

# Personal Room

*n°1*

**Chiara  
Luzzana**

**Cesar**





**Chiara Luzzana**

*artist  
&  
sound designer*



## PERSONAL ROOM

In un momento storico in cui la velocità sembra essere tutto, la lentezza è sempre più apprezzata. Ma ad una condizione: che sia densa di significato, memorabile (letteralmente: degna di memoria), che non sia una perdita di tempo bensì l'occasione per guadagnare un'esperienza.

Cesar, con il progetto Personal Room, si fa interprete di questa tensione, proponendo un nuovo progetto fatto di incontri, ideato da Garcia Cumini e coordinato da Paolo Ferrarini. Superando il concetto di "evento", Personal Room propone dei dialoghi a tavola, degli incontri in cucina, delle pause di racconto e riflessione, in cui gli ospiti discutono attorno a temi per loro rilevanti.

Scrittori, autori, musicisti, designer, architetti, grafici sono stati invitati a parlare nella casa di Cesar, senza necessariamente discutere di cibo e ricette. Le loro parole sono capaci di far scoprire cose nuove, di aiutare a comprendere meglio il presente, di dare le ricette giuste per intuire in che direzione ci stiamo muovendo noi e il mondo del progetto.

## PERSONAL ROOM

At a time in history when speed is everything, slowness is increasingly more appreciated. But at one condition: that it is memorable, teeming with meaning, not a waste of time but an opportunity to enrich one's – experience. By means of the Personal Room project, Cesar interprets this tension by offering a new project consisting of encounters, created by Garcia Cumini and coordinated by Paolo Ferrarini.

Personal Room strives to be more than just an event by suggesting conversations around the table, meetings in the kitchen, moments to relate and reflect during which guests can talk about matters that are particularly important to them.

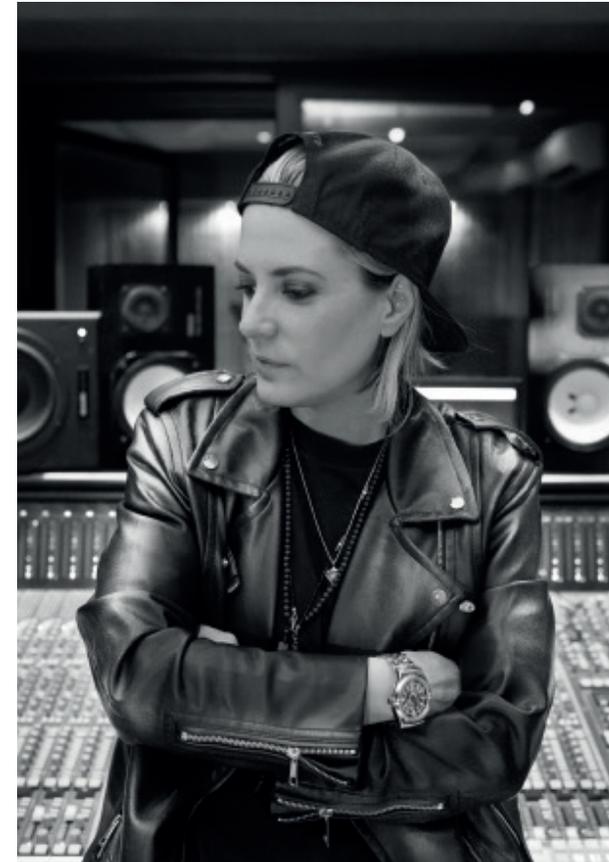
Writers, authors, musicians, designers, architects and graphic designers have been invited to talk in Cesar's home, not necessarily on the subject of food or recipes. Their words have led to the discovery of new things, aided the understanding of the present and offered the right recipes to sense the direction we and the design world are moving in.

## CHIARA LUZZANA

Il primo incontro ha visto come protagonista Chiara Luzzana. Ideatrice e fondatrice del progetto artistico The Sound of City, Chiara ha studiato chitarra, clarinetto e pianoforte. Dal 2005 è inoltre Sound Engineer. Nonostante una formazione classica, trasforma rumori e suoni registrati senza l'utilizzo di alcuno strumento musicale. Negli anni ha progettato il suono di alcuni tra i brand più noti al mondo, tra cui Olivetti, Discovery Channel, Sky, MTV, DeeJay Tv, Swatch, Diesel, Jean-Paul Gaultier, Valentino Haute Couture. I suoi lavori sono stati esposti (e ascoltati) alla Biennale Arte di Venezia, alla Biennale di Shanghai, alla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, al Festival di Arte Contemporanea di Sapporo. Tutti i suoi progetti si possono trovare su [www.chiaraluzzana.com](http://www.chiaraluzzana.com)

