirà ad esprimersi se non possiede un bagaglio tecnico che lo metta in condizione di suonare ciò che il proprio cuore e la

propria anima gli stanno dicendo di suonare in quel momento: è necessario studiare la tecnica dello strumento per potersi definire musicisti. Anche per i progettisti sono fondamentali le competenze tecniche, conoscere i materiali che si utilizzano, i sistemi di rappresentazione a mano o su base software, gli andamenti del mercato di riferimento...

La creatività viene definita dagli studiosi come atto di rottura necessario al superamento di una condizione esistente per generare una nuova realtà ⁸, e dunque per superare tale situazione è necessario padroneggiarla completamente, conoscerla a fondo anche negli aspetti più tecnici, altrimenti non si crea ma semplicemente si cambia, con il rischio cioè di produrre novità senza perseguire un reale obiettivo di tipo creativo/innovativo.



Figura 9: tecnica di costruzione di archi da violino - CC3 autore Anoise

Producers

⁸ A. Cerroni, *Il futuro oggi. Immaginazione sociologica e Innovazione, una mappa fra miti antichi e moderni*, Franco Angeli, Milano 2012.

Chi lavora come architetto o come designer, per comunicare il proprio progetto al cliente o al produttore dovrà realizzare un modello. Spetta al progettista possedere le capacità necessarie per realizzare il modello (che sia virtuale o reale) e mostrarlo al produttore; anche in campo musicale chi intende proporre un brano deve necessariamente realizzare una versione demo, e questo sottintende il possesso di competenze tecniche per registrare, mixare e giungere ad un prodotto finito. E' possibile, in entrambi i casi, rivolgersi ad altri per realizzare il modello (fisico o sonoro) ma comunque è sempre l'autore il responsabile di quello che viene proposto al suo producer. In una conferenza⁹ il designer Brian Sironi ha raccontato come, a colloquio con i produttori o imprenditori industriali, egli abbia sperimentato molte volte

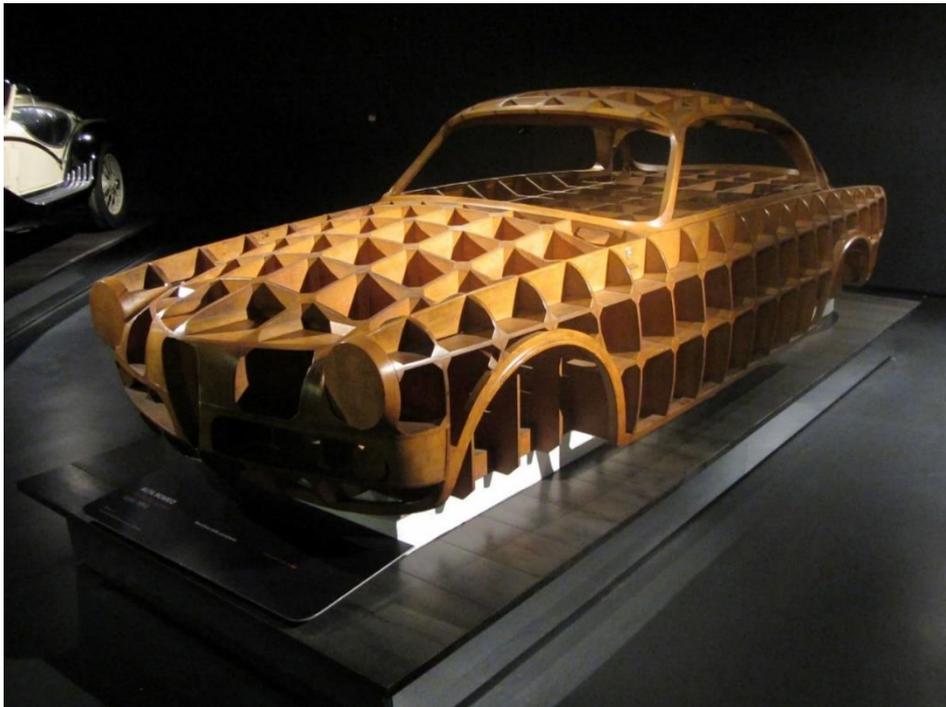


Figura 10: Modello dima Alfa Romeo Giulietta Sprint 1954- Bertone. - CC3 Autore Pava

come suscitare maggiore attrazione un modello reale di un oggetto (anche se il progetto è di poco valore) che non un disegno ben fatto di un prodotto ben progettato e concepito (ma senza averne il modello reale). In campo musicale chiunque proponga una demo al produttore sa che la riuscita e l'approvazione dipendono molto dalla qualità della registrazione, specialmente nel periodo contemporaneo in cui gli home-studio permettono di raggiungere qualità altissime del prodotto sonoro.

⁹ Conferenza *Il mestiere del designer*, tenutasi presso il Designcampus di Calenzano (FI), nel Maggio 2019



Figura 11: Il desktop di un home studio - CC2 - Autore Clusternote

Sia per il progettista che per il musicista, il fine del lavoro non è solo generare una buona idea: il lavoro ha chance di essere remunerato solo se ci si adopera per una reale produzione di quel prodotto o di quel brano: in sostanza sono entrambi inevitabilmente anche producers.

Influencers

Gianni Pettena, esponente dei Radicals, raccontava a noi studenti del suo corso di Storia dell'Architettura Contemporanea¹⁰ che parte della sua attività creativa era stata grandemente influenzata dal periodo in cui condivise la propria abitazione con



Figura 11 Stanley Kubrick, The Exhibition-LACMA-2001 A Space Odyssey - Bedroom model - Matthew J Cotter - CC2

¹⁰ Presso la Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze, nei primi anni duemila.

Brian Eno, grande sperimentatore di linguaggi, tecniche e materiali sonori. Il lavoro di progettisti di edifici o di prodotti di design o di musica viene grandemente influenzato da componenti emotive, riferimenti culturali, ambienti, stati d'animo... in una pagina di Calvino, in un tratto grezzo di Monet, in un verso di Borges, in una inquadratura di Kubrick. La stessa cosa non avviene per i colleghi ingegneri, matematici o altri professionisti. Dove è richiesta una dimensione personale e creativa nel proprio lavoro, allora essa subirà l'influenza di ciò che viene visto, letto, ascoltato, percepito e di come e dove questo viene elaborato.



Figura 12: Brian Eno Speaker Flowers Sound Installation at Marlborough House - CC2 - Dominic Alves

Il palco è un cantiere (e viceversa)

Il termine impalcatura, usato in cantiere, contiene al suo interno la parola palco come palcoscenico; sono molte altre però le analogie tra questi due luoghi. Sono luoghi in cui innanzitutto si verifica e si testa in maniera sperimentale la bontà del lavoro svolto nei mesi precedenti: in un cantiere si edifica (senza possibilità di sbagliare) e si realizza il progetto che ha richiesto al progettista molti mesi di lavoro; nel palco, alla prima (senza possibilità di sbagliare) si conclude e viene finalizzato il percorso di studio, di creazione e di pratica musicale che ha richiesto mesi di prove all'orchestra. Il palco ed il cantiere sono momenti di riscontro e verifica e quindi anche di spunti per il miglioramento e per la crescita. Inoltre in entrambi i casi si tratta

di una attività itinerante: nel cantiere i progettisti e gli operai lavorano portando le loro competenze fuori dalla loro sede abituale; lo stesso fanno nel palcoscenico i musicisti, insieme agli operai trasportatori, ai fonici, ... mettendo le loro competenze a disposizione del pubblico. Ma soprattutto la semantica di un cantiere e di un palcoscenico sono sorprendentemente simili: ci sono impalcature, grandi presenze di ferro e ferraglia con i loro metallici riflessi e rumori, ponteggi che sorreggono attrezzature, norme di sicurezza, sono necessari allacci di reti elettriche, di impiantistica; è anche ben individuabile una zonizzazione con accessi selettivi: l'area destinata al pubblico, quella riservata (camerini per musicisti, capanni per operai), l'area dove si può muovere solo un certo tipo di maestranza e quella destinata al deposito di attrezzature o materiali.

