

POLITICHE DEL GUSTO

mondi comuni, fra sensibilità estetiche e tendenze alimentari

XLVI congresso dell'Associazione italiana di studi semiotici
 Palermo, Museo internazionale delle marionette
 30 novembre – 2 dicembre 2018

Design for food: il progetto dal prodotto alla playful experience

Benedetta Terenzi

Università di Firenze

benedetta.terenzi@gmail.com

La gran parte dei manicaretti consumati tradizionalmente nelle famiglie italiane oltretutto molti dei cibi pre-confezionati che sono commerciati nel nostro Paese possono essere sicuramente considerati come il frutto maturo di una progettualità. Nel nostro Paese, il parallelismo sinergico e antico delle discipline culinarie con quelle artistiche e, comunque, con tutte quelle creative ha trovato terreno fecondo e ha generato nei secoli risultati stupefacenti (1). Oggi stesso i grandi chef possono essere associati agli architetti o ai designer di fama mondiale.

Partendo da queste premesse, l'articolo intende evidenziare in primis il ruolo strategico che il design assume oggi come 'mediatore di saperi' (2) passando dal tradizionale concetto di estetica dell'oggetto, all'attuale interpretazione di design del sistema-prodotto (3). Passando dalla necessaria lezione di Munari che parte da un'analogia tra il progettare e fare il risotto, un'analogia che sembra far eco alla forte cultura gastronomica italiana (4) alla sua definizione di "good design", riferendo all'arancia: "un oggetto quasi perfetto dove si riscontra l'assoluta coerenza tra forma, funzione e consumo" (5).

In questa espansione si analizzeranno i concetti di 'food design' come disciplina capace di ristrutturare l'aspetto degli alimenti o degli atti alimentari (eating design) unitamente al 'design for food' che esprime la sommatoria di invenzioni atte ad omologare la cucina alle altre forme di espressione artistica e creativa, anche in chiave di sostenibilità, indagando le buone pratiche nel processo di produzione, di uso, e riutilizzo degli scarti secondo le logiche della Economia Circolare (6). Vengono infine analizzati i concetti di gioco e giocosità, e come le prestazioni estetiche e l'arte interagiscano in modo ludico con il cibo. Il gioco è un'attività profondamente radicata nella natura umana, ma difficile da definire. Scott Eberle, il vicepresidente dell'*American Journal of Play*, identifica "anticipation, surprise, pleasure, understanding, strength, and poise" come sei elementi di base del gioco (7). Miguel Sicart analizza i termini 'gioco' e 'giocosità' definendo 'playfulness as a way of engaging with the world', thus a state of mind' (8). A questo scopo il testo esporrà casi progettuali legati alle nuove frontiere del concetto di emotional design (9) e product experience (10) legata alla sfera del cibo. In questo senso si analizzerà il ruolo del playful design (11) e dell'interaction design (12) in alcuni casi product-base (13).

Note

(1) Andrea Branzi, *Capire il Design*, Firenze, Giunti, 2007.

(2) Claudio Germak (a cura di), *Uomo al centro del progetto*, Umberto Allemandi & C., Torino, 2008.

(3) Giulio Ceppi, *Design dell'esperienza*. In Bertola, P., & Manzini, E. (Eds.), *Design Multiverso*. Appunti di fenomenologia del design, Milano, Edizioni Polidesign, 2004.

(4) Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa*, Bari, Laterza, 1981

(5) Bruno Munari, *Good design*, ristampa Corraini edizioni, 1997.

(6) COM (2014) 398 "Verso un'economia circolare: programma per un'Europa a zero rifiuti".

(7) Eberle, S. The Elements of Play: Toward a Philosophy and a Definition of Play. *Journal of Play* 6, 2 (2014), 214 - 233.

(8) Sicart, M. *Play Matters*. The MIT Press, Cambridge, 2014.

(9) Donald A. Norman, *Emotional design*, Apogeo Educational, 2013.

(10) Schifferstein, H.N.J., Hekkert, P. (Eds.) *Product experience: perspectives on human-product interaction*, Amsterdam, Elsevier, 2007.

(11) Benedetta Terenzi et al., *Playful learning for Kids with Special Educational Needs*, paper a IEA International Ergonomics Association, 20th Congress, Firenze, 26-30 agosto 2018.

(12) Rogers, Y., et al., *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, Chichester: John Wiley & Sons Ltd, 2007.

(13) Elisabetta Cianfanelli, *Playful interaction design*, Firenze, Polistampa, 2013.

Benedetta Terenzi è architetto, PhD in Industrial Design, Ambiente e Storia. Dal 2007 al 2018 è professore a contratto e assegnista presso il Dipartimento di Architettura (DIDA) dell'Università di Firenze. Ha pubblicato numerosi saggi, volumi e articoli e fa parte del comitato scientifico di alcune collane editoriali e riviste di settore. Ha partecipato a eventi e convegni nazionali e internazionali in qualità di organizzatrice e relatrice; è stata membro di giuria in alcuni concorsi di progettazione. Ha preso parte a programmi di ricerca finanziati da enti pubblici e aziende private. È stata visiting professor in alcune università straniere.

Attualmente svolge le sue ricerche con il Cilab - Creative Industries Lab del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano.