

POLITECNICO DI MILANO
SCUOLA DEL DESIGN
TESI DI LAUREA MAGISTRALE IN
INTERIOR DESIGN
2013-2014

TUTTI A TAVOLA

ALLESTIRE IL MUSEO DELLA SCIENZA E DELLA
TECNICA LEONARDO DA VINCI PER EXPO 2015

RELATORE: DAVIDE CRIPPA
LAUREANDA: ELENA PASOTTI

Indice

ABSTRACT ITA	11
ABSTRACT ENG	13
INTRODUZIONE	15

PARTE PRIMA: I MUSEI

INTRODUZIONE	18
--------------	----

1.1 LA STORIA DEI MUSEI

1.1.1 GLI ALBORI DEL MUSEO: IL PAPATO E I WUNDERKAMMER	20
1.1.2 I MUSEI DELL'OTTOCENTO E LE COLLEZIONI PRIVATE	23
1.1.3 IL XX SECOLO E OGGI	28
1.1.3.1 Il caso Italiano	31

1.2 LE TECNICHE DI ALLESTIMENTO	36
1.2.1 ALCUNE CLASSIFICAZIONI DI SPAZI ESPOSITIVI	38
1.2.2 LE ESPOSIZIONI CULTURALI	42
1.2.3 IL RAPPORTO TRA UTENTE E OPERA	
1.2.3.1 Il valore del mezzo espressivo	44
1.2.3.2 Relazioni media/spazio	45
1.3.1 ESEMPI CONCRETI, CASI STUDIO	
1.3.1 IL MUSEO INTERATTIVO	
1.3.1.1 Museo della Scienza e dell'Industria, Chicago	49
1.3.1.2 MuSe, Trento	51
1.3.1.3 Muba, Milano	52
1.3.1.4 Museum of Natural History, New York	53
1.3.1.5 La Cité de la Science et de l'Industrie, Parigi	54
1.3.2 L'ESPERIENZA INTERATTIVA ATTRAVERSO LA TECNOLOGIA	
1.3.2.1 Sony Wander Technology Lab, New York	55

1.3.2.2 Islamic Museum of Sience and Technology, Istambul	56
1.3.2.3 The Sience Museum, Londra	57
1.3.2.4 Il caso Studio Azzurro	57
 1.3.3 L'ARTE SENZA L'OPERA D'ARTE	
1.3.3.1 Katatexilux, Mantova	63
1.3.3.2 Museo della Libia, Tripoli	64
1.3.3.3 Van Gogh, Fabbrica del Vapore, Milano	65

PARTE SECONDA: IL TEMA DEL CIBO

2.1 IL CIBO NELLA STORIA, BREVI CENNI	70
 2.1.1 GLI ALBORI DEL CIBO, DA NECESSITA' A FATTORE CULTURALE	72
2.1.1.1 CIBO "ARTIFICIALE"	75
2.1.1.2 L'INTRODUZIONE DI AGRICOLTURA E ALLEVAMENTO	77
2.1.1.3 CIBO COME SIMBOLO DI UN LUOGO	79
2.1.1.3.1 Ultima Cena con Gamberi, Chiesa di San Giorgio di San Paolo di Piave	80
2.1.1.4 CIBO COME IDENTITA' DI POPOLI	81

2.1.2 LA CONVIVALITA' DEI BANCHETTI	84
2.1.2.1 LA TAVOLA COME UNIONE E DISCRIMINAZIONE	86
2.1.2.1.1 Banchetto nunziale, Pieter Bruegel il Vecchio, 1568	88
2.1.2.1.2 L'arazzo di bayeux, XI secolo	89
2.1.2.1.3 La corte del re Sole, XVII secolo	91
2.1.2.2 IL MANGIAR FUORI COME ATTO SOCIALE	92
2.1.2.2.1 La perdita della convivialita' domestica	95
2.1.2.3 LA CUCINA DI STRADA	96
2.1.2.4 I FAST FOOD	99

2.1.3 LE ULTIME TENDENZE IN FATTO DI CIBO

2.1.3.1 I PASTI "SINGLE"	102
2.1.3.2 SLOT FOOD	103
2.1.3.3 BIO E CHILOMETRO ZERO	105
2.1.3.4 GUERRILLA RESTAURANT	106
2.1.3.5 SHOW FOOD E ENTERTAINMENT	
2.1.3.5.1 Il mito dei cuochi e il fenomeno master chef	109
2.1.3.5.2 Ristoranti "pazzi"	112

2.2 IL CIBO TRA ARTE E DESIGN

2.2.1 DANIEL SPOERRI	115
2.2.2 MARTÌ GUIXÈ	117
2.2.3 AYAKO SUWA	120
2.2.4 CARL WARNER	122
2.2.5 SONG DONG	124
2.2.6 MARIJE VOGELZANG	126
2.2.7 DELPHINE HUGUET	128

2.3 ALLESTIRE IL CIBO

2.3.1 I MUSEI DEL CIBO	131
2.3.2 CASI STUDIO	133
2.3.2.1 Mart, Rovereto	133
2.3.2.2 Fooda, Milano	135
2.3.2.3 Museo del Gusto, Frossasco	136
2.3.2.4 I Musei del Cibo di Parma	138
2.3.2.5 Alimentarium, Svizzera	139
2.3.2.6 Museo Del Tartufo, San Giovanni D'asso, Siena	140
2.3.2.7 Museo del Vino, Bardolino, Veneto	141

PARTE TERZA: IL PROGETTO

3.1 BRIEF: DESCRIZIONE GENERALE ED ESIGENZE DELLO SPAZIO	146
---	-----

3.1.1 IL MUSEO DELLA SCIENZA E DELLA TECNICA LEONARDO DA VINCI	146
3.1.2 DESCRIZIONE GENERALE DEL CONCORSO	151
3.1.3 LA SUDDIVISIONE DEI TEMI PER AREE	154
3.1.3.1 Spazio A, La filiera alimentare estesa	156
3.1.3.2 Spazio B, Il futuro del cibo	169
3.1.4 CONSIDERAZIONI SULLO SPAZIO E CRITICITA'	174

3.2 IL PROGETTO

3.2.1 L'ANALISI	178
3.2.1.1 L'ANALISI DELL'APPROCCIO CURATORIALE	180
3.2.1.2 L'ANALISI PER L'ELABORAZIONE \DEL CONCEPT	183
3.2.1.2 LA SOLUZIONE ADOTTATA	195
3.2.4 IL PROGETTO	197

Indice delle immagini	246
Indice degli schemi	251
Indice dei disegni	252
Bibliografia	253
Sitografia	256

Vuoi che proviamo a scrivere una storia?
Non domando di meglio! Ma quale?
Quale, in effetti?

GUSTAVE FLAUBERT
Bouvard e Pécuchet
Trad. it. Rizzoli, Milano 1992, pag 137

ABSTRACT.ITA

Il tema della tesi è il racconto di come è stata affrontata la progettazione di un allestimento per un concorso privato indetto dal Museo della Scienza e della Tecnica Leonardo da Vinci di Milano per uno spazio relativo al tema dell'alimentazione in vista di Expo 2015. Il lavoro è stato suddiviso in tre parti: una prima relativa al complesso mondo dei musei, una seconda parte sul tema dell'allestimento che è il cibo e una terza di progetto.

Nella fase di analisi, dopo una breve carrellata sulla storia dei musei, è stata fatta un'ampia panoramica sugli esempi, attuali e non, di allestimenti museali affini con quello che si andava ad affrontare con il Museo della Scienza e della Tecnica di Milano. Abbiamo quindi preso in esame i musei scientifici, i musei interattivi e quelli in cui vengono utilizzati sistemi tecnologici poiché quest'ultimo è stato fortemente richiesto dai curatori del museo. Abbiamo anche tenuto in considerazione quelle esposizioni che sono riuscite ad elevare l'interesse espositivo anche attraverso interazioni analogiche e non solo tecnologiche.

Successivamente si è proceduto all'analisi del tema richiesto. Dal cibo visto come puro e semplice mezzo di sostentamento ad alimento nutritivo modificabile e piacevole al gusto, cibo come elemento identificativo di un popolo e le sue abitudini e la sua esportazione nel mondo, ibridando culture. Anche in questo caso sono stati riportati degli esempi di allestimenti legati al cibo e il cibo nell'arte.

Nell'ultima fase si è proceduto ad analizzare prima di tutto le aree tematiche individuate dal concorso per capire come si sarebbe dovuto organizzare il lavoro e il progetto. Il ragionamento ha fatto scaturire una proposta curatoriale alternativa a quella indicata dal museo e l'elaborazione di un concept. Successivamente vi è stato il passaggio alla parte più strettamente progettuale dove si è andato plasmando lo spazio tenendo conto delle sue caratteristiche.

ABSTRACT.ENG

The topic of this work is about how to face the design of an exhibition based on a private competition organized by the Museum of Science and Technology "Leonardo da Vinci" in Milan for a space linked to the theme of feeding the planet for Expo 2015. The job was divided into three different parts: the first is about the complex world of museums, the second one is how to display the food and the last part is about the real project.

In the analysis' phase, after a general overview on the museums' history, we made a wide research on existing projects and theme that deal with the museum of science and technology of Milan. Accordingly, we studied scientific museums, interactive museums and, mostly, all of them in which technology is a big part, because this was one of the principal request by the museum. We also took into consideration all of those exhibitions that use also analogic systems, and not just technological ones.

Then, we analyzed the topic of the project. Starting with food as mere livelihood and tasty nourishment, to all those hallmarks that identify people, their habits and its exportation all over the world. Even in this case we've found lots of examples about this kind of exhibition linked to food and food in art as well.

In the next phase we studied all of the thematic areas we saw in the contest to understand how we could manage and handle the work and the project itself. Our deductions from the topics arise a different curatorial suggestion and different ideas. Finally, we projected the space summing all of these characteristics.

INTRODUZIONE

Il lavoro prodotto è stato estremamente denso e ricco di elementi: sono stati presi in esame alcuni esempi allestitivi, soprattutto recenti, sono stati fatti approfondimenti sul tema del cibo e tutte le sue implicazioni sociali ed economiche, abbiamo studiato gli ultimi espedienti tecnologici utilizzati a livello di interattività e game design senza tralasciare l'importanza del valore didattico e il potenziale ancora forte dei sistemi analogici e la possibilità di toccare con mano in prima persona. E ancora sono stati valutati tutti i risvolti più tecnici e burocratici, dall'ottimizzazione degli spazi fruibili a quelli della sicurezza e delle norme antincendio. Anche gli approcci sono stati molteplici: i brain storming guidati da più personalità provenienti da diversi campi professionali, la ricerca del materiale, le discussioni sulle soluzioni progettuali o la progettazione fatta direttamente su plastico.

Tutti questi approcci differenti hanno arricchito di dettagli e sfumature la soluzione finale adottata, senza tralasciare nessun aspetto. La possibilità di poter affrontare un tema tanto complesso all'interno di uno studio mi ha dato la possibilità di guardare la progettazione sotto il punto di vista del lavoro di squadra a livello professionale e una visione del tema su più livelli.

La complessità del tema, tutti gli autorevoli esempi pregressi ed i più recenti espedienti allestitivi per attirare un più vasto pubblico, hanno delineato un panorama estremamente complesso e navigato ma che lascia ancora spazio a nuove sperimentazioni progettuali per creare esperienze sempre nuove. Soprattutto oggi, in un sistema dove gli spazi della cultura sono in condizioni economiche sempre più difficili, diventa ancora più necessario investire su nuovi espedienti allestitivi per attirare e invogliare un più vasto pubblico.

PARTE PRIMA

I MUSEI

INTODUZIONE

Il museo è una delle strutture culturali più complesse che vi siano. Oltre ad avere una storia molto lunga e densa alle sue spalle, in costante evoluzione, è anche il punto di incontro di una serie di sollecitazioni esterne quali curatori, donatori, politici, artisti e visitatori. E' inoltre lo specchio dei mutamenti politici e sociali e cifra culturale del luogo in cui è fondato. E' il luogo in cui si trasmette la conoscenza dei popoli e del genere umano e lo deve fare in modo che sia accessibile a qualunque tipo di pubblico e che presenti i contenuti in modo obiettivo senza denaturare o distorcere i significati. Tutti questi fattori in gioco fanno del museo una struttura ancora ambigua e non totalmente decifrabile ma allo stesso tempo inesauribile e mai definitivo.¹

Se da una parte la storia lo ha reso nel tempo una struttura mai ben definita nella sua natura, dall'altra si presta ancora a nuove tecniche allestitivo, proprio grazie alla sua indeterminata e il grande numero di fattori in gioco.

In questo momento regna una profonda incertezza sul significato e sul ruolo da attribuire ai musei nella società, mentre la mancanza di fondi necessari all'ordinaria amministrazione e alle nuove acquisizioni minac-

¹ K. Schubert, Museo, storia di un'idea: dalla rivoluzione francese a oggi, Il Saggiatore, 2004, pp.11-14

cia di distogliere dai loro obiettivi persino le istituzioni più prestigiose.²

Il problema della mancanza di fondi è ricorrente in tutte le epoche, in parte dovuta alla scarsa affluenza di visitatori e in parte da investimenti sempre minori, sia pubblici che privati. Negli ultimi anni i musei si stanno addentrando in un processo di trasformazione dove, per aumentare l'attrattiva e migliorare lo scopo didattico, i media assumono una nuova centralità e sempre più spesso trovano una soluzione nel digitale. Da istituzioni dedicate alla conservazione e alla tutela del patrimonio, i musei stanno infatti evolvendo in ambienti di comunicazione che coinvolgono processi e dispositivi molteplici: opere d'arte, allestimenti, architetture complesse, tecnologie, media digitali. Il pubblico sperimenta oggi nuove forme di relazione con l'opera d'arte e, soprattutto nel caso dei più giovani, tende a privilegiare simulazioni accattivanti e interattive. La possibilità non solo di vedere, ma toccare, interagire con le riproduzioni digitali di opere d'arte - attraverso i dispositivi collocati negli spazi fisici museali o a migliaia di chilometri di distanza attraverso le reti telematiche - immergersi in ricostruzioni che sfruttano la realtà virtuale o in musei simulati creati al computer diventa il valore aggiunto di una esposizione, richiama curiosità e nuovo pubblico.

Prima della nascita della struttura museale intesa come luogo appositamente dedicato alla conservazione ed esposizione di oggetti d'arte, vi erano due principali linee di conservazione di oggetti di valore storico

2 K. Schubert, Op. cit. pp.11

1.1

LA STORIA DEI MUSEI

1.1.1

GLI ALBORI DEL MUSEO: IL PAPATO E I WUNDERKAMMER

culturale: innanzitutto le collezioni di tipo religioso e, in secondo luogo, il collezionismo di privati facoltosi.

La Chiesa, tra dodicesimo e tredicesimo secolo, è stata la prima vera custode di oggetti (principalmente si trattava di raccolte di reliquie e reperti naturali ma custodivano anche oggetti di altissimo valore sia artistico che economico ma sempre di carattere religioso) e la prima a dedicare all'allestimento un'attenzione di tipo museografico/allestitivo. Venivano costruiti degli edifici annessi alle cattedrali con lo scopo di conservare i manufatti e, solo successivamente, divennero spazi accessibili ad esterni (inizialmente erano coloro che facevano visita al papa).³ Sarà poco più tardi, tra 1400 e 1600, a farsi largo il fenomeno del collezionismo privato di naturalia, artificialia e mirabilia. Le motivazioni che spingevano alla raccolta e all'allestimento di oggetti di qualsiasi tipo e provenienza erano principalmente due: innanzitutto il forte desiderio di affermazio-

³ L. Cataldo, M. Paraventi, Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea, Hoepli, Milano 2007, p.2

ne personale, per elevare la propria immagine di uomo di cultura e di sapere, in secondo luogo per il piacere di poter condividere con altri eruditi della propria epoca le proprie raccolte. Il possedere certi oggetti poteva infondere nel nuovo proprietario il rispetto di cui godeva il precedente (come il caso della famosa gemma ellenistica posseduta da Lorenzo de Medici).⁴

Il tipo di collezionismo privato che sta all'origine del museo moderno sta nella forte motivazione ad aprirsi verso la società e verso il pubblico più diversificato nel tentativo di rispondere a precise istanze provenienti dagli strati più illuminati mirate alla volontà di appartenere a un popolo, ad una nazione, e di chiarire a se il ruolo avuto nella storia e nei processi storici.⁵ Le collezioni erano costituite da elementi scientifici di ogni tipo, alcuni erano gabinetti atti alla conservazione di elementi derivanti dalla natura, altri il mondo animale, altri ancora oggetti strani (i così detti mirabilia, oggetti derivati dall'immaginario collettivo e dalla provenienza sconosciuta come ad esempio scheletri di sirene o animali mai visti prima) raccolti dal mondo, reperti storici, manoscritti, reliquie. Questo tipo di raccolta di elementi campionati veniva esibita a volte in modo ordinato secondo una regola espositiva, altre volte no, in base al gusto del



4 P.C. Marani, R. Pavoni, *Musei. Trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo*, Marsilio, Venezia, 2006, pp.31-32

5 *Ibid.*, Op. cit., p.32

Fig. 1. Domenico Remps, Trompe-d'oeil

Fig. 2. Ferrante Imperato (Napoli, 1550-Napoli, 1631), dal suo libro *Dell'istoria Naturale*

proprietario della casa e alle sue impressioni. La messa in scena dei vari oggetti più disparati, che fossero artistici, naturalistici o scientifici, la cui organizzazione voleva essere di tipo didattico (ma che il più delle volte risultava soggettivo e confuso) come se lo scopo finale della conoscenza fosse il premio di una lunga osservazione, derivava da un atteggiamento cinquecentesco di vedere il mondo come un teatro. Nascono quindi per piacere personale e volontà di sistematizzare il mondo e solo in un secondo momento come occasione di studio per altri uomini illustri.⁶ Le collezioni rimanevano comunque occasioni per pochi eletti, ancora non venivano considerate un bene comune e spesso accadeva anche che si disperdessero poi nei vari scambi di arte nelle corti Europee. Ciò

⁶ Ibid, pp.31-32

1.1.2

I MUSEI DELL'OTTOCENTO E LE COLLEZIONI PRIVATE

che fu in grado di fermare una dispersione dei beni incontrollata fu proprio il papato, ad esempio, con Martino V, che decise di emanare leggi ed editti per proteggere i reperti antichi. Non bisogna poi dimenticare che fu Sisto IV nel 1471 a dare vita al “primo museo cittadino aperto al pubblico”.⁷

Tra i collezionisti privati non si può non citare John Soane (1753-1837), architetto e collezionista di fine settecento, fu anche professore alla Royal Academy School di Londra. Fu una figura importantissima perché, oltre alla vasta collezione di pezzi di alto valore artistico, fu precursore negli allestimenti. Convinto della grandissima importanza di poter fare esperienza dell'arte direttamente studiando l'oggetto, si può dire che dedicò la sua vita alla raccolta di oggetti antichi e oggetti d'arte e la loro collocazione all'interno della sua abitazione. Nella sua vita ampliò la sua abitazione e ne modificò gli interni in modo che questi si adattas-

⁷ L. Binni, G. Pinna (a cura di), Museo: storia e funzioni di una macchina culturale dal Cinquecento a oggi, Garzanti, Milano 1980, pp. 22.23

sero agli oggetti esposti. Nel periodo in cui fu professore invitava i suoi studenti nella propria abitazione affinché potessero ammirare dal vivo le opere. Tra queste è famoso il sarcofago del faraone Seti I che Soane decise di collocare al centro di uno spazio dal soffitto a tripla altezza e ricoperto tutt'attorno da busti, fregi ed elementi decorativi collocati dallo stesso Soane con estrema precisione e gusto estetico. Caratteristico è l'uso della luce naturale calata dall'alto da alcune aperture sul soffitto che rendeva l'ambiente ancora più solenne e sacrale. Alla sua morte decise di donare la propria casa-museo alla città di Londra che tutt'ora ospita la sua collezione. Anche in Italia si contano una serie di collezioni private dal grandissimo valore (Manfredo Settala, Ulisse Aldrovandi, Paolo Giovio e le ricche e potenti famiglie come ad esempio i Medici, i Gonzaga, i Visconti e gli Sforza).

Nel XVIII secolo si fece strada un nuovo concetto di collezione: l'idea del museo come strumento a servizio della società. Il museo moderno, concepito come luogo pubblico dove si conservano le memorie del passato,



Fig. 3. Vista della sala del sarcofago di Seti I, 1864

Fig. 4. Foto attuale dell'interno del museo John Soane



nacque durante l'Illuminismo e con la Rivoluzione francese, quando si diffuse l'idea che le collezioni di oggetti d'arte dovessero poter essere fruibili dal maggior numero di persone perché queste ne fossero istruite. Così collezioni private, reali ed ecclesiastiche vennero, gradualmente, aperte al pubblico. Il sistema organizzativo si basava su una cronologia ossessiva tale che, nel caso in cui non si disponeva di un'opera, si andava a colmare la mancanza con un calco in gesso (aggiunte che vengono poi eliminate nei primi anni del novecento).

Il primo esempio di museo inteso come indipendente è il British Museum che venne fondato nel 1759 ma per circa cinquant'anni fu accessibile solo ad una cerchia ristretta di eruditi per la consultazione di manoscritti. Il più antico, vero e proprio museo aperto al pubblico, fu il Louvre di Parigi: nove giorni dopo la caduta della monarchia venne emanato un decreto che trasformava in museo pubblico quello che era stato il palazzo del re e un anno dopo (1793) aprì come museo aperto al pubblico.⁸ Con la Rivoluzione francese, nel 1789, iniziò il processo di confisca dei beni da parte dello Stato a clero, aristocratici e Corona. In quanto patrimonio nazionale questi beni vennero sistemati nei musei, spazi pubblici e neutri, per conservarli e salvaguardarli.

Verso la fine del Settecento con le campagne napoleoniche si videro affluire nella capitale francese una vastissima quantità di opere d'arte provenienti da tutta Europa, specialmente Belgio, Italia, Austria e Germania. Il Louvre in quegli anni ebbe un aumento incalcolabile degli oggetti da esporre e anche i magazzini erano stracolmi di oggetti. Con la Restaurazione poi molte opere sono state restituite ai paesi di origine ma ancora oggi la questione della proprietà di queste è ancora accesa.⁹ Agli inizi dell'ottocento venne a delinearsi l'immagine del museo come tempio. Rifacendosi alle culture più antiche si fece strada l'idea di conservare la cultura in luoghi come "sacri". Nel panorama si introduce la Germania e i musei berlinesi tra cui l'odierno Altes Museum, nella mira

⁸ K. Schubert, *Museo, storia di un'idea: dalla rivoluzione francese a oggi*, Il Saggiatore, 2004, p.22

⁹ *Ibid*, p. 24

all'espansione imperialistica per il raggiungimento del dominio globale.¹⁰

I musei presentavano i politici loro patroni quali custodi della cultura universale, attribuendo loro il merito di mettere in salvo ciò che per ignoranza era stato trascurato se non addirittura minacciato di distruzione nei paesi d'origine.¹¹

Su questa concezione del "museo-tempio", sottolineata dal ricorso al lessico dell'architettura classica, si sovrappone, verso la metà del XIX secolo, l'idea di nazione e dell'appropriazione della cultura degli antichi come elemento caratterizzante dell'identità nazionale. Parallelamente, nello stesso periodo, si iniziano ad intravedere degli esperimenti museali anche in America, influenzata dalla fervente attività europea. I primi musei presero il carattere di quelli europei che divennero come un parametro universalmente riconosciuto di struttura museale dal momento che erano gli unici esempi della storia. Alcuni studiosi americani che ebbero la possibilità di viaggiare in Europa portarono con se questo modello e non solo: durante questi viaggi acquistavano opere e manufatti dalle stesse collezioni europee. Magnati americani si fecero avanti all'acquisto di ingenti quantità di oggetti che gli stessi collezionisti europei avevano precedentemente acquistato. Di fronte a somme tanto ingenti non poterono tirarsi indietro e gli stessi stati europei dovettero inasprire i controlli alle proprie frontiere per evitare un crescente flusso in uscita di opere anche di elevato valore.¹²

Solo qualche decennio dopo, il carattere del museo americano si stacca da quello europeo prendendo delle caratteristiche più tipiche del suo territorio: l'immagine che si viene ad istituire è più vicina alla cultura americana ed è il carattere del centro commerciale. Il museo diventa un luogo non solo di esposizione d'arte ma anche dove poter comprare beni materiali e passare il tempo spendendo il proprio denaro. La gran-

10 K. Schubert, Museo, storia di un'idea: dalla rivoluzione francese a oggi, Il Saggiatore, 2004, pp.27-28

11 Ibid, Op. Cit., p.27

12 Ibid, pp.47-49

de novità introdotta fu quella dell'entertainment.¹³

John Cotton Dana, museologo americano che rifiutava l'istituzione classica del museo europeo, considerava il museo come forza propulsiva per il miglioramento del design, dei prodotti e delle arti in funzione alla società industriale. Considerava l'arte classica lontana dalla gente comune mentre quella industriale era più vicina alle persone e più conosciuta, acquistabile.¹⁴

Ma la cosa interessante è che l'idea di impresa-museo, cioè luogo di cultura da gestire come un'attività imprenditoriale che impone passioni e mode, attento all'aspetto didattico e luogo di entertainment, influenzerà la concezione dei musei del XX secolo di tutto il mondo.

Agli inizi del Novecento il museo deve fare i conti con nuove forme artistiche che mettono in discussione la struttura che le deve ospitare: si va incontro ad un nuovo rapporto da contenitore e contenuto. Era

13 P.C. Marani, R. Pavoni, *Musei. Trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo*, Marsilio, Venezia, 2006, pp.49

14 *Ibid.*, pp. 43-46

1.1.3

IL XX SECOLO E OGGI

importante che il museo non si limitasse ad accogliere le discipline tradizionali, ma che si aprisse a tutte le altre manifestazioni della cultura visiva contemporanea, quali fotografia, architettura, disegno industriale e film. Questo metteva in discussione la composizione degli spazi che dovevano essere più elastici nell'accogliere forme d'arte ormai sempre più eterogenee. Allo stesso tempo ci si chiedeva quanto l'architettura dovesse essere neutra e nascono i primi musei la cui struttura diventa la vera protagonista (come ad esempio i Guggenheim Museum di New York e Sydney).¹⁵

Anche l'intervento parigino di Piano e Rogers per la costruzione di un centro d'arte, Il Centre National Georges Pompidour (1977), prese lo stesso carattere in cui l'architettura si imponeva sull'arte ma allo stesso tempo divenne anche espediente che migliorò ed elevò il quartiere, risanandolo. La logica spaziale interna non era mai stata adottata prima

¹⁵ V. Magnago Lampugnani, A Sachs (a cura di), *Musei per un nuovo millennio : idee, progetti, edifici*, Prestel, Monaco 2001, p.11

per fini museali: una serie di piani totalmente liberi e ripartibili in modo estremamente elastico potevano accogliere ogni tipo di d'arte e l'ingresso ribassato, come se la grande piazza antistante accompagnasse fin sotto la struttura, ha democraticizzato l'arte e portata anche all'esterno. Non era raro imbattersi in artisti di strada che si esibivano liberamente davanti al museo.

L'espedito si è ripetuto, ma estremizzato, nel caso del Guggenheim di Bilbao di Frank O. Gehry (1991-1997), che da un lato è diventato emblema della città in cui si colloca, riqualificandola, ma allo stesso tempo, per la sua forma particolare, rende complicate le esposizioni. La struttura è nota quasi esclusivamente per la sua forma piuttosto che per le opere che ospita, quasi come fosse diventato "museo di se stesso" (12) (così com'è successo con le pareti ricurve del Guggenheim di New York).¹⁶

In particolare il fenomeno "Solomon Guggenheim Foundation" aveva suscitato una serie di polemiche perché vedeva l'arte come mezzo per fare soldi e l'immagine si legava al concetto di marketing. L'opera d'arte



¹⁶ H. Bredekamp, "Il museo di se stesso", Nuova Museologia, n.1 (1999), pp.2-4

Fig. 5. Guggenheim di Bilbao, Frank O. Gehry

che viene prestata e organizzata come un bene materiale e i direttori dei musei simili ad imprenditori. Questo espediente si era reso comunque necessario dal momento che l'istituzione era in crisi e doveva trovare delle vie alternative per sopravvivere.

