

SCENARIO DI RIFERIMENTO

La scelta del contesto è legata all'ambiente domestico e ristretta allo spazio della tavola e al momento del consumo.

Per godersi davvero un pasto è necessario darsi il tempo di sedere a tavola e prestare attenzione con ogni senso per percepire ingredienti, forma, suoni e texture del cibo. Favorire la riscoperta dei sapori attraverso l'esplorazione con tutti i sensi e l'esaltazione del cibo per mezzo degli strumenti e le loro caratteristiche.

Nel particolare sono andati ad analizzare le posate secondo un triplice punto di vista:

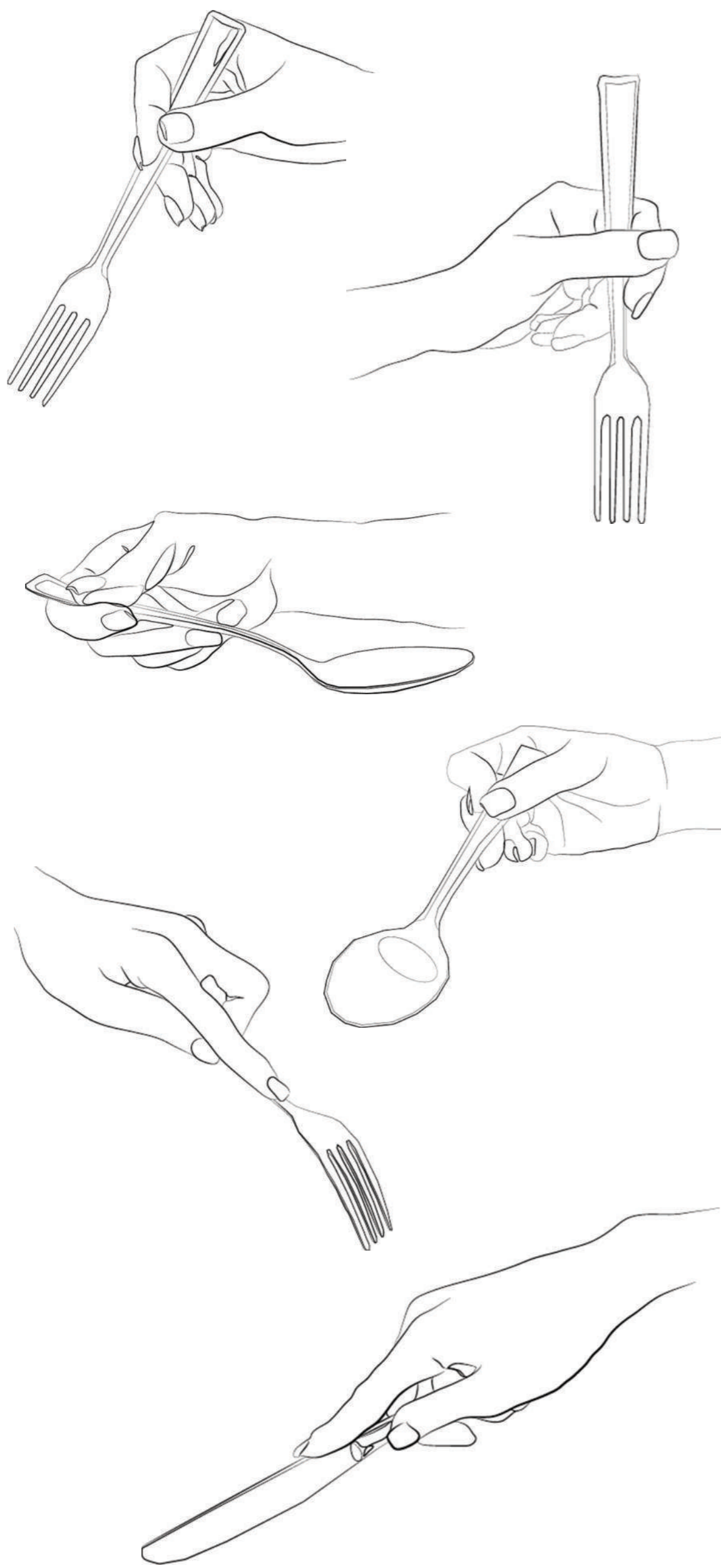
- la gestualità e l'interazione con gli utensili
- il rapporto con un consumo consapevole a tavola
- la degustazione e il rapporto con il palato



GESTUALITÀ

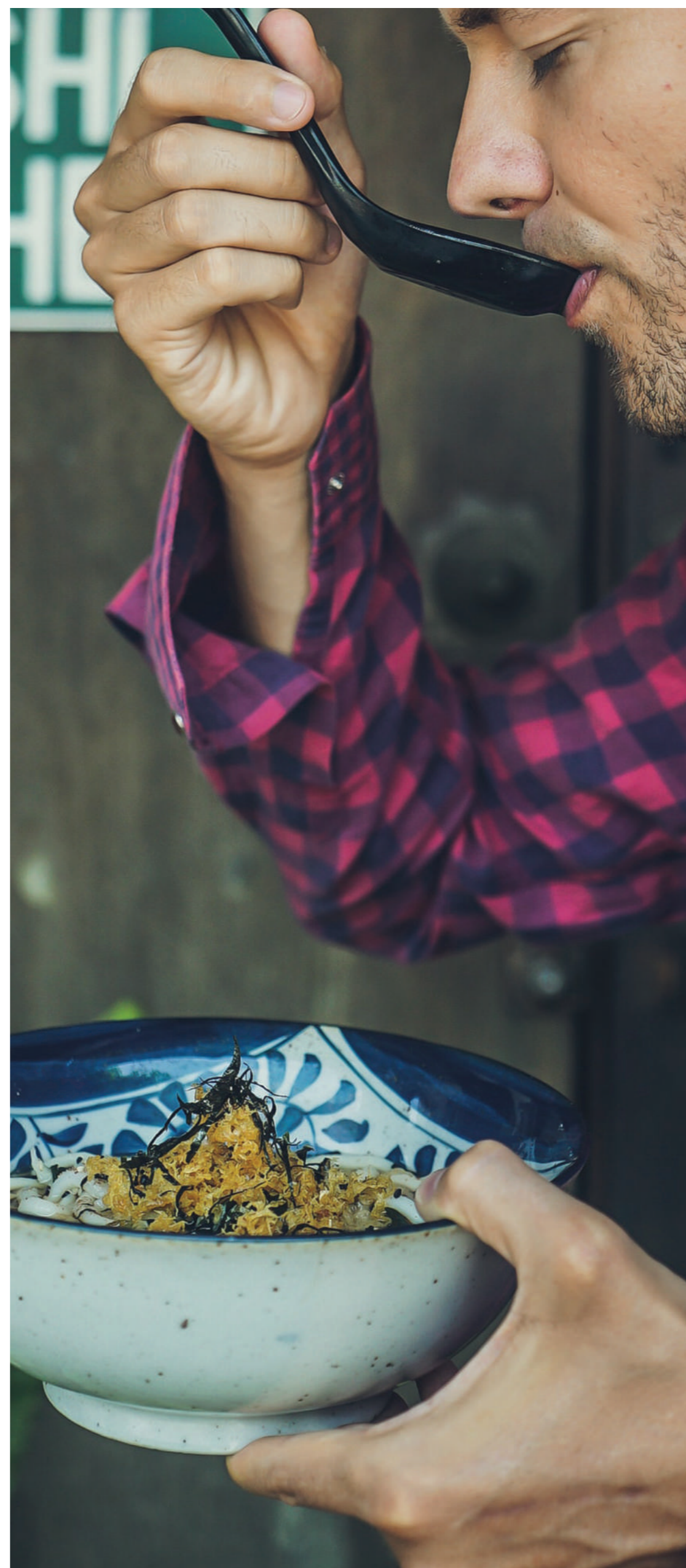
Con gesti del consumo intendiamo tutti quei movimenti che vengono messi in atto durante un pasto. Movimenti comuni come l'approcciarsi alla posata, la raccolta di cibo e l'avvicinamento alla bocca. Il primo step è stato capire quali azioni permette ogni singola posata e oggetto per poi considerare il loro utilizzo congiuntamente all'uso delle mani e delle dita. Nel particolare sono andati a studiare le posate da coperto, ovvero gli strumenti utilizzati per mangiare, e ancora più nello specifico mi sono concentrata sulle posate da tavola che comprendono forchetta, cucchiaio e coltello. Ho indagato sulle dimensioni e sulle forme in linea generica che sono state utilizzate finora.

Una volta stabiliti gli oggetti su cui indagare, la ricerca si è svolta sull'interazione con gli stessi quindi studiando l'approccio ergonomico usuale sia per quanto riguarda il movimento che si svolge con le mani sia per quanto riguarda il rapporto con la bocca.



MANGIARE LENTAMENTE

La tavola identifica il rapporto tra uomo e cibo, consumare i pasti a tavola significa dedicare tempo all'alimentazione, alla scelta di cosa consumare, alla preparazione, all'educazione alimentare. Dedicare il tempo all'alimentazione significa anche avere consapevolezza sul tempo da impiegare per consumare il pasto. Tra le peggiori abitudini, infatti, c'è quella di mangiare di fretta, correndo, in piedi, e masticando rapidamente. Dal momento in cui si inizia a mangiare, occorrono circa venti minuti prima che il segnale della sazietà arrivi dallo stomaco all'ipotalamo, il centro del cervello che regola la fame. Che cosa significa? Masticare a lungo e lentamente, tiene a freno i nostri eccessi e il nostro appetito. Quindi aiuta a dimagrire (o ad ingrassare meno) mentre, al contrario, divorare il cibo con fretta induce a mangiare di più.



SENSI E CIBO

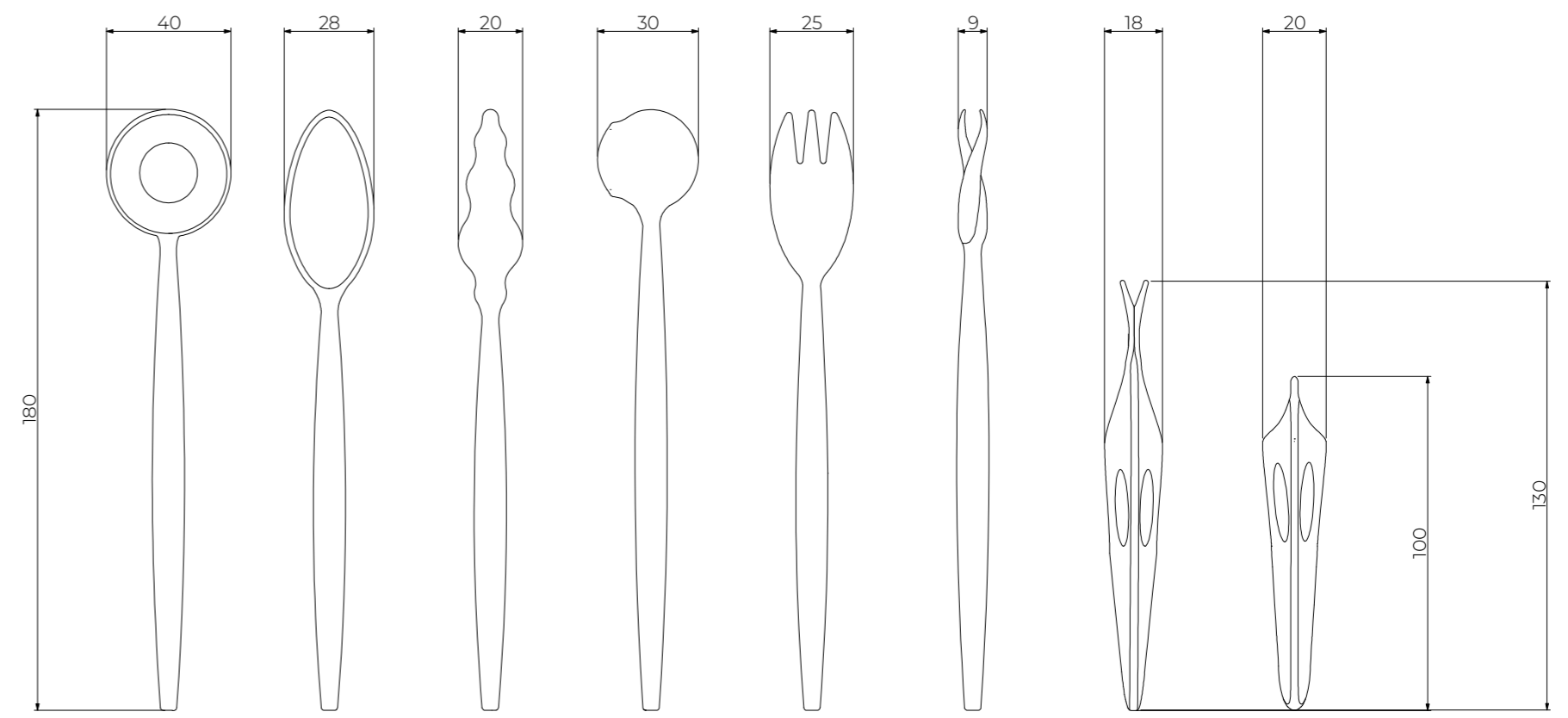
La degustazione del cibo non avviene tramite un unico senso. Il sapore, chiamato di norma flavour, si crea con l'insieme di sensazioni prodotte dal cibo, principalmente con il senso del gusto e dell'olfatto, ma l'esperienza di mangiare coinvolge tutti i sensi e per questo motivo è importante essere consapevoli delle possibilità di ogni senso per capire come funzionano, quale informazione possono offrire e come possono essere utilizzati.