## CHIARA LUZZANA

The first encounter was with Chiara Luzzana. Creator and founder of the artistic project called The Sound of City, Chiara has studied the guitar, the clarinet and the piano. She has been a sound engineer since 2005. Despite being classically trained, she transforms noise and sounds recorded without using any musical instruments. Over the years she has designed the sound of several of the world's best-known brands like Olivetti, Discovery Channel, Sky, MTV, DeeJay Tv, Swatch, Diesel, Jean-Paul Gaultier and Valentino Haute Couture. Her works have been exhibited (and heard) at the Venice Art Biennial, the Shanghai Biennial, the Fondazione Sandretto Re Rebaudengo and the Sapporo Contemporary Art Festival. All of her projects can be found on [www.chiaraluzzana.com](http://www.chiaraluzzana.com)



Il progetto come dimensione personale  
Design as a personal dimension ..... 10

La passione della scoperta  
The passion for discovery ..... 14

Gli strumenti  
The tools ..... 18

La voce delle cose  
The voice of things ..... 22

La cucina suona  
The kitchen sounds ..... 23

Ossessioni progettuali  
Design obsession ..... 27

La musica si ascolta col corpo  
Listening to the music through the body ..... 28





Il testo che segue è la trascrizione di parte del dialogo tra Paolo Ferrarini e Chiara Luzzana, tenutosi a Milano l'8 giugno 2017 presso lo showroom di Cesar, alla presenza di un selezionato gruppo di professionisti.

The following text is the transcript of part of the conversation between Paolo Ferrarini and Chiara Luzzana, in Milan on 8th June 2017 at the Cesar showroom, in the presence of a select group of professionals.

## IL PROGETTO COME DIMENSIONE PERSONALE

*P.F.* Con gli incontri di Personal Room abbiamo scelto di raccontare quello che succede nel mondo del progetto, andando oltre il design di prodotto e di interni. E abbiamo pensato di farlo privilegiando una dimensione molto personale, da cui il titolo. Sappiamo che in casa i discorsi più belli spesso accadono in cucina. Sono i momenti più intimi, quelli più importanti, dove si riscoprono le storie di famiglia, ma anche dove si prendono le decisioni importanti. Ma oggi parliamo di progetti e non cerchiamo una dimensione diaristica e intimista, così abbiamo pensato di invitare a dialogare con noi persone la cui professione è proprio il progetto. Oggi incontriamo Chiara Luzzana, artista e sound designer. Chiara ha una formazione di musicista e ingegnere del suono. Oggi è anche insegnante. Chiara, ci racconti quello che fai?

*C.L.* Mi occupo di sound design, di colonne sonore dedicate al brand. Nasco come musicista, ma poi scelgo di avere un approccio più materiale al suono. Per questo nelle mie composizioni non utilizzo mai strumenti tradizionali - come pianoforti o chitarre - non suono come i musicisti che siamo abituati a vedere. La materia per me diventa motivo di suono, quindi uno strumento musicale. Che cosa fa in poche parole un sound designer?

## DESIGN AS A PERSONAL DIMENSION

*P.F.* With the Personal Room sessions, we have decided to describe what is happening in the world of design, looking beyond product and interior design. And we decided to do that by favouring a very personal dimension, hence the title. We know that at home the best conversations often take place in the kitchen. They are the most intimate moments, the important ones, when family histories are revealed but also when important decisions are taken. But today we are talking about design and we are not looking for a diary-like, intimate aspect, so we thought we'd invite people whose profession is indeed design to come and talk to us. Today we are talking to Chiara Luzzana, artist and sound designer. Chiara is a trained musician and sound engineer. She is now also a teacher. Chiara, can you describe what you do?

*C.L.* I do sound design, creating soundtracks especially for brands. I started out as a musician, but then decided to take a more material approach to sound. That's why I never use traditional instruments like pianos or guitars in my compositions. I don't play music like the musicians we're used to seeing. For me, materials become objects that create a sound, therefore a musical instrument. What does a sound designer do in a nutshell?

Un sound designer genera un'emozione attraverso il suono, che non è visibile agli occhi e non è percepita attraverso il tatto e con tutti gli altri sensi.

L'udito è il nostro senso più remoto, più intimo, soprattutto se pensiamo che la nostra catena degli ossicini, l'orecchio interno e il timpano, raggiungono la loro massima funzionalità intorno alla quinta settimana di gestazione. Il suono in realtà è fondamentale ed è il primo senso che noi andiamo ad utilizzare. Quindi, come sound designer, mi occupo di questo: semplicemente mettere una piccola luce sul discorso sonoro.

*P.F.* Uno dei tuoi progetti più grandi è proprio grande nelle dimensioni. Si tratta infatti di un lavoro globale il cui titolo è The Sound of City, in cui crei colonne sonore utilizzando la città come se fosse uno strumento. Ci racconti come fai a far suonare una città?

*C.L.* Siamo abituati a camminare per le città, a essere catturati dall'immagine, siamo abituati a scattare foto e a girare video. Ma non ci fermiamo mai ad ascoltarle. Fin da piccola, prima di attraversare la strada non guardavo il semaforo, ma con l'udito cercavo di capire se c'era qualche macchina in arrivo. Diciamo che questa tensione diventa un vero e proprio progetto nel 2010 e la prima città in cui prende forma è Shanghai, nel 2014. Da lì ho iniziato a registrare il suono puro che, senza essere manipolato, diventa colonna sonora, diventa musica.