Per quanto riguarda gli spazi interni, a partire dagli anni Cinquanta il white cube era considerato lo spazio espositivo per eccellenza per l'arte contemporanea: un parallelepipedo bianco, di luce, isolato, insonorizzato, il cui pavimento non produce alcun rumore al passaggio del visitatore, con quattro aperture simmetriche, pone al centro lo spettatore. Ciò derivava dalla necessità di determinare uno spazio espressamente dedicato all'esposizione di opere derivate dalle avanguardie storiche. La sua successiva volgarizzazione in white box, un puro e semplice contenitore bianco come dispositivo espositivo, è dovuta dai maestri del movimento moderno in America (ad esempio Gropius, Mies van der Rohe) e dalla affermazione dell'International Style e delle avanguardie artistiche americane in campo internazionale. In particolare accade con il MoMa di New York e le prime mostre della collezione permanente. Fino ad allora vi era comunque stata un'alta sperimentazione complessa e partecipata negli allestimenti dell'arte, oltre al white cube, che vede diversi esempi diversificati in una nuova indagine di display.¹⁷

Per quanto infatti sembrasse idoneo l'uso del white cube, in realtà questo creava dei problemi di rapporto tra l'opera e l'utente e tra l'opera e l'organizzazione spaziale del percorso. È per questo che ne vengono fatte delle declinazioni in gray box e dark box.¹⁸

Il buio è da una parte supporto alle proiezioni e dall'altra annulla il senso della corporeità per offrire uno slittamento intellettuale ed interpretativo. Il grigio invece è il colore neutro per eccellenza, usato come

17 Maddalena d'Alfonso, *Arte contemporanea, spazio interno e display*, Tesi di Dottorato di ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento, Rel. Prof. Cesare Stevan, 2004, p.7

18 A. Branzi, A. Chalmers (a cura di), *Spazi della cultura, Cultura degli spazi, nuovi luoghi di produzione e consumo della cultura contemporanea*, Francoangeli, 2007 p.58-59

sfondo alla fotografia annulla la rifrazione della luce e i disturbi che ne derivano.¹⁹

1.1.3.1 IL CASO ITALIANO

In Italia, invece, sia per quanto riguardava la struttura architettonica che gli allestimenti degli spazi, la progettazione prende un carattere differente dal momento che si trovava in una situazione totalmente diversa dalle altre. L'atteggiamento era in genere quello del recupero di strutture esistenti, e non la costruzione di nuove per dedicarle a museo, e di conseguenza anche i loro interni. Il problema quindi era principalmente costituito dal restauro di vecchie strutture e la loro riconversione in museo. Sono molti gli esempi di interventi all'interno di strutture preesistenti di architetti noti nel panorama nazionale e le cui soluzioni sono state ritenute addirittura geniali. Ad esempio l'intervento dei BBPR nel Castello Sforzesco di Milano (intervento in due riprese tra il 1954 e il 1963) è uno degli esempi di intervento meglio riusciti in una struttura complessa e antica. Riuscirono a recuperare l'architettura originale e metterla in risalto rispetto alle parti di nuova costruzione e le opere vennero inserite in modo molto sapiente e oculato, isolate rispetto all'architettura per non creare confusione, molte di queste in supporti e teche appositamente progettate e in sintonia con il contesto. Anche Carlo Scarpa opera nel rispetto dell'architettura antica accostando ad essa l'uso di materiali contemporanei. Alcuni esempi sono il museo di Castelvecchio a Verona (1958-1964), intervento di recupero estremamente lungo e complesso della struttura originaria, dove famosa è la scelta di posizionare la statua equestre di Cangrande I in un punto non convenzionale e visibile da più parti del museo, sia dall'interno che dall'esterno. Altro esempio è la Gipsoteca di Possagno (1955-1957). L'intervento prevedeva un'annessione ad un enorme edificio a forma basilicale per ospitare alcuni calchi in gesso di alcune opere e modelli di studio di Antonio Canova.

19 Ibid, p.59

L'operazione di Scarpa fu così delicata nell'accostarsi alla struttura originaria che non si percepisce il distacco tra i due corpi, ma si legge il suo gusto estetico. Interessanti i supporti e le teche appositamente studiati e i tagli per la luce naturale assolutamente atipici. Lo spazio, seppur neutro e dai toni bianchi è così interessante nella luce e nei marmi che non permette alle opere di scomparire nello spazio. Franco Albini, altro esempio autorevole, intervenne a Genova su Palazzo Rosso (1952-62) e Palazzo Bianco (1949-1951): famosa nel primo caso la scala rossa inserita all'interno dell'esistente autoportandosi senza poggiarsi alla struttura e creando il forte contrasto tra l'architettura cinquecentesca e il gusto moderno, o la soluzione di chiudere gli spazi esterni dei loggiati con un sistema di vetrate "leggero" ed "invisibile". In palazzo bianco furono estremamente innovative le modalità di appendimento delle opere e dell'illuminazione su binari scorrevoli, soluzione che ancora oggi è adottata. Questi sono solo alcuni degli autorevoli esempi che si potrebbero citare ma ciò che li ha accomunati, considerando che non vi era un vero e proprio dibattito sulla museologia e museografia italiana di quel periodo, era l'atteggiamento di dedicarsi all'architettura non come mero contenitore ma come elemento che può dare un valore aggiunto alla collezione, senza tentare una contestualizzazione forzata tra le due.²⁰



Fig. 6. Palazzo Rosso, Genova, 1952-62, la scala rossa.
Fig. 7. Palazzo Bianco, Genova 1949-1951, interno.

20 P.C. Marani, R. Pavoni, *Musei. Trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo*, Marsilio, Venezia, 2006, pp.54-57

Tornando ad una visione più globale e non solo italiana, è chiaro come, dunque, ci fosse la tendenza a pensare al museo non più come luogo di conservazione ma come qualcosa che si spingesse sempre più verso l'esterno. Lo spazio si ibrida così come si ibridano le opere e tutto ciò che parte del mondo conosciuto può diventare elemento museologico. Anche solo il significato può diventare elemento musealizzabile: importante citare il museo ebraico di Berlino di Libeskind (1989-1998). Il linguaggio architettonico diventa l'elemento centrale, il soggetto di ciò che si vuole rappresentare, mentre all'interno non esiste l'opera da esporre, non ci sono opere d'arte. L'espedito si incentra nel vivere un'esperienza in uno spazio che si carica del significato (in questo caso il periodo buio del nazismo). Solo successivamente si prevede uno spazio a esposizione di documenti. Anche se il museo viene negato nei suoi principi originari, deve saper riuscire a comunicare i valori sulla cui base è stato progettato.

Con la "musealizzazione del qualunque", nascono altre tipologie di esposizioni come gli ecomusei (termine coniato da Varine-Bohan nel 1971)²¹ e i musei legati alle arti industriali. Interi siti industriali dismessi diventano luoghi di culto dell'opera dell'uomo, così come vengono esaltate anche le origini antropologiche dei popoli. Tutto il patrimonio culturale dell'uomo, in quanto sua testimonianza, viene musealizzato anche in una visione del recupero di zone dismesse e riconvertite ad una funzione nuova.

Nel dopo guerra si delinea una situazione di stabilità e sicurezza e grazie alle innovazioni scientifiche e tecnologiche si va in contro al boom economico degli anni '50-'60 dell'occidente. Il benessere economico si estende a più fasce sociali e questo comporta la diffusione di beni di consumo tra cui i mezzi di comunicazione (telefono, televisore) agli albori di un sistema sociale che si baserà sempre più su questi mezzi in un sistema di comunicazione sempre più capillare ed efficiente. Anche l'equilibrio, seppur precario, derivato dalla guerra fredda fa in modo

21 P.C. Marani, R. Pavoni, Musei. Trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo, Marsilio, Venezia, 2006, p. 18

che si riallacci la rete di collegamenti terrestri/marini/aerei e ricomincia la mobilità delle élites, la necessità di viaggiare e condividere. Anche in seguito ad altri eventi politici (guerra in Vietnam, embargo di Cuba, la guerra di indipendenza delle ultime colonie Africane, fondazione dello stato di Israele) ha fatto in modo che si accendesse la consapevolezza sociale e politico delle masse e l'arte si trasforma inesorabilmente in uno strumento di denuncia e di affermazione ideologica e politica. Questi grandi cambiamenti influenzarono indubbiamente l'arte che si addentrava nei nuovi mezzi di comunicazione e la loro sperimentazione arrivando al coinvolgimento emotivo del pubblico e mettendo in discussione i sistemi allestitivi, a volte anche rifiutando l'allestimento.²²

Negli anni '80-'90 vi è un nuovo cambiamento negli assetti geo-politici: cade il muro di Berlino, la fine dell'URSS, la nascita di regimi democratici nelle colonie africane e in Sudamerica, l'Europa. Si creano nuovi equilibri tra l'asse euro-americano e i nuovi paesi emergenti tra cui stati arabi e Cina. Si sta entrando nel fenomeno della globalizzazione: la mobilità, la diffusione degli strumenti di comunicazione, il mercato libero. A partire dagli anni '90 anche il mondo dell'arte viene investito da questi cambiamenti e crescono le manifestazioni. Sorgono biennali in oriente e medio-oriente, Africa, Sudamerica a promuovere il mercato dell'arte e l'élite culturale, artisti, curatori, pubblico specializzato, si muove freneticamente tra una sede e l'altra.²³

Nei musei si concentra l'attenzione della progettazione sul pubblico nella prospettiva del servizio. Si sono resi più accessibili al pubblico nel senso di una democraticizzazione dell'esposizione. Contemporaneamente a questo atteggiamento però negli anni Novanta vi è un improvviso taglio di fondi pubblici. Ciò non ha solo rallentato improvvisamente i progressi intrapresi fino a quel punto ma ha messo in seria difficoltà intere istituzioni già afflitte da problemi economici (come ad esempio il Victoria and

22 Maddalena d'Alfonso, *Arte contemporanea, spazio interno e display*, Tesi di Dottorato di ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento, Rel. Prof. Cesare Stevan, 2004, p.8

23 Ibid, p.9

Albert Museum, sull'orlo della bancarotta perché non trovava più risorse nemmeno da parte di privati).²⁴

Questa crisi si è trascinata fino ai nostri giorni e le soluzioni adottate per risollevare la situazione economica sono state molteplici: l'introduzione del biglietto a pagamento, la proposta di un evento non più elitario ma di massa, il passaggio da un'istituzione finanziata dallo stato ad un'impresa produttiva, il concetto di marketing e offrire dei passatempi meno faticosi e più di intrattenimento.

Non vi è un pubblico unico e stabile, bensì miliardi di tipologie diverse di pubblico e che tale diversità rispecchia l'insieme della società moderna. Come accogliere al meglio questi visitatori e conquistarne l'attenzione e la fedeltà: questa è oggi la scommessa più ardua per i musei.²⁵

I musei oggi puntano proprio su come aumentare l'attenzione e lo fanno proponendo un diverso approccio all'esposizione: dare la possibilità al visitatore di interagire con l'opera e poterlo fare tramite mezzi non convenzionali grazie alle tecnologie di ultima generazione.

Il virtuale, il digitale, il multimediale, sono i nuovi mezzi allestitivi, vengono sfruttati al fine di mutare l'allestimento passando da un modello spaziale narrativo di tipo cronologico-enciclopedico ad un modello che alterna diversi livelli di racconto proposti con diversi sistemi, in modo da avvicinare il visitatore a ciò che viene raccontato. Lo spazio reale viene affiancato da quello virtuale aprendosi così a nuove esperienze sensoriali e a dinamiche di fruizione sempre più legate al fattore tempo. Questo avviene anche alla dimensione del gioco, che non è mai infantile o banalizzato, crea anzi aspettativa e sorpresa su una ampia gamma di pubblico.

24 K. Schubert, Museo, storia di un'idea: dalla rivoluzione francese a oggi, Il Saggiatore, 2004, pp.80-82

25 K. Schubert, Op. cit., p.97

1.2

LE TECNICHE DI ALLESTIMENTO

Quando si parla di esposizioni, nel più largo senso del termine, è difficile raggrupparle tutte sotto un'unica definizione, dal momento che i fattori in gioco sono molteplici. All'interno giocano una serie di autori e discipline che la rendono molto ricca e varia, così come è già stato anticipato all'inizio del primo capitolo in cui si tenta di definire il concetto di museo. Il museo e il suo allestimento sono legate fra di loro e devono dialogare con gli stessi soggetti (curatori, progettisti, direttore del museo, ecc.). Più nello specifico l'allestimento deve anche essere regolato da quelle discipline che si occupano più profondamente dello spazio e di come rapportarlo al visitatore: queste sono, oltre alla progettazione degli interni più in generale, l'ergonomia, l'illuminotecnica e la comunicazione dei contenuti. A loro volta questi devono essere rapportati alla tipologia di oggetto o concetto che si vuole esporre. Legato alle discipline in gioco ci sono anche fattori più tecnico organizzativi come la conservazione e il trasporto dei manufatti (controllo di temperatura, umidità, inquinamento, ecc.), i sistemi di sicurezza e le vie di fuga, l'adeguamento degli impianti (ecc.). È a causa di tutti questi fattori che il design espositivo viene definito come "un'espressione creativa multidisciplinare in continua evoluzione che ha come obiettivo la realizzazione di ambienti comunicativi e la creazione di esperienze coinvolgenti e gratificanti."²⁶

²⁶ Dernie, D., Design espositivo: progetti e allestimenti, Logos, Modena, 2006, Op.cit. p.9

È indispensabile aggiungere che è estremamente fondamentale e centrale l'utente finale per cui si va a progettare. È lo scopo ultimo di un'esposizione allestitiva e per questo non si deve mai dimenticare che la progettazione deve essere calibrata in questi termini: deve accogliere lo spettatore sia nella sua forma che nei suoi contenuti, essere cioè accessibile a qualunque tipo di pubblico.²⁷

27 K. Schubert, Museo, storia di un'idea: dalla rivoluzione francese a oggi, Il Saggiatore, 2004, p.11

1.2.1 CLASSIFICAZIONI DI SPAZI ESPOSITIVI

In generale si può definire una esposizione come una presentazione programmata di oggetti o concetti di vario tipo, collocati in un dato spazio secondo una serie di relazioni pianificate in relazione al messaggio che si vuole trasmettere. Alcuni aspetti che caratterizzano la realtà espositiva attuale sono: lo spazio narrativo, lo spazio performativo, e l'esperienza simulata.²⁸

Lo spazio narrativo si basa su una gestione degli oggetti che si vogliono esporre basata su un racconto o filo logico che viene a crearsi tra di essi: viene creata una relazione tra questi e tra gli oggetti e l'ambiente circostante. Il filo logico può essere di diverso genere (storico, temporale, tematico ecc..) e lo scopo in genere è quello di generare maggiore coinvolgimento nel pubblico tramite un'evocazione di risposte emotive.

²⁸ Dernie, D., Design espositivo: progetti e allestimenti, Logos, Modena, 2006

Lo spazio performativo invece si concentra sull'offrire interazione fisica tra il visitatore e le strutture esposte. Queste, per essere effettivamente utili al loro scopo e portare all'apprendimento, implicano il movimento del corpo dell'utente. Questo tipo di esposizioni sono indirizzate generalmente ad un pubblico molto giovane, che si presta di più ad un tipo di approccio più diretto con le cose.

L'esperienza simulata invece è lontana dal concetto classico di apprendimento basato sull'osservazione degli oggetti. Si basa sull'immersione in ambienti multimediali mediante l'utilizzo di sistemi sofisticati. In questo caso c'è un coinvolgimento ancora maggiore dell'utente che viene attratto principalmente con i linguaggi dell'intrattenimento, fino a qualche anno fa più noti in altri ambiti che in quello espositivo (cinema, teatro, pubblicità). In questo modo si creano da una parte esposizioni più attrattive e varie ma allo stesso tempo un sistema basato più sul marketing che sul valore stesso dell'arte, trasformando l'arte come merce (tema più volte affrontato nell'ultimo millennio anche dall'arte stessa).

Si possono suddividere gli eventi espositivi in due categorie principali: le esposizioni permanenti e le esposizioni temporanee. Ciò che caratterizza questa suddivisione è la dimensione spazio-temporale: più statica e con una previsione a lungo termine in quelle permanenti, più dinamica ed effimera in quelle temporanee.

Nelle esposizioni permanenti ci si trova in un contesto spaziale che deve essere legato all'allestimento per un tempo piuttosto lungo, spesso per anni. In questo caso la progettazione è insitivamente legata al fattore tempo: deve tenere conto di molti fattori tra cui la durata dei materiali, la manutenzione, l'elasticità dei sistemi espositivi ma allo stesso tempo caratterizzati da elementi resistenti e durevoli. Tutti questi elementi devono allo stesso tempo dialogare con lo spazio dedicato che nella maggior parte dei casi andrà caratterizzato in base al tema dell'esposizione solo in linea di massima. Lo spazio si adatterà ad essa e prenderà alcuni caratteri peculiari in modo da creare una situazione di coerenza

restando però di base neutra. In queste occasioni capita spesso che la quantità di materiale da esporre sia molto esteso e che attraversi epoche o argomenti molto vasti, per questo motivo l'ambientazione non può essere troppo caratterizzata. In genere punta sulla durabilità dei materiali utilizzati.

Le **esposizioni temporanee** in genere si caratterizzano per lassi di tempo molto più vari, dalla breve (da qualche giorno a 4-8 settimane), media (da tre a sei mesi) e lunga durata (non vi è una programmazione precisa perché non viene prestabilito un termine). Essendo caratterizzate dalla temporaneità consentono un alto livello di sperimentazione, nel rispetto degli obiettivi da raggiungere e della sicurezza. Apre comunque all'uso di metodi, tecniche e materiali innovativi che portano a soluzioni anche di forte impatto ma restando all'interno di budget accettabili, a volte anche convenienti. Questa flessibilità è dovuta anche dal fatto che spesso l'argomento proposto è unico o circoscritto e quindi si può conferire una maggiore caratterizzazione dello spazio.

Un altro tipo di suddivisione che si può applicare è quella legata all'obiettivo per cui viene programmata un'esposizione, temporanea o permanente che sia. Vi sono esposizioni di tipo commerciale e di tipo culturale.²⁹

Nel primo caso si mira alla vendita di un prodotto o di un servizio e può avvenire in occasione di fiere, dal carattere più temporaneo, o showroom, meno temporanei. Si introduce qui la necessità della vendita di un prodotto o anche la semplice pubblicità e quindi il marketing. Nel caso dell'esposizione culturale invece si parla di esposizioni di oggetti dal carattere storico/culturale. L'obiettivo principale non è più quello della vendita di un prodotto ma la presentazione di un oggetto il cui valore è insito nell'essere simbolo di un determinato concetto, e quindi semplicemente ammirato. Ciò che diventa necessario è quindi esporlo nella maniera più corretta per poterlo osservare, poiché l'obiettivo non è la

29 Tomea Gavazzoli, M. L., *Manuale di museologia*, Rizzoli Etas, Milano, 2011

vendita di un prodotto.³⁰

C'è un ulteriore elemento che accomuna queste due tipologie che è quella della promozione. Nel caso dell'esposizione commerciale la promozione è chiaramente quella di un dato prodotto, non solamente la sua vendita diretta, nel caso dell'esposizione culturale è la promozione di artisti, eventi culturali, fondazioni, partnership legate all'evento culturale.

30 Dean, D. , Museum Exhibition: Theory and practice, Routledge, Londra; New York, 1994

1.2.2 LE ESPOSIZIONI CULTURALI

Ci concentriamo ora sul tipo di esposizione che interessa alla nostra ricerca. Come già accennato questo tipo di esposizioni presentano oggetti sia fisici che astratti e possono essere sia di lunga che di breve durata. Gli argomenti trattati sono molteplici: arte, scienza e tecnica, storia, antropologia, fisica e natura ecc..

Si può applicare una prima suddivisione delle esposizioni culturali: esistono esposizioni d'arte ed esposizioni interpretative.

Le **mostre d'arte** sono generalmente delle raccolte di opere prodotte da artisti come espressione di una visione personale tradotta in una forma creativa o estetica, e possono essere legate da un argomento unificatore oppure dedicate ad un singolo artista (monografiche). Sono anche più legate all'idea del contenitore bianco come spazio dell'esposizione neutro, in modo che non vengano assorbite da uno spazio troppo articolato.

Le **mostre interpretative** invece sono una raccolta di oggetti di interesse storico o scientifico e, rispetto alle precedenti, richiedono una più particolare attenzione nell'organizzazione curatoriale e nel fornire una quantità di informazioni e contenuti esplicativi. In questo caso il contenitore di questo tipo di esposizioni può diventare, se necessario, anche molto articolato e collaborativo con l'esposizione stessa.³¹

Il problema principale delle mostre in Italia, soprattutto per quelle di lunga durata, è che spesso ci si trova a dover dialogare con strutture preesistenti piuttosto articolate e di stampo antiquato. La capacità di adattamento delle esposizioni a questi spazi sono a volte una vera sfida progettuale. Inoltre l'atteggiamento è quello di seguire le linee museali più tradizionali invece di puntare su tecniche allestitivie più innovative tra cui la multimedialità e l'interattività (che come visto invece all'estero sta diventando l'approccio più frequente). In parte ciò è giustificato da una tradizione museologica forte ma anche dagli elevati costi che questo tipo di attrezzature richiedono. Inoltre i musei italiani conservano nei loro archivi una quantità di oggetti storici di valore culturale vastissima e non sempre necessità di supporti aggiuntivi per raccontarli.

31 Pacifico, G., Putzu, M., Allestire una mostra temporanea, Documento integrato al sito dedicato alla Galleria Nazionale di Arte Moderna di Roma, 2012, www.gnam.beniculturali.it

1.2.3 IL RAPPORTO TRA UTENTE E OPERA

Le considerazioni del seguente capitolo sono state tratte dalla Tesi di Dottorato di ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento "Arte contemporanea, spazio interno e display", di Maddalena d'Alfonso, Rel.: Prof. Cesare Stevan, anno 2004.

1.2.3.1 IL VALORE DEL MEZZO ESPRESSIVO

È fondamentale conoscere il materiale di cui è fatta un'opera per comprendere quale approccio sarà il più valido per allestirla e quale sarà il suo comportamento in esso. È l'unico dato oggettivo che l'architetto-allestitore ha a sua disposizione. Essendo già la stessa percezione del fruitore aleatoria, significa che esistono diverse chiavi di lettura da tenere in considerazione. Nel complicato rapporto della comprensione artistica interessa capire e sfruttare la tecnica come possibile strumento di comprensione del meccanismo artistico. Il ruolo dell'architetto/allestitore

dovrebbe essere complementare alle esigenze di curatori e artisti mantenendo integro il valore comunicativo tra i vari elementi e capire i mezzi espressivi di ciascuna opera per mantenere quella giusta distanza che può lasciare integro il processo artistico. Si rientra qui nel campo della prossemica. A che distanza dovrebbe essere un'opera dall'uomo per la sua comprensione? Come si tratta lo spazio? Sono stati così individuati quei caratteri allestitivi che rispondono a ciascuna esigenza dell'arte. La complessità di costituzione di uno spazio adeguato deriva dall'eterogeneità dei materiali che costituiscono il significante.

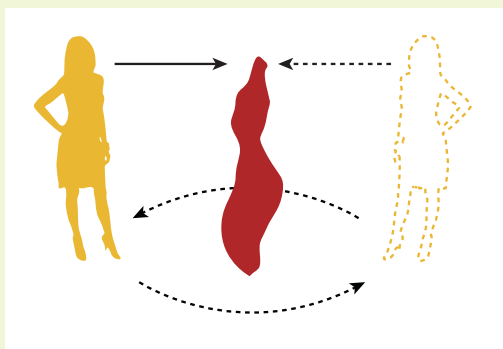
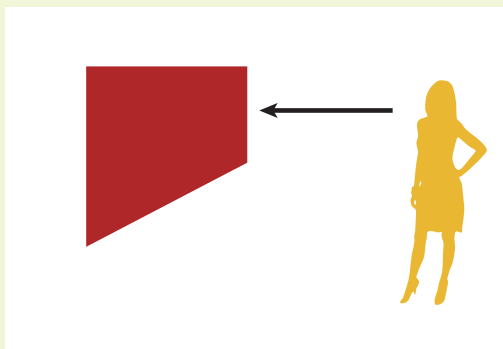
1.2.3.2

RELAZIONI MEDIA/SPAZIO

L'esposizione dell'arte viene spesso "ostacolata" dai media: disorientano l'utente perché troppi e diversificati. Ognuno di essi stabilisce un diverso coinvolgimento dello spazio interno. Il loro dimensionamento e caratteristiche peculiari (luminosità, colore, carattere estensivo) devono tenere conto di soggetto/fruitori, opera/durata, percetti coinvolti/tempo di percezione; in sostanza si deve conformare alle strategie comunicative che il mezzo di comunicazione innesca con il soggetto/fruitori. In questo senso sono determinabili dei comportamenti indotti dal mezzo di comunicazione che influisce su posizione e comportamento dell'opera rispetto al soggetto/fruitori. Prima però è necessario definire le tre principali relazioni tra visitatore e opera:

1. Posizione del visitatore in relazione all'oggetto (punto di vista)
2. Il luogo dove avviene la comunicazione
3. Il tempo necessario affinché abbia luogo la comunicazione

Queste relazioni variano ovviamente dalle caratteristiche dei due soggetti e della relazione che intercorre tra essi: individuare i diversi principi e la loro combinazione permette di stabilire le priorità e la qualità dell'opera da allestire. Definiti i tre principali rapporti spazio temporali è



Schema 1. Arte Contemplativa
 Schema 2. Arte Cinetica

necessario stabilire quali caratteristiche entrano in gioco nell'analisi che intercorre dalla diversificazione dei media e la variabile dell'interpretazione dell'opera da parte degli artisti:

1. Quali sono i "percetti coinvolti nella comunicazione artistica
2. Se esiste un luogo dell'interazione e se corrisponde al luogo della comunicazione
3. Esiste un tempo obbligato di fruizione dell'opera (durata dell'opera)

Vengono così di seguito identificate le caratteristiche tipiche di relazione e interazione uomo/opera affinché si possa trattare lo spazio in modo adeguato. Si vanno così a definire 7 diversi "tipi" di arte:

1. ARTE CONTEMPLATIVA

Comprende pittura e scultura statica, il cui "precetto" principale è quello della vista ed attraverso di esso del tatto e della combinazione dei due il senso stereognosico (la conoscenza degli oggetti attraverso il tatto); la posizione del fruitore rispetto all'opera è frontale, il tempo di fruizione è frontale t^0-t^1

2. ARTE CINETICA

Si tratta di quelle opere che contengono in se un movimento. Esse sono legate oltre al senso della vista, al senso dell'equilibrio; la posizione dell'opera rispetto al fruitore muta in un intervallo di tempo t^0-t^1 per cui il tempo di fruizione è soggettivo e muta a seconda della posizione iniziale dello spettatore rispetto all'opera. È integrato nell'arte cinetica il concetto di durata anche se essa è variabile ed infinita portando lo spettatore ad una relazione con l'opera che può essere confusa con quella di carattere contemplativo.