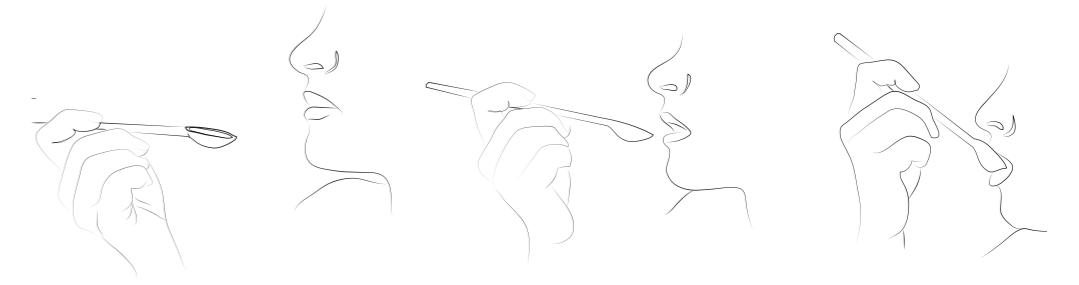
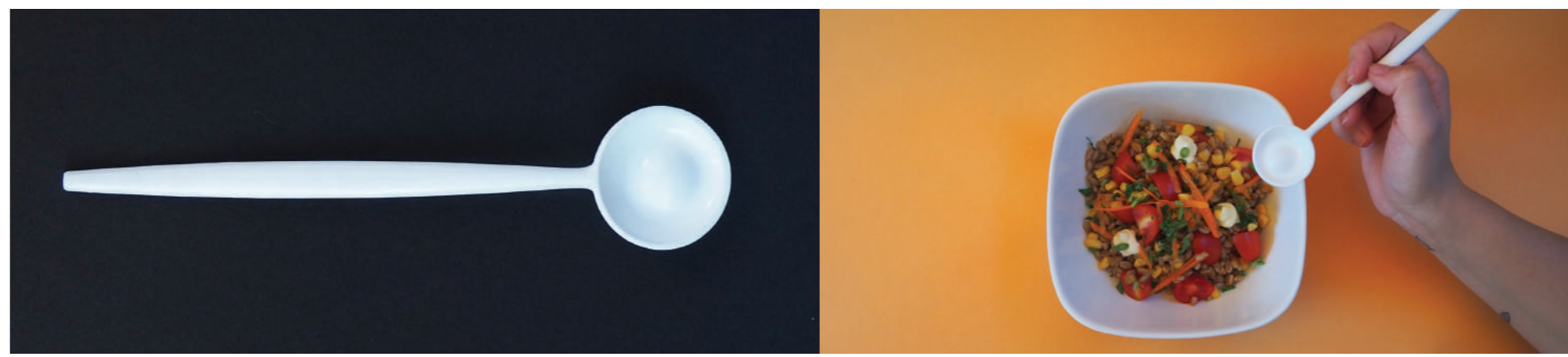
INTENTO PROGETTUALE

L'obiettivo è di realizzare degli strumenti che rendano il mangiare un'esperienza multisensoriale avviene tramite:

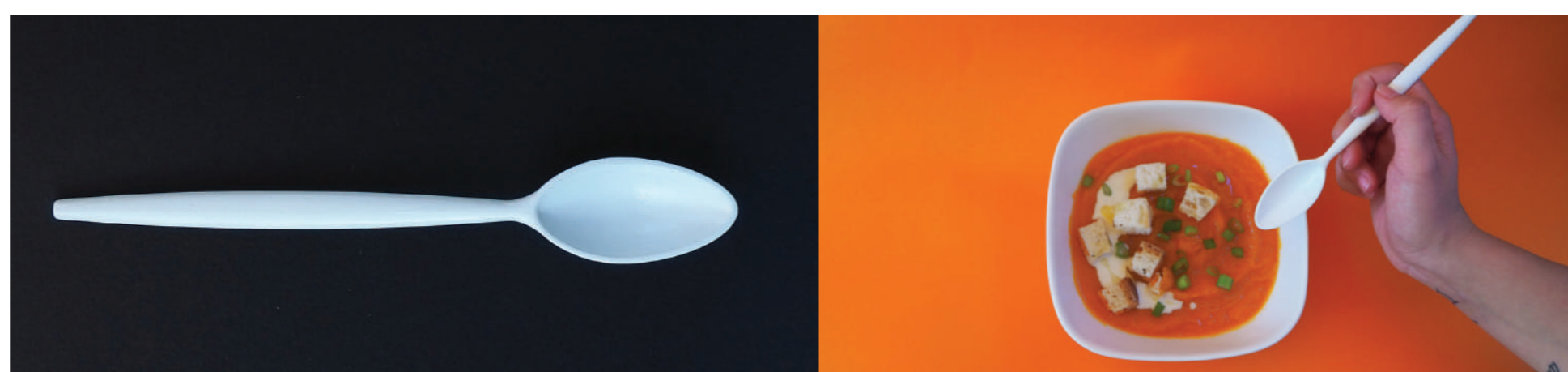
- un orientamento all'approccio ergonomico ponendo l'attenzione sull'adattabilità degli oggetti, modificandoli rispetto all'uso, e sull'affordance come invito all'uso
- una propensione a mangiare in maniera consapevole tramite la progettazione di utensili che modifichino l'apporto di cibo che viene consumato ad ogni boccone. Si "obbliga" l'utente a impiegare più tempo per mangiare e quindi mangia più lentamente. In quest'ottica gli strumenti progettati permettono di portare alla bocca un quantitativo di cibo minore ad ogni boccone rispetto alle posate tradizionali.
- la rivalutazione dei sensi, stimolando la percezione specifica di un canale con gli altri connessi.



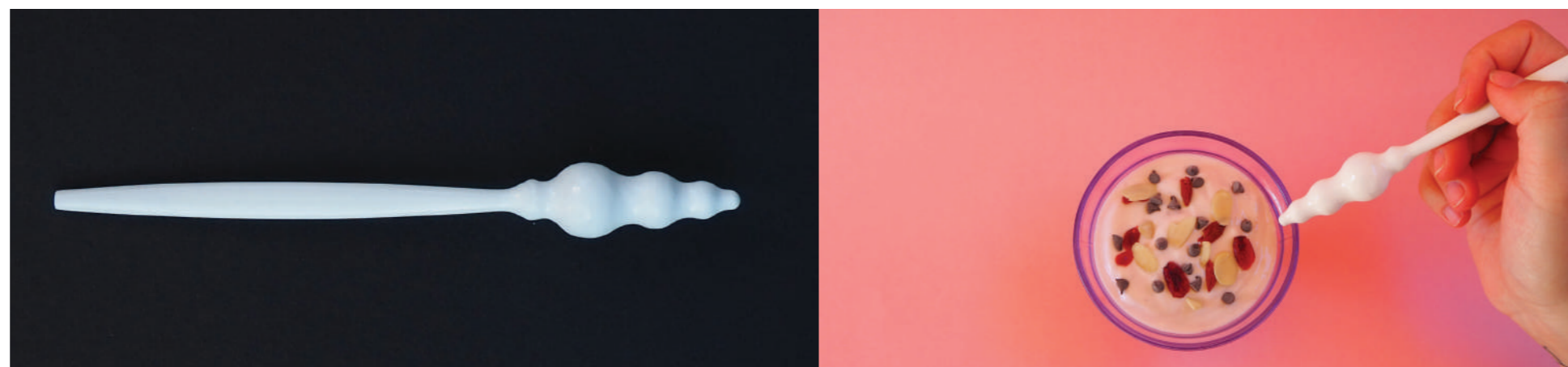
Giotto è un cucchiaino progettato con la parte concava tonda e con una capacità contenitiva minore rispetto ai cucchiaini tradizionali. Il profilo della parte concava è stato inclinato per permetterne un uso facilitato sia per la raccolta del cibo dal piatto sia per prendere il cibo con la bocca più comodamente.



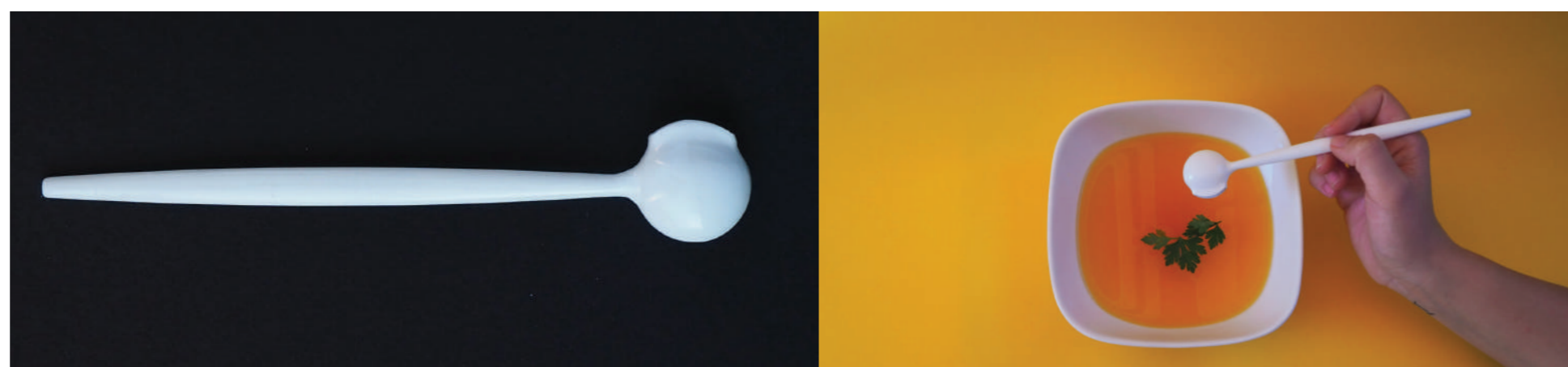
Calandrino è un cucchiaino progettato con la parte inferiore della concavità che prevede due bombature. Grazie alla presenza di questo profilo con curvature la capacità contenitiva è di 10 ml. la forma va a conferire una sensazione di pienezza ad ogni boccone.



