

Educate At Table si propone di sensibilizzare in maniera positiva e mai moralistica sulle disparità di consumo di risorse alimentari nel mondo.



GIORGIO BISCARO

E.A.T. Education At Table

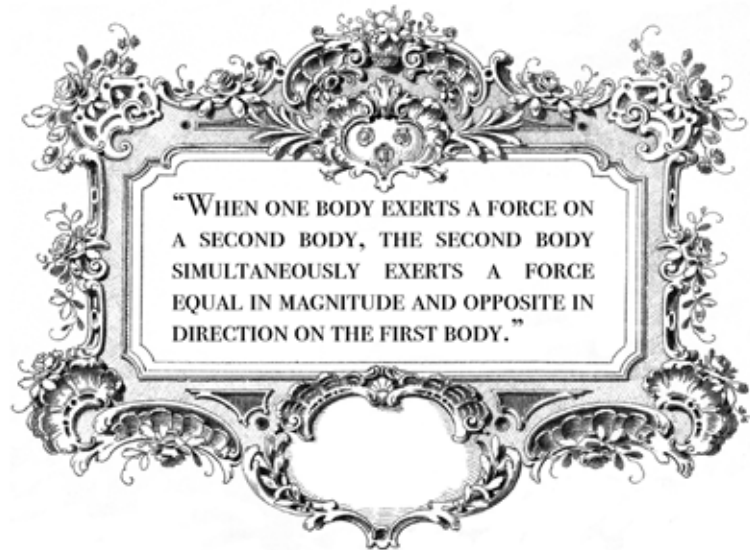
Mangiare è un atto di acquisizione che, essendo riferito a un quantitativo di risorse preciso e definito, implica necessariamente concetti meno positivi di sottrazione e distribuzione. Queste nozioni, che nella pratica comune caratterizzata dalle variazioni di piccola entità perdono di visibilità ed evidenza, possono invece apparirci apprezzabili quando si analizza attraverso un processo di comparazione empirica il loro impatto su scala globale. Con questa premessa, e fermamente convinti della necessità di sfruttare il progetto come vettore di conoscenza e consapevolezza, si è scelto di progettare un sistema di oggetti per la tavola non necessariamente auto-dichiaranti quanto invece allegorici ed evocativi di tematiche universali incentrate sull'utilizzo delle risorse alimentari su scala globale.

E.A.T. (Education At Table) è una collezione di oggetti caratterizzati da grande densità semantica, in cui le interfacce e i comportamenti tipici dei prodotti atti alla consumazione dei cibi vengono utilizzati e ricombinati per aumentare la consapevolezza comportamentale e demografica nell'utilizzatore.

Fra gli oggetti progettati, una forchetta a doppia testa (rappresentazione simbolica del fatto che nel momento in cui si assume del cibo, inevitabilmente si sta privando qualcun'altro dello stesso), una bottiglia e bicchiere serigrafati (che in luogo del contenuto, rappresentano le quantità di acqua pro capite assunte in diverse regioni del pianeta), un set di ceramiche (le cui forme del bordo rappresentano ognuna un continente diverso e sono geometricamente proporzionali alla quantità media di calorie assunte giornalmente dagli abitanti di quella specifica area geografica). In questo caso tutte queste pentole sono integrate e sfruttano una singola fonte di calore.



Designer, art director, docente, editore, imprenditore: Giorgio Biscaro (Vercelli, 1978) è apprezzato come uno dei personaggi più eclettici sulla scena del design italiano contemporaneo. Dalla sua laurea (presso IUAV Venezia, con una tesi pionieristica sull'utilizzo dei LED nell'illuminazione domestica) e attraverso il suo lavoro presso Foscarini, ha a che fare con la progettazione della luce; un'attitudine che nel 2012 lo ha portato ad essere nominato ArtDirector del noto brand FontanaArte. Descritto come uno dei più rappresentativi designer italiani del nuovo millennio, nel 2012 co-fonda SomethingGood, brand che attualmente gestisce con gli altri suoi partners commercializzando prodotti di alta qualità realizzati localmente in Italia con lo scopo di promuovere e valorizzare l'artigianato e il know-how italiano. Frequentemente rappresentato sulla stampa internazionale e in occasione di mostre e rassegne di design (fra le altre MoMA, Triennale di Milano), ha svolto attività di docente presso diverse università italiane, tenendo workshops, conferenze e corsi post-laurea.



Per "Le affinità selettive"

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'A' followed by a long horizontal stroke.