3. ARTE DINAMICA

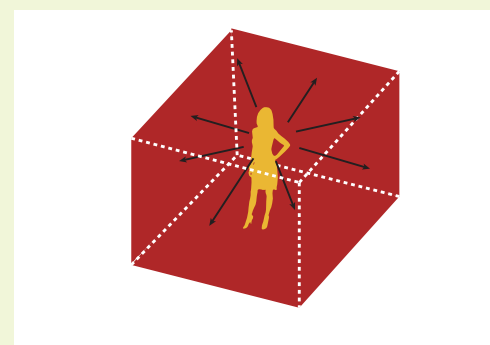
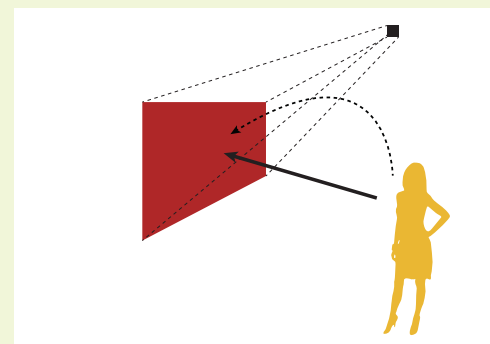
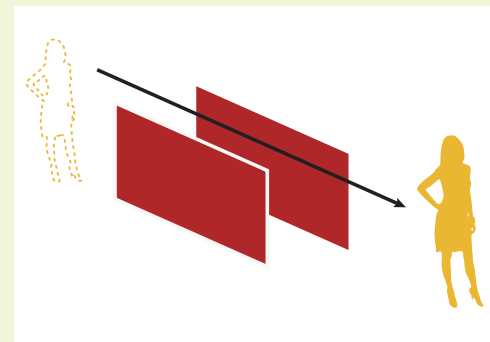
Si tratta di quelle opere programmate il cui valore è definito dalla sequenza in un percorso. La relazione tra opera e fruitore è integrata, ovvero il fruitore deve attraversare il percorso stabilito, ma mantiene il controllo visivo degli elementi e dello spazio in cui l'opera è immersa. Normalmente il "precetto" più stimolato è quello stereognosico, integrato da quello visivo ed in parte da quello uditivo; in casi estremi vi è la manipolazione intenzionale del concetto di equilibrio. Il tempo di fruizione corrisponde al tempo impiegato nel percorso. Durata e tempo di fruizione coincidono. $D = t^{\circ} - t^1$

4. ARTE SEMI-IMMERSIVA

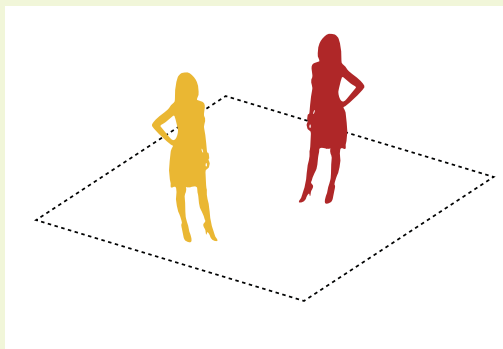
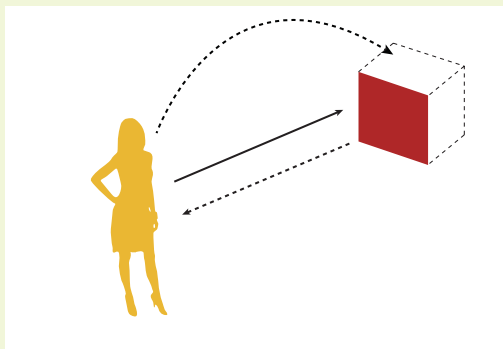
Si tratta di quelle opere in cui il rapporto fisico tra opera e fruitore è frontale e statico ma per effetto dell'immedesimazione avviene un trasferimento mentale e il corpo viene smaterializzato; normalmente avviene con la video-arte ma può anche avvenire con l'ascolto di un brano in un luogo/posizione precisa. I sensi coinvolti sono principalmente quello della vista e dell'udito che combinati stimolano l'annullamento degli altri sensi. La durata e il tempo di fruizione non coincidono, ovvero capita che la fruizione venga innescata in un tempo x della durata reale dell'opera e il fruitore può stabilire la sua durata in base al suo interesse o alla sua capacità percettiva. $D \neq t^{\circ} - t^1$

5. ARTE IMMERSIVA

È quel tipo di arte che lavora integralmente con lo spazio e coinvolge tutti i sensi, o meglio, confonde tutti i sensi, lavora sul principio dell'estraneamento, ovvero combina senso visivo e senso stereognosico per la costruzione di una figurazione dello spazio personale basata sulla sintesi di tutte le sensazioni percepite durante l'immersione fisica del corpo nello spazio, visive, tattili, sonore, olfattive, gustative. Il tempo di fruizione coincide con la durata dell'opera la posizione del fruitore è interna all'opera. $D = t^{\circ} - t^1$



Schema 3. Arte Dinamica
Schema 4. Arte Semi-Immersione
Schema 5. Arte Immersiva



6. ARTE INTERATTIVA

Si tratta di quelle opere che prevedono interazione del fruitore come programma comunicativo/contemplativo; ad una azione corrisponde una reazione dell'opera. Il fruitore diventa parte integrante dell'opera ed il tempo di durata della fruizione non coincide con il tempo di fruizione. Ovvero il fruitore termina la sua funzione attiva, può scegliere di terminare il tempo di fruizione ma l'opera ancora produrrà la sua reazione anche se il soggetto non è più presente. $D \ t^0-t^1$

7. ARTE PERFORMATIVA

Si tratta di quelle opere che prevedono la compresenza fisica del fruitore e del performer su di una stessa piattaforma luogo della performance. Il fruitore è all'interno dell'opera ma la sua posizione è passiva. Durata dell'opera e fruizione non coincidono poiché non vi è alcun controllo da parte del fruitore né del tempo di durata né del luogo della fruizione; i percetti coinvolti sono combinati a seconda dei casi in funzione degli obiettivi dell'artista.

1.3.1 IL MUSEO INTERATTIVO

1.3.1.1 MUSEO DELLA SCIENZA E DELL'INDUSTRIA, CHICAGO

Il museo nasce nel 1933 in una struttura che era precedentemente adibita per le esposizioni internazionali, il Palazzo delle Belle Arti per l'Esposizione Mondiale Colombiana, 1893. È uno dei musei scientifici più vasti che si conoscano sul territorio americano. Fra le collezioni ed esposizioni annovera un sottomarino tedesco risalente alla seconda guerra mondiale (U-505), un modello di una ferrovia di 330 mq, una replica di dimensioni reali di una miniera di carbone e l'Apollo 8 che ospitò il primo essere umano sulla luna. Il museo è noto per essere stato uno dei primi musei a basare i propri allestimenti sull'interattività grazie soprattutto ad una delle figure che diede vita al museo: Julius Rosenwald. Fu un filantropo che spinse un gruppo di facoltosi a finanziare il progetto per il museo scientifico. Il suo intervento fu così sostanziale che volevano dare il suo nome al museo, ma rifiutò. Decise in gran parte l'organiz-

zazione curatoriale del museo e le figure che avrebbero collaborato in esso, tra le quali anche la collaborazione dell'università di Chicago. Il suo ideale di museo era il Deutsches Museum di Monaco che lui stesso visitò. La sua visione era quella di un museo che si basava sulla conoscenza e l'interattività. Ancora oggi, in accordo con la mission originale di Rosenwald, la maggior parte degli exhibit sono basati sull'esperienza diretta del pubblico che può interagire con gli oggetti e una serie di laboratori dove le persone possono costruire "qualsiasi cosa". In un recentissimo laboratorio dedicato ai bambini, ad esempio, è possibile capire come funziona il senso della vista tramite la dissezione del "proprio" occhio. E ancora un laboratorio, dedicato ad un pubblico più adulto, ti dà la possibilità di progettare e prototipare un oggetto a propria scelta e di realizzarlo grazie a strumentazione e software sofisticati.

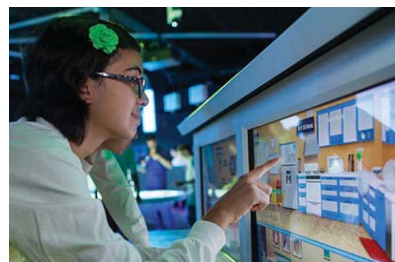


Fig. 8. Museo della Scienza e dell'Industria di Chicago, recente aggiornamento dell'esposizione.

Fig. 9. Museo della Scienza e dell'Industria di Chicago, schermo touch.

Fig. 10. Museo della Scienza e dell'Industria di Chicago, giochi interattivi.

1.3.1.2 MUSE, TRENTO

Il museo della Scienza di Trento, detto anche MuSe, è stato progettato da Renzo Piano ed aperto nel luglio 2013 in sostituzione al museo tridentino di scienze naturali. L'edificio si sviluppa su sei piani di cui due interrati. Tutti i piani, ad eccezione del secondo livello interrato, sono aperti al pubblico e ospitano sia attività di esposizione (mostre permanenti e temporanee) sia attività amministrative e di ricerca. Il totale delle superfici è di 12.600 metri quadrati, 3.700 dei quali dedicati alle mostre permanenti, 500 a quelle temporanee, altri 500 ad aule e laboratori didattici, 800 a laboratori di ricerca e 600 alla serra tropicale ospitata all'estremità ovest del museo. L'obiettivo principale del museo è innanzitutto lo scopo didattico che è perseguito da una serie di workshop ed incontri con le scuole. Il metodo attraverso cui si vuole fare didattica è la possibilità di poter toccare con mano gli oggetti e di sperimentare sulla propria pelle grazie ad alcuni laboratori. Sebbene si sia dotato in alcuni dei suoi spazi di sistemi tecnologici estremamente avanzati, si può vedere come privilegia principalmente l'interazione diretta del visitatore con gli oggetti esposti nello spazio. Per capire certe reazioni fisiche e comportamenti causa-effetto è possibile utilizzare queste macchine create appositamente per l'esperienza che non si basano solamente su supporti tecnologici ma su sistemi analogici, più semplici ma di grande effetto e comunicazione.

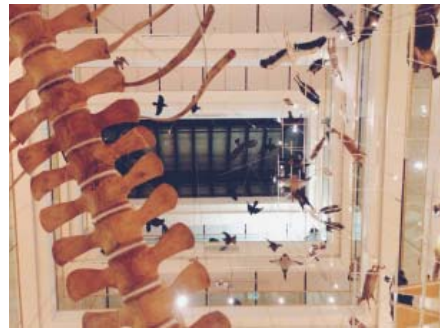


Fig. 11. MuSe, Trento, giochi interattivi

Fig. 12. MuSe, Trento, dettaglio dello spazio centrale, animali impagliati appesi sotto il lucernario.

MUBA è un'idea che nasce nel 1995 e dal 1997 ad oggi, pur non avendo una sede permanente, ha progettato e prodotto 13 grandi mostre interattive e numerose attività laboratoriali sviluppate secondo specifici criteri pedagogici che intendono favorire ed incoraggiare il pensiero creativo dei bambini e prepararli ad una società che richiede sempre maggiori atteggiamenti responsabili. Ha realizzato progetti didattici in oltre 50 città in Italia ed in Europa ed i bambini coinvolti sono stati quasi 800.000, di cui il 50% in nell'ambito della scuola ed i loro insegnanti. Dal gennaio 2014 ha trovato sede nel palazzo detto Rotonda di via Besana, centro permanente di progetti culturali e artistici dedicati all'infanzia, un luogo aperto all'innovazione che riunisce le eccellenze nazionali e internazionali della cultura, della didattica, della scienza e delle arti per promuovere lo sviluppo della creatività e del pensiero progettuale creativo. Al suo interno vengono organizzati workshop per le scuole ed eventi dove si invitano i bambini a sperimentare in totale libertà.



Fig. 13. Muba, spazio interno, sala principale.

Fig. 14. Muba, laboratorio.

1.3.1.4

THE AMERICAN MUSEUM OF NATURAL HISTORY, NEW YORK

Fondato nel 1869, è uno dei musei dedicati alla storia naturale più grande e più importante al mondo. Al suo interno colleziona una vastissima quantità di reperti archeologici naturali principalmente faunistici (da alcuni scheletri di animali preistorici a diversi animali provenienti da diverse fasce climatiche, tra cui una sezione sugli uccelli e una sugli animali marini). Parte della mostra è anche dedicata alla cultura antropologica del territorio. Il materiale esposto è rimasto per lo più invariato nel tempo ma l'atteggiamento è quello di un tentativo di rinnovo del sistema di mediazione delle informazioni e nell'aggiornare il modo di esporre. Agli inizi del 2014 ha deciso di aprire un nuovo spazio permanente dedicato alla creatività dei più piccoli, il New Design Lab. La regola principale è quella di creare e imparare nozioni scientifiche di base attraverso l'uso di strumenti di tutti i giorni. La creatività in questo caso deve scaturire da oggetti molto semplici e comuni ma che allo stesso tempo possono diventare degli "oggetti magici". Questo laboratorio mette a disposizione



Fig. 15. New Design Lab, nuova ala del Museo di Storia Naturale di New York

attraverso cinque spazi diversificati una serie di oggetti da manipolare affinché dall'oggetto banale ne possano scaturire idee geniali.

1.3.1.5

CITÉ DE LA SIENCE ET DE L'INDUSTRIE, LA VILLETTE, PARIGI

Il museo apre nel 1986 in previsione di una grande riqualificazione di un vecchio mattatoio parigino e allo scopo di avvicinare bambini e adolescenti al tema della scienza e della tecnologia. Nonostante da allora non ci siano stati interventi significativi di rimodernamento, queste mantengono comunque una forte presa sull'utente. Si basano su un'interazione molto semplice e diretta con il visitatore: principalmente si usano manopole tasti e bottoni e questi attivano fenomeni fisici che si rivelano tramite oggetti molto semplici (ad esempio il funzionamento dei campi magnetici con delle freccette incernierate nel centro che ruotano in direzione del campo magnetico generato). I principi che va a raccontare sono quelli della fisica di base, quindi non sempre scontati, ma attraverso questi oggetti vi è una diretta comprensione del fenomeno anche con divertimento. Inoltre anche l'ambientazione a tema non è esagerata ma coinvolgente.



Fig. 16. Cité de la Science et De L'industrie, esterno
Fig. 17. Cité de la Science et De L'industrie, interno

1.3.2 L'ESPERIENZA INTERATTIVA ATTRAVERSO LA TECNOLOGIA

1.3.2.1 SONY WANDER TECHNOLOGY LAB, NEW YORK

Il Sony Wonder Technology Lab, aperto al pubblico nel 1994, è un museo gratuito dedicato alla tecnologia e all'intrattenimento per qualsiasi tipo di pubblico. È stato ideato con l'intento di far avvicinare il pubblico, ma soprattutto i più piccoli, alla tecnologia in modo più diretto e toccandola con mano. In questo museo/laboratorio vengono messe a di-



Fig. 18. Sony Wonder Technology Lab, schermi touch
Fig. 19. Sony Wonder Technology Lab, gioco interattivo

sposizione delle tecnologie anche piuttosto elaborate che generalmente non sono accessibili al pubblico di massa. Oggi il laboratorio conta 19 esposizioni interattive permanenti dedicate principalmente ad una fascia che va dagli otto ai quattordici anni. Gli argomenti toccati vanno dalla robotica all'animazione, dalle nanotecnologie alle attrezzature specifiche per le produzioni cinematografiche prodotte dal marchio Sony.

1.3.2.2

ISLAMIC MUSEUM OF SIENCE AND TECHNOLOGY, ISTAMBUL

Il museo dedicato alla storia islamica è stato aperto ad Istanbul nel Maggio del 2008. In uno spazio di 3500 metri quadri sono conservati manoscritti, oggetti antichi, riproduzioni che fanno riferimento alle grandi scoperte della cultura islamica nel campo della nautica, astronomia, geografia, la misura del tempo, la geometria, l'ottica, la medicina, chimica, fisica e tecnica, architettura e tecniche militari. È

Per l'allestimento degli oggetti e il racconto dei concetti sono stati utilizzati alcuni dei più recenti sistemi di rappresentazione museografica: all'ingresso si trova un grande mappamondo sul quale sono proiettate le carte geografiche che raccontano i principali avvenimenti storici, si ha la possibilità di navigare tra le informazioni e i dati storici attraverso grandi schermi touch e una serie di proiezioni su tavoli, projection mapping interattivo permette di scoprire nozioni tramite il movimento del proprio corpo.



Fig. 20. Islamic Museum of Science and Technology, proiezioni interattive
Fig. 21. Islamic Museum of Science and Technology, schermi touch

1.3.2.3

THE SIENCE MUSEUM, LONDRA

Il museo fondato nel 1857 è un'altra pietra miliare del panorama museale londinese. Il Museo della Scienza oggi ospita una collezione di oltre 300.000 oggetti, tra cui tali articoli famosi come la Locomotiva Puffing Billy (la più antica locomotiva a vapore), la documentazione della prima macchina da scrivere, il modulo di comando Apollo 10 e un simulatore di volo. L'ingresso introduce alla scienza contemporanea, medicina e tecnologia. Di quest'ultima in particolare quella aerospaziale. Il museo offre anche centinaia di mostre interattive ed esibizioni. Per aumentare l'affluenza di pubblico, nel 2001 è stato annesso un cinema 3D e una nuova ala di ingresso dedicato alle tecnologie. In questa parte ciò che la rende più attrattiva è la particolare ambientazione, coinvolgente e ricca di strumentazione digitale. Principalmente vengono utilizzati una serie di schermi touch all'interno di un'ambientazione futuristica.



1.3.2.4

IL CASO STUDIO AZZURRO

Nel 1982 Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi (e più tardi Stefano Roveda) danno vita ad un esperimento che durerà a lungo negli anni e che esplora il potenziale poetico e espressivo delle nuove tecnologie. La loro attività attraversa diversi campi tra cui video e arte, ambienti sensibili, exhibit museali, performance teatrali e film, a volte anche con

Fig. 22. The Science Museum, gioco interattivo

Fig. 23. The Science Museum, ambientazione dell'ingresso dedicato alle tecnologie

collaborazioni molto importanti. Tra le loro opere quelle che più ci interessa sottolineare sono quelle legate alla proiezione e all'interazione con l'uomo.

TAVOLI

Milano, Triennale, Oltre il villaggio globale, 1995

Sei tavoli, sei figure pressoché immobili: una donna distesa, una mosca ronzante sul tavolo, una goccia d'acqua cade ossessivamente su una ciotola. Questa sensazione di calma apparente viene bruscamente interrotta quando qualcuno tocca l'immagine: essa reagisce, si attiva, sviluppa una piccola parte della sua storia. Il rapporto tra reale e virtuale si verifica su materiali familiari, senza nessun tipo di struttura tecnologica: gli spazi si frammentano, virtualità e fisicità diventano tutt'uno. Il passaggio dell'immagine da semplice oggetto di contemplazione a esperienza interattiva che spinge lo spettatore al dialogo, racchiude il senso di quest'opera.



CORO

Ambiente sensibile, Torino, Mole Antonelliana, 1995

Al centro dello spazio un feltro parzialmente srotolato come un grande tappeto; le immagini proiettate formano una trama che sembra sostituirsi ai simboli, alle figure di un tradizionale decoro. Tappeto come territorio nomade, come spazio di incontro, come status di simbolo di potere secolare o spirituale, su di esso una nuova cosmografia di corpi inerti, pronti a reagire al nostro passaggio, metafora di una cosmogonia sottoposta ai piedi dei potenti. Un piede preme su una figura calpestan-

Fig. 24. Tavoli, perché queste mani mi toccano.

Fig. 25. Tavoli, perché queste mani mi toccano, schizzo preparatorio

dola, essa reagisce, si muove, esclama. Diversi piedi attraversano uno spazio, calcano molte figure che si scompongono, agitano le voci. Un "coro" pian piano prende vita dai movimenti dei corpi.



LA POZZANGHERA

Micropaesaggio interattivo dedicato ai bambini, Monza, Arengario, 2006

Tra i numerosi microcosmi che ambientano le esperienze dell'infanzia, uno su tutti ricorre di generazione in generazione suscitando un fascino irresistibile: è il paesaggio dominato dalla pozzanghera. Nessuno ha resistito, almeno una volta, alla fatale tentazione di sprofondarci dentro un piede. Pensando a una relazione partecipata con i bambini è stata concepita una pozzanghera virtuale, generata da impalpabili videoproiezioni, che si dispone sulla superficie del pavimento e si offre interattivamente ai comportamenti dei piccoli, ed è capace di trattenere e restituire alcune delle loro fantasie. Una pozzanghera interattiva che reagisce, calpestandola, senza sporcare ma producendo suoni e immagini che fanno vibrare di storie la sua superficie. Un minuscolo territorio instabile

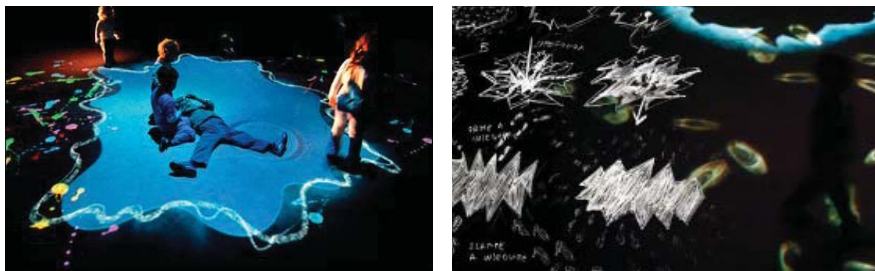


Fig. 26. Coro, proiezione interattiva a terra, al passaggio del visitatore le figure iniziano a muoversi, in sottofondo delle letture.

Fig. 27. Coro, fermoimmagine del video proiettato

Fig. 28. Pozzanghera, scena di bambini che gioca

Fig. 29. Pozzanghera, schizzi preparatori

da praticare e da condividere con gli altri compagni o con persone più grandi.

IL SOFFIO SULL'ANGELO

Pisa, Università degli Studi, 1997.

Tre grandi paracadute come nuvole su cui strane figure aleggiano aeree, leggere: angeli forse decaduti a causa di qualche intemperanza. Sono figure terrene, delineate fuori, ma vuote dentro: per questo galleggiano nell'aria cercando di aggrapparsi a degli oggetti, di appendersi come naufraghi al loro relitto. Sembra che tutto sia racchiuso in una calma apparente, sino a quando il soffio degli spettatori non raggiunge i paracadute: esso si dilata e scaraventa l'angelo fuori dal suo opaco fluire, il suo "vuoto" equilibrio può esplodere o essere spinto lontano. Il paracadute – "oggetto di salvezza" – si anima di molti suoni: soffi leggeri, modulati, dolci, altri meccanici, pneumatici.



Fig. 30. Il soffio sull'angelo, proiezione sul telo
Fig. 31. Il soffio sull'angelo, il visitatore soffia sul telo

MUSEO DELLA CERAMICA

Mondovì, Palazzo Fauzone di Germagnano, 2010.

Sono oltre seicento le ceramiche esposte, distribuite su quasi 600 metri quadrati; duemila pezzi sono poi custoditi nei depositi visitabili, destinati a studiosi, collezionisti, cultori della materia. Le ceramiche provengono dalle collezioni di Marco Levi (1910-2001), ultimo proprietario e direttore della fabbrica "Vedova Besio e figlio", e di Carlo Baggioli. Quella di Baggioli - la più ricca collezione di ceramiche del distretto monregalese

era stata acquistata negli anni Novanta del secolo scorso da Marco Levi, che l'aveva poi donata insieme alla propria alla Fondazione Museo della Ceramica "Vecchia Mondovì". Sin da allora Marco Levi aveva coltivato il sogno di preservare e trasmettere la memoria storica di una plurisecolare esperienza artistica e industriale e di farla rivivere in una prestigiosa sede museale. A quasi dieci anni di distanza dalla scomparsa di Marco Levi e dopo il lungo periodo di lavori di restauro, quel sogno si è tradotto in realtà. L'avventura del distretto industriale monregalese della ceramica inizia in età napoleonica e si esaurisce alla fine degli anni Settanta del Novecento. La produzione della terraglia, materiale innovativo della rivoluzione industriale usato per stoviglie a costi contenuti, segna nell'Ottocento e nel Novecento la cultura e l'economia della città di Mondovì e di un ampio distretto (Villanova, Roccaforte, Chiusa di Pesio, Vicoforte, Mombasiglio), generando simboli visivi caratteristici e inconfondibili, tra cui il galletto dalla coda variopinta e le vivaci decorazioni a spugna intagliata.



MAST

Bologna, Manifattura di Arti, Sperimentazione e Tecnologia, 2013. La Fondazione MAST è un'istituzione internazionale, culturale e filantropica, basata sulla Tecnologia, l'Arte e l'Innovazione. Abbiamo realizzato come Studio Azzurro, quattro videoinstallazioni poste all'interno del per-

Fig. 32. Museo della ceramica

Fig. 33. Museo della ceramica, scene di preparazione dei video da proiettare

Fig. 34. Museo della ceramica, scene di preparazione dei video da proiettare

corso espositivo di MAST. Con la realizzazione della prima ambientazione multimediale e interattiva dedicata all'accoglienza dei visitatori si vuole dare vita e senso alle tematiche del centro MAST.

Una lunga fila di grandi monitor forma un muro di immagini ed oggetti in movimento che accoglie il pubblico e lo invita all'interazione con il progetto MAST. Si crea così un gioco tra reale e virtuale che introduce le tematiche e favorisce la comprensione del percorso che si sta per intraprendere.

La seconda installazione, proposta sulle pareti dell'ascensore del palazzo MAST, è un racconto collettivo, a più voci, che si può inserire nella serie di opere interattive "Portatori di Storie". Il tema raccontato è relativo all'imprenditorialità e al sapere manifatturiero: sui lati dell'ascensore, posto al centro del secondo ambiente dello spazio espositivo, sono proiettate, a dimensione reale e senza soluzione di continuità, persone che salgono e scendono. Il visitatore può fermare con la propria mano un personaggio ed ascoltarne la breve testimonianza, confrontandosi così con l'esperienza diretta di chi ha vissuto la costruzione di un sapere pratico o di un'impresa. Nella stessa sala un "Divertimento per Archi" fluttua a soffitto. I violini danzano nello spazio sopra al visitatore, passando da un telaio all'altro, infrangendone i limiti, sulle note di una musica mozartiana. L'ultima videoinstallazione, un video wall composto da nove monitor, contiene sei testimonianze sull'attività dell'Academy di MAST.



Fig. 35. MAST, schermi appesi sul soffitto

Fig. 36. MAST, proiezioni a parete e sui tavoli

1.3.3 L'ARTE SENZA L'OPERA D'ARTE

1.3.3.1 KATATEXILUX, MANTOVA

All'interno dello spazio di Palazzo Te a Mantova ha preso vita il progetto multimediale KatatexiLux è uno spettacolo multimediale in grado di "immergere" il visitatore dentro monumenti che appartengono all'immaginario comune, offrendo la sensazione di muoversi all'interno di essi, con il semplice spostamento del corpo. Attraverso un innovativo sistema di motion sensing input device sarà possibile navigare all'interno di note architetture proiettate in scala 1:1 su grandi superfici, senza l'ausilio di strumenti quali mouse, tastiere o dispositivi touchscreen. Mediante il movimento del corpo, si avrà la sensazione di abitare gli ambienti di questi spazi virtuali, riuscendo così a percepirne non solo gli aspetti dimensionali, ma anche ad apprezzare le raffinate soluzioni estetiche che architetti e artisti furono in grado di realizzare nell'antichità. Tutto ciò per capire come si è evoluta la modulazione e la realizzazione degli

spazi interni a partire dalle imponenti architetture antiche, per giungere a quella che fu la loro riproposizione ed esaltazione con il Rinascimento. La mostra e i contenuti proposti all'interagire dei visitatori non sono riducibili a puro e semplice spettacolo ma rappresentano un'esperienza ricca di precisi contenuti e spunti per nuove riflessioni in campo artistico, scientifico e progettuale.