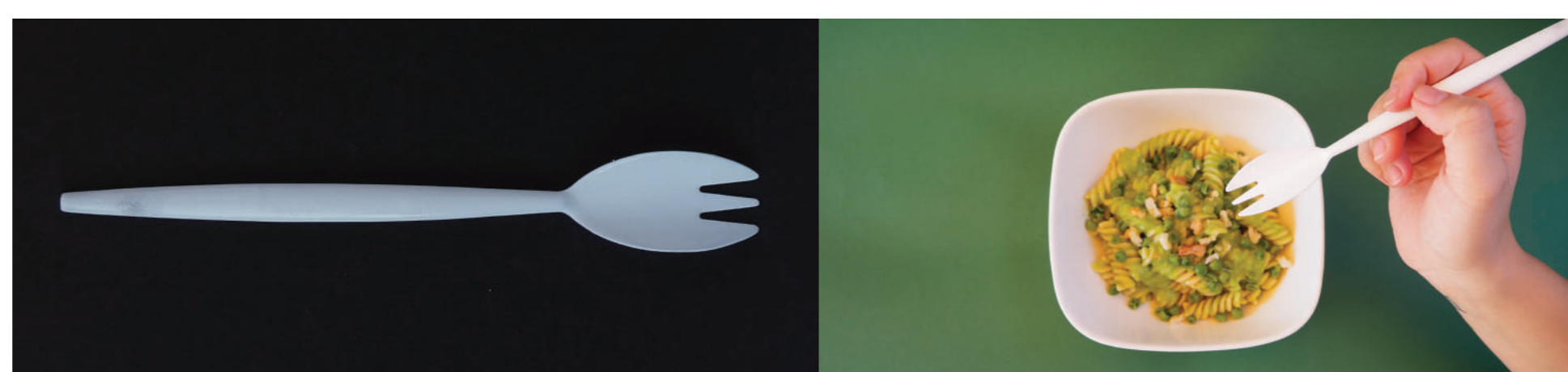
Ciacco è un cucchiaino progettato non per contenere ma per "trattenere". È stato pensato per cibi cremosi in quanto le curvature vanno a trattenere il cibo lungo tutta la parte finale. L'utilizzo prevede che venga immerso nel cibo e poi gustato andando a prendere il cibo con la bocca.



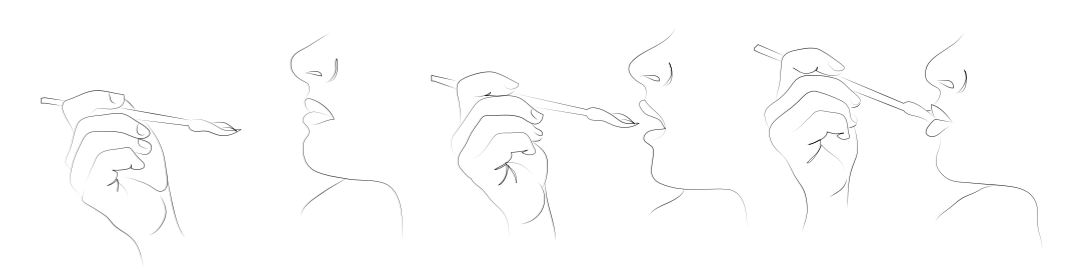
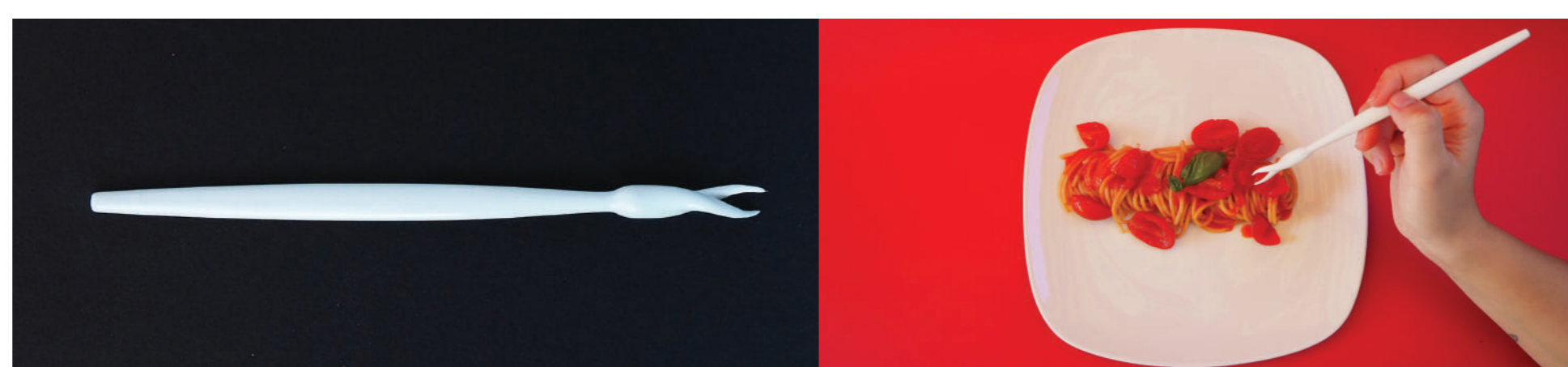
Federigo è un cucchiaino progettato per contenere liquidi. L'utilizzo prevede di immergere la parte concava all'interno del liquido e di portarlo poi alla bocca appoggiando alle labbra il beccuccio per versarlo all'interno della bocca stessa.



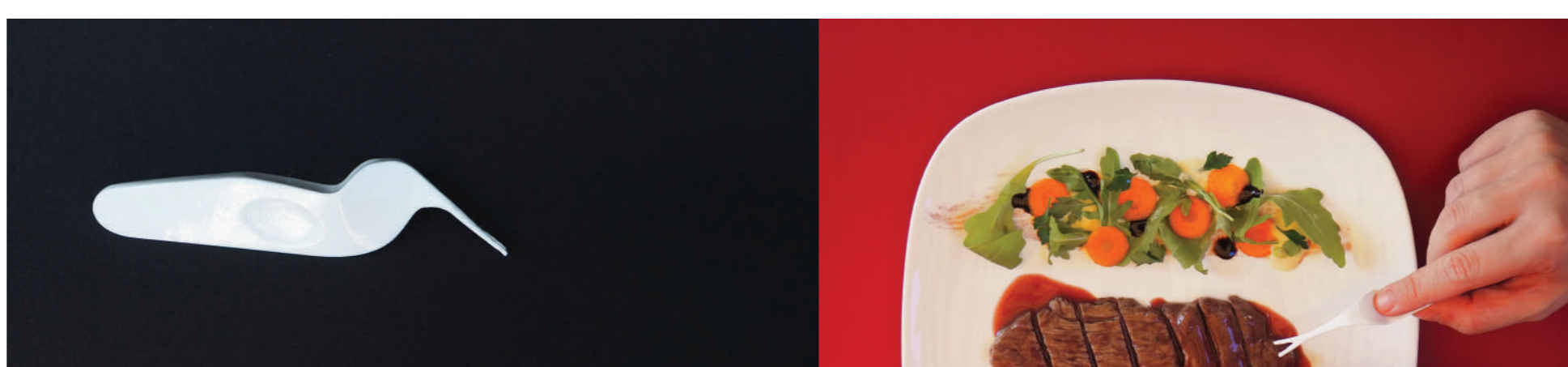
Lisabetta è una forchetta progettata sia per infilzare e sia per raccogliere. Ha 3 rebbi di dimensioni ridotte nella lunghezza per "obbligare" l'utente a prendere poco quantitativo di cibo per volta. Le curvature laterali permettono di raccogliere il cibo rimasto, oppure di prendere il sugo.



Fiammetta è una forchetta progettata per la pasta lunga. Questa forma permette all'utente di attorcigliare la pasta lunga ma allo stesso tempo la lunghezza ridotta dei rebbi non gli permette di prendere un quantitativo eccessivo di cibo. Viene girata su se stessa per avvolgere la pasta.



Brunetta è una forchetta pensata per tenere fermo il cibo quando viene tagliato e successivamente infilzarlo. Prevede una curvatura nella parte posteriore disegnata per contenere l'indice ed esercitare la pressione, e due incavi laterali che invitano all'uso e che sono predisposti per pollice e medio.



Chichibio è il coltello del set. È stato disegnato con l'obiettivo di essere più agevole e che permettesse di tagliare un quantitativo di cibo minore. La lama è ridotta (25 mm) questo "obbliga" l'utente a tagliare pezzi più piccoli. La presa prevede una curvatura pensata per l'indice, e due incavi laterali per pollice e medio.



DECAMERON



DECAMERON

Tesi di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale

Laureanda: Emi Pierangeli

Relatore: Prof. Luca Bradini

Scuola di Ateneo

Architettura e Design "Eduardo Vittoria"

Università di Camerino

anno Accademico 2018/2019

ABSTRACT

L'argomento di questo lavoro è quello di trovare delle nuove soluzioni di approccio al cibo. Queste soluzioni derivano da riflessioni maturate studiando l'approccio ergonomico delle posate e aderendo alla linea teorica del mangiare lentamente. Il risultato si concretizza in un set di strumenti: Decameron, che rende la fruizione del cibo un'esperienza multisensoriale.

INDICE



0

introduzione
p. 8

1

gestualità
p. 12

2

mangiare consapevole
p. 18

3

sensi e cibo
p. 22

4

casi studio
p. 26

5

Il progetto: Decameron
Set di degustazione multisensoriale
p. 42

bibliografia e sitografia
p.130

0

INTRODUZIONE

Questo lavoro di tesi è frutto dell'impegno di affrontare la progettazione in modo nuovo, dalla volontà di indagare i bisogni e le esigenze dell'uomo. La visione del cibo inevitabilmente continuerà a cambiare e così anche il rapporto dell'uomo con l'alimentazione. Ci si deve impegnare per un cambiamento positivo con l'intervento del design, che miri consapevolmente a garantire un'esperienza alimentare autentica, sociale ed etica, in grado di rafforzare questi legami.

SCENARIO DI RIFERIMENTO

La scelta del contesto è legata all'ambiente domestico e ristretta allo spazio della tavola e al momento del consumo.

Per godersi davvero un pasto è necessario darsi il tempo di sedere a tavola e prestare attenzione con ogni senso per percepire ingredienti, forma, suoni e texture del cibo. Il tempo è necessario anche per fare del pasto un'esperienza condivisa e scoprire insieme ad altri commensali, come e quali abbinamenti di sapori possono scatenare emozioni e coinvolgere tutti sia in forma sensoriale che sociale. Favorire la riscoperta dei sapori attraverso l'esplorazione con tutti i sensi e l'esaltazione del cibo per mezzo degli strumenti e le loro caratteristiche.

Nel particolare sono andata ad analizzare le posate da tavola secondo un triplice punto di vista:

- la gestualità e l'interazione con gli utensili
- il rapporto con un consumo consapevole a tavola
- la degustazione e il rapporto con il palato

FOOD DESIGN

In prosecuzione di quanto detto, espongo la definizione di food design che sarà utile per la lettura della tesi. Secondo le parole di Zampollo* :
"Food Design è, semplicemente, la connessione tra cibo e design. Food Design è il processo di progettazione che porta all'innovazione su prodotti, servizi o sistemi per il cibo e il cibo: dalla produzione, approvvigionamento, conservazione e trasporto, alla preparazione, presentazione, consumo e smaltimento. Food Design è il processo che porta innovazione deliberata e ragionata di funzione, tecnologia o significato su tutto ciò che ha a che fare con il cibo o il mangiare. "(2014)

**Francesca Zampollo è ricercatrice e consulente in Food Design. Ha fondato nel 2014 "The International Journal of Food Design" (IJFD), la prima rivista accademica interamente dedicata alla ricerca e alla pratica del Food Design, con lo scopo di contribuire alla comprensione in questo campo.*



1

GESTUALITÀ

Con gesti del consumo intendiamo tutti quei movimenti che vengono messi in atto durante un pasto. Movimenti comuni come l'approcciarsi alla posata, la raccolta di cibo e l'avvicinamento alla bocca.

Il primo step è stato capire quali azioni permette ogni singola posata e oggetto per poi considerare il loro utilizzo congiuntamente all'uso delle mani e delle dita.

In questo caso è stato utile ripercorrere passo dopo passo i gesti che fanno sì che il consumo abbia luogo.

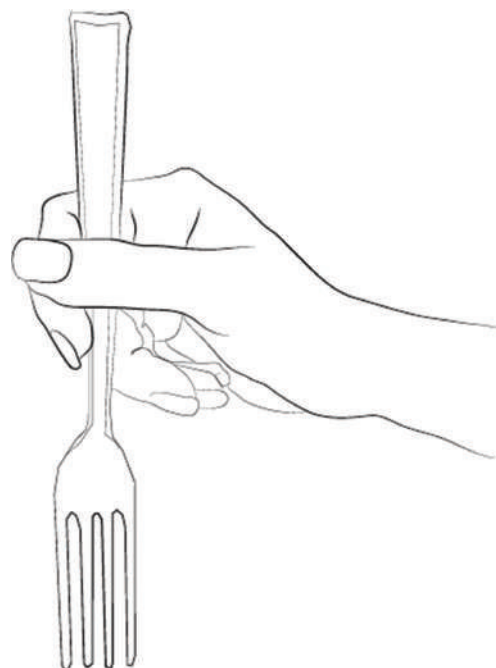
Nel particolare sono andata a studiare le posate da coperto, ovvero gli strumenti utilizzati per mangiare, e ancora più nello specifico mi sono concentrata sulle posate da tavola che comprendono forchetta, cucchiaino e coltello. Ho indagato sulle dimensioni e sulle forme in linea generica che sono state utilizzate finora.

Una volta stabiliti gli oggetti su cui indagare, la ricerca si è svolta sull'interazione con gli stessi quindi studiando l'approccio ergonomico usuale sia per quanto riguarda il movimento che si svolge con le mani sia per quanto riguarda il rapporto con la bocca.



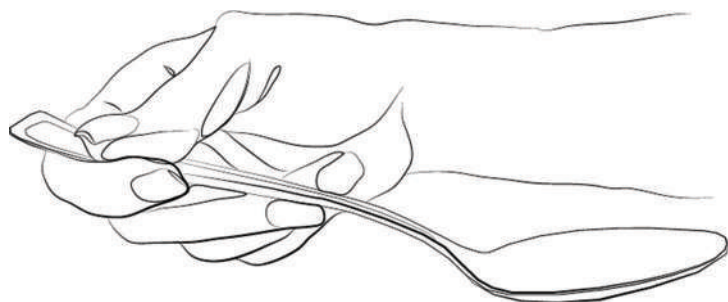
FORCHETTA

È una posata da tavola con due o più punte (generalmente quattro) denominate rebbi e disposte a pettine lunga 20 cm, usata per infilzare cibi solidi e portarli alla bocca o per tenerli fermi e tagliarli per mezzo di un coltello. La posizione dipenderà dall'azione da svolgere, quindi il rapporto con la mano cambierà di conseguenza. Nel caso in cui si debba infilzare cibi solidi la forchetta verrà posizionata verticalmente, nel caso in cui venga utilizzata per tenere fermo il cibo per essere tagliato verrà impugnata orizzontalmente e posizionando l'indice sull'attaccatura posteriore dell'impugnatura e nel caso in cui venga utilizzata per raccogliere del cibo verrà impugnata orizzontalmente. Caso speciale è l'uso della forchetta per mangiare la pasta lunga in quanto verrà impugnata verticalmente e fatta girare su se stessa.



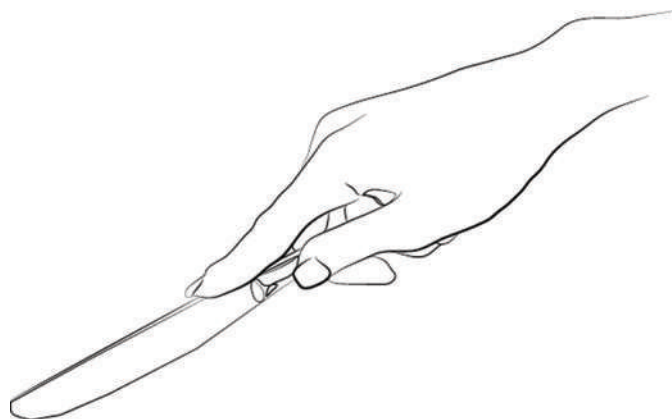
CUCCHIAIO

È una posata da tavola di 20 cm costituita da una paletta concava ovale che solitamente contiene 15ml fornita di manico usata per raccogliere e portare alla bocca cibi liquidi o non compatti. In base alla consistenza del cibo il modo in cui l'alimento passa dallo strumento alla bocca cambia. Se il cibo è liquido viene "versato" dal cucchiaino alla bocca, se il cibo è cremoso o non compatto viene raccolto dalle labbra. È spesso indifferente il modo in cui il cibo viene raccolto dalla parte concava del cucchiaino, se lateralmente o frontalmente, fatta eccezione per il caso in cui venga utilizzato per cibi liquidi in quanto verrà semplicemente immerso nel liquido stesso.



COLTELLO

È una posata utilizzata per tagliare i cibi a tavola, misura circa 25 cm ed è composto da un manico e da una lama. Viene impugnato all'altezza del manico e generalmente viene esercitata una pressione sulla lama con l'indice.





2

MANGIARE CONSAPEVOLE

I cambiamenti sociali e la conseguente minor disponibilità di tempo da dedicare alla cucina, associati a un sempre più industrializzazione della produzione agroalimentare, nonché alla diffusione di cibo pronto, spingono sempre più a consumare pasti fuori casa. Per non parlare del fatto che nella nostra epoca, la quantità sta andando via via sostituendo la qualità.
(Barilla Center for Food & Nutrition, 2009)

LENTAMENTE

Proprio per questo bisogna porre l'attenzione sull'importanza della tavola come contesto di condivisione. La tavola identifica il rapporto tra uomo e cibo, consumare i pasti a tavola significa dedicare tempo all'alimentazione, alla scelta di cosa consumare, alla preparazione, all'educazione alimentare. Dedicare il tempo all'alimentazione significa anche avere consapevolezza sul tempo da impiegare per consumare il pasto. Tra le peggiori abitudini, infatti, c'è quella di mangiare di fretta, correndo, in piedi, e masticando rapidamente. dal momento in cui si inizia a mangiare, occorrono circa venti minuti prima che il segnale della sazietà arrivi dallo stomaco all'ipotalamo, il centro del cervello che regola la fame. che cosa significa? Masticare a lungo e lentamente, tiene a freno i nostri eccessi e il nostro appetito. Quindi aiuta a dimagrire (o ad ingrassare

meno) mentre, al contrario, divorare il cibo con fretta induce a mangiare di più. Un altro elemento che prova, dal punto di vista scientifico, quale sia la relazione tra il mangiare lentamente e il nostro peso, è legato ad alcuni studi, realizzati in diverse università, che ci danno perfino una mini-tabella di marcia del mangiare correttamente. Owerò, un boccone ogni 30 secondi. Quanto basta per ridurre il senso di fame e quindi per non ingrassare.

Mangiare lentamente presenta anche altri importanti vantaggi. Il cibo si gusta meglio, a qualsiasi livello, mentre si riducono lo stress e l'ansia. Rallentare il ritmo, grazie alla tavola, è un piccolo ma importante particolare psicologico: mangiare lentamente è un incentivo a socializzare, a stare insieme, ad avere compagnia a tavola durante il pasto.

TEMPO, LUOGO E RITO

Il modo di stare a tavola in questi ultimi decenni si è modificato moltissimo. L'aumento delle persone in sovrappeso testimonia proprio il fatto che non siamo riusciti a gestire in modo corretto tali cambiamenti. Il progresso tecnologico e la produzione industriale hanno profondamente modificato lo stile di vita, con la conseguenza che sono stati completamente stravolti i concetti di "tempo", "luogo" e "rito".

È stato stravolto il concetto di "**tempo**", inteso proprio come durata dei pasti e come tempo che dedichiamo al momento della preparazione e del consumo del cibo. I ritmi diventano sempre più frenetici e la nostra convinzione è che "...non abbiamo abbastanza tempo per...". È entrato sempre più, nel nostro modo di alimentarci, il concetto del "fast food", il mordi e fuggi.

Anche il concetto di "**luogo**" è cambiato enormemente: anticamente le abitudini alimentari erano legate al territorio; la dieta delle popolazioni mediterranee era molto diversa da quella degli abitanti dei paesi nordici. Nel tempo, le abitudini si sono modificate, molto gradualmente, seguendo i ritmi delle migrazioni, delle conquiste, delle esplorazioni. Anche in questo caso le tecniche di conservazione e la possibilità di trasportare rapidamente da un luogo ad un altro ingenti quantità di prodotti alimentari, hanno permesso di superare i confini della tradizionale geografia gastronomica. I prodotti del territorio regionale sono reperibili a migliaia di chilometri di distanza, mentre l'aumentata facilità di scambio delle culture ha permesso l'affermarsi di stili e modi di consumare che sono spesso totalmente differenti dal nostro. È cambiato anche il concetto di "luogo"

inteso come ambito in cui consumare il cibo: basta guardarsi intorno. Le nostre città pullulano di bar o e ristoranti, luoghi cioè, in cui consumare un pranzo rapido; anche nella stessa casa l'ambito non è più semplicemente la cucina o la sala da pranzo, ma può diventare il divano, piuttosto che la scrivania.

Un altro cambiamento culturale si è verificato nel concetto di **"rito"**: il mutamento della situazione è la conseguenza di un mutato assetto sociale e di un differente stile di vita. Negli ultimi 50 anni il mondo occidentale ha radicalmente cambiato fisionomia: i nuclei familiari sono poco numerosi o addirittura individuali; i ritmi di lavoro sono intensi. Qualche decennio fa avevano un approccio con il rito della preparazione completamente differente; si mangia quello che è disponibile, quello che è già pronto... la

fantasia e il gusto si appiattiscono. Per quanto riguarda il consumo. I ritmi di lavoro sempre più veloci non consentono di dedicare troppo tempo al pasto, soprattutto se la "pausa-pranzo" a disposizione è molto breve. Il problema più grave, a mio avviso, è che questi ritmi di consumo frenetico si sono poi trasferiti anche in situazioni in cui la persona potrebbe mangiare con più calma. Non c'è più, a livello alimentare, una mentalità di tipo educativo, una predisposizione alla conoscenza, una voglia di appassionarsi.

È fondamentale, nei confronti del cibo, recuperare emozioni, sensazioni, ormai appassite. È il primo passo verso un cambiamento della cultura alimentare; intravedere la possibilità di appassionarsi al cibo e, attraverso questa, trovare una misura nel rapporto con gli alimenti.

3

SENSI E CIBO

La degustazione del cibo non avviene tramite un unico senso.

Il sapore, chiamato di norma flavour, si crea con l'insieme di sensazioni prodotte dal cibo, principalmente con il senso del gusto e dell'olfatto, ma l'esperienza di mangiare coinvolge tutti i sensi e per questo motivo è importante essere consapevoli delle possibilità di ogni senso per capire come funzionano, quale informazione possono offrire e come possono essere utilizzati.

SINESTESIA

La sinestesia è il fenomeno sensoriale-intellettuale consistente nell'insorgenza di una sensazione auditiva, e/o visiva, e/o olfattiva in concomitanza di una stimolazione-percezione di natura sensoriale diversa, ad esempio gustativa e/o tattile.

Il fenomeno per cui la stimolazione di un canale sensoriale produce, oltre alla percezione specifica del canale attivato, anche la percezione di un altro o più canali sensoriali. Fra tutti i nostri sensi esiste un nesso profondo, a testimoniare la straordinaria capacità dell'essere umano di avvertire un sentire complesso, come insondabile, ma incredibilmente ricco di sfumature e inter-connessioni. Ciò vuol dire che una sollecitazione percepita da un dato organo di senso, nel momento in cui è letta dal cervello può stimolare e accendere nella nostra mente un riflesso sensoriale riguardante

(afferente) un altro organo di senso. Suoni e/o note musicali possono ad esempio evocare un colore, oppure richiamare una sensazione tattile. Un dato profumo richiama un tale gusto il cui vibrare evoca una certa sensazione auditiva, ecc..

Questo fenomeno sensoriale/percettivo, noto con il termine sinestesia indica proprio la "connessione-vibrazione" fra diversi sensi nel momento in cui una percezione ha luogo ed è mentalmente elaborata.

FLAVOUR E TEXTURE

Bisogna distinguere tra i sapori base e il cosiddetto Flavour. L'International Standards Organization (ISO)¹⁴ definisce **Flavour** in questo modo: Combinazione complessa delle sensazioni olfattive, gustative e trigemini percepite durante l'assaggio. Il flavour può essere influenzato da effetti tattili, termici, di dolore o cinestetici.

Detto in altre parole, le sensazioni percepite tramite i sensi coinvolgono un'area speciale del cervello, ma poi vengono tutte convogliate alla corteccia frontale per creare un'elaborazione mentale unica che ha il nome di Flavour (Slow food, 2010).

Per la creazione di questa immagine mentale è importante la texture del cibo, la quale coinvolge diversi sensi nel momento in cui si interagisce con il cibo. L'International Standards Organization definisce **texture** come

Tutti gli attributi meccanici, geometrici e superficiali di un prodotto percepibile tramite i ricettori meccanici, tattili e anche visivi e uditivi (ISO 5492, 1992). Ossia, la texture è la proprietà sensoriale degli alimenti che viene identificata dai sensi del tatto, della vista e dell'udito, e inoltre è visibile quando un cibo è trasformato o deformato (Picallo, 2009). Dalle definizioni di Flavour e texture risulta evidente come tutti i sensi siano connessi e dipendenti l'uno dall'altro e dimostra anche come il mangiare sia un'esperienza multisensoriale. I sensi sono paragonabili a dei filtri che prendono l'informazione del cibo e dell'ambiente e la indirizzano al cervello. L'uso di più sensi insieme fa sì che il cervello possa acquistare un segnale più forte con i dati sul cibo. Pertanto si può dedurre che vi è la possibilità che un dato senso influisca sugli altri.



4

CASI STUDIO

Il tema posate è molto ampio ed è stato ovviamente già preso in esame dai Grandi Maestri. Ognuno di loro ha svolto una propria ricerca e messo in atto la loro visione del tema.

Ci sono poi delle proposte che possono essere definite border-line ma che in ogni caso rappresentano una visione concreta del tema posate. Propongo in seguito alcuni esempi.

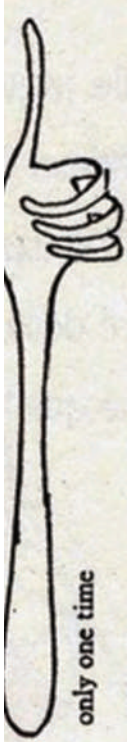


LE FORCHETTE PARLANTI DI BRUNO MUNARI

“Complicare è facile, semplificare è difficile. Per complicare basta aggiungere tutto quello che si vuole: colori, forme, azioni, decorazioni, personaggi, ambienti pieni di cose... La semplificazione è il segno dell'intelligenza”.

Così affermava Bruno Munari, figura eclettica di intellettuale, che ha intrapreso, sovrapponendole, le carriere di artista, designer, educatore, scrittore. Una vita dedicata alla totale espressione della creatività che l'artista ha declinato in ogni modo. Una vitalità straordinaria, alimentata sempre da ironia e curiosità, ha permesso a Munari anche di divagare sulla funzione degli oggetti per giocare in libertà, fino a realizzare cose “inutili”, come le Forchette parlanti. La forchetta, ricorda Munari, è un'estensione del corpo umano, modello miniaturizzato di avambraccio e mano. Pertanto, dato che il corpo è solito comunicare

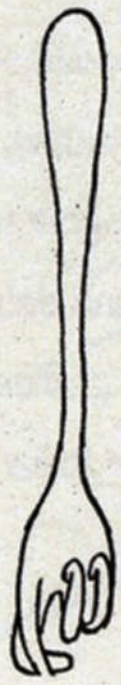
anche con i gesti, altrettanto potranno fare queste Forchette parlanti. Vere e proprie forchette in acciaio inox i cui rebbi e manici sono stati piegati volontariamente a discapito della funzione per la quale sono state create in principio. Esse costituiscono un esempio significativo di un'arte che si permette di concentrarsi su un messaggio allegorico che lascia spazio alla fantasia. Ma quante sono le “Forchette Parlanti”? Abbiamo risposto poc'anzi ... assumono tutte le posizioni della mano e visto che le posizioni e le mani sono infinite anche esse lo saranno! Una forchetta, come ci insegna Munari, non è quindi solo un'oggetto statico ma molto di più. È lo stesso Munari lo spiegò: “questo delle forchette è un gioco, una specie di ginnastica mentale.



only one time



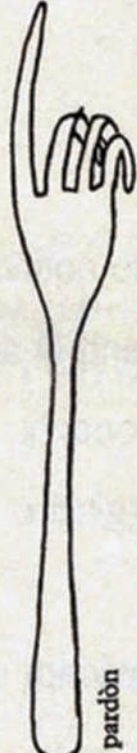
这就是它



pagare



rubai!



pardon



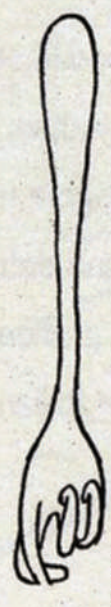
che vvuò?



auto-stop



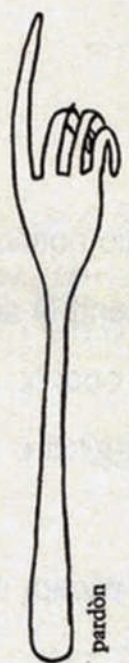
这就是它



pagare



rubai!



pardon



che vvuò?



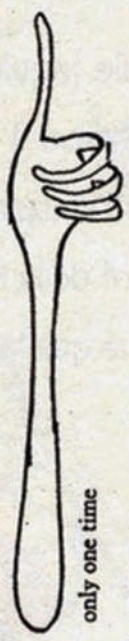
auto-stop



the End



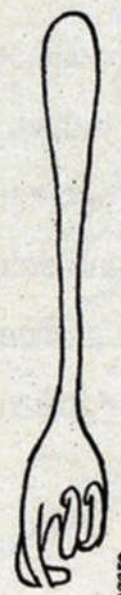
posso?



only one time



这就是它



pagare



rubai!



pardon



che vvuò?



auto-stop

DRY DI ACHILLE CASTIGLIONI

Partendo dal principio che le posate si tengono in mano poco e non sono quindi arnesi che hanno bisogno di avere la forma della mano, in Dry l'ergonomia non è nel manico, ma nella parte finale che è in funzione del tipo di cibo.

Queste posate sono la reinterpretazione della tradizione centro sud Europa: il cucchiaino con la coppa ben capace, la forchetta con quattro rebbi allungati, il coltello dalla lama molto lunga.

Il coltello nasce da una lastra d'acciaio inox a sezione rettangolare, tagliata a bastoni regolari – delle dimensioni del manico –, che sono forgiati a caldo per il progressivo appiattimento di un'estremità, la lama (poi trattata termicamente in bagni di sali per la tempra).

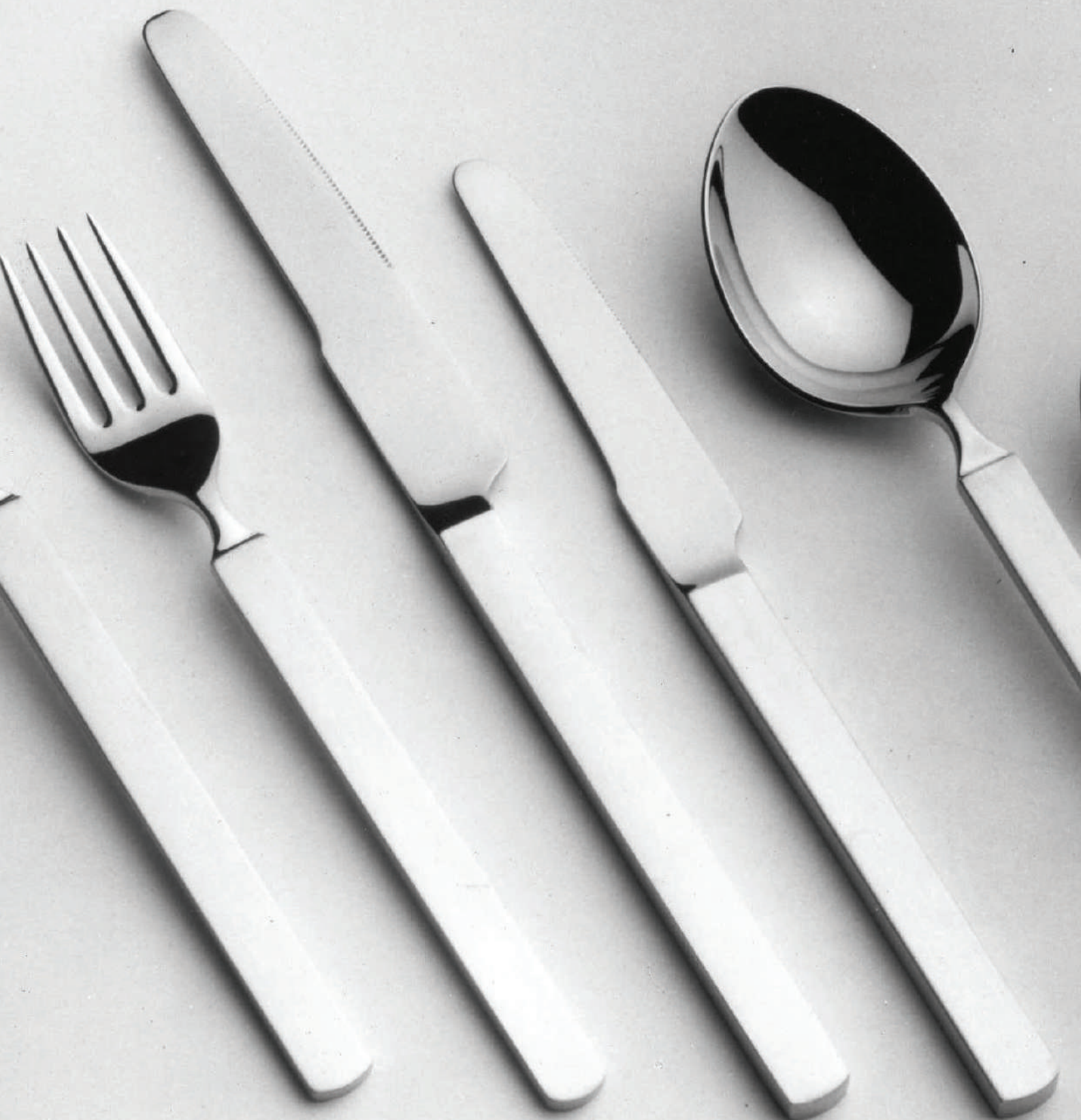
Anche il cucchiaino e la forchetta sono ricavati da una lastra, divisa però in piccole pale, tranciate alternativamente in posizione diritta e inversa, evitando lo

sfrido in stampi successivi.