A sound designer generates an emotion via sound, which is not visible to the eyes and cannot be perceived by touch and all the other senses.

Hearing is our most remote and intimate sense, especially if we consider that our tiny middle ear ossicles, the inner ear and ear drum, reach their peak function at around the fifth week of gestation. Sound is in reality essential and is the first sense we start using. So, as a sound designer, that is what I deal with: simply shining a little light on the question of sound.

*P.F.* One of your biggest projects is indeed big in terms of scale. It is in fact a global work entitled The Sound of City, in which you create soundtracks using the city as an instrument. Can you tell us how you can make a city play sound?

*C.L.* We are used to walking around cities, being struck by their image. We are used to taking photos and shooting videos. But we never stop and listen to them. Since childhood, I've never looked at traffic lights before crossing the street. I've always tried to listen out for any cars coming just using my hearing. Let's just say that this tension became a real project in 2010 and the first city in which it took shape was Shanghai in 2014. After that, I started recording pure sound which became a soundtrack

Qualche esempio? Per quanto riguarda la città di Milano ha avuto una grande importanza lo sferragliare del tram. Ma anche l'Accademia di Brera è stata una grandissima fonte di ispirazione. Entriamo in quel palazzo e siamo abituati a vedere grandi opere d'arte, che sono tutte più grandi di noi, non solo come contenuto, ma anche come importanza, come bellezza. Però a Brera c'è anche un suono, che è stato catturato.

*P.F.* Potenzialmente un progetto senza fine.

*C.L.* Quando mi chiedono: "Quando avrà fine questo progetto?", ecco che rispondo: "Mai!". Per quante di esse ne abbiamo nel mondo, tutte avranno un loro suono. Io sono semplicemente la traduttrice di questi suoni. La compositrice che li unisce e li fa diventare musica.

and music, without being manipulated. A few examples? In Milan, the clattering of the tram was really important. But the Brera Academy was also a massive inspiration. We go into that building and we're used to seeing major artworks, which are all bigger than us, not just as content, but also in terms of importance and beauty. However, in Brera there is also a sound, which was captured.

*P.F.* Potentially an infinite project.

*C.L.* When people ask me "When will this project end?", here's what I say: "Never!". With the number of them that we have in the world, they will all have their own sound. I'm simply the translator of those sounds. The composer who unites them and turns them into music.

*"Un sound designer genera un'emozione attraverso il suono, che non è visibile agli occhi e non è percepita attraverso il tatto e con tutti gli altri sensi."*

⋮

*"A sound designer generates an emotion via sound, which is not visible to the eyes and cannot be perceived by touch and all the other senses."*



## LA PASSIONE DELLA SCOPERTA

*P.F.* A tutti noi, a tutti i progettisti piace vedere come si fanno le cose. Ci piace vedere come viene tagliato il marmo, con quali criteri viene scelto un determinato legno e come viene lavorato. Sei molto rigorosa nella documentazione del processo produttivo delle tue colonne sonore, soprattutto con il video. Provate a immaginare di passeggiare nella vostra città alle prime ore del mattino e di veder arrivare una ragazza con uno zaino. Si ferma e inizia a collocare strani oggetti come aste, telecamere, microfoni, stetoscopi. Può sembrare una raddomante o una scienziata, sicuramente uno strano personaggio. Come avviene concretamente il tuo incontro con la città e quali strumenti usi?

*C.L.* Fondamentali sono alcune regole. Questo è un progetto talmente ampio che ho dovuto impormi dei paletti. La prima regola è non documentarmi sulla città. Non devo addentrarmi nella conoscenza, perché mi devo perdere, lasciarmi guidare solo dall'udito. La seconda regola è quella di restarci un giorno intero e registrare tutte le sue ventiquattro ore.

## THE PASSION FOR DISCOVERY

*P.F.* All of us designers like to see how things are made or done. We like to see how marble is cut, what criteria apply to choosing a certain wood and how it is worked or machined. You are really strict about documenting the production process of your soundtracks, above all when it comes to video. Try to imagine walking around your city in the early hours of the morning and seeing a girl with a rucksack. She stops and starts setting up strange objects like poles, cameras, microphones and stethoscopes. She might look like a dowser or a scientist, and certainly a bit of a weird character. How does your encounter with the city actually take place and what instruments do you use?

*C.L.* Essentially there are a few rules. This is a such a vast project that I have had to set myself a few rules. The first rule is not to read up about the city. I must not enter into an awareness of it, because I have to get lost in it, letting myself be guided purely by my hearing. The second rule is that I have to spend the whole day out there, recording for twenty-four hours.

*P.F.* Senza andare a dormire?

*C.L.* Senza andare a dormire. Fondamentale è catturare i suoni nella loro forma più pura.

Se posso aggiungere una terza regola riguarda il fatto che devo viaggiare per la città da sola, perché quel senso di smarrimento è amplificato dalla solitudine. La città si ascolta suono per suono, attraverso un percorso.

Il risultato è un'installazione sonora che permetterà a chi è a Milano di ascoltare e sentirsi a Shanghai e viceversa. E così è stato per le prime sei città, ovvero New York, Shanghai, Milano, Venezia (che è stata la più complicata), Zurigo e Tokyo.

*P.F.* Perché Venezia è stata la più complicata?

*C.L.* Sono dovuta arrivare a Venezia prestissimo, registrare solo nelle prime ore della mattina perché poi diventava impossibile, per la presenza dei turisti ma non solo. È stato difficile soprattutto perché l'acqua nella laguna amplifica i suoni. Di conseguenza il vociare delle persone era come quadruplicato. Per superare questo problema ho creato dei microfoni ad immersione e li ho lasciati nella laguna per ventiquattr'ore.

*P.F.* Without sleeping?

*C.L.* Without sleeping. It is essential to capture sounds in their purest form. If I can add a third rule, it's to do with me having to travel around the city alone, because that sense of being lost is amplified in solitude. You listen to the city sound by sound, via a path. The result is a sound installation which allows someone in Milan to hear and experience being in Shanghai and vice versa. And that's how it was for the first six cities, which were New York, Shanghai, Milan, Venice (which was the most complicated), Zurich and Tokyo.

*P.F.* Why was Venice the most complicated?

*C.L.* I had to get into Venice really early, recording only in the early morning because it became impossible later on due to the presence of tourists among other things. It was mainly difficult because the water in the lagoon amplifies sound. So people's voices were quadrupled. To overcome that problem, I created underwater microphones and I immersed them in the lagoon for twenty-four hours.

*“Non devo addentrarmi nella conoscenza, perché mi devo perdere,  
lasciarmi guidare solo dall’udito.”*

•

*“I must not enter into an awareness of it, because I have to get lost  
in it, letting myself be guided purely by my hearing.”*

## GLI STRUMENTI

*P.F.* Questo però ce lo devi spiegare per bene. Sapevo che ti eri inventata dei microfoni che sembrano quasi attrezzature mediche, molto simili a stetoscopi. Ma come può un microfono registrare suoni nell'acqua?

*C.L.* Ogni sorgente sonora necessita di un proprio microfono. Di conseguenza, per poter registrare un suono subsonico all'interno dell'acqua, ho bisogno di un determinato microfono. Ecco perché ci sono microfoni che percepiscono le vibrazioni - in questo caso volevo catturare quelle dell'acqua - e amplificano le frequenze. Però dovevano essere protetti dall'acqua stessa con un isolante, che tuttavia limitava il recupero delle frequenze. Ho risolto con una serie di buchi attorno ai microfoni. Insomma, è stato complicato ma parecchio divertente!

*P.F.* Nel design accade spesso che per raggiungere un determinato obiettivo ci si debba anche inventare lo strumento per farlo. In sostanza ti poni un problema e devi trovare la soluzione. Mi è capitato di parlare con dei produttori di oggetti di marmo che avevano modificato le macchine per il taglio in modo da realizzare oggetti piuttosto insoliti per il settore. Quando hanno mostrato il risultato del loro lavoro a chi aveva realizzato i macchinari, questi non potevano credere ai loro occhi e continuavano a dire che con i loro strumenti non si potevano raggiungere quei risultati. Quindi mi pare di capire che anche nel tuo settore i designer sono "hacker" di macchine.

## THE TOOLS

*P.F.* You have to explain that to us in detail. I heard that you invented microphones that were almost like medical equipment, much like stethoscopes. But how can a microphone record sounds underwater?

*C.L.* Each sound source needs its own microphone. So, in order to record a subsonic sound underwater, I have to have a certain kind of microphone. That's why there are microphones that pick up vibrations - in this case I wanted to capture those in the water - and amplify their frequencies. However, they had to be protected from the actual water with watertight insulation, which limited the capturing of frequencies. I got around that with a series of holes around the microphones. Yeah, it was complicated but loads of fun!

*P.F.* In design, it often happens that you have to also invent an instrument in order to achieve a certain goal. So you actually set yourself a problem and have to find the solution to it. I happened to talk to some manufacturers of marble objects who had modified their cutting machines in order to create rather unusual objects for the industry. When they showed the results of their work to the machining tool manufacturers, they couldn't believe their eyes and kept saying that their tools couldn't possibly achieve those results. So I am to understand that designers are machine "hackers" in your industry as well.

*C.L.* Sì, assolutamente. In particolare nel sound design che vuole sottolineare e dare importanza al suono puro. Questa è la mia filosofia: il suono è suono. E diventa comunicazione nel momento in cui non è inquinato da altri fattori. Ecco perché la purezza deve rimanere al centro. Un buon materiale porta a un buon progetto.

*P.F.* Quanti suoni raccogli per ogni città?