1.3.3.2 MUSEO DELLA LIBIA, TRIPOLI

Aperto nel 2009 si caratterizza per l'uso di tecnologie di diverso tipo. Il numero di opere esposte non è vasto perché principalmente si basa sul mostrare antichi reperti attraverso supporti tecnologici.

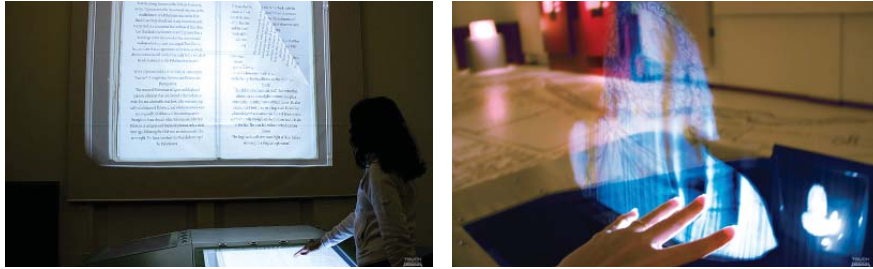
Sei le principali aree tematiche all'interno del Museo, dalla cultura etnica, alle tradizioni popolari; dal paesaggio, alla storia dell'archeologia e dell'architettura; dall'arte, alla politica; dall'innovazione tecnologica ai progetti futuri per dare una visione completa di quello che è oggi la Libia, della sua storia più antica, ma anche di quella più recente e del ricco e variegato patrimonio di cultura e tradizioni che è presente all'interno di questo affascinante Paese. Per dare vita a questi racconti nella maggior parte dei casi non è riportato il reperto ma sono stati utilizzati i Sistemi Interattivi Touch Window Olografici, LCD touch screen, Sistemi di Videoproiezione Immersiva, Display Particellari, Totem Interattivi.

Circa 3.000 mq per 18 sale espositive, offre un'ampia panoramica sulla Libia in un percorso museale-espositivo che coinvolge i 5 sensi dell'uo-

Fig. 37. Katatexilux, il visitatore deve seguire le istruzioni del monitor per tarare la macchina sulle proprie misure

Fig. 38. MAST, la passeggiata nelle architetture attraverso il movimento delle braccia

mo (vista, tatto, udito, olfatto, gusto), una vera e propria esperienza a 360° nel percorso di conoscenza. Il Museo della Libia presenta un percorso di conoscenza e apprendimento basato non solo sull'esposizione passiva di reperti o elaborati artistici, ma su dispositivi tecnologici, touch screen, proiezioni immersive e particellari sui quali tra contenuto scientifico e coinvolgimento emotivo aprire alla conoscenza, approfondire e divertire.



1.3.3.3 VAN GOGH, FABBRICA DEL VAPORE, MILANO

Un nuovo modo di vivere e conoscere l'arte: affascinante ed educativo. Van Gogh Alive – realizzata in coproduzione con il Comune di Milano – è un'esperienza multimediale per tutta la famiglia. I capolavori di Van Gogh prendono vita, in una vibrante sinfonia di luci, colori e suoni, senza essere fisicamente presenti nell'ambiente. Oltre 3000 immagini proiettate in altissima definizione grazie all'innovativo sistema SENSORY 4 comporranno uno straordinario museo impossibile e offriranno un viaggio attraverso l'universo creativo e visionario dell'artista: dagli intensi cromatismi, alla tumultuosa vicenda esistenziale.

Dagli esordi nei Paesi Bassi, alla Parigi degli Impressionisti, fino alla permanenza ad Arles, Saint Rémy e Auvers-Sur-Oise, dove ha dipinto molti dei suoi intramontabili capolavori: il percorso attraverso la pittura di Van Gogh sarà arricchito dalla proiezione dei suoi schizzi, che permetteranno al pubblico di conoscere la genesi creativa dei quadri, e di

Fig. 39. Museo della Libia, si può interagire con antichi manoscritti tramite schermi touch

Fig. 40. Museo della Libia, ologramma

alcuni brani tratti dalle lettere in grado di offrire uno spaccato della vita dell'artista, delle sue idee e del suo tormento interiore. L'alta definizione delle immagini consentirà inoltre una visione inedita e ravvicinata dei dettagli delle opere, della straordinaria tecnica del maestro del colore olandese. Alla mostra sarà affiancato il Van Gogh Lab, una programmazione culturale, di studio e di workshop rivolta a scuole, istituti artistici, accademie d'arte, con laboratori intorno alla figura dell'artista, all'uso del colore nella progettazione e al rapporto tra musica e arti visive. Sebbene il tema trattato in questo tipo di esposizione si allontana da tema scientifico, è comunque un interessante esempio di come oggi si può mostrare l'arte senza averla a disposizione, in uno scenario che la rende comunque unica. Ciò è possibile grazie ai dispositivi tecnologici che permettono di avvicinare l'arte a chiunque, anche se lontana migliaia di chilometri. Senza dubbio c'è chi ancora oggi sostiene l'importanza di potersi rapportare con la vera opera d'arte, che rimane certamente un'esperienza unica nel suo genere, ma allo stesso tempo offre la possibilità di avvicinarsi almeno un poco ed averne un assaggio, attraverso un'esperienza che, anche nel suo genere, è unica.



Fig. 41. Van Gogh, all'interno della Fabbrica del Vapore
Fig. 42. Van Gogh, gli schermi ad alta risoluzione

PARTE SECONDA

IL TEMA DEL CIBO

2.1

IL CIBO NELLA STORIA, BREVI CENNI

Nel concetto di «cibo» includiamo tutti quei principi organici o inorganici che le forme di vita appartenenti al regno animale assumono per vivere.¹ Il passaggio da cibo come principio organico che si assume per la propria sopravvivenza a sostanza elaborata avviene con l'introduzione della cottura e il cibo diventa un fattore culturale. Il cibo è cultura quando si produce, quando si prepara, quando si consuma perché ha inventato e trasformato il mondo diventando un frutto della nostra identità. L'uomo è l'unico animale in natura che non consuma il cibo così come gli si presenta in natura, ma al contrario lo modifica, lo trasforma a seconda delle sue esigenze, delle sue preferenze, della sua identità. Ecco che allora il cibo da elemento della natura diventa elemento della cultura in quanto inventa e trasforma il mondo. Un piatto di spaghetti al pomodoro non è solo un alimento, ma è il simbolo dell'identità culturale di un paese. E' l'unione tra la tecnologia produttiva di un alimento nata nella Sicilia Araba unita ad un prodotto americano importato in Europa dai conquistatori spagnoli. Il cibo è quindi cultura quando si produce perché l'uomo ambisce a creare il proprio cibo, quando lo si prepara perché una volta acquisiti i prodotti base della sua alimentazione l'uomo li trasforma mediante la sua tecnologia, quando lo si consuma perché

¹ C. Consiglio, V. Siani, Evoluzione e alimentazione, il cammino dell'uomo Bollati Boringhieri, Torino, 2003 Op. Cit. p.9

l'uomo lo sceglie con criteri legati sia alla dimensione nutrizionale, sia a valori simbolici.²



2 M. Montanari, *Il cibo come cultura*, Laterza, 2010 pp.XI-XIII.

Fig. 43. Fotografia e composizione di Beth Kirby, su Pinterest.

2.1.1 GLI ALBORI DEL CIBO, DA NECESSITA' A FATTORE CULTURALE

“La cucina di una società è un linguaggio nel quale essa traduce inconsciamente la sua struttura.”

Claude Levì-Strauss

Inizialmente, a partire dall'epoca preistorica, il cibo era un fattore fondamentale perché alla base del sostentamento dell'essere umano e in quanto tale era necessario fosse commestibile e accessibile. Quindi ciò che spingeva l'uomo alla ricerca di cibo era semplicemente la necessità di alimentarsi per istinto naturale, non era necessario che questo fosse anche gradevole. Con l'evolversi dell'uomo anche il concetto di cibo evolve e cambia il rapporto che ha con esso. Ciò che ha distinto l'uomo dagli altri esseri viventi, nella sua fase successiva, è stata la differenza della ricerca del cibo come sostanza nutritiva alla sua elaborazione, prima fra tutte la cottura. Non è tuttora chiaro come sia nato il procedimento della cottura e attraverso quali atti specifici, ma sicuramente una

delle necessità primarie fu la necessità di rendere commestibili alcuni cibi.³

Da questo momento storico in poi, l'alimento e l'alimentazione sono diventati uno degli elementi caratteristici del genere umano, che lo diversifica anche fra le diverse culture.

Per raccontare in modo schematico come si evolve nel tempo la storia del cibo, è interessante citare la schematizzazione di Felipe Fernández-Armesto, storico britannico di origine Galiziana, nato a Londra nel 1950. Ha suddiviso la storia dell'uomo dalla preistoria a oggi in otto grandi "rivoluzioni", non da considerarsi come successive e auto concluse, ma sovrapposte una all'altra attraverso logiche e sistemi molto complessi.⁴

- La "prima rivoluzione": l'invenzione della cucina, che considero un episodio di autodifferenziazione dell'uomo dal resto della natura e l'evento inaugurale della storia della trasformazione sociale.
 - La "seconda rivoluzione": la scoperta di una valenza del cibo che va oltre il mero sostentamento: la sua produzione, distribuzione, preparazione e consumo.
 - La "terza rivoluzione": la pastorizia e l'allevamento, quindi l'addomesticazione e riproduzione selettiva di specie animali commestibili.
 - La "quarta rivoluzione": l'agricoltura.
 - La "quinta rivoluzione": il cibo come mezzo e indice di differenziazione sociale.
 - La "sesta rivoluzione": il commercio a lungo raggio, il ruolo che ha avuto il cibo negli scambi culturali e la trasformazione delle società.
 - La "settima rivoluzione": la rivoluzione ecologica degli ultimi cinquecento anni, che oggi viene generalmente chiamata "scambio colombiano"
 - In fine "l'ottava rivoluzione": l'industrializzazione, il XIX e XX secolo.
- Come già accennato, la prima vera distinzione tra uomo e animale fu l'introduzione della cottura. Dopo la scoperta del fuoco⁵ viene intro-

3 M. Montanari, *Il cibo come cultura*, Laterza, 2010, pp. 35-36

4 Felipe Fernández-Armesto, *Storia del cibo*, Macmillan, 2001, pp. 3

5 J. Goudsblom, *Fuoco e civiltà. Dalla preistoria a oggi*, Donzelli editore,

dotta dall'uomo la pratica del cucinare un alimento come fattore di necessità. In questo modo il cibo diventava più tenero da masticare e più digeribile quindi più facilmente commestibile. Non si può definire con certezza quando e come avvennero queste scoperte tanto fondamentali nell'evoluzione umana perché non esiste nessun tipo di documentazione riportata, ma la capacità di utilizzare il fuoco e saperlo domare è il passaggio fondamentale della costituzione della civiltà. Il controllo del fuoco consente all'uomo di non essere più succube dei processi naturali ma anzi ne diventa padrone e impara a controllarli e a modificarli.⁶



Fig. 44. Pietanze cotte sulle braci.

Roma 1996, pp. 13-16

⁶ M. Montanari, *Il cibo come cultura*, Laterza, 2010, p. 35

2.1.1.1 CIBO "ARTIFICIALE"

Il principale elemento di diversità tra uomo e animale è che solamente l'uomo è capace di accendere e di usare il fuoco, e che questa tecnologia gli permette, assieme ad altre, di fare cucina. Cucinare è attività umana per eccellenza, è il gesto che trasforma il prodotto "di natura" in qualcosa di profondamente diverso: le modificazioni chimiche indotte dalla natura e dalla combinazione degli ingredienti consentono di portare alla bocca un cibo, se non totalmente "artificiale", sicuramente "costruito".⁷

La cucina si può considerare la prima chimica e, quindi, anche la prima rivoluzione scientifica: la scoperta, mediante osservazione ed esperimenti, della variazioni biochimiche che mutano il sapore e aiutano la digestione. Il calore modifica la consistenza dei cibi rendendoli masticabili

⁷ M. Montanari, *Il cibo come cultura*, Laterza, 2010, p. 36

e facili da sezionare manualmente, per questo motivo viene considerato come il primo passo verso la civilizzazione del modo di mangiare, che è molto antecedente all'introduzione delle posate.⁸

Uno degli esempi più significativi di scoperta culinaria è il pane: non esiste in natura e solo gli uomini sono in grado di produrlo tramite una chimica ben precisa e una serie di operazioni complesse che sono frutto di esperienze e riflessioni. Il pane simboleggia l'uscita dallo stato bestiale e la conquista della civiltà.⁹ Lo stesso ruolo lo riveste il vino e la birra, sostanze che non esistono in natura ma sono derivate dalla fermentazione, un processo che l'uomo ha saputo controllare e tradurre a proprio beneficio.

Questa visione del mutamento, della manipolazione di una sostanza ricavata dalla natura e quindi della sua modificazione fa sì che la si consideri un elemento "artificiale" anche se costituita in tutte le sue parti da elementi naturali. *Nell'esperienza umana infatti ciò che riguarda il sistema alimentare non viene definito con i termini di "naturalità" ma invece come sviluppo di processi culturali che prevedono l'addomesticamento, la trasformazione e la reinterpretazione della Natura.*¹⁰

Persino i medici e i filosofi antichi, tra cui Ippocrate, definirono il cibo come "res non naturalis", ovvero cosa non naturale, derivante da un artificio ovvero da qualcosa generato dall'azione dell'uomo.¹¹

8 J. Goudsblom, Fuoco e civiltà. Dalla preistoria a oggi, Donzelli editore, Roma 1996, p. 36

9 M. Montanari, Il cibo come cultura, Laterza, 2010, p. 9

10 M. Montanari, Op. Cit. p. XI

11 Ibid.

2.1.1.2

INTRODUZIONE DI AGRICOLTURA E ALLEVAMENTO

Tra le altre attività che hanno distinto l'uomo ci sono anche quelle legate al procacciarsi del cibo. Queste attività sono l'agricoltura e l'allevamento che segnano la rottura tra uomo e natura, il momento dell'innovazione. La domesticazione degli animali e delle piante consente all'uomo di farsi padrone del mondo naturale, di slegarsi dalla dipendenza di cui era sempre stato schiavo nei confronti dei processi naturali.¹²

Tuttavia anche l'attività della caccia e della raccolta presupponevano un certo livello di conoscenza e del saper fare che si basava proprio sui ritmi della natura e delle stagioni. Il passaggio significativo fu proprio una conoscenza tanto profonda dei principi che si celavano dietro ai processi naturali che permise all'uomo di compiere il passo successivo del controllo su di essa.

Anche questi fattori hanno determinato delle caratteristiche sociali: i popoli più dediti alla caccia sono anche quelli che si distinguono per un carattere nomade e questa caratteristica ne comporta anche la necessità di controllare le nascite, mentre i popoli più dediti all'agricoltura sono più stanziali e si distinguono per la loro necessità di lavorare a lungo i terreni per renderli produttivi per un lasso di tempo più lungo. L'agricoltura quindi si diffuse a partire da nuclei abitativi fissi dai quali poi ci si espandeva per aumentare le terre da coltivare. Ciò è accaduto in seguito alla crescita demografica dovuta ad una maggiore quantità di cibo disponibile. L'uomo "costruisce" artificialmente il proprio cibo e lo può controllare. L'invenzione della città, luogo per eccellenza dell'evoluzione civile, non sarebbe pensabile senza lo sviluppo dell'agricoltura.¹³

Questa contrapposizione tra agricoltura e pastorizia come elementi di sedentarietà e la caccia e la raccolta caratteristici del nomadismo caratterizza due tipologie di società umana. Tra queste però l'elemento accomunatore può essere visto nella pastorizia e nella caccia poiché entram-

12 M. Montanari, *Il cibo come cultura*, Laterza, 2010, p.6

13 *Ibid*, pp.7-10

be le pratiche presuppongono un luogo comune di attività, ovvero gli spazi incolti e boschivi. In questo senso il contrasto tra cultura e natura è dato dalla contrapposizione tra prodotti vegetali e carnei, e derivato da essi la sedentarietà legato al primo e il nomadismo legato al secondo. Questo rapporto si mantenne fino al Medioevo dove si contrapponeva una tradizione di tipo greca e romana fondata sull'agricoltura e quella germanica basata invece sullo sfruttamento della foresta (raccolta, caccia, pastorizia).¹⁴ Fino ad allora erano stati il simbolo di due diverse civiltà, ognuna delle quali disprezzava l'altra e la considerava barbara. Quando i "barbari" fecero irruzione nell'impero e poco per volta se ne impadronirono, la loro cultura si affermò e diventò parte del costume dei vinti. Cacciare e pascolare nel bosco non erano più attività sconvenienti e allo stesso tempo anche le conoscenze agricole si diffusero tra i "barbari".¹⁵

È dall'incrocio tra queste due culture che nasce una cultura alimentare nuova che è quella che oggi viene considerata come europea: il pane e la carne vengono messi sullo stesso piano. Da quel momento in poi i due modelli produttivi, l'attività agricola e lo sfruttamento della foresta, non furono più i simboli di due diverse culture ma elementi che andavano a comporre una dieta alimentare estremamente ricca e varia che con il tempo si è consolidata come unica anche se derivata da diverse culture.¹⁶

14 M. Montanari, *Il cibo come cultura*, Laterza, 2010, p.13

15 *Ibid*, p.14

16 *Ibid*, p.16

2.1.1.3

CIBO COME SIMBOLO DI UN LUOGO

Vale la pena sottolineare come il valore del prodotto vegetale quale il grano, e quindi il pane, divenne il simbolo della fede cristiana che si era sviluppata nell'area mediterranea.¹⁷ È proprio qui appunto dove la cultura si basava sull'agricoltura, che si finì per associare i valori del cibo ai valori religiosi. Non a caso le rappresentazioni religiose riportano, assieme al simbolismo del condividere assieme il cibo nella convivialità dei pasti, una serie di alimenti ai quali è legata una ben determinata simbologia. Allo stesso tempo questi cibi sono anche legati ai luoghi in cui sono prodotti, hanno ben determinate caratteristiche chimiche e sono legate alla loro produzione. Il grano è un prodotto dei continenti mediterranei, in questi luoghi cresce molto facilmente e da questo si produce il pane, un alimento fondamentale per la dieta mediterranea perché sostanzioso e allo stesso tempo economico, quindi umile. Da queste caratteristiche si è sviluppato un simbolismo che si è trasferito nelle rappresentazioni religiose.

Se si prende in esame la rappresentazione dell'Ultima Cena, questa in base alle zone in cui si trova collocata, si trovano raffigurati degli alimenti differenti in riferimento ai luoghi in cui vengono prodotte queste rappresentazioni. Tema comune è sempre il pane come elemento costante nelle rappresentazioni religiose. Nell'area che si estende fra le Alpi e la pianura del Piave, invece, è possibile disegnare un interessante percorso di piccole chiese, cappelle e oratori dove è rappresentato il medesimo soggetto iconografico dell'Ultima Cena con Gamberi, tema raro e circoscritto in quella regione.¹⁸

17 M. Montanari, *Il cibo come cultura*, Laterza, 2010, p. 14

18 Ave Appiano, *Bello da mangiare*, Moltemi, Roma, 2000

ULTIMA CENA CON GAMBERI,
CHIESA DI SAN GIORGIO DI SAN PAOLO DI PIAVE

Tra questi cibi quotidiani, primo fra tutti, compare sulle tavole dell'Ultima Cena di questa zona geografica il gambero di fiume, l'*astacus fluvialis*, specie di crostaceo assunto a cibo ordinario per la sua abbondante presenza nel limo delle vene d'acqua poco profonde che irrigano il territorio. Considerato a quei tempi umile cibo conveniente a sfamare le povere genti di questa terra, il gambero grigio abitante dei fondi limacciosi – che nella cottura si tinge di rosso intenso – è stato assunto quale vittorioso emblema del sacrificio, della passione e della resurrezione di Cristo a causa delle chele, del mutamento e del suo colore primaverile attraverso il quale il suo piccolo essere si rigenera. Per questa caratteristica etologica, per il cambiamento cromatico e anche per essere considerato una pietanza povera quanto generosa, umile nell'abbondanza, la sua immagine è entrata a pieno titolo, anche se limitatamente a aree



Fig. 45. Ultima Cena con Gamberi, Chiesa Di San Giorgio di San Paolo di Piave, i gamberi di fiume come simbolo di umiltà e povertà

geografiche con simili specificità “acquatiche”, nel repertorio dei simboli utilizzati nell’iconografia cristiana.¹⁹

2.1.1.4

CIBO COME IDENTITA’ DI POPOLI

Come già accennato, ciò che mangiamo può rivelare molto della nostra cultura e della nostra provenienza. Infatti i cibi di cui ci nutriamo sono principalmente derivati dal territorio in cui viviamo che ha una serie di caratteristiche climatiche e geologiche per le quali ci offre una serie di prodotti. Infatti non tutte le colture sono adatte a qualsiasi tipo di territorio e adatte a tutti i tipi di climi. Questa distinzione, un tempo estremamente netta, non si può più estremizzare vista la grandissima rete di collegamenti che ci permette di avere sulle nostre tavole ogni tipo di alimento. Il fenomeno cominciò già prima del Medioevo con i primi scambi commerciali e l’introduzione di alcuni alimenti ha fatto sì che questi diventassero parte di altre culture, ibridandole. Così come ad esempio il pomodoro, importato dall’America, è oggi uno dei prodotti più diffusi in Italia e non lo si potrebbe pensare altrimenti che italiano. L’immagine dell’alimento ingerito riconferma ancora una volta la simbologia dell’identità perché questo viene assunto nel nostro corpo e diventa parte di noi.

Il suo entrare a far parte, mescolarsi, con gli organismi che lo assumono, ne rappresenta la base metaforica su cui poggia il suo significato e il suo uso sociale, che potremmo definire, volendolo sintetizzare in una parola: fusione.²⁰

Questo concetto si poggia su una sua particolarissima e molto profonda connessione con il corpo umano e la sua costruzione simbolica. Ciò che mangiamo diventa parte del corpo, e questo dato di fatto fonda il significato di fusione e di legame che caratterizza l’uso sociale del cibo

19 Ave Appiano, Bello da mangiare, Molteni, Roma, 2000. p.25

20 D. Secondulfo, Ditelo con i fiori Angeli,, Milano, 1995

presso quasi tutte le culture conosciute.²¹ Il cibo diventa il simbolo della relazione, quella del gruppo sociale, e segna simbolicamente la fusione tra gli individui sia in gruppo che intere comunità. Mangiare insieme è tipico, anche se non esclusivo, della specie umana. E poiché compiere questo gesto assieme ad altri esce dalla dimensione semplicemente funzionale per assumere un valore comunicativo, tutto ciò che gravita attorno al gesto, i cibi e le bevande, l'assunzione e la preparazione si caricano di significati molteplici di convivialità e condivisione.

Come la lingua parlata, il sistema alimentare contiene e trasporta la cultura di chi la pratica, è depositario delle tradizioni e delle identità di gruppo.²² È uno straordinario veicolo di auto-rappresentazione e scambio culturale: è strumento di identità ma anche il primo modo per entrare in contatto con culture diverse, dal momento che assaggiare un cibo è più semplice ed immediato che imparare una lingua. I due fattori "identità" e "scambio", quando si parla di cultura alimentare possono diventare, come nel caso precedente, collaborative ma anche viste



Fig. 46. Copertina del libro "The War for America's Natural Resources" di William R. Nester

21 M. Douglas, Antropologia e simbolismo, Il Mulino, Bologna, 1985

22 M. Montanari, Il cibo come cultura, Laterza, 2010, Op. Cit. p. 153

come una minaccia. Spesso l'idea di una fusione tra due realtà può mettere in pericolo la propria identità per una paura di una contaminazione da parte del diverso e per non perdere le proprie radici culturali che fanno di noi esseri umani ciò che siamo. Tuttavia le identità sono in costante divenire, caratteristica senza la quale non si manterrebbero nel tempo e non si autodeterminerebbero. Ciò accade anche con il contatto e l'ibridazione con altre culture.

La famosa dieta mediterranea risulta essere la traduzione di molteplici influenze ed è andata a costituirsi lentamente e gradualmente nei secoli, definendosi tale solamente in un passato relativamente recente. Di originario abbiamo il pane, il vino, l'olio d'oliva, la carne ovina, la cipolla e poco altro.²³ Viene spesso celebrata come una saggezza antica, ricca di tradizione, ma, oltre al fatto che è improprio parlare di dieta mediterranea al singolare per la vastissima varietà, in realtà è andata costituendosi con scambi ed incroci con altre culture, molti dei quali sviluppatasi in epoca recente. Lo stesso concetto lo ha ben espresso Louis Stouff ²⁴ in un suo libro dedicato alla Provenza, sottolineando la "modernità" di tutto ciò che oggi conferisce personalità a quella cucina. Infatti la melanzana e il carciofo derivano dal tardo Medioevo, il fagiolo e il pomodoro (come le patate, il mais, e tante altre cose) vengono dall'America, il basilico fino all'età rinascimentale non sembra essere presente nelle cucine.

23 Ibid, pp. 156-157

24 L. Stouff, *La table provençale*, Avignon, A. Bertlemì, 1996

2.1.2 LA CONVIVIALITA' DEI BANCHETTI

Fin dal terzo millennio a.C, i rapporti tra vari gruppi sociali venivano sanciti attraverso il cibo in occasione dei banchetti. Era in questi momenti che spesso venivano stipulati contratti o accordi fra le famiglie o si accoglieva un ospite illustro come segno di ricchezza e di benevolenza. L'offerta e la ripartizione delle bevande e del cibo fungevano da stipula di un contratto. Con il passare dei secoli, il banchetto ha rafforzato sempre di più il suo significato sociale. Nel mondo greco e romano, in particolare, il primo elemento che distingueva l'uomo civilizzato dalle bestie e dai barbari era quello della convivialità: mangiare non solo per fame e per soddisfare un bisogno del corpo, ma anche (e soprattutto) per trasformare tale occasione in un momento di socialità. Scrive Plutarco²⁵: "Noi non ci vediamo a tavola per mangiare, ma per mangiare insieme", ponendo l'accento sul significato del riunirsi per un pasto. Il convivium era l'immagine stessa della vita in comune.

25 Plutarco in: Scarcella, A.M, a cura di, *Conversazioni a tavola*, M. D'Auria Editore, vol. 1, Napoli 1998



Fig. 47. Fotografia e composizione di Beth Kirby, su Pinterest.

LA TAVOLA COME UNIONE E DISCRIMINAZIONE

Allo stesso tempo il sedersi a tavole differenti, o addirittura in stanze differenti, costituiva un segno discriminante tra le diverse estrazioni sociali. La tavola era quindi strumento non solo di aggregazione e di unità, ma anche di separazione e di emarginazione.²⁶ Questo atteggiamento si è ripetuto nella storia e nelle differenti epoche con lo stesso simbolismo, fino a quando la differenza per classi sociali non si è sostituita al puro e semplice potere economico personale. La discriminazione attuale risiede nel poter condividere o meno pasti all'interno della stessa struttura in base ai prezzi del listino e le possibilità economiche del singolo individuo.

Ai tempi del colonialismo, quando ancora la schiavitù era un fatto riconosciuto e accettato, avere nella propria abitazione degli schiavi che si occupassero delle faccende domestiche era molto frequente. Spesso erano loro stessi a preparare i cibi che venivano serviti in tavola ma, per la forte discriminazione, questi non si sedevano tutti assieme, ma in una stanza a parte dedicata alla servitù. Addirittura in alcune occasioni mangiavano in un orario diverso, anche per questioni più pratiche che discriminatorie. Lo stesso scenario si ripeteva anche nelle grandi signorie



Fig. 48. Dal film "Django Unchained" di Quentin Tarantino, 2012, scena della cena nella tenuta di Mr. Calvin Candy.

26 A.M Scarcella, Letteratura e società nella Grecia antica, Signorelli nuova edizione, Roma 1987

e nelle corti, dove grandi banchetti venivano preparati dal personale in servizio ma questo poi non si riuniva ai commensali. Questa distinzione voleva rimarcare la diversità di estrazione sociale a cui appartenevano i diversi nuclei e che nell'atto del mangiare insieme non si potevano mescolare.

Con il passare del tempo il concetto di discriminazione, o di razzismo, legato a questi fenomeni è andato attenuandosi in certe culture mentre in altre ancora permangono. In certe tribù beduine del Marocco vi è ancora l'abitudine di vedere il nucleo familiare riunirsi in momenti differenti a tavola: prima gli uomini che si servono per primi del cibo preparato dalle donne e in un secondo momento mangiano le donne ciò che è avanzato. Per quanto sia un atteggiamento più o meno discutibile, è comunque legato ad un costume locale. In altre zone ancora invece il riunirsi a tavola invece è diventato il momento della riunione del nucleo familiare per eccellenza. È un momento intimo di condivisione e di scambio di opinioni attraverso la ripartizione del cibo.

Il fattore fondamentale all'interno dei banchetti era quindi la condivisione e la possibilità di poter partecipare allo stesso pasto poneva i commensali allo stesso livello. Non accettare un invito ad un banchetto era un segno di ostilità e discriminazione verso l'ospite ma allo stesso tempo non offrire un pasto all'ospite era un segno di maleducazione e scortesia.

Il banchetto, carico anche di tutta quella sfera di sacralità e di rimando alla sfera religiosa (si veda l'esempio degli affreschi dell'Ultima Cena con Gamberi nel capitolo 2.1.1.3.1) si traduce in un ulteriore significato di ritualità e gestualità propiziatricie. Infatti accadeva spesso che si organizzassero cene e banchetti in onore di qualche figura o personaggio affinché gli portasse fortuna in un'impresa. La ricchezza e l'abbondanza dei cibi è da sempre stato simbolo propiziatore da un lato ma anche di grande ricchezza dall'altro. Una ricca tavola imbandita di pietanze elaborate e esotiche mostravano il proprietario come un uomo ricco e facoltoso. Per potersi procurare delle tipologie di cibi, che spesso provenivano da terre lontane, bisognava disporre di grandi somme di denaro.

BANCHETTO NUNZIALE, PIETER BRUEGEL IL VECCHIO, 1568

L'arte di Bruegel tende a voler illustrare in modo spesso enigmatico il lato equivoco, contraddittorio, paradossale della quotidiana esistenza: l'espressione più autentica del mondo popolano coincide con la ricerca di una sensorialità vissuta in modo globale, coinvolgente, a volte subdola, sempre fortemente seduttiva, alimentata da una sottaciuta, talvolta esasperata profondità spirituale.²⁷

In molte delle sue opere, corpo, anima, riunione sociale creano un fenomeno di totalità dal quale risaltano delle singole figure all'interno del gruppo e il gruppo stesso si definisce attraverso esse. Tramite il modello alimentare, le modalità delle feste e del consumo dei cibi e la loro stessa qualità, sono individuabili come attraverso una lente di ingrandimento, altri modelli di natura sociologica, ma anche economica, estetica e religiosa attraverso i quali si colgono i rapporti e i contrasti tra categorie opposte (ad esempio maschio-femmina, carenza-abbondanza, povero-ricco, sacro-profano, brutto-bello). È attraverso questi elementi, scrive



Fig. 49. Banchetto Nunziale, Pieter Bruegel il Vecchio, 1568

27 A. Appiano, Bello da mangiare, Molteni, Roma, 2000, Op. Cit. p.55

Levi-Strauss²⁸, che si può scoprire come la cucina di una società, la sua ritualità alimentare, i suoi rapporti con il cibo costituiscano “un linguaggio nel quale questa società traduce inconsciamente la propria struttura o addirittura rivela, sempre senza saperlo, le proprie contraddizioni.” Gli elementi in primo piano, il vino sulla sinistra e le torte trasportate al centro del dipinto, e le modalità cerimoniali fanno pensare, in riferimento anche alla tradizione proverbiale, al buon auspicio che l’abbondanza del cibo rimanda alla felicità coniugale. Allo stesso tempo è chiara anche la nota critica del pittore nei confronti di una “umanità superficiale, meschina e di piccolo spirito, ingorda e piena di difetti, che sceglie di gratificarsi soprattutto col cibo e col cibo siglare ogni evento.”²⁹

2.1.2.1.2

L'ARAZZO DI BAYEUX, 1064

Tra le rappresentazioni di banchetti propiziatori, vediamo l’arazzo di Bayeux, un vero e proprio documento storico che narra la vicenda della conquista dell’Inghilterra da parte dei Normanni, in particolare le imprese di Guglielmo che rivendicò la legittimità del trono d’Inghilterra. Sui



28 C. Levi-Strauss, *Le origini delle buone maniere a tavola*, Milano, Il Saggiatore, 1971

29 A. Appiano, *Bello da mangiare*, Molteni, Roma, 2000, Op. Cit. p.59

Fig. 50. L’arazzo di Bayeux, commissionato da Odon di Canterville per la cattedrale di Bayeux, XI secolo.

settanta metri di lunghezza per cinquanta centimetri di altezza vengono rappresentate e celebrate queste gesta eroiche e, tra queste, anche un fastoso banchetto organizzato prima della grande ultima battaglia. In questa occasione significativa, caratterizzata da abbondanza di carne e vino, si doveva portare fortuna a Guglielmo e animare tutta la truppa per aumentare le possibilità di vittoria. Questo arazzo è anche una testimonianza di abitudini, usi e tipologie nell'alimentazione dell'undicesimo secolo inglese: l'abbondanza delle carni cotte sulle braci e sulle piastre, l'uso degli aromi e il vino speziato servito caldo.³⁰ Dimostrava che erano la caccia e l'allevamento le principali risorse alimentari, specie nelle situazioni di necessità derivate dai periodi di guerra.



Fig. 51. L'arazzo di Bayeux, commissionato da Odon di Canterville per la cattedrale di Bayeux, XI secolo, dettaglio del banchetto.

30 A. Appiano, *Bello da mangiare*, Molteni, Roma, 2000, Op. Cit. p.20

2.1.2.1.3

LA CORTE DEL RE SOLE

Quando si fa riferimento ai banchetti celebrativi invece non si può non citare i grandiosi banchetti di Luigi XIV a Versailles. Il re Sole, noto per avere un grandissimo appetito³¹ aveva al suo servizio tra panettieri, pasticceri, macellai, cuochi, rosticciari, cantinieri e ortolani, oltre 500 persone addette a soddisfare i suoi desideri. I convivi della reggia stupivano per l'abbondanza di cibi, frutti e ortaggi esotici, ottenuti anche grazie alle coltivazioni sperimentali fatte nelle serre reali. Uno dei privilegi più ambiti dai nobili di Versailles era assistere al quotidiano "Grand Souper" che Luigi XIV consumava in pubblico a mezzogiorno. Più che un pranzo era una cerimonia, nella quale si sottolineava con ferrea etichetta la supremazia divina del re. Le pietanze che venivano servite erano così elaborate ed abbondanti da fare invidia a chiunque. Questi banchetti sfarzosi erano la rappresentazione del potere politico e affermavano un élite di corte costituita da pochi eletti.³²



31 www.taccuinistorici.it

32 Ibid.

Fig. 52. Dal film "Vatel" di Roland Joffè, 2000, con Jerarde de Pardieu. Il film è basato sulla vera storia di Francois Vatel, morto suicida per il senso di colpa di non aver compiuto il suo dovere come maestro di cerimonie

IL MANGIAR FUORI COME ATTO SOCIALE

L'atteggiamento del mangiare in una struttura appositamente destinata alla preparazione di cibi in cambio di un ritorno economico ha un'origine più antica di quanto si pensi. Il mangiare al ristorante oggi è un atto legato al divertimento e allo svago ma un tempo era un fattore di necessità. Questo tipo di attività è nata dalla necessità di commercianti, artigiani e contadini di doversi sfamare durante i lunghi viaggi che percorrevano per i loro affari. Essendo i mezzi di trasporto molto più lenti rispetto ad oggi, obbligavano i viaggiatori ad avere bisogno, oltre che ad un riparo, anche di un pasto caldo, dovendo viaggiare anche per diversi giorni. È così che nascono le prime locande. In tutto il mondo, le cucine di strada³³ si affermano come il principale commercio di ristorazione. Per una somma molto modesta venivano serviti per lo più cibi rapidi e precucinati, utili a soddisfare un bisogno incombente in modo rapido e a buon prezzo. Spesso la qualità non era elevata perché serviva solo a placare la fame in modo rapido e gli stessi clienti non erano affatto sofisticati.

In Francia invece alla fine del XVIII secolo per consumare un pasto fuori



Fig. 53. Immagine di viandante che si ferma alla locanda, affresco medioevale

Fig. 54. Barack Obama a pranzo con i colleghi

33 Flandrin, J. L., Montanari M., Storia dell'alimentazione, Editori Laterza, Roma-Bari 1995

casa era necessario andare negli spacci di bevande alcoliche che, oltre alle bevande, offrivano piatti semplici e a buon mercato, preparati sul posto o portati da una locanda o bottega vicina. Questa soluzione era prevalente in Francia, ma esisteva anche nelle contrade austriache, alsaziane, spagnole e greche.³⁴ Tutti questi esercizi che creavano delle situazioni di convivialità spesso rumorosa, il più delle volte sconveniente e litigiosa, servivano più cibi semplici e non ricercati, il più delle volte di scarsa qualità. Sono questi i luoghi a cui si può far risalire l'esercizio del ristorante, che con il tempo è mutato ma il cui concetto di base resta principalmente lo stesso.

Sempre nel XVIII secolo, Londra era una curiosa eccezione rispetto al resto d'Europa. Qui, infatti, erano presenti molte "taverns", che non avevano niente a che vedere con le loro omonime del resto d'Europa. Si trattava di locali molto ben curati, addirittura lussuosi, in cui si servivano pietanze raffinate accompagnate da bevande di qualità come sherry o porto. Questi esercizi avevano come clienti gli uomini dell'alta borghesia o dell'aristocrazia, in particolare i lords che sedevano in Parlamento. Durante il XIX secolo, il livello complessivo degli esercizi ristoratori migliora sensibilmente. Le osterie scompaiono, i caffè diventano sale da tè, gli ambienti si arricchiscono e vengono aggiunti i corredi come tovaglie e stoviglie più curate. Anche la qualità dei piatti serviti viene migliorata avendo a che fare sempre di più con la borghesia.

Il mangiar fuori oggi è un'abitudine ancora molto diffusa ma le esigenze che ci spingono a farlo sono decisamente mutate: la praticità e le istanze ludiche. Circa 6 Italiani su 10 vanno a mangiar fuori almeno una volta al mese, più di un quarto tutte le settimane.³⁵ La praticità risiede nel dover colmare un bisogno come il pasto in situazioni in cui il lavoro non permette di avere molto tempo libero a disposizione per prepararsi il proprio cibo da sé. La pausa pranzo si accorcia sempre di più e tal-

34 Flandrin, J. L., Montanari M., Storia dell'alimentazione, Editori Laterza, Roma-Bari 1995

35 M. Franchi, Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo, Carocci Editore, Roma, 2009, p.66

volta si “salta” addirittura. Il pasto viene così sempre più sostituito da piccoli spuntini durante la giornata che mettono in moto a loro volta ulteriori situazioni di socialità differenti, tra cui la condivisione breve ma soprattutto mobile e occasionale. Le attività terziarie iniziano a dominare la scena, i momenti collettivi mutano, le condivisioni famigliari diminuiscono e cambiano forma: il rito collettivo del pasto si sta lentamente smantellando, o meglio ritrasformando in forme differenti.

Al di là delle ragioni funzionali, oggi il pasto fuori casa è entrato a far parte della socialità moderna come tentativo di occupare il tempo libero. Le persone traggono piacere nel consumare il cibo fuori casa. L'attività si trasforma, diventa complessa e più significativa sul piano sociale: un fatto di routine inserito in un evento sociale arricchito da una scenografia (Finkelstein, 1992). Anche l'ambiente in cui si consuma il pasto diventa parte dell'esperienza e l'arricchisce. Ristoranti e caffè diventano i luoghi in cui si consuma un rito che un tempo era considerato privato prima che conviviale. Accomunare questo “rito” a dei luoghi in cui vi è la possibilità di interazione tra sconosciuti, riporta l'esperienza ad un atto normalizzato, “una sorta di consumo culturale, in quanto plasma modi di sentire comuni. Si può dire, quindi che l'atto del mangiare, da un lato si individualizza, dall'altro, diviene un atto pubblico. In essa si rinnova un rito altrimenti impossibile nell'ambito domestico, rito che torna ad essere codificato, regolato, anche se non comprende, come in passato, orari, pietanze e sequenze stabilite per le varie occasioni.”³⁶



Fig. 55. Happy hour in cima ad un palazzo di New York.

Fig. 56. Impiegati che pranzano al bar nella pausa lavoro.



36 M. Franchi, Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo, Carocci Editore, Roma, 2009, Op. Cit. p.68

2.1.2.2.1

LA PERDITA DELLA CONVIVIALITA' DOMESTICA

Il mangiar fuori è sinonimo di socialità e di condivisione con il quale si può trascorrere del tempo in compagnia. Come visto nel capitolo precedente spesso non è solo per svago ma è anche una necessità derivata dai mutamenti del lavoro e dei tempi ristretti. Con l'affermarsi del settore terziario si è diffuso un tipo di lavoro dagli orari flessibili e quindi non più cadenzati con rigore durante il giorno. Oggi capita più spesso di incontrare un modello familiare in cui la maggioranza dei membri si trovano a trascorrere tutta la giornata fuori di casa per lavoro o studio e, sempre più spesso, anche la figura femminile tende a mancare tra le mura domestiche. Non solo quindi ora la maggior parte dei pasti vengono consumati fuori casa, ma anche le abilità casalinghe si stanno perdendo. La società urbana aveva strutturato il consumo del pasto affidando alla donna non solo la preparazione dei cibi ma anche l'approvvigionamento degli stessi.³⁷ Gran parte delle competenze risiedeva nella capacità di fare economia domestica: scegliere la materia prima con profonda saggezza tra qualità e buon prezzo, la durevolezza dell'alimento e la sua versatilità, per ottimizzare così la spesa nel bilancio familiare. Queste qualità si acquisivano con il tempo attraverso l'esperienza e il passa parola. L'apprendimento della cucina era parte della trasmissione dei saperi domestici che le generazioni femminili tramandavano.³⁸ L'ingresso della donna sul mercato pone in secondo piano queste abilità; anche la donna non ha più tempo di occuparsi della casa, anche lei sempre più spesso pranza fuori, mentre i figli mangiano alla mensa e il marito con i colleghi d'ufficio. Mettendo in secondo piano la conoscenza di economia domestica ha legittimato lo spreco della spesa veloce e un'ancora più veloce preparazione dei pasti. Il fenomeno della mutazione della figura della casalinga era già comin-

37 M. Franchi, *Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo*, Carocci Editore, Roma, 2009, Op. Cit. p.68

38 Ibid.

ciato ancora nella metà del secolo scorso quando le prime tecnologie elettrodomestiche diventano accessibili ed entrano nelle case. Il così detto “elettrodomestico bianco” aveva invaso tutte le abitazioni in seguito al boom economico. Fu il primo momento di emancipazione della figura femminile nei confronti dei “fornelli” e della preparazione dei pasti. I tempi iniziano ad essere sempre più efficienti, la macchina si sostituisce sempre più spesso all’uomo e inizia a delinearci una nuova tipologia di sfruttamento del tempo mai vista prima: il tempo libero. Questo amplissimo tema dai risvolti molteplici e legato ad una serie di fattori che non andremo ad indagare, va ad arricchire la nostra ricerca dal momento che diventa quello spazio che viene riempito da situazioni di svago e di condivisione come appunto il mangiar fuori. Il tempo libero diventa tempo da riempire con “altro” e si scatenano tutta una serie di offerte di svago che hanno caratterizzato la città moderna e odierna.

2.1.2.3 LA CUCINA DI STRADA

Il concetto della cucina di strada, del pasto veloce fuori dalla propria abitazione, si è mantenuto ed evoluto secondo la società ed in molti paesi ancora permane come fattore culturale. Quando si pensa al cibo di strada (e per cibo di strada si intende preparazione, esposizione, consumo e vendita di prodotti alimentari in strade e mercati, facendo rientrare anche gli esercizi commerciali all’aperto o parzialmente chiusi il cui consumo dei prodotti avviene in piedi o su sgabelli e dove a caratterizzarli è il consumo rapido)³⁹ spesso si pensa principalmente all’America e a New York, culla di genti provenienti da tutto il mondo e culture differenti, ma è più corretto far risalire questa tradizione ai panorami europei, Asia e Africa.

Le prime testimonianze certe della presenza di cibo da strada nella no-

39 M. Franchi, *Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo*, Carocci Editore, Roma, 2009, p.49

stra penisola risalgono ai tempi dell'Antica Roma.⁴⁰ Le strade dell'Urbe e delle città sparse nell'Impero erano animate da folle di cittadini, mercanti, uomini d'affari che, ritrovandosi fuori dalla propria abitazione, dovevano ovviare al problema della fame e della sete. Attorno a questi bisogni collettivi era venuto così a crearsi un fiorente commercio, costituito dalla frenetica attività di ambulanti, botteghe e taverne di vario genere. Un altro esempio è dato dalla pastasciutta, alimento da sempre collegato all'immaginario gastronomico italiano, che assumeva al ruolo di un pasto povero nelle strade nella Napoli borbonica.

Le realtà del cibo di strada italiano non sono circoscritte a epoche così lontane. Sempre a Napoli, la pizza è una specialità che spicca per praticità, per il suo essere allo stesso tempo arnese, luogo del cibo e cibo stesso. L'usanza partenopea di consumarla ripiegata "a libretto" o "a portafoglio" (ovvero in quattro), risale al Seicento, quando le pizzerie erano dei semplici forni e il pasto si consumava in piedi. Successivamente alcune di queste strutture incominciarono ad attrezzarsi per una fruizione in loco e iniziò una parziale divaricazione tra i forni e le piz-



Fig. 57. Strada colma di venditori ambulanti al Yasothon Rocket Festival in Thailandia.

zerie; i primi vendono tuttora la pizza in modalità take-away, mentre i secondi consentono di sedersi per consumare. Il cibo di strada, dunque, rientra ancora nei nostri modelli alimentari, ma è mutato in funzione alla domanda della clientela.

Il consumo di cibo per le strade è ancora una pratica molto diffusa, basti pensare ai mercati spagnoli o portoghesi al cui interno è possibile trovare qualsiasi tipologia di cibi dai colori sgargianti, o le strade di Shanghai colme di piccoli chioschetti e venditori ambulanti. Specialmente nelle grandi metropoli, dove si concentra un terzo della popolazione mondiale, almeno la metà dei suoi abitanti consuma quotidianamente cibo da strada.⁴¹

L'abitudine al cibo di strada si è mantenuto negli secoli venendo in contro di volta in volta alle diverse esigenze che andavano modificandosi nelle epoche. Specialmente con l'arrivo della società moderna questa abitudine si è concentrata nelle grandi città che sono caratterizzate dalle culture in costante movimento e da un ritmo sempre più frenetico. Questa nuova tipologia sociale che ritaglia sempre meno tempo alla vita al di fuori del lavoro ha generato una domanda volta a delle tempistiche sempre più ristrette. I continui cambiamenti che hanno investito la società hanno portato a mutamenti nel modo di nutrirsi e, di conseguenza, a riconfigurazioni dell'intero settore alimentare. Le reinterpretazioni hanno prodotto ulteriori modalità di somministrazioni di cibo come ad esempio il fast food.

In Europa, non solo nei paesi mediterranei come Spagna, Portogallo, Grecia ma anche nel Regno Unito e Francia, sono numerosi gli esempi di cibo di strada che sembrano non aver risentito dell'influenza dell'omologazione dei consumi o dei Fast Food, anzi spesso risultano una più valida alternativa.⁴²

41 M. Franchi, *Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo*, Carocci Editore, Roma, 2009, p.49

42 Ibid.

2.1.2.4 I FAST FOOD

Agli inizi del Novecento già diversi imprenditori fiutarono l'atteggiamento dello street food come un sistema che si stava radicando profondamente nelle culture metropolitane. Colsero subito l'importanza che stava prendendo il mangiare in modo rapido in una società che si stava muovendo, giorno dopo giorno, sempre più veloce. Nasce così a partire da metà Novecento un tipo di ristorazione gestita tramite franchising di punti vendita di cibi "fast". Questo modello è tipicamente Americano ma si è diffuso in tutto il mondo con una velocità inimmaginabile, specialmente nelle metropoli, processo sintetizzabile in una frase di Fischler⁴³: "planetarizzazione del settore alimentare" ovvero globalizzazione del cibo.

Il segreto del successo commerciale delle catene come McDonald's ri-



43 C. Fischler, *L'onnivoro: il piacere di mangiare nella storia e nella scienza*, Mondadori, Milano 1990

Fig. 58. Obesità infantile, un bambino che ordina al McDonald's in evidente sovrappeso

siede su molti piani: dall'organizzazione di una catena alimentare che comprende l'approvvigionamento delle materie prime, al sistema distributivo, al marketing. Solo negli Stati Uniti in 13.700 ristoranti ogni anno vengono consumati 550 milioni di Big Mac, ovvero uno ogni 17 secondi. Al secondo posto c'è il Giappone con 150 milioni di panini dello stesso tipo. In Italia i ristoranti sono 340 con 600.000 clienti al giorno.⁴⁴ McDonald's è riuscito ad ottenere così tanto successo perché si rivolge ad un gruppo di consumatori che sono poco legati alla tradizione: bambini e giovani.⁴⁵ Per mantenere e aumentare questo tipo di pubblico la stessa catena si è assicurata collaborazioni con aziende di giocattoli, squadre sportive e studi di Hollywood. Attirare i più piccoli significava poi di conseguenza portare dentro il ristorante anche i più grandi. Alla base del successo economico di McDonald's c'è in primo luogo uno sfruttamento del lavoro di giovanissimi immigrati non tutelati⁴⁶, dallo sfruttamento intensivo degli allevamenti di bestiame e da un sistema di macellazione della carne non rispettoso delle condizioni igieniche. Queste caratteristiche sono state sempre più aspramente criticate sollevando questioni etiche e di qualità del prodotto.

Se questo effetto di globalizzazione del cibo sembra attuarsi tramite queste catene, si è in realtà riscontrata la necessità di diversificare nei fast food da una capitale all'altra del mondo per andare in contro ai diversi gusti del pubblico. L'alimento, trasportato da una cultura all'altra, è stato ripensato e riposizionato rispetto alla logica di partenza. Del resto è noto come McDonald's abbia manipolato le sue strategie di mercato per venire in contro ad una richiesta di diversificazione dell'offerta creando anche campagne pubblicitarie ad hoc per il paese di destinazione. Come ad esempio le recenti campagne pubblicitarie che tendono a far adottare una nuova immagine "mediterranea" e "vegetariana" del mar-

44 M. Franchi, *Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo*, Carocci Editore, Roma, 2009, p.160

45 *Ibid*, p.162

46 Il tema è stato rappresentato in un film di Richard Linklater del 2006 "Fast Food Nation" che fu tratto dall'omonimo libro di Eric Schlosser.

chio.⁴⁷ McDonald's non è l'unica che si sta adeguando ad una sempre più alta necessità di diversificazione, anche altre catene cercano di andare incontro a gusti differenti. A Parigi in un sobborgo a maggioranza araba è stato aperto nel 2005 il Beurger King Muslim, un punto vendita Burger King dalle caratteristiche della catena di fast food ma dalla cucina fedele all'Islam. Un connubio tra stile occidentale e i precetti del corano.⁴⁸

Le diversità non sembrano dunque destinate a scomparire ma semmai ad accentuarsi nel contesto generale della globalizzazione che ha caricato di nuovi significati l'attenzione alla scoperta-riscoperta-invenzione delle identità alimentari.⁴⁹ La cucina "globale" e quella "locale" possono coesistere dando origine ad un inedito modello di consumo, perché le identità, oltre ad essere mutevoli nel tempo, sono anche multiple.

47 M. Montanari, *Il cibo come cultura*, Laterza, 2010, p. 124

48 M. Franchi, *Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo*, Carocci Editore, Roma, 2009, p.161

49 M. Montanari, *Il cibo come cultura*, Laterza, 2010, Op. Cit. p.124

2.1.3 LE ULTIME TENDENZE IN FATTO DI CIBO

2.1.3.1 I PASTI "SINGLE"

Un crescente numero di famiglie è compost da una sola persona, nel nostro paese sono quasi 6 milioni, ovvero il 12,4% della popolazione adulta.⁵⁰ Single, anziani, persone che lavorano in luoghi diversi da dove vivono, muovono un giro d'affari estremamente elevato, più delle persone che vivono in coppia o in famiglia. Questo è dovuto dal fatto che consumano un maggior numero di piatti confezionati, quindi più costosi, oppure si concedono più spesso dei prodotti legati all'autogratificazione per compensare la solitudine. In una città come Milano, dove il numero dei single ha superato il numero delle famiglie, la Camera di Commercio ha segnalato un aumento del 200% di prodotti di consumo destinati ai single. Il mercato guarda verso questa nuova tipologia con un elevato

⁵⁰ M. Franchi, *Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo*, Carocci Editore, Roma, 2009, p. 44

interesse. Dal marketing al packaging, tutto viene incentrato sull'aspetto dietetico dei cibi, sul risparmio di tempo e sui vassoi ben curati per rallegrare un pasto consumato in solitaria. Pasti in scatola, piatti pronti, verdure in busta già lavate e tagliate, bevande da infusione e prodotti surgelati. I single sono per lo più disorganizzati e non seguono una dieta alimentare regolare e corretta. Spesso saltano i pasti o seguono diete dimagranti che squilibrano gli apporti calorici durante la giornata. A periodi di diete rigide alternano cene o happy hour grassi accompagnati da alcolici. Questi comportamenti hanno dato vita non solo ad una serie di prodotti creati ad hoc per le loro esigenze ma anche a nuovi esercizi commerciali come i bar che offrono qualsiasi tipo di leccornie a qualsiasi ora della giornata. In contro tendenza a questo atteggiamento è tornato di moda il saper cucinare: gran parte dei giovani non sanno preparare un pasto completo e molti si dilettano in corsi programmati per imparare l'arte culinaria.⁵¹ La crisi economica ma anche una maggiore consapevolezza nei confronti di una dieta alimentare più bilanciata ed una volontà nel tornare a mangiare più sano hanno sviluppato questa tendenza al reimparare a stare ai fornelli, anche come momento di relax e di condivisione del tempo con altri individui.

2.1.3.2 SLOT FOOD

Con la crescita dei consumi fuori casa cresce anche il consumo di pasti alternativi e questi hanno preso forme differenti. Come detto precedentemente ci sono i piatti pronti e surgelati, i take-away e i cibi su ordinazione che arrivano direttamente a casa. Ma come colmare le fami improvvise se non si è a casa? Sono stati quindi introdotti gli snack, la piccola porzione golosa che soddisfa la fame per un breve lasso di tempo. Ciò accade perché sempre più si consumano pasti fuori casa e spesso non sono sufficienti per soddisfare il fabbisogno calorico giornaliero.

51 M. Franchi, *Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo*, Carocci Editore, Roma, 2009, p. 44-46

Capita spesso che per necessità non si riesca a mangiare o che si mangi qualcosa di veloce. “...tutto il giorno di corsa, a pranzo un panino e adesso... Non ci vedo più dalla fame!” e così si approfitta degli snack. Sebbene siano porzioni ridotte hanno comunque un apporto calorico molto alto e caratterizzato da grassi, quindi non in linea con una dieta sana e bilanciata.