La serie mantiene immutati due dettagli: il manico sempre lo stesso, salvo per lo spessore, e il collo esile, significativo paradossale visivo nel punto più sollecitato a flessione.

Dry vince il Premio Compasso d'Oro nel 1984.

In merito alla ricerca sulla forma va menzionato il caso anomalo di un utensile di servizio in plastica disegnato nel 1962 da Achille Castiglioni: il cucchiaino pubblicitario per maionese Kraft. L'autore inventa uno strumento valorizzando al massimo la sua funzione d'uso: il cucchiaino che grazie alla particolare forma della paletta e del manico raccoglie correttamente la maionese dal barattolo.



POSATE CONCA DI GIO PONTI

La serie è caratterizzata dal coltello a lama corta, dall'inconfondibile profilo obliquo, e da una forchetta a rebbi corti e leggermente concava, con manico cavo Orfevre Inox.

La serie fu prodotta nel 1955 in quattro declinazioni.

L'attenzione fu rivolta alla forma, cercata nella sua perfezione ed ergonomia, fondamentali basi per il design e per Gio Ponti.

Il coltello a lama corta, il cucchiaio, la forchetta dai rebbi corti, questi i tratti salienti da cui ricavare le dinamiche progettuali.

Se andiamo dunque ad analizzare il coltello, dedurremo che la lama corta rappresenta ciò che realmente si utilizza quando ci si appresta a tagliare, ossia la sola punta inclinata sul piatto.

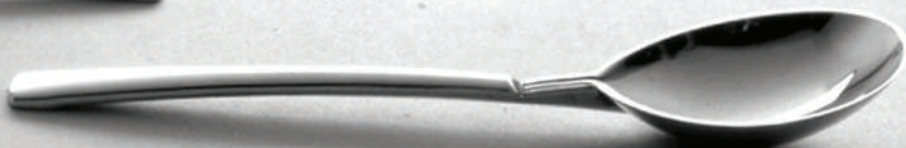
Analogamente, la forchetta necessita di concavità e rebbi corti poichè, per

inforchettare la porzione di cibo, si usa solo la punta mentre la forma concava ci aiuterà a raccogliere il sugo.



POSATE DI CARLO SCARPA

Posate disegnate da Carlo Scarpa in argento 925 che ricordano la silhouette della foglia di loto. La forma si adatta all'anatomia della mano come dimostrano i cinque rebbi della forchetta, la rotondità del cucchiaino nell'estremità e l'allungamento dell'impugnatura del coltello per un migliore orientamento della lama. Particolare la forchetta a cinque rebbi e il coltello con la lama corta. L'architetto Carlo Scarpa diceva che per tagliare la carne non serve adoperare tutta la lama ma solo la sua estremità.



SENSUOUS TABLEWARE DI ILAN SINAI

In questo progetto vengono esplorate le relazioni tra i pasti presentati attraverso una serie di stoviglie pensate per soddisfare i sensi.

Il progetto è nato dall'idea di voler rendere il stoviglie parte di un pasto sensoriale rendendo l'utente parte attiva attraverso di esse.

Il progetto è articolato in 3 famiglie:

-sensi

-20/40/10% (in riferimento al grado di interazione dell'utente con le stoviglie)

-canali



DINING TOYS DI ROXANNE BRENNEN

L'esperienza del mangiare e l'atto sessuale si incontrano in questa curiosa collezione, Dining Toys by Roxanne Brennen.

Piatti, bicchieri e posate assumono una forma completamente nuova, studiati per stimolare uno dei primari istinti animali. Per la designer l'atto del mangiare si è sempre di più chiuso dentro etichette, creando dei confini tra la coscienza e il mondo esterno.

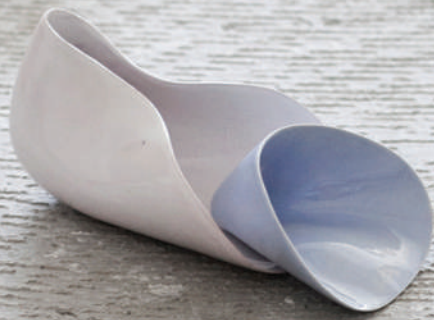
Tutto viene dettato dalle regole: come posizionare le stoviglie a tavola, quali posate utilizzare e come interagire con le persone. Sennonché sono proprio questi accessori che sono nati per imporre delle regole.

Nonostante ciò, si può ristabilire un certo equilibrio, che guida verso una nuova esperienza dettata dalla sessualità.

È una collezione di accessori giocattolo, capaci di innescare stimoli cerebrali e

liberare le endorfine nello stesso modo in cui fa l'atto sessuale.

Un momento intimo che riscopre la bellezza del piacere di mangiare.



SENSORIAL STIMULI DI JINHYUN JEON

La designer coreana nazionalizzata olandese Jinhyun Jeon propone queste posate sensoriali dal nome evocativo: Sensorial Stimuli. Si tratta di un progetto davvero interessante che, partendo dall'atto del consumare il cibo, vuole coinvolgere tutti i sensi. Sensorial stimuli è il nome di questo particolare servizio da tavola, un progetto di ricerca sperimentale che pone le basi per nuove sfide di pensiero legate al modo di consumare i cibi. Si tratta di una collezione di posate pensate come fossero vere e proprie estensioni del nostro corpo, pensate per esaltare ogni fase dell'assaggio, dal piatto alla bocca. Lo fanno coinvolgendo i 5 sensi attraverso variazioni di temperatura, colore, consistenza, volume/peso e forma. Le posate, in tiratura limitata, sono realizzate in materiali diversi: metallo, plastica e ceramica. Ogni materiale

possiede una sua temperatura naturale intrinseca che lavora in armonia con la particolare forma studiata per l'oggetto. Ogni variazione di spessore, di forma o di massa volumetrica del cucchiaio, evoca nell'utilizzatore un effetto sensoriale diverso, comprese leggere vibrazioni sonore. Il progetto Sensorial Stimuli è stato adottato durante eventi sperimentali tenuti dai migliori chef Michelin in Olanda e in altri paesi.



5

Il progetto: Decameron

OBBIETTIVI E REQUISITI DI PROGETTO

Dalle ricerche svolte sui precedenti temi la scelta progettuale che è stata fatta ha lo scopo di unire i tre ambiti analizzati e realizzare una serie di prodotti che ne siano il risultato.

L'obbiettivo è di realizzare degli strumenti per nuove soluzioni di approccio con il cibo e avviene tramite:

- un orientamento all'approccio ergonomico ponendo l'attenzione sull'adattabilità degli oggetti, modificandoli rispetto all'uso, e sull'affordance come invito all'uso

- una propensione a mangiare in maniera consapevole tramite la progettazione di utensili che modifichino l'apporto di cibo che viene consumato ad ogni boccone. In questo modo si "obbliga" l'utente a impiegare più tempo per mangiare e quindi mangia più lentamente.

In quest'ottica gli strumenti progettati permettono di portare alla bocca un

quantitativo di cibo minore ad ogni boccone rispetto alle posate tradizionali.
-la rivalutazione dei sensi a tavola, stimolando la percezione specifica di un canale con gli altri connessi.

SKETCHES

Nella prima fase di progettazione ho disegnato molti utensili senza definire un numero minimo e massimo di pezzi e cercando di concentrarmi sul binomio forma-funzione.

PROTOTIPI

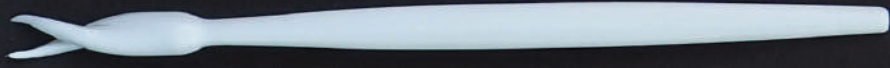
Nella seconda fase è stato necessario realizzare dei prototipi di alcuni pezzi per studiare meglio l'utilizzo, la presa, la capacità contenitiva e la fruibilità degli stessi.



CONCEPT

Decameron è un set di strumenti che propone nuovi atteggiamenti e approcci con il cibo.

É costituito da otto pezzi: quattro cucchiari, tre forchette e un coltello.



GIOTTO

Giotto è un cucchiaino progettato con la parte concava tonda e pensato con una capacità contenitiva minore rispetto ai cucchiaini tradizionali. Per raggiungere questo obiettivo è stato inserito un rialzo sferico all'interno della concavità così che da 15 ml la sua capienza si riducesse a 10 ml andando ad apportare ad ogni boccone un minore quantitativo di cibo. Dal punto di vista ergonomico la presa è simile a quella di un cucchiaino da tavola ma cambia l'approccio al palato in quanto la forma della concavità è tondeggiante e il suo interno va a conferire una sensazione di pienezza all'utente. Inoltre il profilo della parte concava è stato inclinato per permetterne un uso facilitato sia per la funzione di raccolta del cibo dal piatto sia per prendere poi il cibo con la bocca più comodamente.









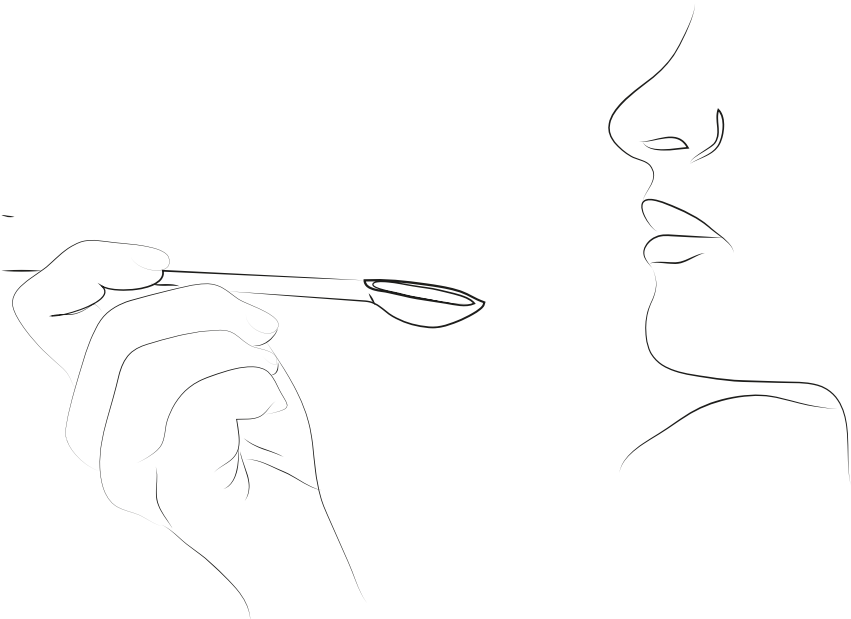


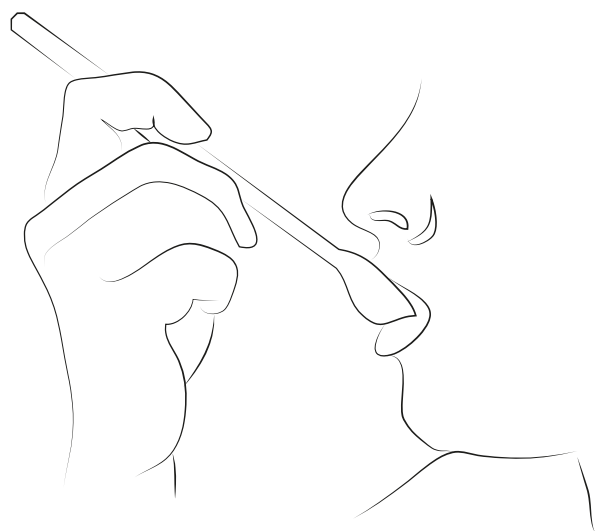
GESTUALITÀ





RAPPORTO CON IL PALATO





CALANDRINO

Calandrino è un cucchiaino progettato con un profilo superiore simile ai cucchiaini tradizionali ma con la parte inferiore della concavità che prevede due bombature. L'obiettivo di questa posata è lo stesso del cucchiaino Giotto e proprio grazie alla presenza di questo profilo con curvature la capacità contenitiva è di 10 ml andando ad apportare 5 ml di cibo in meno ad ogni boccone. Dal punto di vista ergonomico la presa è simile a quella dei cucchiaini da tavola ma cambia l'approccio al palato in quanto la forma va a conferire una sensazione di pienezza all'utente ad ogni boccone. Anche in questo caso il profilo della parte concava è leggermente inclinato per facilitarne l'uso.