"Finché dal mezzo di queste tenebre una luce improvvisa mi illuminò, una luce così brillante e portentosa eppure così semplice: cambiare i poli da positivo a negativo e da negativo a positivo... Io solo sono riuscito a scoprire il segreto di infondere la vita, macché, anche di più: io, proprio io sono divenuto capace di rianimare nuovamente la materia inanimata! Sì... può... fare!"

[cit. Frederick / Frankenstein Junior]



NATASCIA FENOGLIO

Divinity Food

Ho affrontato questo progetto pensando di realizzare un set di oggetti per la tavola (dove la tavola non è più un luogo ben definito), oggetti utili alla condivisione ma che potessero raccontare le culture del mondo. Contenitori che possono comunicare tra loro e con i commensali, attrezzi del futuro che hanno una loro intelligenza, una memoria, capaci di muoversi, rimbalzare, volare a mezzaria, in grado di raggiunerti in ogni ambiente della casa solo ascoltando un tuo richiamo.

Vettovaglie del futuro con un'estetica antica.

Ho provato a capire quanta quantità di elio ci vorrebbe all'interno di un pesce-pallone-contenitore, che potesse volare a mezzaria, dal quale poter comodamente prendere gli alimenti e consumarli dove preferisci. Penso di aver sbagliato a fare i calcoli oppure davvero ci vuole un pallone grande come una mongolfiera? Per me un modo si trova.



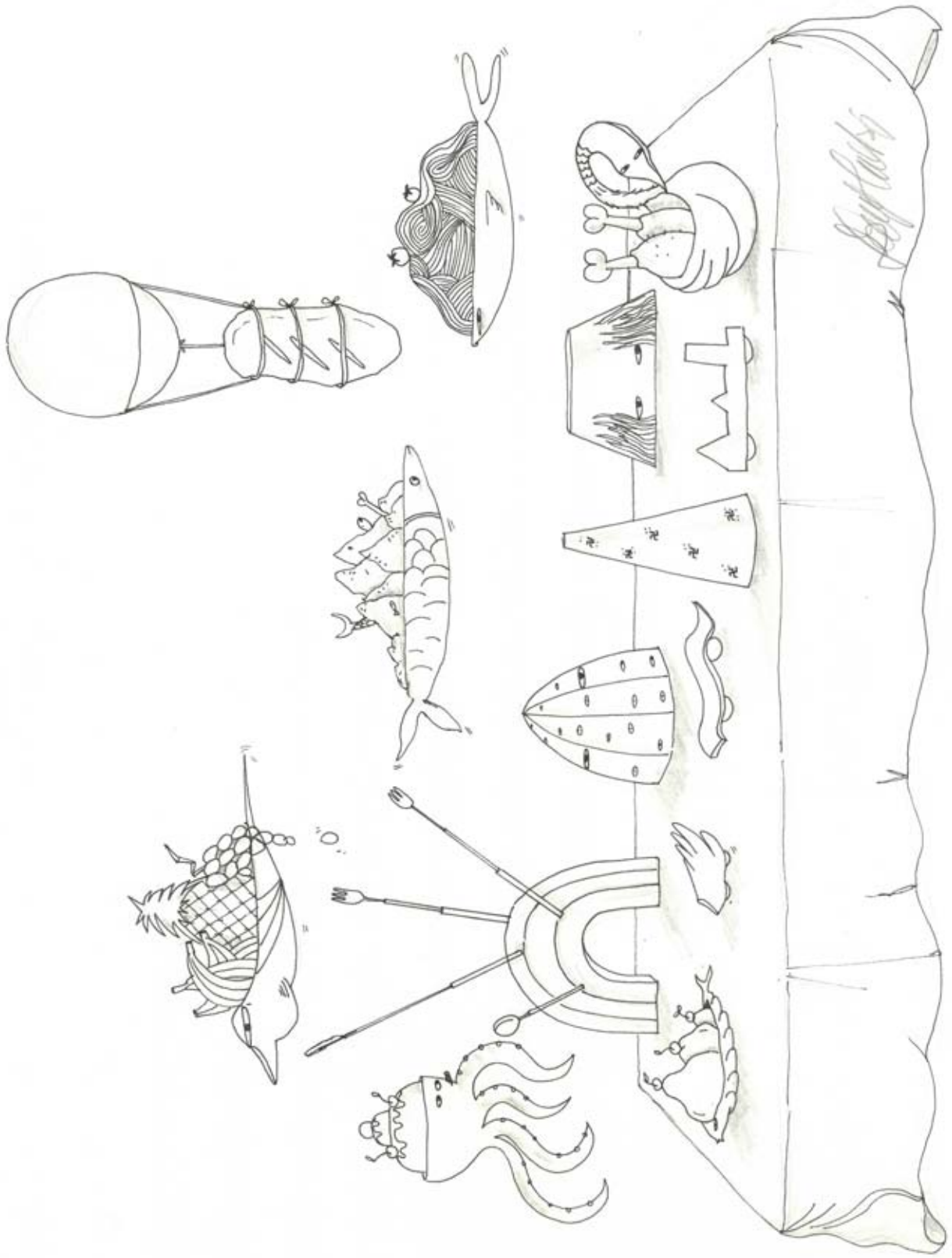
Natascia Fenoglio investiga i limiti delle potenzialità dei materiali alimentari, sperimentando, dal 2003, attorno al cibo e alle sue culture geo-referenziate, agli alimenti ed al loro potere aggregativo, interessata alla loro duttilità come materiale progettuale. E inventa e costruisce, apprendendo ed applicando saperi artigianali di luoghi prossimi e lontani, nuovi linguaggi dell'estetica edibile in contesti domestici, pubblici o temporanei (mostre, installazioni e celebrazioni).

