

MAN GIA RE

Mangiare rappresenta una delle fasi del rito alimentare dove in modo più esplicito si manifestano le trasformazioni sociali: identità e differenze, come se si concentrassero nel rito della tavola tutti i linguaggi simbolici di una determinata comunità. I 4 progetti ne individuano alcune, tenendo lo sguardo oltre il "proprio piatto", perché noi siamo, sempre, la parte per il tutto. Giorgio Biscaro, con "E.A.T. Education At Table", ripensa alcuni strumenti della tradizione alla luce di una maggiore conoscenza delle risorse alimentari; Natascia Fenoglio affida, con il progetto "Divinity Food", una sorta di pensiero agli attrezzi del futuro, perché conservino un po' di memoria e di "umanità"; Attila Veress, con "The Anatomy of Eating", sposta l'attenzione dal piatto al pensiero di chi mangia, educando a consumare la giusta quantità di cibo. Infine, "Storia di un fico", di Zanellato/Bortotto, rimette nuovamente al centro della tavola e dei suoi riti la necessità di ridefinire i tempi e i modi del consumo perché, se siamo ciò che mangiamo, allora abbiamo bisogno di strumenti e prodotti sempre più simili al linguaggio della natura.

Eating is the food ritual where social transformations appear more explicit: identities and differences, as if all the symbolic languages of a particular community come together in the ritual of the table. These 4 projects identify some rituals, looking beyond "our dish", because we are, always, the part for the whole.

Giorgio Biscaro, with "EAT Education At Table", redesigns some traditional tools under the light of an increased knowledge of food resources; Natascia Fenoglio entrusted, with the project "Divinity Food", a sort of thought towards the tools of the future, so that they can retain some memory and "humanity"; Attila Veress, with "The Anatomy of Eating", shifts the focus from the plate to the thought of those who eat, educating towards the right consumption of food.

Finally, Zanellato/Bortotto's "Storia di un fico" puts again at the center of the table and its rituals the necessity to redefine how and when we eat. Because, if we are what we eat, then we need tools and products that are more and more similar to the language of nature.

1/ COLTIVARE

Tania da Cruz
Francesco Faccin
Ilaria Innocenti e Giorgio Laboratore
Tecnificio

28, 29, 30, 31 / 05
Triennale di Milano
dal 6 / 06
MAC Lissone

2/ CUCINARE

Dossòforito
Gionata Gatto e Alessia Cadamuro
Lanzavecchia+Wai
Francesco Meda

9, 10, 11, 12 / 07
Triennale di Milano
dal 18 / 07
MAC Lissone

3/ MANGIARE

Giorgio Biscaro
Natascia Fenoglio
Attila Veress
Zanellato/Bortotto

10, 11, 12, 13 / 09
Triennale di Milano
dal 19 / 09
MAC Lissone

A cura di / Edited by
Aldo Colonetti

Promotori / Promoters
Città di Lissone
MAC - Museo d'Arte Contemporanea di Lissone
in collaborazione con La Triennale di Milano

Comitato scientifico / Scientific committee
Silvana Annicchiarico
Andrea Cancellato
Alberto Capatti
Elio Talarico
Alberto Zanchetta

Coordinamento generale / General coordination
Barbara Di Prete

Coordinamento produttivo dei progetti / Manufacturing coordination of the projects
Luca Spinelli

Progetto di allestimento / Exhibition arrangement
Lorenzo Damiani
Assistente al progetto Federico Angi

Grafica e comunicazione / Graphic design and communication
Cristina Silva - Modus comunicazione visiva