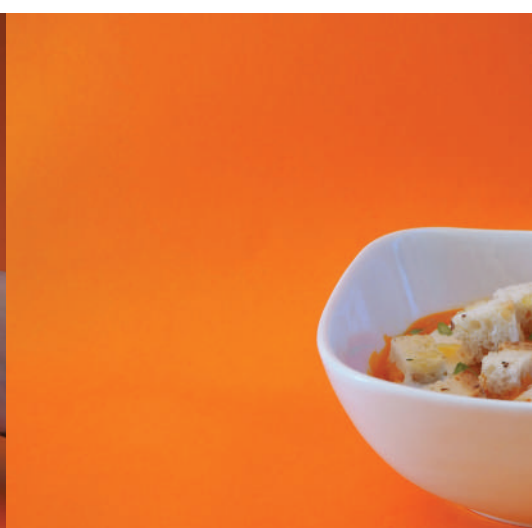






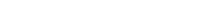
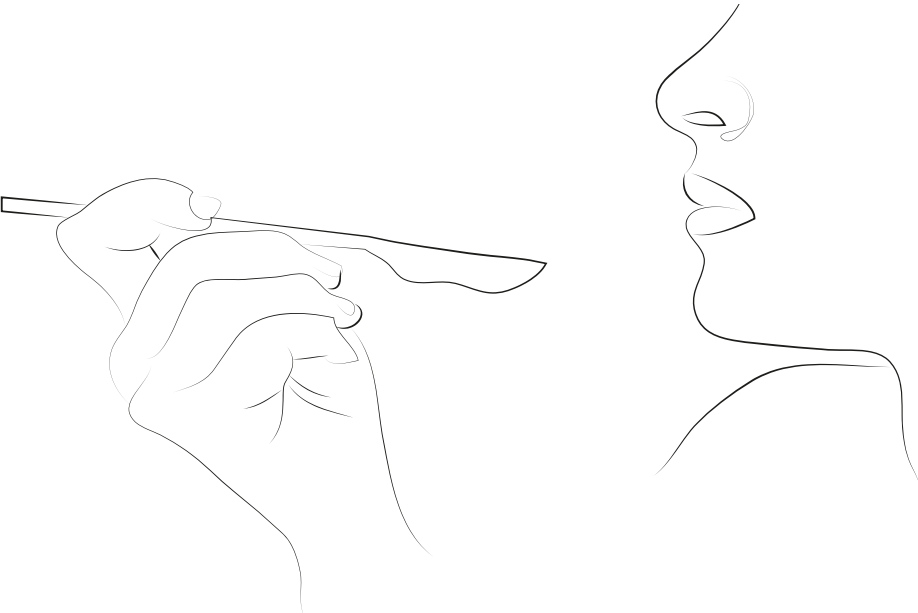


GESTUALITÀ





RAPPORTO CON IL PALATO





CIACCO

Ciacco è un cucchiaino progettato non per contenere ma per “trattenere”. La sua forma è completamente differente dagli altri cucchiaini ed è stato pensato per cibi cremosi in quanto le curvature vanno a trattenere il cibo lungo tutta la parte finale. Dal punto di vista ergonomico cambia la presa in quanto non vi è necessità di tenere lo strumento inclinato per evitare di far cadere il contenuto ma anzi può essere tenuto verticalmente, girato, inclinato come si preferisce. L'utilizzo prevede che venga immerso nel cibo e poi gustato andando a prendere il cibo con la bocca. L'approccio al palato è diverso da quello tradizionale in quanto questo profilo curvato e la sequenza di sfere va a creare nell'utente quasi una sorta di gioco per la bocca, andando allo stesso tempo a rallentare di fatto l'atto del mangiare.











GESTUALITÀ





RAPPORTO CON IL PALATO





FEDERIGO

Federigo è un cucchiaino progettato per contenere liquidi. La forma è data da una parte finale ellissoidale e da una fessura dotata di beccuccio. L'utilizzo prevede di immergere la parte concava all'interno del liquido e di portarlo poi alla bocca appoggiando alle labbra il beccuccio per versarlo all'interno della bocca stessa. La presa deve quindi rimanere laterale e il più possibile orizzontale per evitare di versare il contenuto preso dal piatto. La sua capacità contenitiva è di circa 10 ml. L'approccio al palato è completamente diverso dai cucchiaini tradizionali in quanto il palato e la lingua non vengono a contatto con lo strumento ma solo le labbra lo toccano e il liquido viene direttamente "versato" all'interno della bocca. Il movimento lento e pensato permette di gustare maggiormente la pietanza.











GESTUALITÀ





RAPPORTO CON IL PALATO





LISABETTA

Lisabetta è una forchetta progettata sia per infilzare e sia per raccogliere. Nello specifico è stata pensata soprattutto per la pasta corta, ha 3 rebbi di dimensioni ridotte nella lunghezza per “obbligare” l’utente a prendere poco quantitativo di cibo per volta. Il profilo è curvo e proprio queste curvature laterali permettono all’utente di andare poi a raccogliere il cibo rimasto nel piatto, oppure a prendere il sugo dopo aver finito la pasta. L’impugnatura è simile a quella tradizionale, e cambia assomigliando ad una spatolina nel momento in cui venga utilizzata per raccogliere. Al palato l’assunzione di cibo è simile a quella tradizionale per quanto riguarda la pasta, e per quanto riguarda la raccolta del sugo rimanderà nell’utente la sensazione di “fare la scarpetta”.









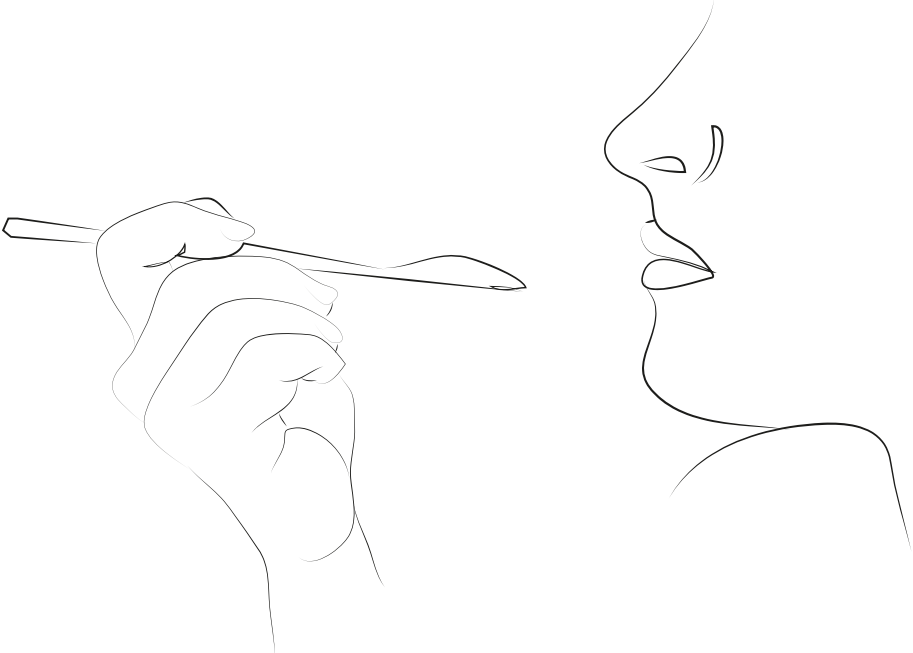


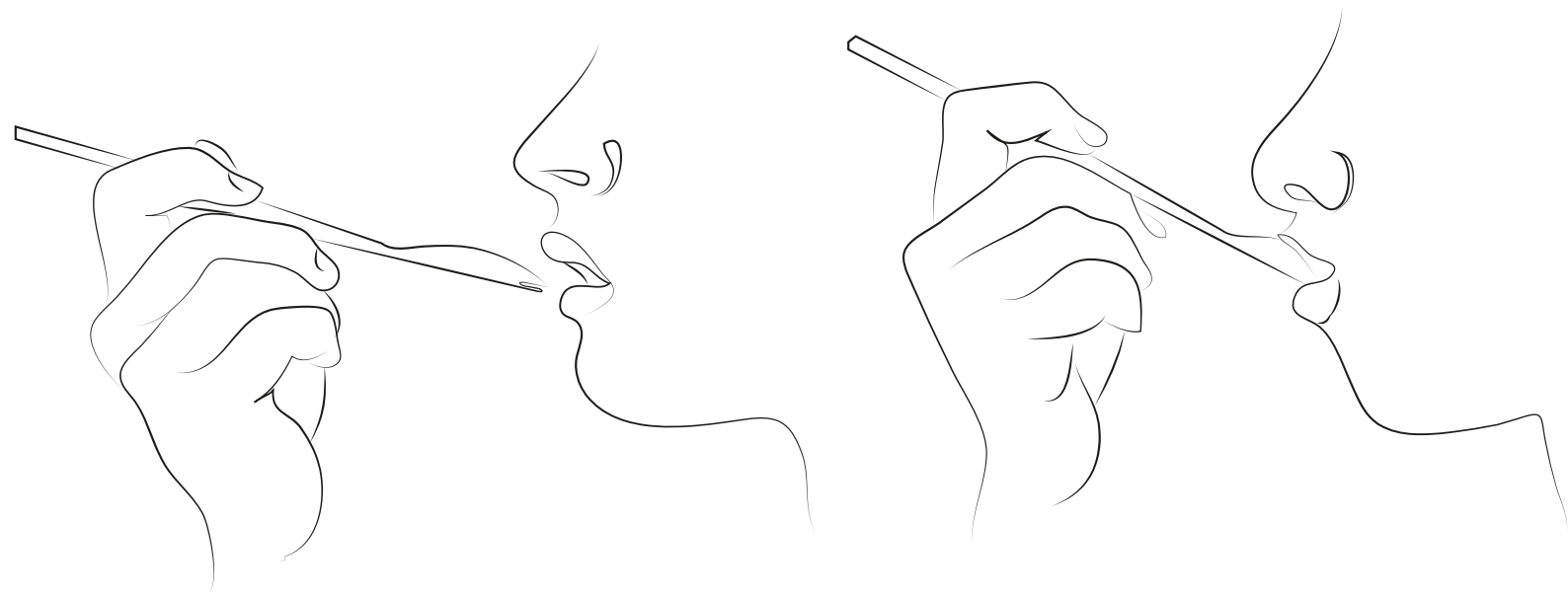
GESTUALITÀ





RAPPORTO CON IL PALATO





FIAMMETTA

Fiammetta è una forchetta progettata specificatamente per la pasta lunga. Nello specifico prevede due rebbi che sono stati disegnati "avvolti" lungo l'asse. Questa forma permette all'utente di attorcigliare la pasta lunga ma allo stesso tempo la lunghezza ridotta dei rebbi, e la parte tondeggiante al di sotto di loro non gli permette di prendere un quantitativo eccessivo di cibo. L'approccio ergonomico è simile a quello di una forchetta tradizionale in quanto viene girata su se stessa per avvolgere la pasta, ma l'approccio al palato cambia in quanto la forma dei rebbi "arrotolati" tra di loro conferisce alla bocca una sensazione di pienezza e di continuità con la pasta.









