
SONUS OPERÆ

SONUS OPERÆ

Da un'idea di
Masoni Industria Conciaria S.p.A.

Concept e allestimento
Masoni Industria Conciaria S.p.A.

Registrazioni e
realizzazione tracce musicali
Piero Fragola.

Direzione artistica Edoardo Scarpellini

VIdeo Produzione OPS.PROD
regia di David Lopardo

Sound design video
Gabriele Paulone

Con il patrocinio del Comune di
Santa Croce sull'Arno


GOSPEL & SPIRITUALS
SOUL
BLUES
JAZZ
REGGAE
PUNK
rap
FUNKY
ROCK
POP

Tutta questa
musica
nasce dal suono
prodotto da
un martello
su una pietra:
un suono del lavoro.
Un battere e
un levare
che
diventano
base
ritmica
del primo canto
spiritual:
This old Hammer.
Siamo alla fine
dell'800
e non è che
l'inizio
della storia
più bella
del mondo.

UN' IDEA

I suoni riempiono le nostre giornate:
al nostro cervello arrivano continue
stimolazioni sonore,
volontarie o involontarie,
piacevoli o spiacevoli,
appaganti o disturbanti.

Per la maggior parte del tempo non siamo
noi a scegliere cosa ascoltare:
persino di notte i suoni di un sogno
possono disturbare il nostro riposo.

Ci sono suoni che scegliamo di ascoltare
e rumori che subiamo.

In questo progetto
abbiamo provato a trasformare
i rumori in suoni e a far diventare
piacevole ciò che al nostro orecchio
era disturbante.

In Sonus Operae i suoni del lavoro
sono diventati musica.

UN MUSICISTA

Regista, grafico e sound designer, nonché docente presso LABA e IED.
Ha insegnato Computer Grafica al Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma.
Autore di Audio e Video, ideatore del MEFF (Modular Synth Exhibition Fair in Florence).
I suoi progetti artistici in collaborazione con Matteo Giampaglia sono stati esposti presso le gallerie L'Ariete artecontemporanea (Bologna), Gigi Rigliaco Gallery (Galatina), Accademia di Belle Arti di Lecce.
Autore di videoclip per le etichette Raster e Tiptop Audio Records, con il video "Florence from Outer Space" è stato insignito del premio "Leonardo Da Vinci" alla Florence Biennale; con il videoclip "Cold & DIm" è stato vincitore ai festival Las Vegas Music Video Award, Amsterdam New Cinema Festival, Florence Indie Film Festival e AI International Music Video Festival (Los Angeles).

Piero Fragola ha registrato i suoni del lavoro nei due stabilimenti di Masoni S.p.A., li ha isolati, sintetizzati e trasformati in basi ritmiche per le tracce musicali a conclusione del progetto.



UNO SVILUPPO

Concrete Noir
The Rhythms

Le musiche di The Rhythms sono composte da Piero Fragola (Concrete Noir) all'interno degli spazi produttivi della Masoni Industria Conciaria, nell'ambito del progetto Sonus Operae. Il lavoro prende forma a partire da un processo di registrazione e rielaborazione dei suoni generati dalle attività dell'azienda.

Macchinari, gesti, superfici e fasi di lavorazione vengono isolati e organizzati fino a costituire la struttura ritmica e materica dei brani.
Le componenti acustiche dell'attività produttiva vengono traslate in struttura musicale, diventando parte integrante dell'impianto ritmico e ridefinendo gli elementi convenzionali della composizione elettronica.

Basso, chitarra elettrica, sintetizzatori e voce intervengono come elementi di articolazione e continuità, senza introdurre un livello separato ma innestandosi sui materiali esistenti ed estendendone le possibilità timbriche e dinamiche.

Artwork

L'apparato visivo riprende e sviluppa le logiche del progetto, lavorando su due scale complementari.
L'esterno della cover utilizza l'architettura di Masoni come struttura visiva: la scansione di linee, pieni e vuoti traduce l'organizzazione dello spazio produttivo in un sistema ritmico.
L'interno presenta immagini ravvicinate della pelle nei processi produttivi, riportando l'attenzione alla materia e alle sue trasformazioni.
La distanza dell'inquadratura architettonica e la prossimità dell'immagine tattile costruiscono una relazione diretta tra impianto e lavorazione.

DUE BRANI





A1 — THE RHYTHMS

The Rhythms si apre con suoni percussivi provenienti dal laboratorio: test di compressione ad aria, prove di stress e sfregamento sui materiali.
Una goccia di liquido, rilasciata da un contagocce in una boccetta cilindrica, suggerisce, attraverso il proprio suono, la prima linea melodica.
Forbici e pistole ad aria compressa vengono utilizzate come piatti metallici, mentre l'operazione della tara sale scandisce i colpi di rullante.
Il gesto della selezione delle pelli produce un suono assimilabile a un clap, insieme al colpo secco del timbro meccanico sulla superficie.
La voce introduce un testo essenziale, costruito su immagini di scorrimento e variazione lenta, accompagnando l'ascolto senza sovrapporsi alla struttura.
Basso e sintetizzatori ampliano progressivamente il campo sonoro, collegando la componente percussiva a una dimensione più estesa, mentre gli archi sintetici aprono lo spazio verso registri più ampi, suggerendo una relazione tra interno e esterno.

B1 — LAYERS

In Layers la struttura ritmica si infittisce e si organizza per sovrapposizioni successive. I suoni del laboratorio mantengono la propria riconoscibilità, ma vengono disposti in una configurazione più densa. La goccia d'acqua stabilisce un pattern regolare che si intreccia con il suono delle forbici sulla pelle. La fase di timbratura introduce una sequenza su cui si innesta il basso.
I suoni del confezionamento costituiscono un ulteriore livello, contribuendo alla costruzione progressiva del brano. Il suono dello snare è amplificato dall'apertura del bottale, che agisce come una cassa di risonanza; i piatti proseguono e rafforzano la struttura percussiva.
Un'interruzione centrale sospende il flusso e porta in primo piano i suoni dei pistoni durante il lavaggio delle pelli. Da questo punto, la trama dei sintetizzatori e della voce assume un carattere quasi sinfonico. Il segnale acustico di retromarcia del muletto elettrico emerge nel tessuto sonoro come un'eco ipnotica e distante. Il brano si chiude riportando l'attenzione sulle componenti ritmiche originarie, fino a isolare un ultimo evento sonoro: il test di stress e strappo della pelle.

UN ALLESTIMENTO



ONOMATOPÈA

s.f.- In linguistica, modo di arricchimento delle capacità espressive della lingua mediante la creazione di elementi lessicali che vogliono suggerire acusticamente, con l'imitazione fonetica, l'oggetto o l'azione significata; può consistere in un gruppo o in una successione di gruppi fonici (brrr, crac; bau bau, tic tac; din don dan), in una serie di sillabe in unità grafica (patapum, taratatà, chicchirichì).

BOOOOOOOOOOOOM

Dinamometro

shshshshshshshs
hshshshshshshs
hshshshshshshs
hshshshshshshs
hshshshshshshs
hshshshshshshs
hshshshshshshs

Martindale

vvvvvvvvvviii
vvvvvvvvvvvvvv
vvuuuuuuuuuuu
uuuuuuuuuuvvv
vvvvvvvvvvvuuu
uuuuuuuuuuuu
uuuuuuuuuuu

Veslic

prrrprrrprrrprrrpr
rrprrrprrrprrprrpr
rprrprrprr.....fiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiii

Sottovuoto

ccccccccccccccc
rrrrtiirrrrrraaaaaa
aaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaa
aaaaahhhhhhhh
hhkkkkkkkkkkkk
k k k k k k k k k

Lastometro

plop plop plop plop
plop plop plop plop
plop plop plop plop
plop plop plop plop
plop plop plop plop
plop plop plop plop
plop plop plop plop

Test della Goccia d'acqua

SUONO O RUMORE

SUÒNO
(POET. O POP. SÒNO)
S. M. [LAT. SŎNUS]
Vibrazioni
periodiche
armoniose

RUMÓRE
(ANT. O LETTER. ROMÓRE)
S. M. [LAT. RUMOR -ŌRIS]
Vibrazioni
irregolari
talvolta sgradevoli

JOHN CAGE
Imaginary Landscape n. 1 (1939) è considerata una delle prime opere elettroniche della storia.