Fotografia / Photography
Angelo Becci

Ufficio stampa e PR / Press Office and Pr
Martina Gamboni

Realizzazione allestimento / Exhibition set up
Mobilitaly

Aziende / Companies



Patrocinio / Patronage



Partner

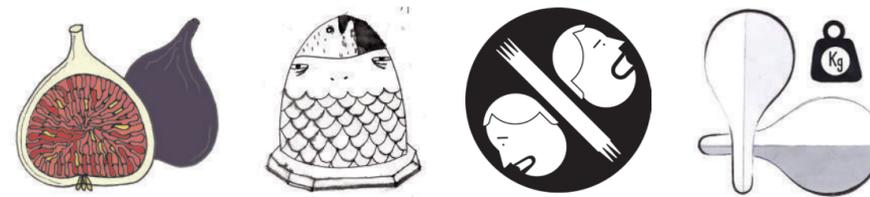


Sponsor tecnici / technical sponsor



LA TRIENNALE DI MILANO

MAN GIA RE



LE AFFINITÀ SELETTIVE
SPECIALE EXPO 2015

PREMIO
LISSONE
DESIGN

N° 03
DESIGN
E MOSTRA

Concettina Monguzzi
Sindaco di Lissone
Mayor of Lissone

Elio Talarico
Vicesindaco e Assessore alla Cultura
Deputy Mayor and Councillor for Culture

Il Premio Lissone Design giunge alla sua quinta edizione nell'anno di Expo. Un'edizione speciale, lunga sei mesi, in cui affermati designer e imprese del territorio si mettono alla prova per dare innovative soluzioni ai temi del coltivare, cucinare, mangiare. Un progetto speciale nato sulla spinta di una ricorrenza importante: i trent'anni da "Le Affinità Elettive", un evento internazionale che vide la collaborazione della Città di Lissone con La Triennale di Milano nel lontano 1985, un felice sodalizio che viene riproposto oggi con "Le Affinità Selettive" alla luce dei temi rilanciati da Expo e in cui la "capitale del design" e la "capitale del mobile" coniugano le rispettive competenze per ridefinire nuove relazioni tra contenuti culturali e sistemi produttivi.

Le Affinità Selettive
Aldo Colonetti

Il progetto "Le Affinità Selettive", attraverso le tre fasi fondamentali del rito alimentare, Coltivare Cucinare Mangiare, rimette al centro la persona, da un lato e, dall'altro, la natura, intesa come potenzialità diffusa e "democratica". Sono questi gli unici attori in grado di cambiare le nostre abitudini, senza forzature tecnologiche né dichiarazioni di carattere ideologico. 12 progetti facili da replicare, perché più che di oggetti si tratta di atteggiamenti e comportamenti, il tutto realizzato con materiali e processi facili da reperire, dove protagonista è la "persona", mentre la narrazione non esclude mai quel poco di ironia necessaria, utile per togliere di mezzo tutta quella presunzione autoritaria che, spesso volte, un progetto nuovo porta con sé, quando promette più di quanto sia in grado di offrire. "Le Affinità Selettive" è un progetto duchampiano, perché è il pensiero che mette in gioco la realtà e non viceversa. Dipende dal punto di vista: il nostro è un punto di vista che privilegia non la "cosa", ma la relazione con l'oggetto. In fondo, quando coltiviamo, cuciniamo e mangiamo, non facciamo altro che rispondere con la "cultura" a un'esigenza naturale, ovvero al diritto, che è anche un dovere, di vivere nel segno della "continuità", e quindi degli altri.

Premio Lissone Design reaches its fifth edition during the year of Expo. A special edition, that lasts six months, in which successful designers and well-established companies of the area test themselves in order to create innovative solutions for Cultivating, Cooking and Eating's topics. A special project was born thanks to the impetus of an important anniversary: thirty years since "Le Affinità Elettive", an international event that saw the collaboration between Città di Lissone and La Triennale di Milano in 1985, a blessed partnership that is proclaimed again today with "Le Affinità Selettive" in the light of the topics relaunched by Expo, where the "Capital of Design" and the "Capital of Furniture" join their individual skills to redefine new public relations between cultural and production systems.

"Le Affinità Selettive" is a project that refocuses our attention on people, on the one hand, and on nature, on the other, known as a "democratic" and widespread potential, through three basic food rituals: Cultivating, Cooking and Eating. These are the main factors that are able to change our habits, without technological forcing nor ideological declarations. 12 easy to replicate projects, concerning attitudes and behaviours, rather than objects, and made with readily available materials and processes, where the "person" is the main actor, while narration does not exclude the necessary irony, in order to remove all the authoritarian arrogance that, usually, a new project holds, when it promises more than it can afford. "Le Affinità Selettive" is a Duchamp-like project, because it's the thinking that involves reality and not vice versa. It depends on your point of view: we do not put the "object" itself first, but rather the relationship established with the object. After all, when we cultivate, cook and eat, we can not help but answer a natural necessity through our "culture", which is our right, but also our duty, to live in the name of "continuity", and therefore in the name of others.

1985
2015

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

Education At Table plans to raise awareness in a positive and never moralistic way regarding unequal consumption of food resources in the world

Giorgio Biscaro



[Bottega Ghianda, Galbiati Natale & Figli per Mobilitaly]

E.A.T. EDUCATION AT TABLE

Mangiare è un atto di acquisizione che, essendo riferito a quantitativi di risorse precisi e definiti, implica necessariamente concetti meno positivi di sottrazione e distribuzione. Queste nozioni, che nella pratica perdono di evidenza, possono invece apparire apprezzabili quando si analizza per comparazione empirica il loro impatto su scala globale. Con questa premessa, e per sfruttare il progetto come vettore di 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 dei prodotti atti alla consumazione del cibo vengono utilizzati per aumentare la consapevolezza nell'utilizzatore.

Eating is an act of acquisition which, being related to quantities of defined resources, necessarily implies less positive removal and distribution concepts. These visions, that could be less evident in practice, may instead appear appreciable if you analyze by empirical comparison their impact on a global scale. Having said this, and with the aim to make the project becoming a vector of awareness, I chose to design not necessarily self-reporting tableware, but much rather allegorical and evocative of universal themes focused on the use of food resources on a global scale. E.A.T. (Education At Table) is a collection of objects characterized by great semantic density, in which the interfaces of products suitable for food consumption are used to increase producer awareness.

La leggenda dice che uscirono dalla sua bocca 100 pietanze prelibate: sputò un pesce, fece uscire della selvaggina dal suo ano e tossì una ciotola di riso...

Legend has it that 100 delicious dishes came out of her mouth: she spat a fish, she brought out game from her anus and coughed a bowl of rice...

Nataschia Fenoglio



[Stefano Tromboni per Mobilitaly, con la collaborazione di Marcella Foschi ed Egidio Milesi]

DIVINITY FOOD

Il mio progetto è stato influenzato dalle ceramiche ornamentali prodotte nel tardo XVIII secolo da Josiah Wedgwood. Oggetti-stampo realizzati in porcellana nei quali colare gelatine aromatizzate con fiori ed erbe aromatiche, utili a profumare gli ambienti e le sale da pranzo. L'idea è stata quella di dare un nuovo utilizzo a questi incredibili e affascinanti oggetti da tavola: sfruttando la loro capacità di contenere ho pensato che sarebbero potuti diventare anche oggetti sui cui mangiare. Piatti-scultura verticali in cui consumare, in condivisione con gli altri commensali, speciali dessert gelatinosi. La parte decorativa di questi oggetti si ispira a dèi e antichi miti che presentano una stretta attinenza con il mondo alimentare. La ricerca ha portato a focalizzarmi in particolare su due figure: il demone Dagan, che nella mitologia cristiana è considerato il fornaio dell'inferno, colui che cuoce le torte negli inferi, e Uke Mochi, che nella mitologia giapponese è il kami (divinità) tutelare di tutte le sostanze edibili, ovvero colei che ha la capacità di generare dal proprio corpo più di cento prelibatissime pietanze.

My project has been influenced by ornamental ceramics produced in the late 18th century by Josiah Wedgwood. Mould-objects made of porcelain in which you can pour jellies flavoured with aromatic flowers and herbs, useful in perfuming environments and dining rooms. The idea is to give a new life to this incredible and fascinating tableware: exploiting their containing capability, I thought that they could become items to eat off. Vertical sculptured plates where is possible to eat these gelatinous special desserts, while sharing them with the other diners. The decorative part of these objects is inspired by ancient gods and myths that have close relationship with the "Food World". The research has led me to focus in particular on two figures: Dagan, the demon that in Christian mythology is considered the "Hell Baker", the one who bakes cakes in the underworld, and Uke Mochi, which in Japanese mythology is the protective kami (divinity) of all edible substances, the one who has the ability to generate from his body more than a hundred delicious dishes.