Trattando l'alimento nelle sue caratteristiche tecniche e meccaniche, Natascia lavora per creare mondi curiosi, interni, oggetti commestibili che fondono il linguaggio dell'arte con quello del design e mischiano ambiti diversi, capovolgono situazioni, cambiano essenze e funzioni delle cose.

Natascia offre creatività su misura insieme a servizi di progettazione di eventi per momenti speciali con finalità interattive, dove l'apparato scenico e quello ludico prendono il sopravvento rispetto alla sola esigenza di produrre pasti gourmet. (Spazi museali, eventi pubblici e privati).

Natascia Fenoglio tiene workshop e corsi presso università e accademie, aziende e scuole, cerca di stimolare la creatività di designer, studenti e di chiunque voglia prendere confidenza con un nuovo mondo commestibile osando oltre la funzionalità del prodotto. All'interno di aziende che si occupano di alimenti lavora per individuare nuovi target di prodotti alimentari, nuove abitudini legate al consumo affinando indagini sui cambiamenti delle abitudini nutrizionali.

Natascia Fenoglio, dopo studi accademici e di design fonda nel 2003 il collettivo Ciboh. Dal 2010, dopo che il collettivo Ciboh si è disperso, lavora individualmente con una modalità sempre più vicina all'installazione e alla performance alimentare.



Una collezione di oggetti che analizza il modo in cui consumiamo e presentiamo il cibo, come i nostri sensi reagiscono a queste informazioni e come possiamo sfruttarle per mangiare meno ma meglio, più lentamente ma non di più.



ATTILA VERESS

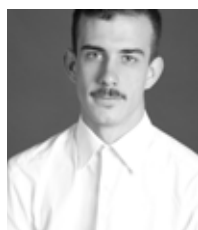
The Anatomy of Eating

Il progetto si propone di analizzare e commentare/educare differenti scenari che riguardano le nostre abitudini alimentari globali, i nostri gesti e tabù. Attraverso una serie di oggetti sia ironici che educativi cercherò di rappresentare le tendenze attuali e future del consumo alimentare, toccando temi quali l'importanza della dieta equilibrata e di potenziali alimenti futuri come gli insetti.

Il progetto lavora sulla percezione del cibo nel piatto: come possiamo alterare la percezione di quanto si mangia e come possiamo ingannare i nostri sensi in un'esperienza che sia eccitante. Giocando con le proporzioni e con la geometria generale del piatto possiamo aiutare l'utente a mangiare la giusta quantità di cibo e, forse, anche convincerlo a provare nuove esperienze culinarie.

L'intento è usare il piatto per diffondere un messaggio positivo, dove esso stesso può avere la forza di cambiare durante l'uso, dimostrando di avere più di una "vita": come se ogni volta rivelasse una nuova "tela" in cui mangiare e condividere esperienze.