Dagli anni Novanta il mercato dei cosiddetti fuoripasto è in continua crescita. I consumi di snack ammontano a 63.900 tonnellate più 7.500 tonnellate di paste lavorate e 3.100 di dessert. Ma dal consumo fuoricasa si sta allargando il consumo di snack dolci e salati anche a casa. Sempre più frequente è la richiesta, soprattutto da parte dei bambini, di merende dolci, da frigo, da consumare davanti alla tv. Ciò significa che l'uso da pratico sta diventando abituale. Il consumo è enormemente aumentato dall'introduzione del rito dell'aperitivo, soprattutto per i salati come le patatine. Le preparazioni casalinghe, sempre legate ad un lasso di tempo ridotto da dedicare ai lavori domestici, sono calate in favore di questi snack che sostituiscono le merende fatte in casa e soddisfano quei bisogni che vanno al di là del nutrimento.

Oltre un terzo degli Italiani acquista i prodotti dalle macchinette, e principalmente vengono consumate acqua e bevande fredde. Le macchinette sono il sinonimo di “junk food” per eccellenza ma sono soggette ad una radicale trasformazione. In molte di esse, in alcune scuole, si sta introducendo lo spuntino dietetico per prevenire l'obesità infantile, abolendo gli snack super calorici. Questo ovviamente non ha scatenato



Fig. 59. Bambina di fronte al frigorifero. Come scegliere il cibo?

Fig. 60. Le merendine e le influenze della pubblicità

poche polemiche da parte di aziende che producono alimenti per distributori automatici. Questi ultimi, invece, stanno cercando di aumentare la diversificazione dei prodotti distribuibili da punti vendita automatici. In alcuni casi sono arrivati al punto da sostituire l'intero negozio e possono essere erogati qualsiasi tipi di prodotto, non solo alimentari. Un esempio è il Giappone. Gli studi di distribuzione hanno testato moltissimi campi (tra cui fortissimo quello della vendita del caffè che resta ancora uno dei più diffusi) come ad esempio l'introduzione di frutta e verdura fresca oppure pietanze da servire calde. Queste ultime, testate ancora anni fa però non hanno riscosso il successo sperato: si aveva la possibilità di comprare l'alimento dalla macchinetta e, seguendo le istruzioni, dalla stessa veniva erogato il prodotto cotto e pronto al consumo. Per i progettisti questa sarebbe stata la modalità di consumo del cibo del futuro ma i consumatori non hanno apprezzato la novità e il progetto si è arenato.⁵²

2.1.3.3

BIO E CHILOMETRO ZERO

Si sta diffondendo sempre di più una profonda consapevolezza sugli impatti ambientali derivati dalla produzione, spostamento e consumo del cibo. Gli studi sull'impatto ambientale della produzione della carne bovina hanno rivelato che è estremamente inquinante: gli allevamenti di bestiame per l'alimentazione umana producono più CO₂ di tutti i mezzi di trasporto messi insieme, un quinto delle emissioni di gas serra al mondo. Considerando che la domanda è in forte aumento anche il prezzo è destinato a salire. Senza considerare il terreno impiegato per l'allevamento, di gran lunga superiore all'equivalente calorico per una dieta a base di vegetali, e gli inquinanti derivati dai trasporti che impattano anch'essi sull'ambiente. Anche la produzione stessa dei cereali necessari all'alimentazione del bestiame contribuiscono all'inquinamento (la maggior parte dei cereali prodotti sono destinati al bestiame e non al

⁵² M. Franchi, *Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo*, Carocci Editore, Roma, 2009, pp.47-49

consumo alimentare dell'uomo).

Ma quanti chilometri percorre il cibo per arrivare alla nostra tavola? Il cibo che viaggia è produttore di costi e inquinamento, derivanti dai processi di produzione, perciò comincia ad affermarsi l'idea che il cibo non possa essere giudicato per attributi come qualità, aspetto e prezzo, ma anche in base ai chilometri percorsi per arrivare in un determinato punto vendita. Anche il biologico, che dovrebbe, per natura, privilegiare la filiera corta, è spesso trasportato in aereo, mezzo dal considerevole impatto ambientale. Ciò inficia i buoni propositi che stanno alla base delle colture bio. Queste ultime si basano su una produzione non estensiva o intensiva ma sulla qualità del prodotto. Viene privilegiata una tipologia di agricoltura che evita qualsiasi tipo di inquinante, pesticidi e prodotti chimici. Ciò riduce la quantità di prodotto coltivato e il suo aspetto esteriore ma non viene modificato o "avvelenato" dai prodotti chimici che inquinano sia la terra che il prodotto.

2.1.3.4

GUERRILLA RESTAURANT E SUPPER CLUB

Nell'epoca della velocità il vero lusso è il tempo. Questa è l'epoca dei guerrilla restaurant, ristoranti-evento estemporanei. Di solito ospitati in strutture di ripiego, i guerrilla restaurant sono gestiti da top chef e hanno una durata deliberatamente limitata che varia a discrezione, tre mesi, una settimana, una notte. Londra è la città più attiva in queste performance culinarie, ma l'origine del fenomeno è negli States. E' partito da San Francisco, infatti, Ghetto Gourmet, un vero e proprio movimento per la liberazione del gusto nato nel 2004 con cene-evento in abitazioni private e diventato oggi un "dinner-party-network" diffuso in tutta l'America tramite passaparola.

In Europa fiorisce il ristorante a tempo, meno underground, ma più raffinato: qui il filo rosso di tutte le esperienze è il connubio tra chef stellati e designer di moda. Il primo caso di straordinario successo è stato The Reindeer, bistrot aperto a Londra dall'1 al 23 dicembre 2006 in una

fabbrica di birra dismessa. Gli ingredienti: design kitsch in stile casa di Babbo Natale e cucina francese curata da Tom Collins. L'espressione "guerrilla restaurant" è stata coniata dai suoi creatori Pablo Flack e David Waddington, i due gastro-imprenditori di The Bistrottheque. "Mi piace l'idea di applicare a un ristorante la transitorietà della moda" ha detto Flack in un'intervista al Guardian. "Oggi c'è, domani no. Come un happening artistico".⁵³

A New York, approfittando della chiusura di un Hard Rock Café, la rivista americana Bon Appetit ha occupato il locale per creare un "pop-up supper club". Aperto la prima volta dal 24 ottobre al 2 Novembre 2007, poi dal 23 al 31 ottobre 2008, infine dal 21 al 25 settembre 2009, il ristorante ha ospitato una serie di chef di alto profilo come Sergi Airola e Charlie Trotter. L'esperienza sarà sicuramente ripetuta e per tenersi aggiornati twitter la fa da padrone.

L'avanguardia anglofona in questo campo ha invaso anche Parigi. Nella capitale della ristorazione classica sono in crescita cene e ristoranti



53 <http://www.foodie.it/tendenze-culinarie/2010/01/vita-e-morte-dei-guerrilla-restaurant/>

Fig. 61. Il Patrón Silver Reindeer, ristorante di The Bistrottheque aperto per un solo week end in collaborazione con la vodka Patrón
Fig. 62. Il Reindeer, The Bistrottheque, dettaglio dell'arredamento

underground promossi da espatriati inglesi e americani. Precursore del fenomeno Jim Haynes, artista che da trent'anni, con chef a rotazione, ospita nel suo atelier di Montparnasse le "Cene della domenica".

E' invece un vero e proprio ristorante non ufficiale quello che Claude Cabri (alias Miss Lunch) ha creato nel suo appartamento con Lunch in the Loft, cucina fusion arricchita da dibattiti e conoscenze interessanti.

Nel quartiere latino, per sei mesi all'anno, David Tanis e Randal Breski, rispettivamente chef e maitre del ristorante "Chez Panisse" di Berkeley, California, utilizzano il loro appartamento seicentesco per aprire Aux chien lunatique, "eating club" che ospita circa tre cene alla settimana per dodici coperti. Il menu è di cinque portate ed è basato sui prodotti stagionali dei mercati parigini.

E l'Italia? Il nostro paese non resta indietro, anche se questo fenomeno da noi ha preso forme diverse, meno cool ma sicuramente più misterioso e divertente. Esempio lampante sono le "cene carbonare" organizzate da The Fooders, una sorta di collettivo gastro-artistico che si muove a Roma. La loro prima cena, con menu del territorio romano, si è tenuta lo scorso novembre e ha ospitato 70 persone riunite tramite passaparola in un luogo segreto (rivelato agli invitati solo poche ore prima dell'evento). Questi eventi chiamati "supper club" sono un fenomeno principalmente europeo e considerabili come l'evoluzione dei più americani guerril-



CENA CARBONARA
Wine sound system
di Donpasta

CUCINA:
The Fooders
DJ SET: Barbarella & Eva Kent

La cucina carbonara di oggi è un djset gastronomico,
un viaggio culinario nell'East Coast del Tevere,
una degustazione di vinili naturali,
un incontro con un griot, grande oratore,
nel senso di arrostitore di orate.

Fig. 63. Volantino di The Fooders

la restaurant. Vengono anche chiamati “hidden eatery” e, a differenza dell’uso di spazi pubblici come succede per i guerrilla, si tratta di case private trasformate in trattorie. Sono tutti perfetti sconosciuti. Gli “ospiti” si presentano con le bevande e una quota in denaro per il pasto.

Questo fenomeno si è diffuso anche in Italia con una modalità generalmente clandestina e per farla rientrare nella legalità, la quota in denaro viene definita come “donazione”. Generalmente la location della cena è segreta e il pasto è per pochi intimi. Una delle case-ristoranti più note a Milano e a livello nazionale è il Ma’ Hidden Kitchen di Melissa e Lele, dove l’ospite troverà ben più di un pasto ma un’esperienza culturale. Piano Decimo è un altro supper club a Milano. Ma il fenomeno non si è visto solo nel nord Italia ma anche in città come Palermo e Mondello. Il tutto è regolato dalla più completa segretezza ed i social network regolano questi eventi.⁵⁴

2.1.3.5 SHOW FOOD ED ENTERTAINMENT

2.1.3.5.1 IL MITO DEI CUOCHI E IL FENOMENO MASTER CHEF

Oggi essere cuoco è anche sinonimo di celebrità. Da una parte c’è la fatica di un lavoro duro che mette alla prova giorno dopo giorno, che lascia i segni sulle mani e sulle braccia, causa dell’uso dei coltelli e delle piastre, come racconta Bourdain nel suo libro. Una vita di fatiche e di ore piccole. Dall’altra invece la notorietà di chef stellato. Vi sono molti esempi di chef che diventano famosi, scrivono libri, partecipano ad eventi e aprono ristoranti costosissimi. Resta però una grandissima

54 <http://www.ilfattoquotidiano.it/2014/04/14/supper-club-da-new-york-a-milano-e-palermo-la-moda-dei-ristoranti->

differenza tra la ristorazione stellata americana e quella europea. La prima si basa principalmente sul profitto, così come la intende Mario Batali di Molto Mario⁵⁵: comprare cibo, imbandirlo e venderlo con profitto. In Europa invece vi è un carattere più elitario e di esclusività, dove l'eccellenza sta anche nell'attesa del piatto, cucinato a regola d'arte.⁵⁶ Mario Batali è diventato famoso con una serie di programmi televisivi ma i riconoscimenti sono arrivati ancora prima dalla James Beard Foundation, prestigiosa accademia culinaria, che gli ha consegnato il premio per quattro volte consecutive. Ora possiede uno dei ristoranti più famosi di Manhattan e una serie di locali molto ambiti e interessanti sparsi per New York, oltre all'uscita di una serie di best sellers culinari.

In Europa la strategia delle celebrità culinarie è ben differente. Il celebre Ferran Adrià, il famoso capo chef del ristorante elBulli a Cala Montjoi, nella Costa Brava, è una sorta di alter ego del modello di ristorazione



Fig. 64. Mario Batali
Fig. 65. Ferran Adrià

55 Molto Mario è un programma americano, uno dei primi dedicati alla cucina e che ha sancito l'indiscussa popolarità di Mario Batali, ora chef internazionale che vanta le sue origini italiane come marchio della sua abilità culinaria.

56 M. Franchi, *Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo*, Carocci Editore, Roma, 2009, p. 70

interpretato da Mario Batali.⁵⁷ Nato a Barcellona, inizia la sua carriera da molto giovane, nel 1980, come lavapiatti nella cucina di un hotel a Casteldefels. A 22 anni inizia a lavorare al ristorante elBulli e dopo diciotto mesi ne diventa lo chef. Diventato poi noto come chef molecolare, dove l'obiettivo è quello di creare un inaspettato contrasto di colori, sapori e temperature, considera i suoi piatti un'esperienza e non solo semplice cibo. È per questo che il suo ristorante è aperto solo nei mesi estivi, mentre quelli invernali li trascorre nel suo laboratorio ad inventare nuovi piatti, tenere conferenze e interviste. Oggi è considerato uno dei migliori chef al mondo e la rivista Times lo considera tra i cento uomini più influenti al mondo.

Il fenomeno mediatico di programmi come Molto Mario hanno prodotto in risposta al grande successo, una serie di programmi basati su questo format televisivo di origine americana. Oggi moltissime reti propongono programmi culinari su moltissimi temi con ricette nuove e tradizionali. Ma sulla scia del grande successo dei reality, format cult del ventunesimo secolo, e i programmi di cucina sono stati creati una serie di programmi televisivi in cui essere chef è una prova: solo uno dei partecipanti vince e il clima è sempre molto "infuocato". Tra i ruoli di maggiore successo c'è quello di Gordon Ramsay, oggi più famoso che mai per aver condotto Hell's Kitchen e per il suo cattivo temperamento. Il successo è stato tale da generare numerosi talent show culinari in Europa e in Italia come Masterchef.



57 M. Franchi, *Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo*, Carocci Editore, Roma, 2009, pp. 71-72

Fig. 66. Gordon Ramsay in Hell's Kitchen.
Fig. 67. Joe Bastianich in Masterchef.

2.1.3.5.2 RISTORANTI “PAZZI”

Quando il ristorante non è più il luogo del classico sedersi a tavola e degustare dei piatti in compagnia ma è il luogo dove viene messa in scena un'ambientazione assurda, è il caso dei ristoranti “pazzi”. Mangiare non è più solo una situazione dell'abituale, anzi, ora non basta più. Quello che il pubblico cerca è una motivazione in più per scegliere un ristorante piuttosto che un altro: per questo sono nati una serie di ristoranti, sparsi un po' per tutto il mondo, dove ciò che attira è l'ambientazione o la situazione che si crea mangiando. Più questa è strana più sembra essere apprezzata dai nuovi consumatori. Questo però non significa che ne vada di mezzo la qualità: spesso in questi ristoranti il cibo è ottimo e molto particolare. Ne è testimone il conduttore del programma nato per raccontare questi ristoranti: “I ristoranti più pazzi del mondo” con Bob Blumer.⁵⁸ Il conduttore viaggia per il mondo alla scoperta di questi ristoranti e si propone di assaggiare tutti i piatti. Le tipologie sono molteplici e tutte estremamente particolari: ci si può trovare all'interno delle segrete di un castello oppure tra i vampiri che tentano di succhiarti il sangue. A Tokio, ad esempio, tutti i piatti sono cucinati e serviti da un robot in bella vista. In America invece non poteva mancare il ristorante big size dove tutti i piatti, hamburger patatine e persino le bevande, sono di dimensioni fuori dal comune. La politica però è quella di non sprecare e se non si è in grado di finire il piatto lo si può portare a casa.



Fig. 68. Ristorante il Chabot, Ravanazzano
Fig. 69. Modern Toilet, Taipei

58 Serie-documentario in onda su DMAX.

Anche in Italia, vicino Pavia, è stato aperto un ristorante molto particolare: il Ciabot. Ci si trova all'interno di un casolare e si viene serviti a colpi di vanga. I camerieri, vestiti da muratori, passano tra i tavoli con dei piccoli trattori e delle carriole contenenti le pietanze. Le pietanze vengono versate da una piccola betoniera nella carriola e man mano che passano per i tavoli "servono" i clienti con badili e cazzuole.

A Taipei il Modern Toilet è un ristorante ispirato ad un cartone animato dove vengono servite le pietanze all'interno di ciotole a forma di water e gli sgabelli su cui ci si siede sono delle vere toilette in porcellana. Tutta l'ambientazione all'interno del ristorante rimanda alla toilette: urinatoi alle pareti, tende da doccia che separano le stanze, lavandini a posto dei tavoli e vasellame a forma di water in miniatura. La cucina che viene servita è quella tipica di Taipei.

In Germania, a Norimberga, il ristorante 's Beggars non ha camerieri. Disposto su tre piani, l'ambiente è pieno di rotaie che scendono dall'alto e si fermano sui tavoli. Il cliente può ordinare da sé attraverso dei monitor disposti sui tavoli e l'ordine viene automaticamente inviato alla cucina. Una volta preparata la pietanza questa viene chiusa in piccole pentole e poi lanciata sulle rotaie dall'ultimo piano. Il piatto scende per le rotaie su piccoli carrellini e arriva al tavolo dove il cliente si impiatta da solo la pietanza.

Il ristorante la cui realizzazione è probabilmente una delle più costose al mondo (5 milioni di dollari) è l'Itaha Undersea Restaurant, all'interno del Conrad Maldives Rangali Island, alle Maldive. Il ristorante si trova cinque metri sotto il livello del mare ed è stato realizzato completamen-



Fig. 70. 's Beggars, Norimberga.

Fig. 71. Itaha Undersea Restaurant, Maldive.

te in vetro. Durante il pasto è possibile ammirare i pesci e razze che si avvicinano incuriositi. La cucina è ovviamente molto ricercata, il meglio della cucina europea contemporanea.

Dal mare all'aria, il Dinner in the Sky è un ristorante itinerante i cui tavoli sono sospesi nel vuoto. Grazie ad una gru si viene sollevati a 50 metri da terra e si può mangiare un menù completo sospesi nel vuoto. I posti sono limitati ma l'esperienza è unica. Al centro la cucina e tutt'attorno i tavoli, si può osservare lo chef che prepara i piatti mentre si può godere di una vista mozzafiato.



Fig. 72. Dinner in the Sky, ristorante itinerante.

2.2.1

DANIEL SPOERRI

Daniel Spoerri (Galati, 27 marzo 1930), è un danzatore, pittore e coreografo rumeno naturalizzato svizzero. Si dedica da giovanissimo alla danza e successivamente, da questa sua passione, si dedica poi alla scrittura di poesie e commedie di cui diventerà anche coreografo. A cavallo tra gli anni 50 e 60 entra in contatto con varie personalità del mondo dell'arte e di conseguenza con diverse correnti tra cui il Dadaismo e il Surrealismo. Fonda poi una sua casa editrice ed elabora, con altri, il Manifesto del Nouveau Réalisme. Inizia così la sua opera di artista figurativo con i Quadri-Trappola ovvero dei pannelli dove attaccava degli oggetti relativi alla quotidianità. Questo atteggiamento, influenzato dalle varie correnti e artisti con cui entra in contatto, rimarrà sempre presente nelle sue opere, finché non entra del tutto nella Eat Art. Sono gli inizi degli anni settanta. Si trova a Düsseldorf e, riproponendo tali e quali i tavoli così come lasciati dai clienti del suo ristorante, crea una serie di tele che esporrà poi in una galleria dedicata alla Eat Art posta proprio nei piani superiori al ristorante. Successivo a questo periodo inizia ad

estremizzare il concetto di Eat Art rappresentando carcasse di animali morti e si concentra molto sulla scultura, che già aveva cominciato a sperimentare tempo prima. Verso gli anni 80 poi si dedica principalmente all'insegnamento a Brest e Vienna, oltre a proseguire con le mostre e all'attività di artista. Si trasferirà poi in Toscana dove vive tutt'ora.

La sua visione artistica è fortemente influenzata dalle correnti d'avanguardia che investono Parigi negli anni cinquanta. Anche le diverse personalità con cui entra in contatto, ad esempio Man Ray, Meret Oppenheim, Jesús Rafael Soto, Marcel Duchamp, lo portano ad una forma artistica che è estremamente legato all'oggetto quotidiano, il quale si carica di significato e diventa l'elemento fondamentale. L'uso degli oggetti della vita quotidiana deriva dal Dadaismo e dal Ready Made. Infatti lui stesso diceva di sé:

"lo non faccio che mettere un po' di colla su degli oggetti; non mi permetto alcuna creatività"

Ma ciò che rappresentava erano frammenti di vita, sua e degli altri, come congelati in un momento. Anche se si definiva una parte passiva dell'atto artistico, diventava il mezzo, il tramite entro il quale l'oggetto viene trasposto dalla quotidianità alla sfera del significato e dell'arte. Questa azione tipica del ready made, nel caso di Spoerri si concentra nello specifico della dimensione domestica e della convivialità. Si concentra sul tavolo e lo ripropone in una dimensione diversa, in verticale, e lo propone per quello che è: sporco e disordinato, reduce da un'abbuffata. E' reale e significativo, è la vita di tutti i giorni.



Fig. 73. Daniel Spoerri
Fig. 74. Daniel Spoerri, opera.

2.2.2 MARTÌ GUIXÈ

MARTÌ GUIXÈ

Martí Guixé nato nel 1964 è un designer spagnolo che vive attualmente tra Barcellona e Berlino. Nel 2001, come presa di posizione contro i limiti del designer tradizionale e per allargare gli orizzonti verso nuove possibilità, si è dichiarato promotore di un nuovo movimento: l'ex-designer movement, definendosi esso stesso con questo nome. Grazie alla sua profonda sensibilità verso materiali facilmente ottenibili e veloci e orientato verso quelli deperibili lo hanno fatto diventare un innovatore nel food design. Vede questa disciplina come un modo per rivalutare e riprogettare le strutture che stanno attorno al cibo, l'industria e il consumatore. Non lo considera per il suo lato nostalgico o culturale ma piuttosto come elemento commestibile. Lo considera come un prodotto di consumo di massa ed è affascinato da fatto che è un prodotto che scompare per trasformarsi in energia. Tra alcuni esempi citiamo "Meal-ing", una tazza progettata per un evento dedicato al 100 anniversario del manifesto futurista (Performa 9, New York, 2009). Gli ospiti, dopo

una breve spiegazione, vengono forniti di bicchieri in ceramica contenenti un cocktail e sulla superficie della tazza si trovano 14 microsnaacks fatti aderire sulla superficie. Ognuno di essi riporta delle indicazioni/azioni di comportamento per spingere i visitatori ad interagire tra di loro (es: "be familiar," "taste," and "act unexpectedly") . Durante la performance alcuni performers silenziosi danno delle indicazioni imitando gli assistenti di volo. Le tazze sono distribuite casualmente e contengono quattro differenti bevande alcoliche. Guixé informa il pubblico consigliandolo: "Se non vi piacciono gli snack, buttateli pure a terra o condividetelo con qualcuno". Uno dei quattordici snacks, un chicco di cioccolato grezzo, afferma: "Mangiare alla fine". È la visione di Guixé di come termineranno i pasti nel futuro: i dessert saranno nella loro forma più pura ed essenziale.

Gat Fog Party è una performance attuata in diversi paesi tra il 2009 ed il 2010. All'interno di uno spazio chiuso e neutro, con solo delle scritte al neon sui muri, viene sprigionata una nebbia artificiale di gin tonic. Lo scopo è quello di alimentare la socialità attraverso la disinibizione che provoca l'alcol, ma senza doverlo bere. È una critica e una trasgressione sui concetti del guardare e del consumare.

Le iCakes (2001, Foodwork, Barcellona) sono delle torte la cui superficie ricorda dei grafici "a torta": con dei colori alimentari la superficie presenta diverse colorazioni e ognuna di esse rappresenta un ingrediente di cui è composta la torta. La quantità di colore corrisponde alla



Fig. 75. Martí Guixé, "Mealing".
Fig. 76. Martí Guixé, "Fog Party".

percentuale di prodotto utilizzato. La decorazione diventa informazione giocando anche sui significati.

Lapin Kulta Solar Kitchen inaugurato alla Triennale di Milano nell'aprile 2011, è un ristorante finlandese che tutt'oggi opera ad Oslo e solamente nei giorni di sole. Nato con la collaborazione di Lapin Kulta, brand di una birra finlandese, Guixè immagina una cucina che sia legata alla natura, o meglio il sole. Per cuocere i propri piatti si utilizzano degli specchi posizionati in modo da indirizzare i raggi solari sulla pentola. Tutto ciò che ruota attorno alla cucina è in relazione con la natura e ne segue i ritmi.

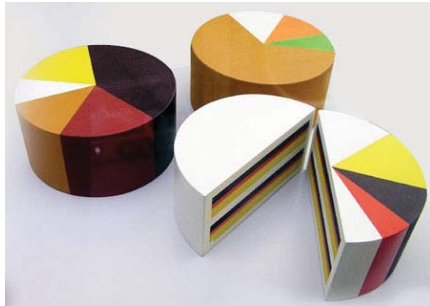


Fig. 75. Martí Guixé, "iCakes".

Fig. 76. Martí Guixé, "Lapin Kulta Solar Kitchen".

2.2.3 AYAKO SUWA

“Mangiare e assaporare: i due concetti sono mai stati così lontani e contrapposti. Mangiare è vivere, assaporare è evolversi. Il gusto scende in profondità, colpisce l’inconscio e risveglia l’istinto. Quello che arriva allo stomaco non è nutrimento, ma emozione.” (Ilaria Dozio, 7 maggio 2012, articolo su Essentaste, <http://www.essentaste.com/copertina/ayako-suwa-food-creation/>)

E’ il concept attorno al quale nascono le food creations di Ayako Suwa, la food artist giapponese che abbandona ogni superficialità di approc-



Fig. 77.78. Le creazioni di Aiako Suwa

cio legata al medium alimentare. Secondo Marc Bretillot, istituzione del food design francese, il lavoro di Ayako "ci apre nuove prospettive, sperimenta un repertorio formale e d'uso attorno all'Intimo, con un immaginario originale. L'emozione affiora e il dialogo, quasi erotico e senza preliminari, si instaura tra chi riceve il cibo e chi lo porge". Fondata nel 2006, Food Creations propone nuove forme di rappresentazione del cibo e le porta in giro per il mondo, attraverso esposizioni, performance e guerrilla restaurants.

"Penso che il cibo sia una stimolazione dei sensi. C'è un forte legame con il corpo. Per esempio, immagina di spalmare una crema di fegato nell'ombelico di qualcuno: quando il cibo si fonde con un corpo, quando lo assaggi, è un po' come sentire il gusto di quel corpo stesso, puoi veramente provare un sentimento sfrenato, selvaggio. È la prova che non abbiamo dimenticato quell'istinto primordiale che risale dal profondo della nostra anima." ⁵⁹



59 <http://www.essentaste.com/copertina/ayako-suwa-food-creation/>

Fig. 79.80.81. Le creazioni di Aiako Suwa

Fig. 82. Le sperimentazioni sensoriali durante una delle performance di Ayako.

2.2.4 CARL WARNER

Carl Warner si dedica sin da subito nella sua vita alla fotografia e illustrazione. Inizialmente si dedica al campo della pubblicità ma dopo qualche anno in cui inizia a calare la sua creatività, riscopre un nuovo interesse nel creare ambientazioni basate sul cibo. È da questo momento che inizia a creare i suoi “foodscapes”, molto noti soprattutto nel campo pubblicitario. La sua incredibile creatività fa nascere paesaggi inconsueti, a volte fantastici a volte realistici, tutti ricreati e progettati all’interno del suo laboratorio di Londra.

Il processo di creazione dell’immagine non è per nulla banale. Per prima cosa progetta i suoi scenari a partire da schizzi di progetto di ciò che vuole realizzare. Spesso trascorre molto tempo nei negozi ortofrutticoli ad osservare i prodotti che potrebbe utilizzare nei suoi lavori. Una buona parte del lavoro la trascorre ad organizzare la spesa dei prodotti di cui ha bisogno. Dopo la scelta e gli schizzi preliminari, Warner ricrea le ambientazioni su più layer, dallo sfondo fino agli elementi in primo piano, il tutto posizionato con estrema precisione ma anche con una certa

rapidità dal momento che il cibo si rovina molto facilmente a causa delle luci di scena. Dopo di che avviene il montaggio finale dei vari layer.