*C.L.* Non riesco a rispondere a questa domanda. Considera che per ogni città eseguo ventiquattrore di registrazione ininterrotta durante le quali raccolgo migliaia e migliaia di suoni. La difficoltà non sta tanto nella registrazione, ma nell'archiviazione. Sono fuori dal mio studio e ho necessità di avere con me corrente, hard disk, schede di memoria, telecamere, cavalletti, boom (un microfono particolare, molto grande). Spesso i passanti immaginano che tu sia lì a recuperare chissà quale conversazione nascosta, ma se dovessi fare la spia sicuramente non userei un microfono così vistoso! Altra difficoltà: quando poi torno in studio mi devo riascoltare tutto per selezionare i suoni. Questo è l'aspetto più difficile. Parliamo come minimo di un tera di memoria per ogni città.

*C.L.* Yes, absolutely. In particular in sound design which aims to emphasise and promote pure sound. This is my philosophy: sound is sound. And it becomes communication when it is not polluted by other elements. This is because the purity must remain central. A good material makes for a great project.

*P.F.* How many sounds do you collect for each city?

*C.L.* I can't answer that question. Consider that for every city I spend twenty-four hours recording without interruption during which I collect thousands and thousands of sounds. The difficulty lies not so much in recording, but archiving everything. I am away from my studio and I need to carry a power source, a hard disk, memory cards, cameras, stands and booms (really big microphones) with me. Passers-by often think that you are there to record some secret conversation, but if I was spying on someone, I certainly would not be using such a conspicuous microphone! Another difficulty arises when I go back into the studio and I have to listen to everything to pick out sounds. This is the hardest part. We're talking about a minimum one terabyte of memory per city.

*“Questa è la mia filosofia: il suono è suono.  
E diventa comunicazione nel momento in cui non è inquinato  
da altri fattori.”*

⋮

*“This is my philosophy: sound is sound.  
And it becomes communication when it is not polluted  
by other elements.”*



## LA VOCE DELLE COSE

*P.F.* Uno dei tuoi lavori più noti lo hai fatto per Swatch e si tratta di un progetto legato alla produzione del design. Infatti sei stata per giorni e giorni chiusa all'interno della loro fabbrica a Biel, dove hai registrato sia i suoni del processo produttivo sia degli oggetti.

*C.L.* Esatto. Grazie a Swatch ho trascorso un anno a Shanghai in una residenza d'artista. Quando sono rientrata in Italia mi sono resa conto che l'idea di progettazione sonora qui non era così avviata e la situazione mi andava un po' stretta. Quindi ho voluto incontrare di nuovo il team di Swatch per far loro una proposta. "Ragazzi, voglio creare la colonna sonora dei vostri orologi! Datemi tutti i modelli che avete, lasciatemi sette giorni nelle vostre fabbriche e io vi creo una colonna sonora, un'installazione audio che diventi la colonna sonora di tutti i vostri negozi". E così è stato. Per sette giorni sono stata nel bunker dove gli orologi vengono custoditi. Lì ho potuto registrare ogni singolo ticchettio, ogni singola lancetta, senza riverberi. Ho notato che ciascun orologio ha un ritardo praticamente impercettibile, frazioni di millesimo di secondo.

## THE VOICE OF THINGS

*P.F.* One of the most famous jobs you did was for Swatch and that was a project linked to design production. You were actually holed up inside their factory in Biel for days and days, where you recorded both the sounds of the manufacturing process and objects.

*C.L.* That's right. Thanks to Swatch I spent a year in Shanghai as an artist-in-residence. When I got back to Italy, I realised that the idea of sound design was not that well-known here and that situation was a bit limiting for me. So I wanted to meet up with the Swatch team again to put a proposal to them. "Guys, I want to create the soundtrack of your watches! Give me all the models you have, let me have seven days in your factories and I will create a soundtrack for you, a sound installation which will become the soundtrack of all your stores". And that's what happened. For seven days, I was down in the bunker where the watches are guarded. I was able to record every single tick, every single hand, without reverberation. I noticed that each watch had a practically imperceptible delay, fractions of a millionth of a second.

Facendoli partire tutti nello stesso momento hanno creato da soli un'orchestra. Ho scoperto che l'orologio più piccolo, il modello Lady, era quello con il ticchettio più deciso. Anche negli orologi sono le donne a fare più rumore! Successivamente il progetto è continuato nelle fabbriche, solitamente inaccessibili. Fortunatamente mi hanno concesso di associare un video anche in questo caso. E così è nata questa colonna sonora, fatta di sette minuti e quattro momenti differenti, presentata per la prima volta alla Biennale Arte di Venezia nel 2015.

## LA CUCINA SUONA

*P.F.* Parliamo di cucine. Ognuno di noi ricorda alcuni suoni legati alla propria esperienza della cucina. Possono essere i suoni del cucinare (lo sfrigolio, il fuoco che si accende, l'acqua che bolle), ma possono essere anche legati agli oggetti (un coltello sul tagliere, un bicchiere che sbatte sul tavolo, una bottiglia che si stappa). Secondo te, come si può lavorare con i suoni della cucina per creare uno spazio più personale? Non solo attraverso l'assenza di suoni (pensiamo alle pareti insonorizzate o alle superfici tessili), ma anche progettando percorsi di suoni particolari.