Emerge che sia in un cantiere che in un palcoscenico ogni figura è un attore e svolge un ruolo predefinito: in entrambi vige una struttura di relazioni di tipo gerar-



Figura 15: Old_timer_structural_worker Taken by Lewis Hine - edited by Durova -Pubblico dominio

chico, finalizzata alla riuscita delle operazioni, che magari si scioglie altrove e fuori da questi luoghi (ad esempio a cena alla fine del turno o dell'esibizione). Il palco ed il cantiere sono anche luoghi dove "avviene" e dove si manifesta la costruzione di una forma di contemporaneità, sia in forma di evento musicale/spettacolare, sia in

forma più concreta quale la costruzione di un edificio, contemporaneo al proprio tempo.



Figura 14: Teatro Comunale Mario Del Monaco di Treviso – Impianto Luci sopra il palcoscenico - autore Riccardo Messere



Figura 13: Roberto Benigni prende in braccio Enrico Berlinguer, 1983 - Attilio Cristini - pubblico dominio.

Questione di look

Nell’America del secondo dopoguerra tra i jazzisti vigeva una specie di divisa, costituita da abiti con cravatta (anche per ragioni lavorative e sindacali) e dall’immancabile “mosca” sotto al labbro inferiore. Una rivista di design in uno scaffale di

libreria è spesso riconoscibile tra le altre, vuoi per le dimensioni, vuoi per il lettering impresso sulla costola, vuoi per il suo colore sgargiante; lo stesso non può dirsi per trattati di matematica o di fisica. Anche le tesi di laurea di questi ambiti disciplinari iniziano a riflettere, nella comunicazione grafica, l'attitudine di chi le scrive. Possiamo dire in maniera forse un po' troppo stereotipata che il designer ed il musicista hanno spesso la testa fra le nuvole, ma realisticamente parlando sono personaggi che tengono molto alla loro immagine, tanto che spesso indossano quasi una divisa:



Figura 15: Thelonious Monk, Howard McGhee, Roy Eldridge and Teddy Hill, Minton's Playhouse, New York, 1947, Autore William P. Gottlieb Look. – Pubblico dominio

un tipo ben vestito ma senza esagerazione, con accostamenti di colore decisi ma non

scontati, forse è un architetto; un tipo vestito totalmente di nero da capo a piedi e con grandi occhiali è un designer; un tipo vestito anch'egli in total black ma interamente in pelle è un rocker spietato. Si tratta di provocazioni, naturalmente, ma è fatto noto e visibile come i musicisti di un'orchestra solitamente abbiano tutti lo stesso tipo di vestiario o abito di scena. Si tratta di una riflessione ironica che però vuole affermare come, in realtà, sia molto forte il senso di appartenenza alla propria categoria professionale, che non è scindibile dalla propria personalità e, di conseguenza, dal modo in cui il musicista o il designer scelgono di vestirsi e di presentarsi alla società.

Costruttori di spazio

Una formidabile analogia tra il lavoro di un progettista e quello di un musicista è il fatto che entrambi contribuiscono a costruire e definire uno spazio, di tipo fisico o di tipo sonoro, ma sempre realmente percepito ¹¹. Un designer di interni posiziona in primo piano certi arredi per metterli in risalto oppure, al contrario, li può posizionare così vicini all'osservatore in modo che risultino sfocati per far risaltare magari un quadro sullo sfondo. Si tratta di tecniche impiegate con la finalità di generare o modificare un certo tipo di spazio.



Figura 16: Triennale Design Museum – autore Pasquale Formisano CC3

¹¹ A.L. BROWN, A. MUHAR, *An approach to the acoustic design of outdoor space*, in *Journal of Environmental Planning and Management*, Vol. 47, Taylor & Francis, London 2004.

In musica avviene lo stesso processo, se pensiamo alle posizioni dei vari strumenti all'interno di un'orchestra possiamo immediatamente capire che lo spazio sonoro generato dipende dal punto in cui sono posizionati i vari strumenti: il compositore non può non tenerne conto al fine di scegliere ciò che deve arrivare alle orecchie di un ascoltatore seduto in platea.