Un oggetto che analizza il modo in cui consumiamo e presentiamo il cibo, ragionando su un piatto che aiuti a mangiare meno ma meglio, più lentamente ma non di più

An object that analyzes the way we consume and present food, thinking about a plate that helps you to eat less but better, more slowly but not too much

Attila Veress



[Caimi Brevetti]

THE ANATOMY OF EATING

Il progetto analizza differenti scenari riguardanti le abitudini alimentari globali, educando i nostri gesti e sfidando i nostri tabù. Attraverso un oggetto sia ironico che educativo intendo mettere in scena una distorsione del consumo alimentare attuale, affrontando un tema cruciale quale l'importanza della dieta equilibrata. Il progetto lavora sulla percezione del cibo nel piatto: su come si possa alterare la percezione di quanto si mangia, ingannando i sensi e conducendoli in un'esperienza eccitante. Il risultato è un piatto che sembra tradurre letteralmente la celebre frase "noi siamo quello che mangiamo": grazie alla superficie piegata e riflettente dell'oggetto l'utente può cogliere gli effetti di una dieta errata, accrescendo, grazie a un'esperienza diretta, la "consapevolezza" del proprio io. Il progetto mostra così, in modo ironico, quanto sia importante pesare il cibo prima di cucinare, perseguendo ogni giorno una dieta equilibrata.

The project analyzes different scenarios regarding global eating habits, by educating our gestures and challenging our taboos. Through an object both ironic and educational, I intend to stage a distortion of current food consumption, facing the crucial issue of the importance of a balanced diet. The project works on the perception of the food on your plate: how we can alter the perception of how much you eat, tricking the senses and leading them into an exciting experience. The result is a dish that seems to translate literally the famous phrase "we are what we eat": thanks to the folded and reflecting surface of the object, the user can grasp the effects of a wrong diet, increasing, thanks to a direct experience, the "awareness" of himself. The project shows, in an ironic way, how important it is to weigh the food before cooking, pursuing a balanced diet every day.

Il cibo unisce, divide, fa scoppiare le guerre o le placa, fa innamorare e fa guarire, separa o unisce le genti. Che ruolo sociale ha oggi il cibo sulle nostre tavole?

Food unites, divides, starts wars or stops them, makes people fall in love and heals, separates or unites them. What social role has food on our tables today?

Zanellato/Bortotto



[Sempre Legno, con la collaborazione di GTM]

STORIA DI UN FICO

Il modo in cui oggi interpretiamo il cibo che portiamo sulle nostre tavole è mutato radicalmente rispetto al passato, così come il mangiare e lo stare a tavola hanno perso il carattere di convivialità che li distingueva, per lasciare spazio a pasti frugali e vissuti in solitudine. Il momento del pasto è oggi un gesto veloce e frenetico, ma ben altro ruolo ha avuto nel passato: il cibo fin dall'antichità è divenuto mezzo di scambio, simbolo religioso, agitatore di guerre, mezzo di autodeterminazione sociale, strumento diplomatico e di pace, e molto altro. Attraverso questo progetto ci poniamo l'obiettivo di disegnare una vera e propria linea temporale, segnata da eventi legati al cibo e alla nostra alimentazione: cibi che hanno determinato eventi storici, o viceversa eventi che hanno portato a un radicale cambiamento nel modo in cui ancor oggi ci nutriamo e stiamo a tavola.

The way we interpret food we bring on our tables today has changed radically towards the past, as well as eating and being at the table have lost their conviviality that distinguished them from frugal and lonesome meals. The feeding time has become a fast and frantic act, but it had a very different role in the past: since antiquity, food was a medium of exchange, a religious symbol, a war shaker, a means of social self-determination, a peace and diplomatic tool, and much more. By the means of this project, we aim to design a real timeline marked by events related to food and to our diet: foods that have led to historical events, or vice versa events leading to a radical change in how we eat and still we are at the table.