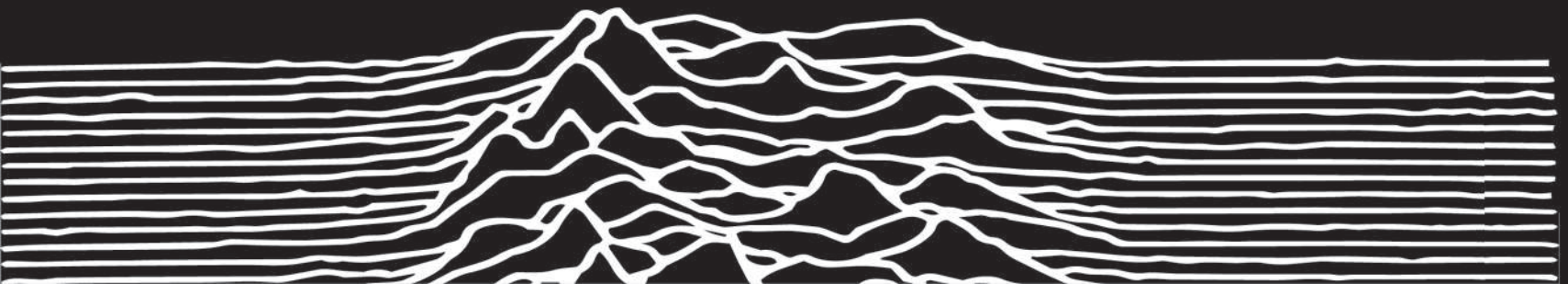
PIERRE SCHAEFFER
Fondatore della musique concrète, registrava suoni reali per manipolarli e trasformarli in composizioni.

PINK FLOYD
Hanno utilizzato numerosi suoni reali, come registratori di cassa, sveglie e battiti cardiaci.

MERZBOW
Figura centrale della noise music, basa il proprio lavoro su rumori aggressivi, industriali e ad alto volume.

BRIAN ENO
Maestro dell'ambient, ha creato paesaggi sonori attraverso rumori, atmosfere e texture ambientali.

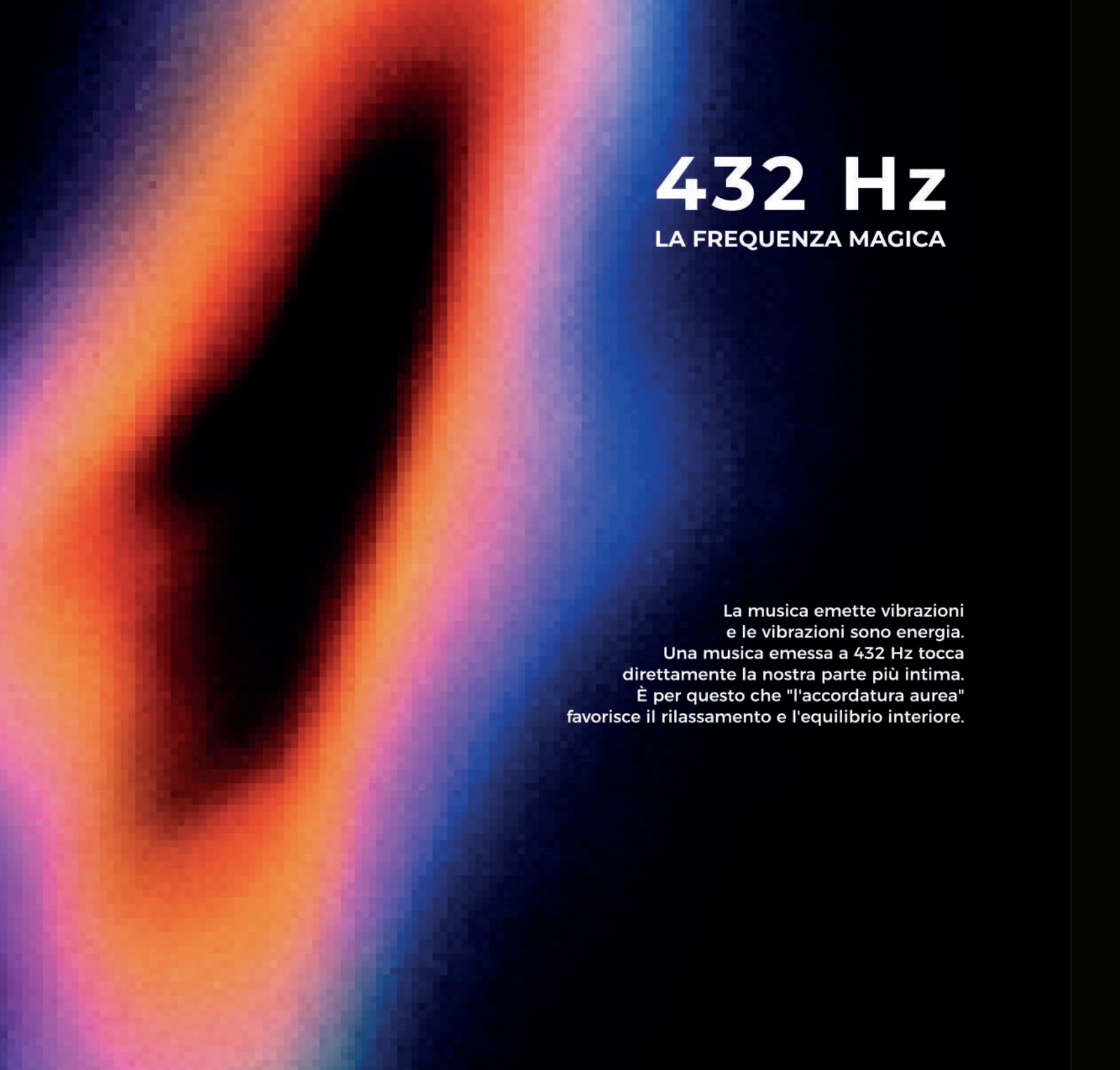
TOM WAITS
Ha introdotto nelle sue opere e produzioni musicali, suoni di rottami, oggetti metallici e percussioni non convenzionali.



THE SOUND OF SILENCE

Il silenzio assoluto è quasi impossibile da sperimentare. Anche quando il mondo esterno sembra tacere, continuiamo a percepire il respiro, il battito del cuore, la circolazione del sangue e i movimenti del nostro corpo. Nelle camere anecoiche, progettate per assorbire quasi completamente le onde sonore, il silenzio diventa così profondo da rendere udibili suoni normalmente nascosti.

Spazi vuoti = Silenzio



432 Hz

LA FREQUENZA MAGICA

La musica emette vibrazioni
e le vibrazioni sono energia.
Una musica emessa a 432 Hz tocca
direttamente la nostra parte più intima.
È per questo che "l'accordatura aurea"
favorisce il rilassamento e l'equilibrio interiore.

Nell'agosto 1883, l'eruzione del Krakatoa generò il suono più forte mai documentato: oltre 310 decibel.

Nel 2018, il mezzosoprano Smilyana Zaharieva raggiunse quasi 114 decibel con la propria voce.

Un acuto di circa 100 decibel può rompere un bicchiere di cristallo. Il limite consigliato per le cuffie è 80 decibel, mentre nei luoghi di lavoro è fissato a 87.

I concerti possono variare dagli 80 decibel della musica classica fino a oltre 120 per rock e metal, con possibili rischi per l'udito.

Il suono viaggia a circa 331 metri al secondo. Quando un oggetto supera questa velocità genera un boom sonico, lo stesso fenomeno prodotto dallo schiocco di una frusta.

79,90 dB

Il rumore più potente registrato in Masoni nel reparto bottali.