Anche nella musica prodotta in studio si parla di piani sonori, indicando il suono proveniente da una batteria come un piano di riferimento, a cui associare un solo di chitarra che magari è in un piano più avanzato e spostato sul canale destro, un pad o tappeto di sintetizzatori che invece è su un piano più arretrato, un effetto vocale particolare che compare all'improvviso sul canale sinistro; ascoltando ad occhi chiusi un brano in un impianto stereo oppure in cuffia avremo una visione spaziale sorprendentemente chiara della posizione dei singoli suoni: saranno le orecchie ad identificarla, così come avviene in natura.



Figura 17: Concha Acústica, Cabo Rojo - Autore Jerjes Medina Albino CC3

Senza possibilità di scelta

Non possiamo decidere di non sentire il suono di una campana; chi la installa sa che sta imponendo una propria scelta alla collettività.¹² Anche quella del progetto è un'arte imposta, come sostiene Renzo Piano ¹³, perché il cittadino non può scegliere l'edificio che si troverà davanti casa, ma aggiungerei che anche la musica è un'arte imposta, perché non possiamo scegliere cosa ascoltare dai diffusori del ristorante, dello stabilimento balneare, e neanche possiamo abbassare il volume di locali aperti fino a tarda sera d'estate (a meno che non intervengano normative specifiche). Se consideriamo il Design, possiamo dire che in tutti i luoghi pubblici che frequentiamo non abbiamo possibilità di scegliere il tipo di maniglia che stringiamo quando apriamo la porta del treno, oppure il rubinetto che troviamo nel bagno del bar dove pranziamo, o la consistenza del materasso in cui dormiamo in hotel, e la concavità del cucchiaino con cui facciamo colazione al mattino seguente... Progettisti e musicisti creano e modificano la realtà che ci circonda molto più di quanto ci immaginiamo, ed impongono la loro visione agli altri fruitori secondo le regole non scritte di quella che nel mondo anglosassone viene definita come *Do-cracy: who does, decides* (chi fa, decide).

Conoscere sé stessi per migliorarsi

Quella del musicista come quella del progettista è un'attitudine, la quale comporta una prerogativa non scontata: quella cioè di svolgere al meglio il proprio lavoro, mettendo al servizio del cliente/pubblico la propria conoscenza, la competenza e la passione. In altre professioni è meno presente un tale margine, una tale tensione al miglioramento, ma spesso soltanto alla riuscita di uno scopo. Questa prerogativa dei creativi comporta anche la necessaria attitudine alla conoscenza in primis di sé stessi, avere la consapevolezza dei propri limiti e anche del proprio talento, e contemporaneamente anche la capacità di essere ricettivi, aperti, curiosi. Dove c'è chiusura, arroganza, presunzione non ci sarà un buon progettista e neanche un buon musicista, perché vi sarà scarsa propensione all'ascolto e all'entrare in empatia con l'ambiente circostante.

¹² Il campanile, oltre che elemento tipico delle architetture religiose, aveva la principale funzione di scandire le ore del giorno e regolare così le attività della popolazione, laddove non vi erano ancora gli orologi da polso; per tale motivo lo scopo principale era quello di "farsi sentire" anche a distanza, nei campi limitrofi al nucleo abitato. Da qui nasce la necessità dell'installazione delle campane nella posizione più alta.

¹³ R. PIANO, *Elogio della costruzione*, public speech for the Pritzker Prize Ceremony, 1998.

L'utopia

In una lezione del 2013 Philippe Daverio tratta il tema del *Gesamtkunstwerk*, l'opera d'arte totale di maestosità germanica, anche se la prima Opera (con la O maiuscola) fu di ingegno italico: quello di Monteverdi. Nell'Opera viene introdotta una nuova concezione di spettacolo in cui si fonde attore, musica, canto, gestualità, scenografia... Daverio sostiene che l'Opera sia la prima prova di Design, inteso nel concetto sempre attuale e sempre esportabile di *Vision*, mutuato dal mondo anglosassone. E' interessante sottolineare come, prima ancora del concetto di Visione, la spinta generatrice sia da ricercare nell'Utopia, nella volontà di dare fisicità al sogno. Riflettendo su questo concetto possiamo permetterci di ipotizzare che forse tutto ciò che resta e che non invecchia è figlio di un'utopia: pensiamo ad opere musicali vive e ascoltate in tutto il mondo a distanza di decenni o secoli dalla loro prima presentazione, pensiamo agli edifici puri di Mies Van der Rohe, che continueranno a essere contemporanei anche tra cent'anni, pensiamo alle architetture come il Pantheon. In questo senso l'utopia generatrice è un legame di pensiero che connette ad un livello profondo le attitudini del progettista e quelle del musicista.



