

Warning: Parameter 2 to qtranxf_postsFilter() expected to be a reference, value given in /web/htdocs/www.aisdesign.org/home/aisd/wp-includes/class-wp-hook.php on line 286

ID: 0415

RECENSIONI

MATERIALE CIBO: SPERIMENTAZIONI SU PANE, PASTA E ZUCCHERI EDIBILI

Alessandra Bosco

PAROLE CHIAVE

cibo, Esporre, food design, Processo, sperimentazione

Dal 10 al 12 ottobre 2014 i Corsi di laurea in Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino hanno partecipato ad "Operae", festival del design indipendente di Torino, con la mostra *Materiale Cibo: sperimentazioni su pane, pasta e zuccheri edibili*, allestita presso gli spazi di Torino Esposizioni.



Il festival, alla quinta edizione, è pensato per stimolare occasioni di incontro, condivisione e approfondimento sui temi del design indipendente e dell'autoproduzione, proposti nei loro aspetti culturali, economici e sociali. La sezione espositiva, in particolare, affronta tali argomenti presentando una ricca selezione di prodotti volti a documentare il "saper fare" di designer italiani e internazionali, progetti in cui

L'attenzione ai materiali e la riscoperta del know-how artigianale si misurano con l'uso delle più attuali tecniche produttive, l'autoproduzione e i nuovi modelli produttivi. Sollecitato dal periodo di cambiamento e transizione - in parte dovuto alla crisi economica e alla conseguente messa in discussione e riconfigurazione del mercato globale e globalizzato della grande industria -, il designer pare trovare oggi in differenti modi di produzione e distribuzione dei prodotti un diverso sistema di riferimento per i propri progetti che da un lato riconosce rinnovata importanza al pensiero e all'esperienza individuale, dall'altro introduce nuove modalità di lavoro e tipologie di spazi per la condivisione fisica e virtuale del progetto. Allontanatasi dal concetto di figurazione e confutata la prioritaria definizione formale dell'elemento, la ricerca nel campo del design ragiona quindi su modelli, strumenti e processi rivalutando, in particolare, specifiche competenze ed esperienze locali, tipiche del fare artigianale o del sistema della piccola e media impresa che contraddistingue il contesto italiano. Tale attenzione al "saper fare", proiettata nella collettività, porta le esperienze *do it yourself* - nate dalla collaborazione di più specialisti -, ad essere pubblicate in rete dove trovano, oltre a condivisione e mercato, un ambiente open-source che nega al prodotto la propria unicità a favore di una declinazione e personalizzazione nei confronti del fruitore, chiamato in alcuni casi anche ad una partecipazione attiva.

L'indagine su queste direzioni del design contemporaneo, ovvero la riflessione sulle relazioni tra progetto, processo di produzione e società, riguarda tanto l'ambito professionale quanto quello universitario, il cui obiettivo è la formazione di persone capaci di intervenire criticamente in tutte le fasi del processo progettuale avendo piena consapevolezza del contesto contemporaneo.

L'università, centro di formazione, sperimentazione e ricerca, partecipa quindi generalmente a queste iniziative mostrando una selezione dei migliori elaborati di fine corso e progetti di tesi, consapevole però del fatto che, fin dall'esperienza a Weimar del 1923, esporre i lavori degli studenti delle scuole di design ha sempre voluto dire sottoporsi a un duplice rischio, perché da un lato esse creano una notevole aspettativa, dall'altro mostrano qualcosa in divenire e perciò gli esiti di un processo ancora incompiuto.

"Operae" è stata occasione per i Corsi di laurea in Design dell'Università di San Marino per presentare i risultati di alcune ricerche svolte durante i Laboratori di design del prodotto del primo anno e i Laboratori di tesi del terzo anno.

I progetti, inseriti in un contesto di riflessione più ampio e generale sulla filiera agroalimentare nel suo svolgersi e nel suo attuale ridefinirsi, ipotizzano la possibilità di lavorare sul cibo di consumo quotidiano - pane, pasta e zucchero - come materiale "progettabile" e "di progetto" su cui sperimentare a partire dalla rivisitazione e ridefinizione degli ingredienti e dunque dalla loro composizione, ragionando tanto sulla funzione quanto sulla soddisfazione degli utenti a cui si rivolgono. In questo caso, si introducono variabili di consistenza, odore e sapore, ma ancor più di corrispondenza ai gusti che caratterizzano la gastronomia locale e regionale italiana che, piuttosto di dedicarsi a soddisfare un'esclusiva élite di esigenti palati, trova il suo obiettivo nel comune e più allargato consenso.

Introdursi nei sistemi consolidati e apparentemente chiusi della cultura del cibo tradizionale italiano affiancandola o accompagnandola con un prodotto inedito significa misurarsi con la composizione come con lo studio di nuovi processi di trasformazione

della materia-cibo, ma soprattutto con il comportamento che esso induce come creatore di senso del progetto.

Il prodotto prescinde dall'essere esclusivamente oggetto funzionale. "L'insegnamento - come sosteneva Achille Castiglioni, ripreso da Eugenio Bettinelli in *La voce del maestro. Achille Castiglioni*, testo pubblicato da Corraini nel 2014 - considera il progetto quell'attività che costituisce gli oggetti come strutture di relazione determinanti della qualità dei comportamenti. Si considerano positivamente i prodotti scaturiti da un'approfondita ricerca di progetto e da un'evidente attenzione per il 'significato' dell'oggetto: in particolare si considera, nella qualità dei rapporti umani e dei rapporti con l'ambiente, ciò che fa nascere relazioni d'affetto" (p. 23).

Così, all'accurata indagine sui processi produttivi artigianali e industriali della tradizione si affianca, in queste ricerche, la volontà di identificare il modo per realizzare un nuovo prodotto in grado di accompagnare, esaltandone le caratteristiche, uno specifico alimento della cultura regionale o locale e di ridefinire l'esperienza funzionale e multisensoriale della fruizione dello stesso.

Il tema di progetto diviene, ad esempio, determinare la composizione del più corretto impasto di farina e acqua e la morfologia dello stampo in cui cuocere il pane/tagliere per servire e apprezzare la grana del *ciauscolo* marchigiano, approntare un nuovo sistema modulare per assaggiare l'olio, trafilare grissini a sezione e impasto differenziati per accompagnare la degustazione dei differenti formaggi, o ancora testare come l'aria può combinarsi nel processo di estrusione del parmigiano ridefinendone il sapore oltre alla consistenza.

Il metodo progettuale adottato - chiaramente esplicitato in mostra dove su un grande tavolo, composto da otto cavalletti e tre lastre di cartongesso sono stati "apparecchiati" oggetti e relativi materiali informativi a raccontare esiti e processi - prevede, dopo le sperimentazioni sulla struttura della materia, nelle sue caratteristiche fisiche, meccaniche e formali, di affrontare lo studio della morfologia del prodotto che, strettamente legata al valore comportamentale che deve suscitare e dunque alla modalità di relazione che questi cibi instaurano con il consumatore-fruitor, deriva dalla composizione materica scelta e verificata ed, al contempo, dalla progettazione del processo produttivo più adeguato e degli strumenti esecutivi con i quali portarlo a termine.

L'iter di progetto media quindi le esigenze del fruitore, senza il quale il prodotto non troverebbe compiuta realizzazione, le verifiche sulla composizione del materiale, garanzia di qualità e buona riuscita del processo, con il progetto di un sistema di produzione semplice o semplificato perché possa essere approntato, sperimentato e impiegato direttamente dallo studente.

La verifica dell'effettiva realizzabilità, migliorata e resa più efficace nel corso dell'esecuzione dei prototipi, garantisce allo studente il controllo sul processo di produzione dell'artefatto che, almeno in piccole serie, può essere in grado di autoprodurre, sperimentando il questo modo una delle modalità che anche il festival propone come design indipendente.

Esibirsi ed esibire in mostra prodotti, modelli, progetti e processi è un'attività critica che comporta una messa in discussione degli autori e della scuola, ma rappresenta altresì, almeno per come è stata concepita in questo caso, la chiusura significativa di un'esperienza didattica, in cui lo studente può osservare e capire come e se i risultati delle

sue ricerche sono in grado di comunicare con il pubblico, attraendolo, incuriosendolo, stimolando domande o, semplicemente invogliandolo all'assaggio.

Ultima iniziativa espositiva dei Corsi di laurea in Design di San Marino, che negli ultimi anni hanno partecipato a varie manifestazioni come la Biennale di Venezia, il Salone del Mobile di Milano, il Bologna Water Design e la Biennale del disegno di Rimini, *Materiale Cibo: sperimentazioni su pane, pasta e zuccheri edibili* è stata curata da Riccardo Varini, Massimo Barbierato e Dario Scodeller con la collaborazione di Gianni Sinni per il progetto grafico - tutti docenti dei Corsi di laurea in Design -, e allestita assieme agli studenti.



Chiara Amatori, Vittorio Solleciti, Ex Novo, progetto sviluppato nel Laboratorio di

fondamenti del design tridimensionale, docente: Massimo Barbierato. Foto: Nico Polidori.



Andrea Casali, Alessandro Moretti, San Brillo, progetto sviluppato nel Laboratorio di

fondamenti del design tridimensionale, docente: Massimo Barbierato. Foto: Nico Polidori.



Nico Polidori, Marche pasta, progetto di tesi sviluppato nel Laboratorio di tesi coordinato da Massimo Barbierato, massimo Brignoni, Riccardo Varini. Foto: Nico Polidori.

////////////////////////////////////

Dati

Materiale Cibo: sperimentazioni su pane, pasta e zuccheri edibili, Operae: Independent Design Festival, Torino, 10-12 ottobre 2014, Torino Esposizioni.