140	SOGLIA DEL DOLORE
130	MOTORE DI UN JET
120	SIRENA POLIZIA
110	TROMBONE

dB

100	ELICOTTERO
90	ASCIUGACAPELLI
80	CAMION
70	TRAFFICO CITTADINO
60	CONVERSAZIONE
50	PIOGGIA LEGGERA
40	FRIGORIFERO
30	BISBIGLIO
20	FRUSCIO DI FOGLIE
10	RESPIRO LEGGERO
0	ASSENZA DI RUMORE

A

Accordeon
Aerofoni
Agogò
Arciliuto
Armonica
Arpa
Arpicordo
Atabal
Aulochrome
Aulos
Autoharp

B

Baglamas
Bagpipe
Balafon
Balalaica
Bandoneon
Bandourka
Bandura
Bandurria
Banjo
Basso
Batteria
Berda
Berimbau
Bidofono
Biniou
Bodhrán
Bombarda
Bongo
Bouzouki
Brač
Bugle
Buccina

C

Cabas
Cajón
Campane
Campionatore
Celesta
Cembalo
Cennamella
Cervellato
Cetera
Cetra
Chapman Stick
Charango
Chimta
Chitarra
Chitarrone
Cigar Box Guitar
Cimbasso
Clarinetto
Clave
Clavicembalo
Clavicordo
Clavinet
Claviorgano
Cobza
Concertina
Congas
Contrabbasso
Contraforte
Controchitarra
Controfagotto
Cornamusa
Cornamuto
Corneta China
Cornetta
Cornetto
Corno
Cuatro
Cuíca
Cupa cupa

D

Dabakan
Danso
Dan Tranh
Darabouka
Def Arbani
Didgeridoo
Dizi
Dilruba
Djembé
Dolcimer
Dombura
Domra
Drum circle
Drum machine
Duduk
Dulciana
Dulcimer
Dun dun
Diamonica

F

Fagotto
Fisarmonica
Fiddle
Flagioletto
Flauto
Flauto di Pan
Flauto dolce
Flicorno

G

Glockenspiel
Gong
Grancassa
Guembri
Guitar Synth
Gusli

H

Hackbrett
Hardingfele
Harmonium
Heckelfono
Hichiriki
Hosho
Hagstrom
Hang
Handpan

I

Igil

J

J horn

K

Kacapi
Kantele
Kayamba
Kalimba
Kazoo
Kelhorn
Khol
Kilofono
Kora
Koto
Keytar

L

Laúd
Launeddas
Lautenwerk
Legnetti
Lira
Liuto
Lyra organizzata
Liron

M

Mandola
Mbira
Mandora
Mandolino
Mandoloncello
Mandolone
Maracas
Marimba
Mellofono
Mellotron
Melodica
Metallofono
Mijwiz
Mixer
Mizmar
Moodswinger
Moonlander
Müsa

N

Nacchere
Niatiti
Nyckelharpa

O

Oboe
Ocarina
Octavin
Ottobasso
Onde Martenot
Oficleide
Organetto
Organo
Orutu
Ottoni
Ottavino
Oud

P

Palitos
Pandeiro
Pandura
Pakhawaj
Pemperino
Pianet
Pianoforte
Piatti
Piffero
Pianola
Pipa
Pikasso Guitar
Pungi
Putipù

Q

Quena

R

Raganella
Rag Dung
Ramsinga
Rauschpfeife
ReacTable
Rebab
Regale
Ribeca

S

Salmoè
Salterio
Santoor
Sarangi
Sarod
Sassofono
Sarrusofono
Saz
Scacciapensieri
Sequencer
Serpentone
Shehnai
Shruti Box
Sintetizzatore
Sintir
Siringa
Sistro
Sitar
Shamisen
Shawm
Shekere
Shofar
Sousafono
Spinetta
Steel Drum
Strumstick
Subcontrofagotto
Synclavier
SynthAxe

T

Tabla
Taiko
Tamburino
Tamburo
Tamburello
Tarogato
Tastiera
Teponaztli
Theremin
Timbales
Timpano
Timple
Tin whistle
Tiorba
Toaca
Tom-tom
Traverso
Tres
Triangolo
Tromba
Trombino
Trombone
Tromboon
Tuba
Txalaparta
Txistu

U

Ukulele
Uilleann pipes

V

Valiha
Vargan
Veena
Vibrafono
Vibrandoneon
Viella
Vihuela
Viola
Violino
Violoncello
Violone
Vina
Virginale
Vuvuzela

W

Washboard
Wood-block

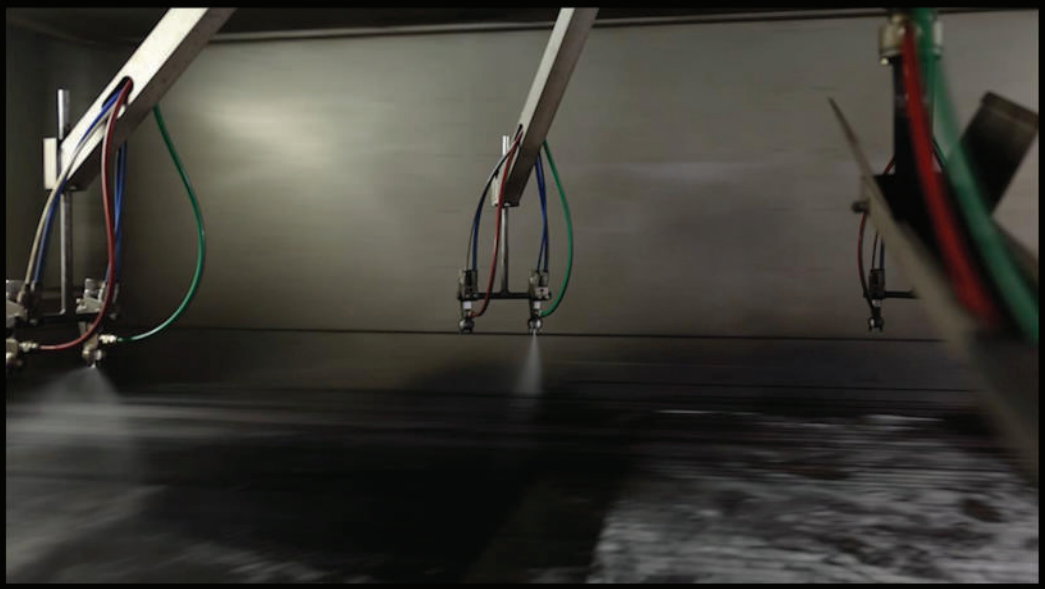
X

Xilofono

Z

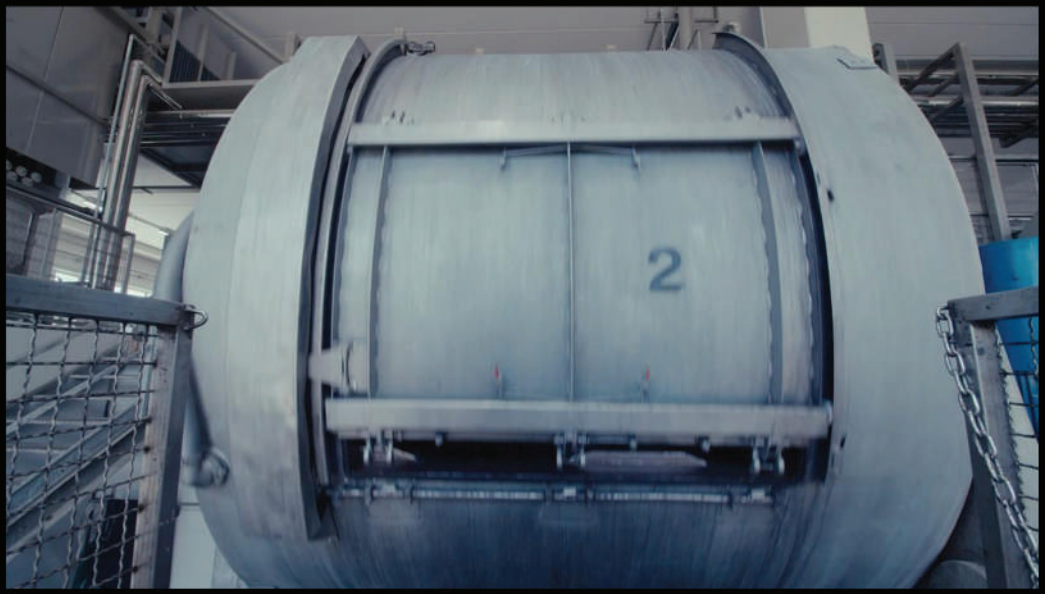
Zampogna
Zufolo
Zucutefù

SEI VIDEO



Il racconto del lavoro passa attraverso i suoni che

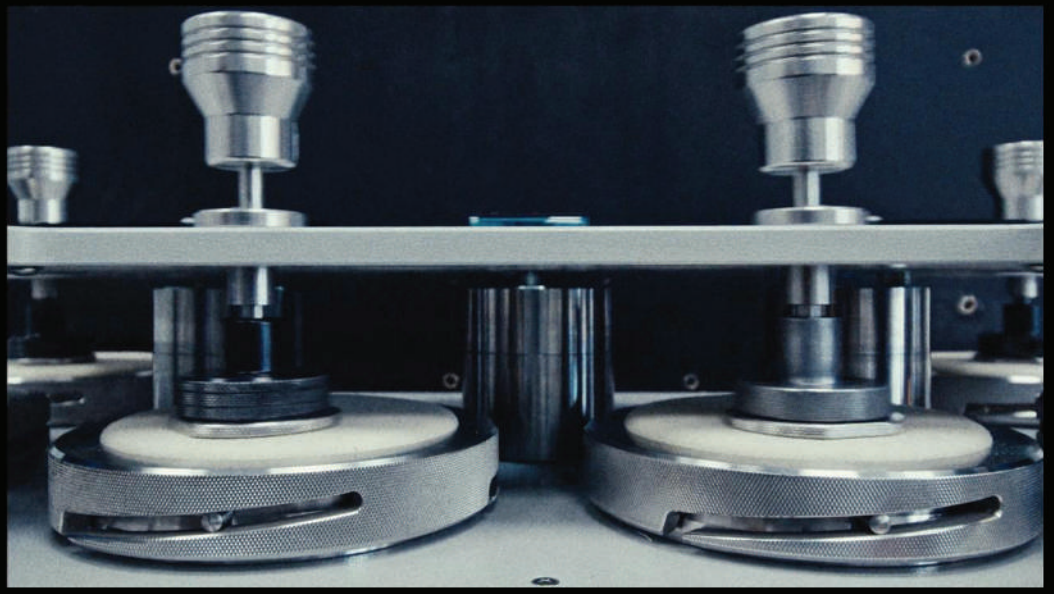








le macchine producono.



QUARANTA SUGGESTIONI

Tutto è musica e con tutto si può fare musica.
Dalle testimonianze preistoriche ai giorni nostri, elementi naturali e artificiali
sono stati usati per creare suoni, fosse per respingere gli spiriti maligni,
calmare il pianto di un bambino, terrorizzare il nemico, comunicare o per puro divertimento.

Ossa di animali, conchiglie, semi di ogni tipo, piume, canne e tronchi di legno cavi, pelli e corazze di animali
e zucche, un'infinità di zucche vuote, diventano nel corso dei secoli
strumenti a fiato, a corda, a percussione
a dimostrare che l'uomo, senza musica, non può vivere.

L' **ORGANO DEL MARE** di Zara in Croazia è un'opera architettonica unica al mondo:
le onde del mare entrano in una struttura realizzata con 35 tubi in polietilene collegati a una camera sonora che trasformano il movimento delle onde in suoni che vengono poi diffusi da delle feritoie tagliate nel marmo dei gradini.

Jules Verne, nelle sue "20.000 leghe sotto i mari", aveva portato la musica di un organo
nelle profondità oceaniche grazie alla folle imprsa
del capitano Nemo e del suo Nautilus.







La **VIENNA VEGETABLE ORCHESTRA** è un gruppo nato nel 1998 da veri musicisti che utilizzano verdura fresca per le loro composizioni proponendo una vasta gamma di generi musicali.
Alcuni strumenti sono pronti così come sono, ma altri richiedono qualche adattamento.
E non si butta via nulla, poiché il gruppo usa i pezzi rimanenti di verdure per preparare la zuppa che servono al loro pubblico dopo la performance.