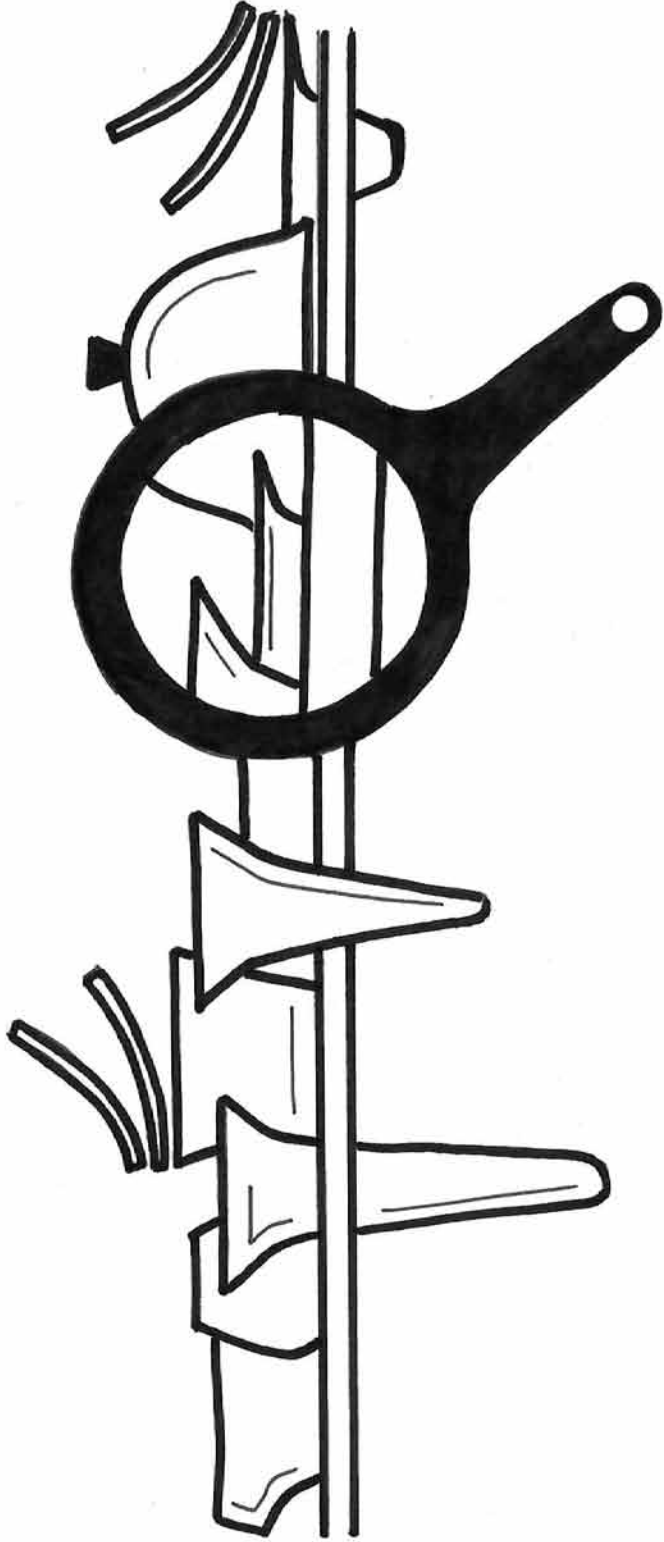
Qualunque sia il risultato finale, il progetto avrà lo scopo di presentare come il design del contenitore può alterare drammaticamente il compimento dell'atto del mangiare, pur senza perderne lo scopo fondamentale.



Nato in Transilvania nel 1990, cresciuto negli Emirati Arabi Uniti ad Abu Dhabi, è laureato con un diploma in Industrial Design e un Master in Product Design allo IED di Milano. La sua tesi ATMO per GIVI è stata inserita nell'ADI Index Targa Giovani del 2014. Ha vinto la prima edizione del BMW Creative Lab nel 2013 con il progetto Basket 2.0.

Ha avuto il piacere di collaborare con aziende come Nestle, 3M, BMW, Fratelli Guzzini e TVS. Grazie a queste esperienze ha avuto l'opportunità di lavorare in un'ampia varietà di industrie con l'obiettivo di creare sinergia di valore tra il brand e l'esperienza di prodotto.

I suoi progetti sono stati esibiti durante Il Salone del Mobile di Milano, nella fiera Ambiente a Francoforte, a Marmomacc e alla Triennale di Milano.



Ahila '15

Il cibo unisce, il cibo divide, fa scoppiare guerre o le placa, fa innamorare e fa guarire, divide socialmente o unisce le genti. Può il cibo ancora oggi avere un ruolo così importante nelle nostre società?