*C.L.* Ogni ambiente rappresenta un'esperienza a sé, che può essere definita anche dal suono. Sto lavorando attualmente alla sonorizzazione di alcuni hotel. Anche un'esperienza di vita temporanea, come quella vissuta in un albergo, può essere fissata con delle armonie che ti portano a ricordarlo

By setting them all off at the same time, they created an orchestra by themselves. I discovered that the smallest watch, the Lady model, has the loudest tick. Even among watches, it's the girls who make the most noise! The project carried on in the factories, which are normally not open for access. Luckily, they let me add in a video in this case as well. And so the soundtrack was born, lasting seven minutes and made of four different moments, presented for the first time at the 2015 Venice Art Biennial.

## THE KITCHEN SOUNDS

*P.F.* Let's talk about kitchens. Every one of us recalls some sounds linked to our individual experiences in the kitchen. Those may be the sounds of cooking (sizzling, gas being lit, water boiling), but may also be linked to objects (a knife on a chopping board, a glass banging down on a table, a bottle being opened). In your opinion, how can you work with kitchen sounds to create a more personal space? Not just through the absence of sounds (let's imagine soundproofed walls or textile surfaces), but also designing particular sound paths.

*C.L.* Every environment represents an individual experience, which can also be defined by sound. I'm currently working on bringing sounds to certain hotels. Even a temporary life

ancora di più. Ricordiamo persone e luoghi per i loro profumi, ma il suono - proprio perché è così intimo, perché è così ancestrale - ci porta a fissare ancora di più il ricordo.

*P.F.* E ovviamente non stiamo parlando semplicemente della diffusione sonora, della musica di sottofondo.

*C.L.* È proprio tutt'altro. Quello rappresenta l'aspetto ludico della musica, il riempitivo per entrare in un luogo e non sentire il silenzio. Ricordiamoci che nella musica, ma anche nel cinema o nella vita di tutti i giorni, il silenzio fa paura. Ecco perché, per camuffare il silenzio, si utilizza come escamotage la musica di sottofondo. Il sound design è un'esperienza opposta, che rimane dentro. Ed ecco perché anche nell'esperienza di una cucina il momento più bello non è quando la attraversiamo e non accade nulla, ma quando ci lavoriamo e tutti i suoni intorno creano una colonna sonora.

*P.F.* La dimensione olfattiva è ormai consuetudine nel mondo del progetto, dai negozi agli alberghi, ma anche nella casa. Dal punto di vista del design sonoro, come si dovrebbe gestire lo spazio, i materiali, la loro combinazione, l'assenza e la presenza di suoni?

experience, like the hotel experience, can be determined with harmonies that make you remember it even better. We remember people and places because of their scents, but sound - simply because it is so intimate and ancestral - makes us fix the memory even more.

*P.F.* And obviously we are not simply talking about sound diffusion, background music.

*C.L.* It's something completely different. That represents the playful aspect of music, a filler for entering a place and not hearing silence. Remember that in music, but also in the cinema and everyday life, silence is frightening. That's why the gimmick of background music is used, to camouflage the silence. Sound design is a completely opposite experience, which remains inside. And that is why in a kitchen experience too the most amazing moment is not when we pass through and nothing happens, but when we are working in it and all the sounds around us create a soundtrack.

*P.F.* The olfactory dimension is now so well-known in the design world, from shops to hotels, but even in the home. From a sound design point of view, how should you manage space, materials and their combination, and the absence and presence of sounds?

*C.L.* Il marketing sonoro esiste nel momento in cui riesci a dare voce a qualcosa che nasce senza. Quindi non è tanto l'audio-logo, non è tanto la colonna sonora creata con gli strumenti musicali, ma è la voce del brand.

Mi è capitato di lavorare per una grande azienda italiana che produce cappe per l'aspirazione. Creano strumenti che rigenerano l'aria, che rendono pulita l'aria che aspirano. Ho compiuto uno studio sui diversi tipi di aspirazione, iniziando a registrare svariati modelli di cappe e da lì è nata la loro colonna sonora. Solo con le aspirazioni.

Un bravo sound design designer riesce a capire il connubio delle materie, che va oltre lo strumento musicale. Non è solo una corda che si suona, ma è un panorama. È come se per un pittore ci fosse la possibilità di guardare una superficie e con gli occhi trasformarla in reale colore, non è qualcosa di così impossibile. Io vedo questo top in marmo e so già che frequenza produce, so già dove si può andare. Alla base di tutto, che cosa c'è? Da cosa si parte? Si parte dall'impossibile, per poi arrivare al concreto. E soprattutto si parte dalla psicoacustica e di conseguenza da una collaborazione con il cliente che diventa quasi un'analisi, una terapia. Perché il cliente spesso parla per emozioni, non racconta quello che già possiede, ma quello che vorrebbe.

*C.L.* Sound marketing exists where you manage to give a voice to something born without a voice. It is therefore not so much the audio-logo, the soundtrack created with musical instruments, but rather the voice of the brand. I got the chance to work for a major Italian cooker hood manufacturer. They create instruments which regenerate air and clean the air they suck in. I completed a study on the various types of air suction, starting by recording a range of different cooker hood models and from there I created their soundtrack. Purely with air suction.

A good sound design designer manages to understand the pairing of materials, which goes beyond the musical instrument. It is not just a chord that is being played, it's a panorama. It is like a painter having the ability to look at a surface and transform it with his or her eyes into real colour, something which isn't all that impossible. I see this marble top and I already know what frequency it produces; I already know where it can go. At the bottom of it all, what is there? Where do you start from? You start out with the impossible, to then reach the solid fact. And above all you start out with psychoacoustics and thus with a collaboration with the client which almost becomes an analysis, like a therapy. Because the client often talks in terms of emotions, and doesn't mention what he or she already has, but what he or she would like.

*“Nella musica, ma anche nel cinema o nella vita di tutti i giorni,  
il silenzio fa paura.”*

•

*“In music, but also in the cinema and everyday life,  
silence is frightening.”*

## OSSESSIONI PROGETTUALI

*P.F.* Ogni progettista ha la sua ossessione. Può essere una forma, un materiale, un oggetto, un colore. In particolare quando sta lavorando a una cosa specifica, vede solo quella cosa in tutte le sue declinazioni e può diventare una ricerca talmente ossessiva da rasentare la follia. Quando penso al tuo lavoro mi chiedo spesso come tu possa gestire la presenza costante dei suoni, che sono ovunque. Non diventa insostenibile?

*C.L.* Lo è. I miei amici dicono che sono una brava ascoltatrice, anche per i loro problemi. Ormai mi hanno preso di mira: fa la sound designer, ci ascolterà, no? A volte mi trovo a cena con gli amici e vengo catturata da suoni che mi fanno perdere completamente il filo del discorso, da sempre. Anche quando sono in mezzo alle persone, sento costantemente suoni di varia natura, anche il suono dell'elettricità. Abbiamo un udito che può captare frequenze che vanno dai venti ai ventimila hertz. Tutto quello che è al di sotto, a livello fisico l'orecchio non lo sente. C'è una bellissima frequenza di cinquanta hertz che ci accompagna per tutta la vita, costantemente. Questo microfono acceso, questo led acceso, hanno una frequenza sonora di cinquanta hertz. Qualsiasi forma di elettricità, trasmette a cinquanta hertz. Vivo per combattere questi cinquanta hertz e non è possibile.

## DESIGN OBSESSIONS

*P.F.* Every designer has his or her obsession. It may be a shape, a material, an object or a colour. In particular, when he or she is working on something specific, he or she sees only that thing in all its variations and it can become a study that is so obsessive, it borders on madness. When I think about your work, I often wonder how can you manage to deal with the constant presence of sounds, which are everywhere? Does it not become intolerable?

*C.L.* It does. My friends say I am a good listener, even for their problems. They've homed in on me now: she's a sound designer, she'll listen to us, right? Sometimes I'll be at dinner with friends and I get caught up in sounds that make me totally lose the thread of the conversation, for good. Even when I'm in the midst of people, I constantly hear sounds of different types, even the sound of electricity. We have hearing that can capture frequencies from twenty to twenty thousand hertz. The ear physically does not hear anything below that. There is a beautiful fifty hertz frequency that constantly accompanies us throughout our entire life. This microphone and this LED that are switched on have a sound frequency of fifty hertz. Any form of electricity transmits at fifty hertz. I strive to combat these fifty hertzes and it is not possible.

## LA MUSICA SI ASCOLTA COL CORPO

*P.F.* Sei insegnante, quindi ti occupi anche di educazione e di formazione. Credi che nelle nuove generazioni ci sia un'attenzione particolare al suono? Vediamo molti ragazzi (e non solo) che passeggiano con le loro belle cuffie o con gli auricolari. Ma a tutti noi piace isolarsi dai suoni in determinate occasioni, soprattutto quando siamo in città o in viaggio. Allo stesso tempo ci rendiamo conto di non essere completamente in contatto con il mondo, ci accorgiamo meno delle persone che ci troviamo accanto. Visto che tu lavori con futuri progettisti, riesci a immaginare in che direzione potrà andare questo rapporto tra persone, progetto e suono?

### LISTENING TO THE MUSIC THROUGH THE BODY

*P.F.* You're a teacher, therefore you are all about education and training. Do you believe that the younger generations pay particular attention to sound? We see lots of young people (and not just them) walking around wearing their headphones or earphones. But we all like to switch off from sound on certain occasions, above all when we are in the city or travelling. At the same time, we realise that by not being completely in contact with the world, we notice the people around us less. Seeing as how you work with future designers, can you imagine what direction this relationship between people, design and sounds could take?