Fig. 83.84.85.86. Alcuni esempi di Food Scape di Carl Warner

2.2.5 SONG DONG

Song Dong nato nel 1966, è un artista contemporaneo cinese attivo nella scultura, installazioni, performance, fotografia e video. Generalmente affronta temi legati alla famiglia, agli affetti e al ricordo, alla vita nella Cina moderna, la trasformazione urbana rapidissima e fitta, il costante cambiamento. Molti suoi lavori sono basati sul tema della temporaneità del cambiamento, sottolineando che anche se un individuo può portare anche un lieve cambiamento, questo non avrà altro che un'impalpabile impatto sul mondo. In linea con questo pensiero nel 1995 iniziò a scrivere un diario su una pietra usando semplicemente dell'acqua anziché inchiostro. Così come procedeva nella scrittura delle lettere, queste scomparivano. Una delle opere più famose, e recenti, è Waste Not, legata sia al rapporto con suo padre ma anche alla stessa mancanza generata dalla sua perdita qualche anno prima. In quest'opera vengono mostrati come in una composizione, all'incirca 10.000 oggetti conservati dalla madre dopo la morte del padre in modo quasi ossessivo, con l'idea di poterli riutilizzare.

Tra i suoi lavori, con la partecipazione di una partner, Yin, realizza una serie di opera dedicata a Beijing e alle costanti demolizioni avvenute nella parte più storica per far spazio a palazzi più moderni. Alcune installazioni sono costituite da oggetti recuperati da varie demolizioni. Sempre sullo stesso tema hanno realizzato "Eating the City", installazioni costituite da materiale commestibile (2003-2006, Barcellona, Beijing, Hong Kong, Londra, Oxford, Shanghai).

"La mia città è deliziosa e attraente. Quando mangiamo la città dimostriamo il nostro desiderio di assaggiarla, ma allo stesso tempo la stiamo demolendo e portando alla rovina."

"My city [is] tempting and delicious. When we are eating the city we are using our desire to taste it, but at the same time we are demolishing the city and turning it into a ruin."



Fig. 87.88. Eating the city, Song Dong.

2.2.6 MARIJE VOGELZANG

La danese Marije Vogelzang è considerata una Food Designer ma lei preferisce considerarsi una Eating Designer dal momento che i cibi sono già per loro natura degli elementi dalla forma perfetta. Ma a volte nemmeno Eating Designer è davvero la definizione corretta. Ciò che le interessa davvero è pensare al cibo nelle diverse culture, al cibo nella storia, alla realizzazione del cibo, al suo trasporto, all'agricoltura, l'industrializzazione del cibo, alla psicologia del mangiare. Il suo interesse non sta solo nel trovare una forma esteticamente piacevole ma affrontare tutto il processo creativo.

“Penso che un eating designer debba esplorare il pieno potenziale e il significato del tema cibo e del mangiare. Penso che un eating designer debba guardare al di là degli aspetti più evidenti del cibo, come il gusto o l'apparenza.

Queste scelte ovvie stanno portando i designer alla creazione di qualcosa che sembra bello, che è buono ecc. ma penso che il mondo del cibo sia molto molto più vasto, dal momento che riguarda tutti ed è

molto più interessante da esplorare. Si può pensare al cibo nelle diverse culture, al cibo nella storia, alla realizzazione del cibo, al suo trasporto, all'agricoltura, l'industrializzazione del cibo, la psicologia del mangiare. Questi sono solo alcuni esempi di argomenti affascinanti che possono essere esplorati e utilizzati.⁶⁰

PASTA SAUNA

Pasta Sauna è una performance attuata al Performa 09, ispirata a Tommaso Marinetti e la sua cucina futuristica. La performance si svolgeva all'interno di uno spazio dove si poteva gustare un piatto di pasta fresca mentre l'acqua bollente evaporava tutta intorno, creando come una sorta di sauna caratterizzata dai vapori di cottura della pasta fresca. Un oggetto sorprendente è stata la macchina per la stesura della pasta, abilmente modificata per produrre una melodia durante il suo utilizzo. Girando la manovella, contemporaneamente alla rotazione dei rulli che stendevano la pasta si poteva udire un suono di carillon, mentre si consumava il pasto immersi in questo ambiente saturo di vapori.

SUGAR SPOON

La funzione si lega direttamente alla forma. Questi cucchiaini di zucchero si sciolgono mentre viene mescolata la bevanda.



⁶⁰ Intervista di Cristina Zaga, 11 Aprile 2011, <http://www.essentaste.com/copertina/eat-love-marije-vogelzang/>

Fig. 89. Pastasauna, la sauna dai vapori della cottura della pasta
Fig. 90. Shugarspoon, il cucchiaini da caffè fatto di zucchero.

2.2.7 DELPHINE HUGUET

Di origine Francese, Delphine è una “Designer Culinaire” che, interessata sin dalla sua infanzia ai cibi e ai loro sapori, dopo il percorso formativo decide di dedicarsi alla cucina dal punto di vista del design. Ad oggi è una designer di fama internazionale. La sua visione è quella di un mondo che lei stessa definisce “un’evasione sensibile, talvolta scioccante, ma sempre deliziosa.”

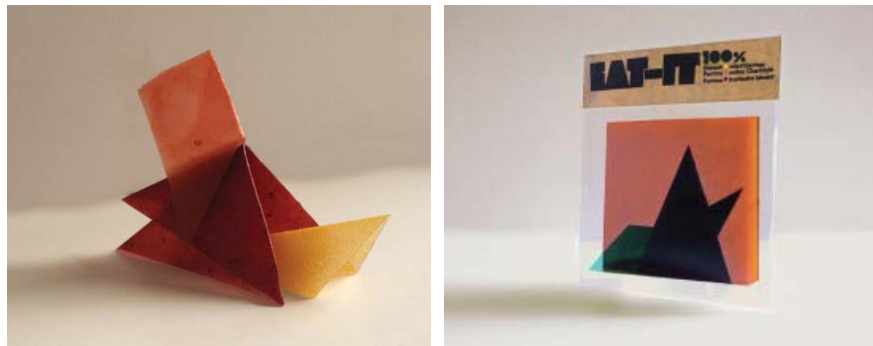
Attraverso i suoi progetti ama sorprendere, scioccare, intrigare, con una grande sensibilità estetica e molto simbolismo. Il tutto è basato sulle esperienze stesse che compie durante i suoi viaggi e le persone che incontra. Ogni esperienza, ogni conversazione può portare ad un progetto ma ciò che viene sempre messo al centro di ogni progetto sono l’ecologia, l’umorismo e la vena onirica. L’atteggiamento critico verso una responsabilità nei confronti dell’ambiente lo si legge molto chiaramente nei suoi progetti che vogliono colpire intellettualmente le persone passando per il loro stomaco. Il soggetto è serio ma nonostante ciò, viene messo al primo posto il piacere senza colpevolizzarsi. Il clima conviviale

di un buffet può calmare i toni di una discussione complessa come la politica, ad esempio.

“Io sono come un bambino che prende coscienza del mondo attraverso ciò che vive. In generale, mi piace divertirmi molto e un po’ con tutto, amo l’assurdo ma mi piace anche interrogarmi sul mondo e sulla politica. Ogni mio progetto nasce da un sentimento, un’emozione per un tema che poi intellettualizzo, sintetizzo e realizzo per far passare un’idea. Diciamo che fanno parte di me una punta di sogno, un pizzico di humour, una forte dose di analisi, una goccia di spirito critico e una matita.”⁶¹

“Eat-it”, post-it di frutta.

“Io amo la carta, amo tutto quello che ci si può fare: libri, pieghe, persino architetture. Amo ciò che la carta evoca: la creazione, il disegno, la riflessione. E se mangiando i libri potessimo trattenere istantaneamente quello che essi ci raccontano? Mi è venuta questa voglia assurda di mangiare la carta. Abbiamo tutti mangiato della carta quando eravamo piccoli, non so se ve ne ricordate ma sicuramente non era molto buona. Più che il gusto, che non è sgradevole, è piuttosto la texture della palletta di carta in cui si trasforma la carta nella bocca, complice un bel po’ di saliva.”⁶²



61 Intervista di Ilaria Dozio, 24 Ottobre 2011, <http://www.essentaste.com/copertina/delphine-huguet/>

62 Ibid.

Fig. 91. Un origami fatto con Eat-it, post-it di frutta
Fig. 92. Eat-it, la confezione.

“Fumfum”, l’affumicatoio fatto con il tronco di un albero che si auto-consuma.

“Ne vado fiera perché l’oggetto ha una forma e un materiale che ha un rapporto diretto con il suo utilizzo e la sua funzione. Il principio dell’affumicatoio è quello di avere una scatola che contiene un alimento e del fumo. Generalmente si usano scatole di metallo, dei ceppi di legno che producono fumo e il cibo. Con Fumfum, invece, sono andata sull’essenziale: è l’oggetto stesso che produce il fumo. Inoltre, il fumo prodotto è veramente di eccellente qualità e dona un sapore eccezionale al pesce. Anne Sophie Pic (grande chef cuisinier) mi ha detto che è il miglior processo di affumicazione mai visto!”⁶³



Fig. 93. Speculoos, il biscotto che circonda la tazza

Fig. 94. Fumfum, l’affumicatoio che si auto-consuma

Fig. 95. Ecopolis, creato per un evento dedicato all’ecosostenibilità

63 Intervista di Ilaria Dozio, 24 Ottobre 2011, <http://www.essentaste.com/copertina/delphine-huguet/>

ALLESTIRE IL CIBO

2.3.1 I MUSEI DEL CIBO

Avendo parlato di musei e dei suoi allestimenti nella prima parte della ricerca non si può non ricercare degli esempi nei musei del cibo. Come dichiarato in precedenza, essendo il cibo una delle caratteristiche peculiari dell'uomo come essere vivente ed elemento in grado di raccontare la nostra storia non sembra poi così strano che l'uomo abbia voluto musealizzare anche questo aspetto dell'uomo. Essendo parte del nostro stile di vita l'alimentazione racconta molte cose delle nostre abitudini presenti e passate prendendo un carattere di tipo antropologico. Attraverso le importazioni di piante differenti si possono comprendere i mutamenti geopolitici e i mutamenti sociali. Tutti questi aspetti vanno ad arricchire la storia dell'uomo e sono dati raccogliibili e riproponibili all'interno dei un museo, spesso di tipo antropologico.

Si può individuare anche una seconda tipologia di museo: quelli che nascono in seguito ad una realtà industriale del mercato alimentare che ha modificato in modo significativo le abitudini di intere popolazioni. La Nestlé ad esempio, grazie alle sue scoperte in campo scientifico riguar-

do al rimaneggiamento degli alimenti ha cambiato la nutrizione neonatale e infantile con la liofilizzazione. Questa scoperta nata nei laboratori di un'azienda alimentare ha cambiato il nostro rapporto con alcuni cibi: ne ha variato la durabilità e soprattutto la sicurezza e li ha resi accessibili ad un pubblico più ampio. Questi musei però non sono la celebrazione del potere economico di un'azienda ma il racconto di un avvenimento che, anche se sembra marginale, ha portato dei grossi cambiamenti. Una terza tipologia è invece quella del museo dedicato ad un prodotto gastronomico tipico di un territorio che si è distinto per la sua particolare qualità. In Italia gli esempi sono molteplici essendo ricca di prodotti legati al territorio, alcuni riconosciuti anche a livello internazionale. È un esempio il museo del Parmigiano Reggiano o le svariate cantine vitivinicole sparse sul territorio. Ognuna di essa mette in mostra i propri prodotti come emblema di qualità ma anche di tradizione. Spesso infatti tra i prodotti esposti non mancano gli antichi mezzi per le lavorazioni, ormai in disuso, segno di un antico sapere che sta alla base di un prodotto ancora oggi eccezionale.

2.3.2 CASI STUDIO

2.3.2.1 MART, ROVERETO

Progetto Cibo, La forma del gusto, 09 FEBBRAIO 2013 / 02 GIUGNO 2013

Questa mostra, suddivisa per aree tematiche, ha ospitato una serie di personalità del design, architetti e cuochi di fama internazionale per raccontare il cibo sotto ogni suo aspetto. La mostra si apre con la presentazione di alcuni cibi che seppur sembrando anonimi, nella loro precisa costruzione sono in realtà dei veri e propri progetti. Piatti molto semplici oppure ben connotati si scoprono essere un abile compromesso tra immagine, gusto e produzione. La seconda tematica è il design ironico e divertente fatto di materiale commestibile vero e proprio come la "penna edibile" di Marti Guixè o il "golosimetro" di Paolo Ulian. La terza tematica invece è il design che imita il cibo come la "Ciocolator", la calcolatrice che assomiglia ad una barretta di cioccolato.

“Una mostra come riflessione e prima ricognizione sull’opera di designer e architetti contemporanei che hanno posato il proprio sguardo verso “le cose da mangiare”, ovvero il progetto del cibo visto come problema di forma e non di gusto.

Come incipit, per imparare a decifrare questi differenti cimenti progettuali, lasciamoci guidare da Bruno Munari e dal suo libretto Good Design, un gioiello di raffinata intelligenza scritto cinquant’anni fa, e che ancora oggi spiazza per levità e rigore nel porgerci un frutto della natura, l’arancia, come fosse un vero e proprio prodotto di design. Dopo aver fatto nostra la lezione del maestro, sarà possibile leggere il progetto del cibo partendo dalla sapienza dei prodotti “anonimi” e dalla bellezza delle forme del pane, e poi registrare i tanti insegnamenti che il “cibo industriale” ha saputo mostrare nella sua instancabile necessità di sperimentazione, sempre animata da intelligenza e innovazione.

Ma il cuore della mostra è l’oggi più sperimentale, quello dei gesti degli autori più giovani: “Forma come funzione”, “Forma come decorazione” e “Humour e metafora” sono i fili rossi lungo i quali questa creatività si mostra evidente, in parallelo a due momenti che di questa storia rappresentano un esatto complementare: “Alludere al cibo”, con oggetti della nostra quotidianità che trovano forma ricalcando quella di alcuni cibi, e “Cibo come materia”, dove il cibo è utilizzato per costruire oggetti sfruttando le caratteristiche fisiche e meccaniche di alcuni alimenti.



Fig. 96.97. Mart, esposizione sul cibo per “Progetto Cibo, La forma del gusto”

Nel bel mezzo di questa moltitudine di idee, alcune ricette di cucina scritte/progettate da designer, messe in dialogo con quelle di veri e propri chef, scelti tra i protagonisti della grande cucina italiana del nostro tempo.

Come finale a questo oggi, così ricco di intuizioni e proposte, un momento di sguardo sul domani: con il genio di Martí Guixé, che ha appositamente elaborato per questa mostra al Mart un progetto in forma di una cena sorprendente ed enigmatica, e con il "Futuro tra ricerca e sostenibilità", per ascoltare chi da tempo, tra scienza e design, sta provando nuove possibilità per superare le diverse problematiche intorno al cibo. E ancora, alcune piccole ma grandi idee che possono cambiare davvero la nostra quotidianità, e che sostenute da un limpido atteggiamento etico lasciano speranze per un domani più eco-compatibile."⁶⁴

2.3.2.2

FOODA, MILANO

CULTURA, PROGETTAZIONE & INNOVAZIONE DEGLI ATTI ALIMENTARI

Associazione per il Food Design – è un'organizzazione di progettisti, studiosi, comunicatori, aziende e istituzioni con fuoco sullo studio, la progettazione e l'innovazione degli Atti Alimentari.

FOODA promuove la cultura progettuale degli Atti Alimentari assolvendola a elemento culturale, economico e ambientale di fondamentale importanza per la società contemporanea e futura, dando impulso all'innovazione di processo e di prodotto e potenziando le competenze degli operatori del settore. Obiettivo di FOODA è definire la disciplina del Food Design, il ruolo e le competenze del Food Designer; incrementare la consapevolezza, lo studio, la ricerca e l'interdisciplinarietà all'interno del paradigma degli Atti Alimentari promuovendo una corretta gestione e una progettazione sostenibile dei processi, dei prodotti e degli imma-

64 <http://www.mart.trento.it/progettocibo>

ginari legati al cibo.

FOODA intende perseguire i suoi obiettivi per mezzo di iniziative culturali, progetti di studio e ricerca autonomi e in cooperazione con enti e aziende, fornendo formazione e informazione professionale ai suoi soci, consulenza specializzata agli operatori del settore.



2.3.2.3

MUSEO DEL GUSTO, FROSSASCO, TORINO

Il Museo del Gusto è una realtà unica in Italia. Situato nel centro storico di Frossasco, a pochi passi da Pinerolo e da Torino, offre la possibilità di conoscere e scoprire prodotti tipici, eccellenze del territorio e non solo. Numerosi i percorsi che guidano il visitatore alla scoperta di tradizioni alimentari e gusto contemporaneo. Un vero e proprio viaggio attraverso la cultura e la conoscenza del cibo, un percorso nell'esplorazione dei sensi. Il Museo del Gusto inoltre, insieme alla Scuola di Cucina situata nello stesso edificio, costituisce L'ARGAL - "Centro di Valorizzazione del Prodotto Tipico", il cui obiettivo è promuovere il valore dei prodotti tradizionali essenza del territorio.

Nato nel 2004, è unico in Italia e si trova nel centro storico di Frossasco, a 30km da Torino. Insieme alla Scuola di Cucina, situata nello stesso

Fig. 98. Locandina del corso di cucina organizzato da Fooda.

edificio, costituisce il Centro di Valorizzazione del Prodotto Tipico denominato L'Argal.

L'obiettivo è quello di far conoscere il valore dei prodotti tradizionali inserendoli in un contesto ricco di storia, ma anche educare al gusto esplorando sentieri inediti. E' un viaggio attraverso la storia, la cultura e la conoscenza collettiva, oltre che un percorso individuale nell'esplorazione dei sensi.

Il Museo del Gusto, ideato dall'Azienda del Turismo delle Montagne Olimpiche, con il Comune di Frossasco, la Comunità Montana Pinerolese Pedemontano, con il sostegno della Provincia di Torino e della Regione Piemonte, propone un viaggio ideale nella storia dell'alimentazione: dalla preistoria ai giorni nostri, con suggestioni attraverso la cucina tradizionale, contrapposta a quella contemporanea; itinerari alla conoscenza dei vari alimenti con informazioni sui principali cibi del mondo, le diete; e ancora sezioni dedicate al gusto nell'arte, nella musica, nel cinema, nella pubblicità.

Il Museo ha al suo interno spazi per laboratori didattici e sensoriali per la storia e la cultura del cibo e della tradizione del gusto; la Scuola Internazionale di cucina e le aule pratica e degustazione, completano la visita del Museo con l'esperienza del gusto...in diretta!



Fig. 99. Museo del Gusto, Frossasco.

2.3.2.4 I MUSEI DEL CIBO DI PARMA

I musei nascono con l'intento di creare una rete nel territorio in grado di raccontare una parte della propria cultura e lo vuole fare attraverso il racconto delle tradizioni culinarie di una zona estremamente ricca di conoscenza sul cibo. Nascono così quattro diversi musei sul territorio che dialogano tra loro, ognuno raccontando un pezzo di storia: il Museo del Parmigiano Reggiano (Soragna), il Museo del Pomodoro (Giarola, Collecchio), Museo del Prosciutto di Parma (Langhirano) e il Museo del Salame di Felino (Felino).

“I Musei, così come li ha pensati il gruppo che ha lavorato al “concept” da ottobre 1999 ad oggi, vogliono essere sì luogo della memoria e monumento – dovuto – alle passate generazioni, ma anche teatro dell’oggi che illustrano e dimostrano il valore dei nostri prodotti più che mai protagonisti del mangiare all’italiana. È importante sottolineare come i Musei nascano contestualmente agli “itinerari eno-gastronomici” che l’Amministrazione Provinciale sta disegnando e dei quali saranno tappe importanti, saldamente legate al territorio. La combinazione può essere eclatante in termini di attrattività per le nostre giovani generazioni, contribuendo a fare con loro cultura; ma anche per i forestieri, sperando così di contribuire un poco e dare fondamento a quel ruolo che Parma,



Fig. 100. Museo del Pomodoro.
Fig. 101. Museo del Parmigiano Reggiano.

a buon diritto, si sta guadagnando in Europa e non solo.”⁶⁵

IL MUSEO DEL PARMIGIANO REGGIANO

Il museo è stato allestito in un antico caseificio in Soragna (PA). Al suo interno sono esposti gli strumenti da lavorazione risalenti da metà Ottocento a metà Novecento. Il progetto espositivo si basa sul concetto che il caseificio è già di per sé un museo, con i luoghi e gli attrezzi che mostrano la produzione del Parmigiano-Reggiano. È organizzato in sezioni allestite nelle tre sale ricavate dai tre locali originalmente utilizzati per la produzione del caseificio e vi è anche uno spazio di ristoro e un punto vendita dei prodotti.

2.3.2.5

ALIMENTARIUM, VEVEY, SVIZZERA

Il museo viene fondato nel 1985 da Nestlé, una delle aziende alimentari più importanti al mondo che vanta un'attività più lunga di un secolo (fu fondata nel 1867). Il museo però non è un'autocelebrazione dell'azienda piuttosto una panoramica che ruota tutt'attorno al tema dell'alimentazione.



65 <http://www.museidelcibo.it/page.asp?IDCategoria=214&IDSezione=0&ID=26190>

Fig. 102. La suggestiva scultura davanti al museo
Fig. 103. Lezioni di cucina dell'Alimentarium

Il museo illustra con un'esposizione permanente la produzione, la lavorazione, l'efficacia e la commercializzazione degli alimenti all'interno dei quattro gruppi tematici cucinare, mangiare, acquistare, digerire. Racconta i progressi nel campo della ricerca compiuta dallo stesso Nestlé sulla liofilizzazione dei prodotti tra cui il latte in polvere, che portò una svolta fondamentale nella nutrizione neonatale e la conservazione degli alimenti. Si possono ammirare una serie di oggetti dedicati alla ricerca e alla creazione del prodotto, di grande interesse soprattutto quelli storici.

L'offerta informativa relativa all'alimentazione viene integrata da esposizioni cicliche interattive e da corsi di cucina, nonché da un'esposizione sulla storia dell'azienda Nestlé con una panoramica dei gruppi di prodotto.

2.3.2.6

MUSEO DEL TARTUFO, SAN GIOVANNI D'ASSO, SIENA

È il primo museo dedicato al tartufo in Italia e nasce nel 2004 per celebrare uno dei prodotti più noti nel panorama culinario italiano e riconosciuto nel mondo. Situato nell'accattivante atmosfera dei sotterranei di un castello, è suddiviso in quattro principali sezioni espositive caratterizzate da esperienze sensoriali di diverso tipo, tutte molto coinvolgenti. Il primo tema che il museo affronta è il Mistero del tartufo, nutrito di stregoneria, scienza ed erotismo: leggende ne narrano il ruolo sia come



Fig. 104. I tartufi esposti al museo

Fig. 105. La location del museo del tartufo

cibo per le streghe, sia come alimento afrodisiaco, mentre ne fanno risalire la nascita alla caduta di un fulmine nel terreno; nella storia termini scientifici ne definiscono la natura e ancora opere teatrali lo collegano al concetto della doppiezza. Una prima esperienza sensoriale la si trova nella sezione denominata Il tartufo e i sensi, in cui si richiamano il tatto per la forma, l'udito nei passi del cane che ne guida la ricerca, il gusto nella proposta di alcuni piccoli assaggi, e l'olfatto, immergendosi nel suo profumo accompagnato da altri odori naturali, mettendo alla prova le nostre capacità olfattive. Una sezione a parte è dedicata alla vista, il Viaggio al centro del tartufo: una sua riproduzione a grandezza umana accoglie il visitatore che, accompagnato da una voce narrante, viene circondato di contributi multimediali dedicati all'habitat naturale e all'attività di ricerca del tubero con i suoi protagonisti, i tartufai e i loro cani. Nell'ultimo nucleo espositivo ci si occupa dell'importante varietà di lavorazione del tartufo nell'arte culinaria italiana: due tavole, imbandite diversamente secondo cultura contadina e alto-borghese, vengono accompagnate da video multimediali che percorrono l'uso del prodotto dalla ricerca, alla conservazione, con maggiore attenzione ai materiali d'imballaggio, e al suo impiego in cucina. Nel 2007, per sottolineare la stretta relazione tra le erbe ed il tartufo, è stato inaugurato un erbario composto da esemplari selvatici da sempre utilizzati sia in cucina che in medicina: tre tipologie diverse di piante sono distribuite in quattro teche in vetro, per un totale di dodici diverse varietà.

2.3.2.7

MUSEO DEL VINO, BARDOLINO, VENETO

Allestito all'interno della Cantina F.lli Zeni, il Museo del Vino è situato in località Costabella di Bardolino, sulla splendida collina antistante l'omonimo paese che si affaccia direttamente sul Lago di Garda. Dal 1991 questo museo, voluto e realizzato dal proprietario Gaetano Zeni, offre non solo una testimonianza della cultura vitivinicola a cui la famiglia Zeni è legata da generazioni, ma anche un'affascinante viaggio nel

mondo del vino e nella sua storia.

Il museo è suddiviso in aree tematiche, ognuna dedicata ad un aspetto diverso dei processi della filiera vitivinicola, dalla coltivazione della vite alla raccolta, dalla trasformazione dell'uva all'imbottigliamento.

Questo è solamente uno degli esempi di esposizioni/musei vitivinicole sul territorio Italiano. Citarli tutti sarebbe molto vasto e complicato essendo moltissime le zone dedicate ai vini e altrettante le cantine rinomate. La sempre crescente presenza di queste realtà sul territorio nascono nella volontà di valorizzare il proprio bagaglio culturale enogastronomico e parallelamente ad un sempre crescente interesse sull'argomento che ha fatto incrementare un tipo di turismo legato al cibo e alla sua scoperta.



Fig. 106.107. Oggetti in mostra al museo del Bardolino

PARTE TERZA

IL PROGETTO

3.1

BRIEF: DESCRIZIONE GENERALE ED ESIGENZE DELLO SPAZIO

3.1.1

IL MUSEO DELLA SCIENZA E DELLA TECNICA LEONARDO DA VINCI

Il museo, situato nel centro di Milano, nasce poco più di cinquant'anni fa in una struttura precedentemente adibita ad abazia risalente al 1500. Dopo i bombardamenti della seconda guerra mondiale la struttura viene ristrutturata e convertita a Museo, aprendo per la prima volta nel 1953 con una mostra su Leonardo Da Vinci, da cui prenderà il nome. Ad oggi il museo conta una grande vastità di materiale storico di diverso genere. Il materiale è suddiviso tra le collezioni (15.000 beni tecnico-

Fig. 108. Vista dell'interno del Museo della Scienza e Tecnica, sala dedicata a Leonardo da Vinci con modelli in scala delle sue invenzioni

Fig. 109. La turbina a vapore Regina Margherita, in attività dal 1895 al 1954 è stata poi donata al museo



scientifici e artistici), l'archivio (cartaceo e fotografico) e la biblioteca (50.000 volumi e riviste) che testimoniano la storia della scienza, della tecnologia e dell'industria dall'Ottocento ai giorni nostri, con particolare riferimento al territorio Italiano.

Il progetto museologico originario è centrato sui temi del lavoro e della produzione industriale ed espone le collezioni in sezioni, secondo un criterio storico.

Mantenendo questo impianto organizzativo, per rimanere in linea con la sua identità, il Museo ha avviato, con il contributo di comitati scientifici, un processo di trasformazione che ha tra gli obiettivi quello di reinterpretare le collezioni e riorganizzare le sezioni storiche in rapporto con l'attualità scientifica e tecnologica. Alle sezioni espositive si integrano i laboratori interattivi che utilizzano l'educazione informale per coinvolgere e interessare ogni tipologia di pubblico.