Figura 18: Mies van der Rohe - Farnsworth House, Plano, USA - autore Jack E. Boucher - Pubblico dominio

Bibliografia

- Z. Baumann, *Modernità liquida*, Editori Laterza, Roma – Bari 2002.
- R. Belgiojoso, *Costruire con i suoni*. Franco Angeli, Milano 2009.
- A.H. Benade, *Fundamentals of Musical Acoustics*. Dover Publications 1990.
- P. Bertola, E. Manzini, *Design multi verso*, Edizioni POLI.design, Milano 2006.
- G. Bonsiepe, *Teoria e pratica del disegno industriale*, Feltrinelli 1993.
- P. Breton, *L'utopia della comunicazione. Il mito del "villaggio planetario"*, editore Utet 1995.
- A.L. Brown, A. Muhar A, *An approach to the acoustic design of outdoor space*, in Journal of Environmental Planning and Management Volume 47, 2004 - Issue 647:6, 827-842, Taylor & Francis
- J. Brownell, *Listening, attitude, principles, and skills*. Routledge, Taylor & Francis Group, New York, NY: 2018.
- B.E. Burdek, *Design. Storia, teoria e pratica del Design del prodotto*. Gangemi editore, Roma 2008.
- I. Calvino, *Un re in ascolto*. Einaudi, Torino 1995.
- A. Cerroni, *Il futuro oggi. Immaginazione sociologica e Innovazione, una mappa fra miti antichi e moderni*, Franco Angeli, Milano 2012.
- European Commission, *Design for Growth and Prosperity*, dg Enterprise and Industry of the European Commission, a cura di M. Thomson, T. Koskinen, Unigrafia, Helsinki 2012.
- R. Favaro, *Lo spazio sonoro. Musica e architettura tra analogie, riflessi, complicità*. Marsilio editori, Venezia 2010.
- V. Flusser, *Filosofia del Design*, Bruno Mondadori, Milano 2003.
- S. Freud, *Psicologia delle masse e analisi dell'io*, Bollati Boringhieri, Torino 1921.
- U. Galimberti, *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Feltrinelli 2000.
- J. P. Guilford, *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill 1967.
- R. Krier, *Lo spazio della città*. UTET, Milano 1975.
- B. Hopkin, *Musical instrument design: practical information for instrument design*. Tucson 1996.
- P. Jedlowski, C. Leccardi, *Sociologia della vita quotidiana*, Il Mulino, Bologna 2003.
- M. Lewrick, P. Link, L. Leifer, *The design thinking toolbox: a guide to mastering the most popular and valuable innovation methods*, John Wiley & Sons Inc. 2020
- M. Mancini, *Musica, maestra di design*, in DIID Disegno Industriale n° 66: Design to add and subtract. LISt Lab 2019.
- A. Mecacci, *Estetica e Design*, Il Mulino, Bologna 2012.
- E. Maor, *La musica dai numeri*, Codice edizioni, Torino 2018.
- G. Michelucci, *Dove si incontrano gli angeli*, fondazione Michelucci, Carlo Zella Editore, Firenze 1997.
- B. Munari, *Artista e designer*, Editori Laterza, Bari 1971.

- R. Piano, *Elogio della costruzione*, public speech for the Pritzker Prize ceremony, 1998.
- D. H. Pink, *A Whole New Mind: Why Right-brainers Will Rule the Future*, Riverhead Books 2005.
- C. P. Snow, *Le due culture*, Marsilio 2005 (ed. orig. 1959).
- G. Vattimo, P.A. Rovatti, (a cura di) *Il pensiero debole*, Feltrinelli 2010.