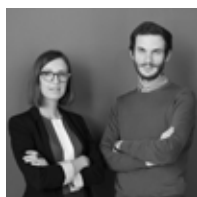


ZANELLATO/BORTOTTO

Storia di un fico

Il modo in cui interpretiamo oggi il cibo che portiamo sulle nostre tavole e l'atto stesso del mangiare sono mutati radicalmente rispetto al passato. Assumendo un carattere maggiormente frugale e disinteressato, il rito del mangiare ha perso quasi completamente l'aspetto più conviviale e sociale che normalmente lo distingueva, e possibile solo grazie allo star bene a tavola. Il mangiare è vissuto attualmente come gesto veloce e frenetico, spesso in solitudine. E' venuta appunto a cadere la sfera della convivialità, sostituita oggi da pranzi veloci in fast food e catene dove tante persone mangiano insieme una accanto all'altra il proprio panino, ma difficilmente scambiano una parola o si interrogano sul cibo con cui si stanno nutrendo.

Il nostro progetto pone come obiettivo il ridare valore ad un momento quotidiano così importante, andando a sottolineare tutti quegli aspetti sociali, religiosi, politici, comunicativi legati al rito del mangiare. Se è vero che siamo ciò che mangiamo, questa è la giusta occasione per cercare di ridefinire la nostra identità e comprendere se il rito del mangiare può ancora in qualche modo influire nell'evoluzione delle nostre società.



Giorgia Zanellato e Daniele Bortotto iniziano il loro percorso di studi a Venezia, presso lo IUAV, in maniera quasi parallela. La loro amicizia nasce però a Losanna, in Svizzera, dove entrambi frequentano un master in design del prodotto presso l'ECAL. E' qui che scatta il desiderio di iniziare a coltivare un sodalizio professionale, che vedrà la luce solo qualche anno dopo e tante esperienze svolte in maniera indipendente.

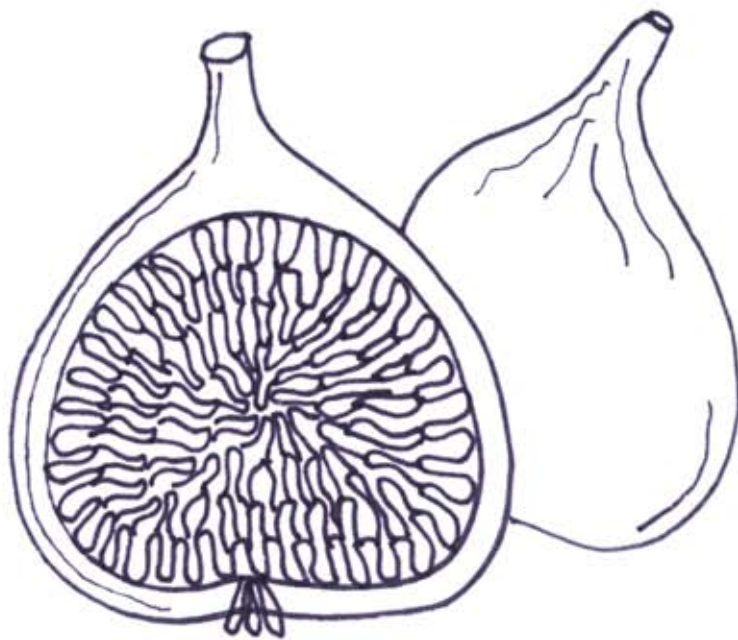
Giorgia prosegue la sua attività presso Fabrica, centro di ricerca del gruppo Benetton, mentre Daniele lavora per il designer svizzero Adrien Rovero.

Il grande momento arriva nel 2013, in occasione del Salone del Mobile di Milano, dove i due presentano la collezione Acqua Alta all'interno del Salone Satellite. Il progetto si distingue fin da subito, ed è l'occasione per cimentarsi in un lungo ed accurato lavoro di ricerca che continua tutt'oggi. L'interesse per il progetto dà la possibilità ai giovani designer di lavorare con alcune delle più importanti realtà del territorio, e misurarsi con abili artigiani locali che danno vita ai loro prodotti. Allo stesso tempo collaborano con aziende storiche e conosciute come Rubelli e Moroso.

Proprio dalla collaborazione e dal legame con quest'ultima nasce una collezione di salotti, "La Serenissima", che verrà presentata al Salone Internazionale del Mobile 2014.

Ad oggi Giorgia e Daniele contano diverse collaborazioni, in maniera autonoma e non, con marchi italiani e internazionali come Petite Friture, Galleria Luisa delle Piane, Camper, ed i loro lavori sono stati esposti in gallerie e musei quali MUDAM Luxembourg, Design Miami, Triennale Design Museum, Villa Noailles, Museo Poldi Pezzoli, ed altri.

STORIA DI UN FICO



Zanellato/Bortotto