Il **SONAGLIO DI SEMI DI PANGI** produce un suono molto dolce ed è ormai entrato nella strumentazione ritmica di numerose orchestre e band.

Incredibilmente simile questo sonaglio ai campanacci portati sulla schiena e fatti suonare dai Mamuthones sardi.
In tutte le culture, fin da quelle più antiche,
i sonagli sono stati utilizzati in cerimonie rituali
per scacciare gli spiriti maligni.
Non è un caso che siano diventati il primo giocattolo
che si mette in mano a un bambino.







La **PIKASSO GUITAR** è uno strumento unico al mondo.
Realizzata dalla liutaia Linda Manzer per Pat Metheney,
ha ben 42 corde e solo pochissimi al mondo
riescono a suonarla.

Un omaggio alle chitarre di Picasso e alla sua arte.



Pablo Picasso, Guitar1924 -MoMa New York

Nel **BERIMBAU** una zucca vuota diventa cassa armonica dello strumento simbolo delle sonorità brasiliane.

Appartiene alla categoria degli archi musicali, i cordofoni più antichi della storia umana.

Plausibile pensare che un giorno un arco da caccia sia stato usato per creare musica.
Da lì al violino è stato un attimo.







Il **DIDGERIDOO** è lo strumento principe degli aborigeni australiani.
Realizzato da una canna di eucalipto è affascinante quanto gli immensi spazi nei quali risuona il suo canto.

Incredibilmente simile al corno delle Alpi.





Le **LAUNEDDAS** sarde sono uno dei più antichi strumenti a fiato della storia.
Realizzate con canne forate tenute insieme da un cordoncino, ricordano il "Flauto di Pan" presente in molte pitture antiche.



Pittura murale- Necropoli etrusca, Tarquinia

Il **BELAFON** o ***MARIMBA*** è lo strumento simbolo dei GRIOT, i cantastrorie custodi della memoria e della tradizione orale dell'Africa subsahariana.
È realizzato con lamelle di legno di diverse lunghezze con sotto ciascuna una zucca vuota.

Nelle sue varie evoluzioni la Marimba è presente in molte composizioni moderne.
ENNIO MORRICONE ha inseriso IL BELAFON in molte delle sue colonne sonore perchè ogni film, in fondo, racconta una storia.





COLLABORAZIONI

EDOARDO SCARPELLINI

Inizia la propria carriera nel mondo della musica come dj e produttore.
Nel suo percorso condivide la consolle con artisti internazionali come Sven Väth, Carl Cox, Ricardo Villalobos, affiancando all'attività live una produzione di oltre 30 dischi.
Nel 2014 fonda 16DEE, agenzia di comunicazione e marketing con base in Toscana.
Parallelamente dà vita al ramo dell'agenzia dedicato alla produzione di eventi, dimensione nella quale unisce il background musicale all'esperienza maturata nella comunicazione,
seguendo la direzione artistica di importanti festival, club ed eventi aziendali.

DAVID LOPARDO

Regista e sceneggiatore italiano, Inizia la sua carriera in campo artistico come ballerino di danza classica e contemporanea nella Compagnia della Scuola del Balletto di Toscana.
Parallelamente, prosegue gli studi all'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna con un master in Visual Communication diretto da Oliviero Toscani.
Dopo un anno presso la sede milanese di Saatchi & Saatchi, nel 2015 fonda l'agenzia di marketing A Tutto Tondo con Andrea Pilo, project manager del progetto.
Dal 2018 insegna Video-making e Video production presso il Polimoda.
Recentemente, è stato supervisore dei progetti visivi per la mostra Shine di Jeff Koons a Palazzo Strozzi.
DAVID ha curato la sceneggiatura e la regia dei video di SONUS OPERAE.



SONUS OPERÆ

DA UN'IDEA DI MASONI SpA / DIREZIONE ARTISTICA 16IDEE-COM
PROGETTO MUSICALE DI PIERO FRAGOLA / UN GRAZIE A LEONARDO BROGI

CON IL PATROCINIO DEL COMUNE DI SANTA CROCE SULL'ARNO

MASONI SpA
www.masonispa.com