*C.L.* Penso che questo boom di vendite delle cuffie stia portando in realtà a una privazione, quasi a un non-rispetto totale della musica.

La musica vera per me non si ascolta in cuffia perché la musica vera non si ascolta, si percepisce con tutto il corpo. Questione di vibrazioni. La moto che è appena passata la sento prima a livello fisico e solo in un secondo momento la sento nell'orecchio. Per tornare alla tua domanda, mi auguro che le persone riescano ad estraniarsi un pochino da quel mondo, ma è un percorso al quale non c'è molta alternativa: nei social network, fissi sui computer, chiusi in un mondo che non esiste, con le cuffie e così via. Quindi per me il vero senso del sound design, il vero momento di apertura, accade quando ci fermiamo e ascoltiamo. Perché molto del suono che ci circonda oggi è come una foto sfuocata, ma non sfuocata per scelta creativa, sfuocata per sbaglio. Nell'indeterminatezza di quella foto perdiamo i dettagli e i dettagli sono, in realtà, tutto quello che ha importanza.

*C.L.* I think the boom in headphone sales is actually leading to deprivation, almost a total non-respect for music. In my opinion, you don't listen to real music on headphones because you don't just listen to real music; you perceive it with your entire body. It's a question of vibrations. The motorbike that just went past - I sense it first on a physical level, and only afterwards do I hear it in my ear. Going back to your question, I hope that people manage to separate themselves a little from that world, but it's a path with few alternatives: on social networks, stuck on computers, closed within a world that doesn't exist, with headphones and so on. So in my opinion, the real sense of sound design, the real moment of opening up, takes place when we stop and listen. Because much of the sound that surrounds us is like a blurry photo, but not blurred out of creative choice, just by accident. In the lack of definition in that photo, we lose the details and in reality, the details are what is important.

*“Il vero momento di apertura, accade quando  
ci fermiamo e ascoltiamo.”*

⋮

*“The real moment of opening up, takes place when  
we stop and listen.”*

CURATOR: PAOLO FERRARINI

ART DIRECTION: GARCIA CUMINI

PHOTOGRAPHY: ANDREA FERRARI (cover, p. 02, colophon)  
BARBARA BOZZI (p. 05)  
RACOON STUDIO (p. 07, 30-31)

TEXTS: PAOLO FERRARINI  
IN COLLABORATION WITH: LUISA ASCHIERO  
TRANSLATIONS: ENJOY

PRINTED BY: GRAFICHE GFP / OCTOBER 2017

ALL RIGHTS RESERVED.  
NO PART OF THIS PUBLICATION MAY BE  
REPRODUCED, STORED IN A RETRIEVAL  
SYSTEM OR TRANSMITTED, IN ANY FORM OR  
BY ANY MEANS, ELECTRONIC, MECHANICAL,  
PHOTOCOPYING OR OTHERWISE, WITHOUT  
THE PRIOR PERMISSION OF CESAR.

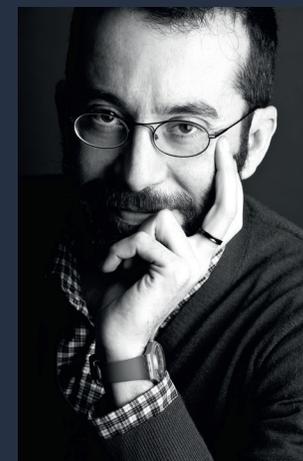
THE EDITOR MAY BE CONTACTED BY ANYONE  
WITH THE RIGHTS TO NON-IDENTIFIED  
ICONOGRAPHIC SOURCES.

Organized and  
sponsored by:

**Cesar**



Cesar Arredamenti Spa  
Via Cav. Vittorio Veneto 1/3  
30020 Pramaggiore (VE) Italy  
T. +39 0421 2021  
F. +39 0421 200059  
info@cesar.it - cesar.it



## PAOLO FERRARINI

Docente presso Università di Bologna (Polo di Rimini), Central Saint Martins (Londra) e Istituto Marangoni (Milano), si occupa di evoluzione degli stili, moda contemporanea, tecnologie applicate al design, comunicazione avanzata, metodologia della ricerca. È corrispondente italiano di Cool Hunting e membro dei comitati scientifici di Milano Design Award e Brera Design Days.

Lecturer at the University of Bologna (Rimini campus), at the Central Saint Martins (London) and at the Istituto Marangoni, he is involved in the development of styles, contemporary fashion, technologies applied to design, advanced communications and research methodologies. He is Italian correspondent for Cool Hunting magazine and a member of the scientific committees of the Milan Design Award and Brera Design Days.

*“Siamo abituati a camminare per le città,  
a essere catturati dall’immagine,  
siamo abituati a scattare foto e a girare video.  
Ma non ci fermiamo mai ad ascoltarle.”*

⋮

*“We are used to walking around cities,  
being struck by their image.  
We are used to taking photos and shooting videos.  
But we never stop and listen to them.”*

- Chiara Luzzana -

Cesar