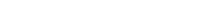


GESTUALITÀ





RAPPORTO CON IL PALATO





BRUNETTA

Brunetta è una forchetta pensata per tenere fermo il cibo quando viene tagliato e successivamente infilzare. Nello specifico la forma è completamente differente rispetto alle posate tradizionali in quanto l'approccio ergonomico è stato ripensato congiuntamente al coltello Chichibio. Nelle posate tradizionali l'atto di tenere fermo il cibo per essere tagliato e poi infilzato per portarlo alla bocca avviene tenendo la posata con le punte rivolte verso il basso al contrario e applicando una pressione nella parte curva della forchetta stessa. Brunetta è stata progettata proprio partendo da questa posizione. Prevede quindi una curvatura nella parte posteriore disegnata appositamente per contenere l'indice ed esercitare la pressione, e due incavi laterali che invitano all'uso e che sono stati predisposti per pollice e medio. La parte finale è allungata proprio

per agevolarne l'uso e tenere la posata all'interno del palmo stesso. I rebbi sono stati posizionati alla fine di una parte allungata per agevolare la tenuta del cibo nella fase di taglio e sono di dimensioni ridotte per "obbligare" l'utente a mangiare un pezzo di cibo per volta.







CHICHIBIO

Chichibio è il coltello del set ed è stato pensato congiuntamente alla forchetta Brunetta. La forma è differente dai coltelli tradizionali in quanto è stato disegnato con l'obbiettivo di essere più agevole e che permettesse di tagliare un quantitativo di cibo minore. La lama infatti è ridotta (25 mm) rispetto ai coltelli tradizionali e si trova solo nella parte inferiore finale dello strumento; questo "obbliga" l'utente a tagliare pezzi più piccoli e quindi a mangiare più lentamente. La presa prevede un curvatura superiore pensata per l'indice, e due incavi laterali per pollice e medio. La forma allungata permette una presa più comoda per l'utente e la pressione per il taglio viene esercitata da tutta la mano.











GESTUALITÀ





RAPPORTO CON IL PALATO



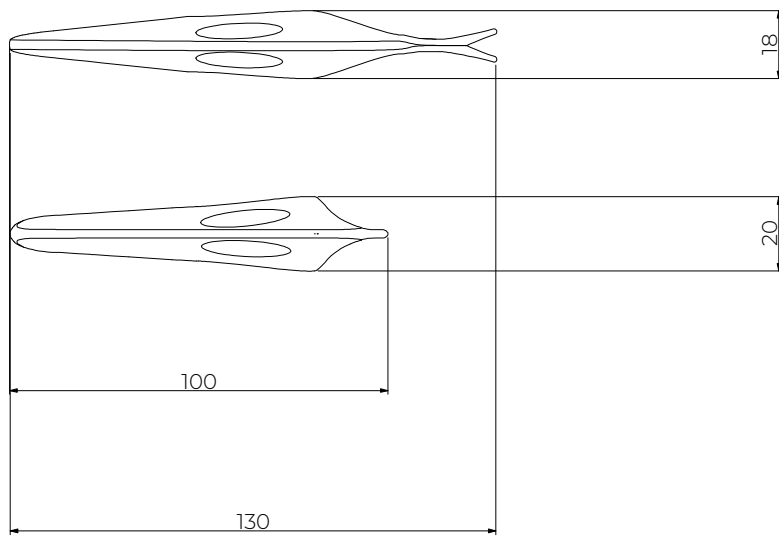
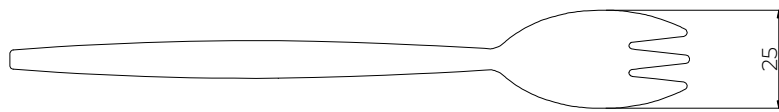
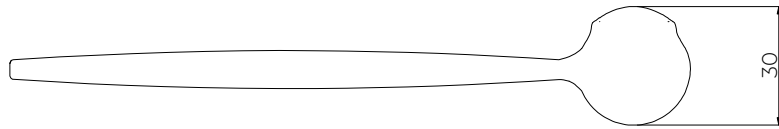
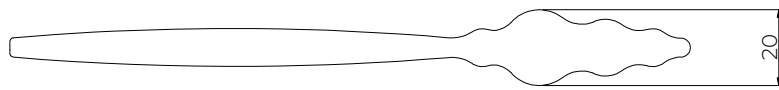
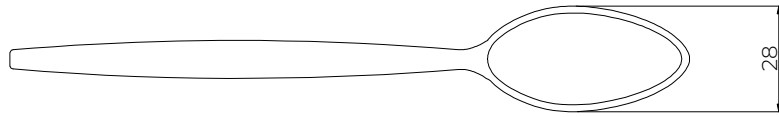
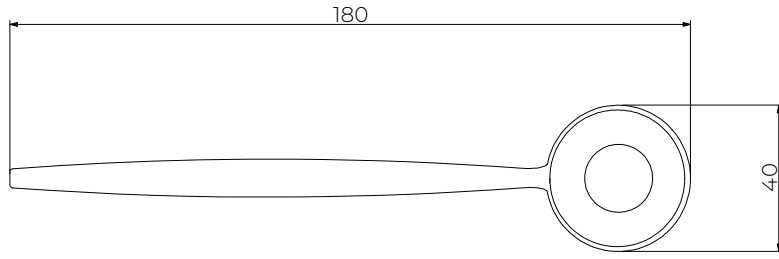


DIMENSIONI



scala 1:2
misure in millimetri





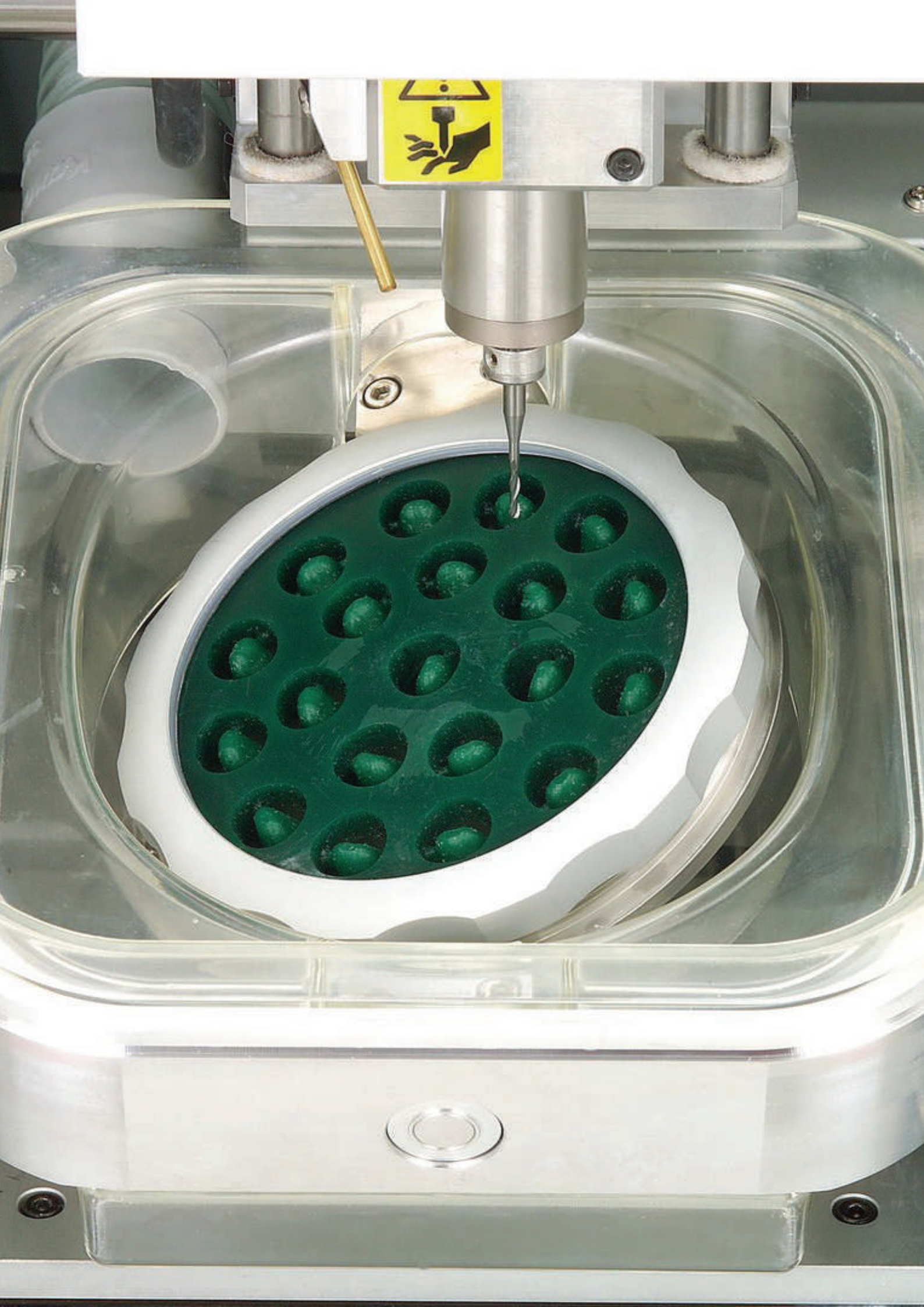
TECNICHE DI PRODUZIONE

Le posate potranno essere realizzate in ceramica di zirconia (precisamente ossido di zirconio) che ha delle prestazioni e una resistenza molto elevate.

Possono essere stampate con una fresa a 5 assi con piano basculante come ad esempio la Roland DWX 50 che viene utilizzata per protesi odontoiatriche.

Questa stampante ha il piano basculante e quindi con delle frese a collo lungo può realizzare qualsiasi sotto squadro o incavo anche se l'ingresso è minore dell'interno (basculando e con un collo lungo scava dalla fessura).

Il materiale di partenza è un panetto parallelepipedo di ossido di zirconio che dopo la fresatura può essere cotto per raggiungere il suo stato finale.







BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

- Bassi A. Food design in Italia. Progetto e comunicazione del prodotto alimentare, 2015
- Lupacchini A. - Food design. La trasversalità del pensiero progettuale nella cultura alimentare, 2014
- Warriner G. Food futures. Sensory explorations in food design, 2017
- Montanari M. Il cibo come cultura ,2006

SITOGRAFIA

- Comunicazione nell'ristorazione
www.comunicazione.nellaristorazione.it/2014/04/food-colors-marketing-trascienza-e-psicologia
- Cutlery 'can influence food taste
www.bbc.com/news/health-23051517
- Flavour
www.flavourjournal.biomedcentral.com
- Definizioni di design alimentare
www.ifooddesign.org/definitions
- La sinestesia: figura retorica o condizione neurologica?
www.scienzainrete.it/contenuto/articolo/ernesto-carafoli-martacodato/sinestesia-figura-retorica-o-condizione-neurologica
- Perché quando abbiamo fame diventiamo aggressivi?
L'risposta della scienza
www.huffingtonpost.it/2015/07/21/perche-siamo-aggressivi-se-abbiamo-fame_n_7
- Assaporare il Decameron
<https://st.ilsole24ore.com/art/cultura/2016-05-13/assaporare-decameron-120655.shtml?uuid=ADM2GXE>
- Roland DWX 50
<https://pdf.medicaexpo.it/pdf/roland-dg/dwx-50/73866-138777.html>
- Mangiare lentamente: tutti i motivi per farlo.
www.nonsprecare.it/benefici-del-mangiare-lentamente
- La conferma: mangiare lentamente fa dimagrire (e non solo)
www.corriere.it/salute/diabete/conferma-mangiare-lentamente-fa-dimagrire-non-solo
- riconoscere le posate
www.maisongalateo.com/riconoscere-le-posate
- Ruota sensoriale sinestetica
www.ruotasensorialesinestetica.com/