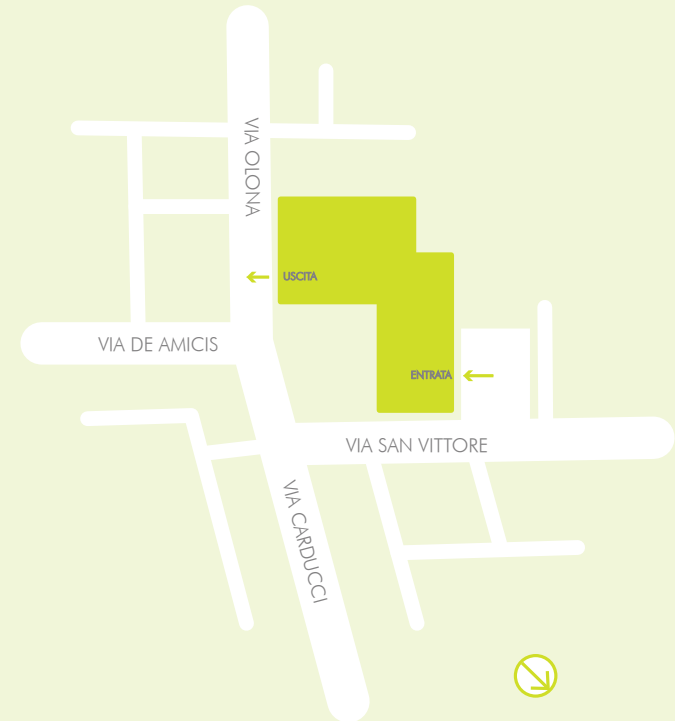
Le collezioni e i laboratori interattivi sono ora organizzati in Dipartimenti: Materiali, Trasporti, Energia, Comunicazione, Leonardo Arte & Scienza, Nuove Frontiere e Scienze per l'Infanzia.

Ogni Dipartimento sviluppa studi e ricerche sulle collezioni, progetta e propone esposizioni tematiche e attività educative, promuove conferenze e workshop.

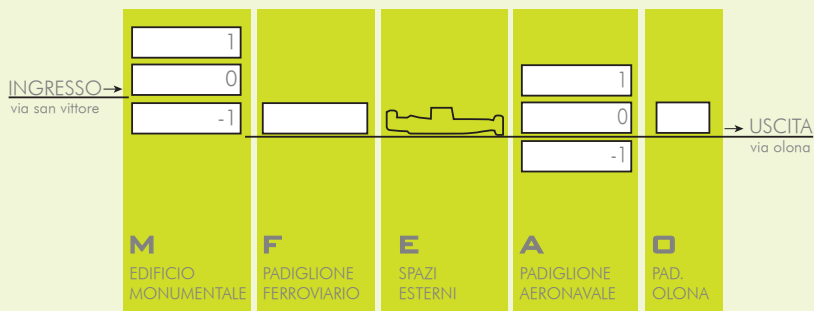
Il Museo rappresenta fin dalla sua nascita un luogo fondamentale per la comprensione dei fenomeni scientifici e del loro impiego tecnologico e pratico. Tecnologia e scienza si impongono nella nostra vita quotidiana spesso senza mediazione, ponendoci anche questioni etiche su cui è difficile scegliere in modo consapevole.

Anche se in un contesto economico non paragonabile a quello di altre realtà europee, dove musei e science center ricevono finanziamenti largamente superiori, il nostro Museo sta compiendo un grande sforzo per rispondere alle esigenze della società.

Accanto alla ricerca e alla conservazione, l'educazione è una delle funzioni principali di un museo ed è uno degli obiettivi fondamentali dell'attuale Fondazione Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia



Schema 8. Mappa per raggiungere il museo



Schema 9. Schema distributivo dei piani

Leonardo da Vinci.

Le nostre proposte si fondano sull'approccio dell' "educazione informale". Le esperienze nei laboratori interattivi (i.lab) e nelle collezioni sono improntate alla scoperta e all'esplorazione. Il nostro obiettivo è aiutare il visitatore a utilizzare le proprie conoscenze e capacità per interpretare gli oggetti e i fenomeni ed essere protagonista nei processi del proprio apprendimento.

Un percorso di scoperta, esperienza, emozione e comprensione accessibile a tutti.¹

Questa propensione ad uno svecchiamento sia per quanto riguarda alla sfera didattica che per quella allestitiva è diventato un segno distintivo del museo che aggiorna costantemente i suoi spazi rendendoli più interattivi (puntando su tecnologie più o meno complesse) e graficamente meglio comprensibili e più accattivanti.

Accanto a questo atteggiamento innovativo il museo si sta impegnando in diverse attività legate al tema dell'alimentazione come ad esempio la mostra temporanea "Buon appetito, l'alimentazione in tutti i sensi", tenutasi dal 16 ottobre 2011 al 24 giugno 2012. La mostra, progettata da Universcience (Cité des Sciences et de l'Industrie) di Parigi, in collaborazione con il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci, Heureka (Finlandia) e Technopolis (Belgio), affronta le principali tematiche legate all'alimentazione e al consumo del cibo, agli stili di vita, alla produzione degli alimenti e all'importanza della convivialità, aperta soprattutto a ragazzi e famiglie.

Accanto a questa, grazie anche ad alcuni contributi della Regione Lombardia, il museo è stato coinvolto nel programma di attività "Alimentazione - Scienza e Società" realizzato con il contributo di Regione Lombardia - Direzione Agricoltura, che prevede una serie di attività sul territorio. Tutte queste iniziative si inseriscono in un programma più ampio di Regione Lombardia che guarda all'evento internazionale "Nutrire il pianeta, energia per la vita". La regione sta attivando infatti diversi percorsi

¹ <http://www.museoscienza.org/museo/istituzione/missioneMuseo.asp>

di educazione alimentare Verso Expo 2015, con l'obiettivo di accompagnare la cittadinanza lombarda ad una maggiore consapevolezza sull'atto alimentare, nelle sue diverse fasi, dalla produzione al consumo. Il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci (MUST), con il contributo di Regione Lombardia e Fondazione Cariplo ha realizzato tra marzo 2012 e gennaio 2013 un lavoro di progettazione di una nuova esposizione interattiva permanente all'interno del MUST e un programma di attività in rete sul territorio, che esplorano i temi dell'agricoltura sostenibile e del rapporto tra alimentazione e salute, valorizzando il patrimonio culturale, materiale e immateriale, agroalimentare della Lombardia.

Il Progetto ripercorre il contributo della scienza e della tecnologia alla sfida globale della nutrizione, gli aspetti tecnico scientifici relativi alla produzione, alla trasformazione e alla disponibilità di cibo al fine di migliorare la quantità e la qualità degli alimenti e quindi anche la salute di tutti; come questo ruolo si è evoluto rispetto al passato e con quali conseguenze a livello economico, politico e sociale, sia a livello locale



Fig. 110. Inaugurazione della mostra "Buon appetito, l'alimentazione in tutti i sensi"

sia globale; quali sono le ricerche più avanzate in questo campo e quali le scelte e i cambiamenti futuri che esse implicano.

Considerate la valenza storica del tema agroalimentare, l'importanza educativa e sociale della prevenzione alimentare e la letteratura esistente sul forte bisogno di cittadinanza scientifica intorno a queste tematiche, il Museo adotta per la prima volta un metodo di progettazione innovativo.

Il vero protagonista è il cittadino, il suo patrimonio culturale e le istituzioni del territorio che abita.

È una metodologia centrata sul concetto di co-progettazione: il museo coinvolge in ogni fase i soggetti del territorio e il pubblico stesso a cui è dedicato il Progetto.



Fig. 111. Bambini alla mostra "Buon appetito, l'alimentazione in tutti i sensi"

3.1.2

DESCRIZIONE GENERALE DEL CONCORSO

Il concorso “Scienza e tecnologia dell’alimentazione” rientra nell’ampio programma informativo sull’alimentazione che, come accennato nel capitolo precedente, sta muovendo i passi in questi ultimi anni. Rispetto alle attività già svolte, però, prevede un allestimento di lunga durata (sette anni) la cui inaugurazione avvenga parallelamente all’evento di Expo, affinché lo accompagni nel tempo e ne porti avanti i significati una volta conclusa l’esposizione.

Questo atteggiamento ha un forte significato poiché rende evidente la necessità di voler continuare ad informare il pubblico fino dalla giovane età su un tema estremamente importante come l’alimentazione. Inoltre questo progetto è molto complesso perché prevede una programmazione molto curata tra design e contenuti, avendo coinvolto anche le scuole. Attraverso degli workshop, questa si sta impegnando all’elaborazione dei contenuti assieme a ragazzi di età molto varia. L’allestimento prenderà così un significato ancora più forte e forse anche più vicino ai singoli fruitori dal momento che i temi vengono analizzati da ragazzi



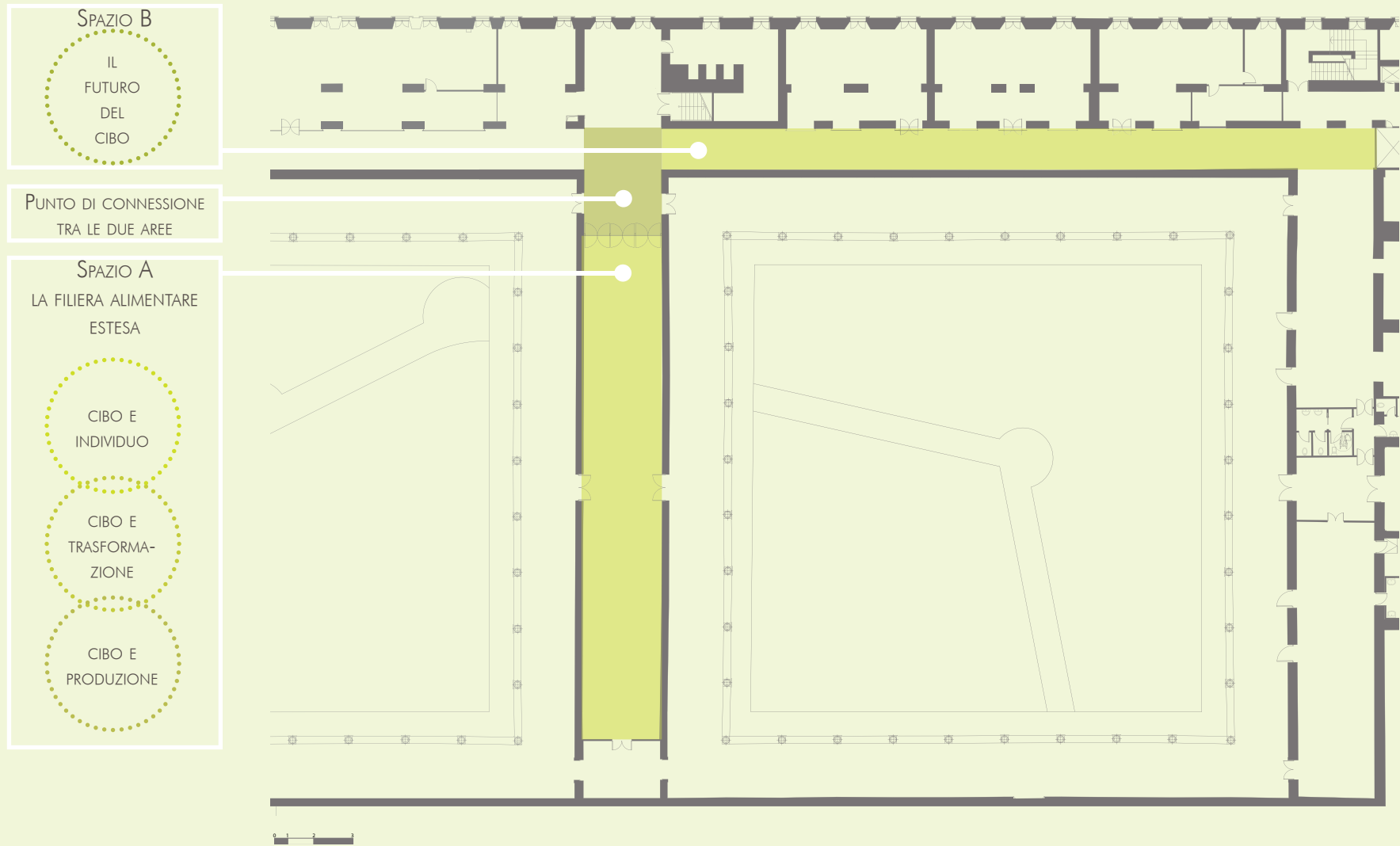
Schema 10. Schema esemplificativo della suddivisione dei temi della Filiera Alimentare Estesa

di una fascia di età molto giovane e che possono condividere anche le loro singole esperienze. Tutta la mostra rimane comunque aperta ad un pubblico di ogni tipo, infatti non vuole essere solamente didattica per i più piccoli ma anche di riflessione per i più grandi.

Questo spazio è un nuovo allestimento permanente che si propone come spazio interattivo dagli obiettivi principalmente didattici. Il concorso chiede di progettare due spazi allestitivi che riescano a raccontare in modo efficace, con una suddivisione in micro e macro aree, alcuni temi riguardanti l'alimentazione individuati dai curatori del museo e in linea con il futuro evento di Expo. Gli spazi principali dedicati sono due, uno adiacente all'altro per un totale di 370 metri quadri nei quali è stato suddiviso il tema in due grandi tematiche principali, a loro volta suddivise in sotto tematiche.

Il primo spazio, che chiameremo Spazio A, è dedicato alla **FILIERA ALIMENTARE ESTESA** e trova al suo interno tre tematiche: **CIBO E INDIVIDUO**, **CIBO E TRASFORMAZIONE**, **CIBO E PRODUZIONE**, mentre nel secondo spazio è stata collocata la tematica **IL FUTURO DEL CIBO** come continuazione della prima parte espositiva. La prima descrive le attività della filiera alimentare estesa e le innovazioni scientifico-tecnologiche che l'hanno attraversata negli ultimi 150 anni, modificando il modo di produrre, trasformare e consumare il cibo.

Questo percorso porta il visitatore a conoscere le attività della filiera alimentare estesa, dalla riflessione sul rapporto tra cibo e individuo alle trasformazioni dell'industria alimentare, alla produzione dell'azienda agricola, concentrandosi sulla realtà italiana, in particolar modo quella lombarda. "Il futuro del cibo" sposta la riflessione sul piano del sistema alimentare complesso, sia dal punto di vista scientifico, che ambientale, economico e sociale, in un'ottica multidisciplinare. In questo caso la visione si allarga e va ad abbracciare un più ampio panorama allargando l'analisi a tutto il territorio Italiano, anche in relazione ai legami agricoli internazionali.



Disegno 1. Planimetria Generale e le aree di intervento

3.1.3

LA SUDDIVISIONE DEI TEMI PER AREE

La seguente suddivisione delle aree è stata redatta dal museo e allegata al bando di concorso per dare la possibilità di individuare una linea di successione di argomenti da tradurre poi nell'allestimento. In esso sono espressi gli obiettivi che si vogliono raggiungere con l'esposizione, a quale tipo di pubblico si deve fare riferimento e quali sono gli argomenti nello specifico che si vogliono toccare in un tema tanto vasto, quali analizzati più approfonditamente e quali meno. In questo modo viene già individuata una scansione dello spazio ed è possibile crearsi un'idea complessiva di cosa bisogna rappresentare. Allo stesso tempo però il documento non fornisce l'esatta quantità di oggetti che il museo sta selezionando per l'allestimento e di conseguenza nemmeno gli ingombri esatti che questi potrebbero avere all'interno dello spazio. È stato dichiarato all'interno del bando che era in corso una selezione non ancora definitiva e per comodità semplicemente segnalati all'in-

terno del documento degli eventuali oggetti non identificati nello spazio. Per nostra semplicità, contemporaneamente all'organizzazione e alla progettazione dello spazio, abbiamo stilato una lista di elementi che potrebbero essere compresi nell'allestimento per fare una stima dell'uso dello spazio. Anche se la scelta è stata arbitraria, abbiamo selezionato degli oggetti che erano in linea di volta in volta con l'area tematica a cui facevano riferimento. In questo modo è stato possibile crearsi delle linee guida di ingombro in uno spazio che già di per sé è limitato.



Schema 11. Esempificazione della macro area CIBO E INDIVIDUO

CIBO E INDIVIDUO

Questa macro-area rappresenta l'ambiente della convivialità, della preparazione e del consumo dei pasti, contesto nel quale il visitatore può identificarsi facilmente. L'individuo e le sue relazioni con il cibo sono i protagonisti. Mangiare è un atto biologico ma anche culturale, che racconta dell'organizzazione sociale di una comunità e dei cambiamenti che la attraversano. Preparare e consumare i pasti sono attività strettamente legate alle abitudini, ai gusti e agli stili di vita. Il cibo inoltre, partecipa alla definizione dell'identità collettiva, legandosi alla memoria del passato, veicolando valori morali e religiosi oltre che concezioni sulla salute.

Obiettivi della macro-area:

mettere l'individuo al centro in modo che sia portato a riflettere sul proprio rapporto con il cibo;
comprendere il ruolo di scienza e tecnologia nei cambiamenti storico-sociali legate al consumo alimentare

L'allestimento di contesto di quest'area deve dare l'idea al visitatore di trovarsi in un ambiente domestico. In questa macro-area sono presenti cinque postazioni tematiche. Tra queste la postazione "Cibo e convivialità nella storia" costituisce il nucleo centrale dell'esperienza del visitatore. La postazione "Come conservi il tuo cibo?" invece è il luogo di confine tra CIBO E INDIVIDUO e la macro-area successiva CIBO E TRASFORMAZIONE. Qui si passa dalla sfera della quotidianità a quella poco conosciuta dell'industria.

Postazione 1_Cibo e convivialità nella storia

Obiettivi – Stimolare la riflessione su come è cambiato il modo di man-

giare nell'ultimo secolo e comprendere che cosa c'è dietro il cibo, inteso come elemento denso di saperi.

Tema - Partendo dal proprio rapporto con il cibo, il visitatore affronta il tema dell'alimentazione quotidiana. Nel corso dell'ultimo secolo sono cambiate tante cose nel nostro modo di mangiare: la quantità, la qualità e la varietà del cibo che mangiamo sono aumentate, i temi di lavoro sono diventati più impegnativi, i luoghi del pranzo sono cambiati e i tempi di preparazione e consumo del pasto sono diminuiti. Le nostre tavole sono lo specchio dei cambiamenti in positivo ma anche in negativo, introdotti dallo sviluppo del sistema alimentare nell'ultimo secolo.

Strumento - Una "tavola imbandita interattiva", un'installazione multimediale che mette in scena dieci tavole esemplari, rappresentative del pranzo tipico di persone, gruppi o famiglie in tre diversi periodi storici. Primi anni del '900: una famiglia borghese di città; una famiglia contadina che mangia nel casot; un gruppo di operai in mensa; Anni successivi al boom economico: una famiglia borghese che pranza a casa; un gruppo di operai in mensa; Contemporaneità (multiculturale): un gruppo di bambini in una mensa scolastica; una famiglia borghese contemporanea che pranza a casa; un gruppo di lavoratori impiegati che pranza al bar; un lavoratore che consuma il pranzo dalla "schiscetta" in ufficio davanti al pc; uno studente che consuma cibo di strada (kebab); una famiglia immigrata che consuma pasti del paese d'origine, magari ibridati con la cucina italiana. Sul tavolo sono presenti stoviglie e tovagliato dell'epoca di riferimento o dell'area geografica di provenienza della popolazione straniera, rappresentative della classe sociale dei personaggi di cui si mette in scena il pasto. Saranno anche rappresentati i pasti tipici di ogni gruppo, bevande incluse, ricostruite attraverso fonti storiche. Restano da implementare gli elementi di interattività.

Postazione 2_Il tempo del cibo

Obiettivi - Riflettere sul ruolo della tecnologia nella quotidianità, che ci fa risparmiare tempo e fatica, e mettere in luce il sapere nascosto negli oggetti tecnologici legati al cibo.

Tema – Il visitatore affronta il tema del “tempo virtuale” contenuto negli alimenti e generato dagli elettrodomestici che acquistiamo quando non abbiamo molto tempo da dedicare alla preparazione e al consumo dei pasti: guadagnare tempo è indubbiamente un vantaggio per la nostra società, tuttavia può comportare che vadano perdute alcune dimensioni importanti del cibo, come la conoscenza dei metodi di preparazione, delle tradizioni alimentari, dell’origine degli alimenti, caratteristiche nutrizionali, etc.

Strumento - Esposizione di oggetti e cibi esemplari, simbolo del cambiamento sociale e tecnologico avvenuto nelle cucine domestiche. La formula identificata deve essere esteticamente coinvolgente (ad esempio gli oggetti tecnologici potrebbero essere presentati esplosi, ossia scomposti in tutte le loro componenti). Inoltre, ad alcuni oggetti potrebbero essere associati dei racconti di come questi hanno cambiato la vita delle persone (es. l’avvento del frigorifero, la programmazione della spesa, il tempo risparmiato etc.).

Postazione 3 Stili di vita alimentari e salute

Obiettivi Mettere in relazione i propri stili di vita alimentari con gli effetti sulla salute ad essi connessi.

Tema – Nel mondo si sta diffondendo quella che da alcuni è stata definita una vera e propria epidemia di obesità e di altre malattie non trasmissibili come diabete e patologie cardo-circolatorie. I bambini e gli adolescenti sono protagonisti di un cambiamento significativo che riguarda il rapporto con il cibo e le conseguenze che ne derivano in termini di salute: la comprensione di stili di vita salutari in giovane età è fondamentale in questo senso.

Strumento - Un gruppo di adolescenti sta lavorando con lo staff del Museo in un’attività di cocurating/co-interpretation che porta alla raccolta delle loro priorità e necessità rispetto al tema, alla scelta condivisa dello strumento e del metodo di esposizione e comunicazione che risultano essere più accessibili ed efficaci. Di questa postazione, essendo i contenuti ancora in via di definizione, non si richiede una proposta allestitiva ma solamente la considerazione dell’ingombro.

Postazione 4_Come scegli il tuo cibo?

Obiettivi - Esplicitare i meccanismi di scelta del cibo influenzati dalla pubblicità e dalle strategie di marketing e green-marketing; riflettere su come la pubblicità sia cambiata nel tempo.

Tema - L'avvento dell'industria alimentare e della società dei consumi, i progressi scientifici nel campo della conservazione e distribuzione degli alimenti, fenomeni quali i processi migratori e la globalizzazione dei mercati, hanno aumentato la varietà e disponibilità di prodotti alimentari, azzerando i limiti di spazio e tempo (stagionalità) che hanno per secoli caratterizzato la disponibilità di tali prodotti. Il consumatore odierno ha pertanto una vasta possibilità di prodotti e quindi di scelta. In base a quali meccanismi il consumatore sceglie il proprio cibo? La scelta è lo strumento che l'individuo ha per influenzare il mercato, ma è anche ciò che l'industria alimentare monitora per identificare le tendenze del mercato e quindi progettare nuovi prodotti ed elaborare tecniche di marketing più efficaci, che a loro volta influenzano le scelte del consumatore.

Strumento – Una postazione doppia in cui da un lato si rappresenta il cambiamento nel tempo delle tecniche pubblicitarie attraverso la visione di filmati e pubblicità storiche/attuali e dei primi studi legati alla psicologia della pubblicità; dall'altro lato il racconto dei progressi della ricerca nel campo del neuro-marketing (sviluppato in collaborazione con un'équipe dell'Università IULM) con la possibilità per il visitatore di provare il funzionamento della strumentazione utilizzata nei laboratori di ricerca come l'eye tracker, il caschetto per la rilevazione dell'attività cerebrale.

Postazione 5_Come conservi il tuo cibo?

Obiettivi – Far comprendere che siamo tutti responsabili della sicurezza del nostro cibo, perché le attività di preparazione e conservazione degli alimenti che svolgiamo in casa sono la parte finale di un processo di trasformazione e conservazione del cibo che ha inizio nell'industria.

Tema – La macro-area CIBO E INDIVIDUO termina con questo nucleo tematico dedicato alla conservazione del cibo in ambiente domestico,



Schema 12. Esempificazione della macro area CIBO E TRASFORMAZIONE

che funge da collegamento con l'area successiva dedicata al mondo dell'industria. La sicurezza del nostro cibo dipende sia da chi lo produce, che da chi lo conserva, nel frigo o nella dispensa di casa. Il cibo è un prodotto vivo o derivante da essere viventi, e di conseguenza è deperibile. Conoscere e indagare i fattori che possono concorrere alla contaminazione del cibo è il punto di partenza per comprendere le lavorazioni che l'industria utilizza per la produzione e la conservazione degli alimenti.

Strumento – Attraverso un exhibit interattivo si chiede al visitatore di mettere in gioco le sue conoscenze di conservazione domestica scegliendo dove e come conservare i cibi proposti. Il visitatore deve ordinare in un frigorifero e in una dispensa alcuni prodotti, al fine di comprendere le tecniche di conservazione, a partire dalle più antiche fino alle più moderne, e i fattori che influenzano ogni giorno la sicurezza alimentare. Questi fattori (pH, temperatura, disponibilità di acqua) sono gli stessi utilizzati e controllati dall'industria per trasformare e conservare il cibo che arriva nelle case.

N.B. Di questa postazione tra gli allegati è presente una scheda dettagliata per poter proporre una progettazione più approfondita e prevedere anche una possibile soluzione di interfaccia/game design.

CIBO E TRASFORMAZIONE

Questa seconda macro-area è dedicata all'industria alimentare, con l'obiettivo di renderne visibili i principali processi. Il visitatore entra in un mondo che non conosce e di cui ha talvolta una percezione negativa. L'industria alimentare è una delle protagoniste dei cambiamenti che hanno caratterizzato il sistema alimentare nell'ultimo secolo e costituisce il luogo in cui le innovazioni scientifiche e tecnologiche trovano applicazione, soprattutto per quanto riguarda i processi produttivi e i controlli sulla qualità e la sicurezza degli alimenti. Scenograficamente il passaggio è netto: dagli oggetti familiari di uso domestico a un ambiente pulito, incontaminato, dominato dall'acciaio, dal movimento continuo, dalla luce artificiale e dal rumore. Anche l'orientamento dello spazio

può essere diverso: mentre gli ambienti confinanti (CIBO E INDIVIDUO e CIBO E PRODUZIONE) si estendono in orizzontale, l'ambiente dell'industria può svilupparsi verso l'alto.

Obiettivo della macro-area:

-Rendere trasparente l'industria alimentare, mostrando processi, luoghi e principali momenti di cambiamento.

In questa macro-area sono presenti sei postazioni tematiche. Tra queste, l'installazione della postazione "L'industria alimentare nella storia" è l'elemento centrale, mentre il gioco "cibo naturale/cibo artificiale" apre la strada verso la macro-area successiva (CIBO E PRODUZIONE).

Postazione 1_L'industria alimentare nella storia

Obiettivi - Offrire al visitatore alcuni spunti di storia dell'industria alimentare, ripercorrere i processi di meccanizzazione del gesto artigianale e comprendere l'importanza del sapere dell'uomo anche nei processi di meccanizzazione.

Tema – L'argomento centrale è la meccanizzazione dell'industria alimentare: come e quando avviene il passaggio dalla mano alla macchina? Molti saperi della produzione alimentare sono saperi pratici, incorporati nei gesti, nella manualità. La mano è sapiente ma si affatica e non riesce a gestire grandi quantitativi. Nell'ultimo secolo è avvenuto il passaggio dalla mano alla macchina che ne imita i saperi e ne trascende i limiti: si apre così la strada alla produzione di massa. Eppure i gesti sono depositari di una conoscenza tecnica difficilmente traducibile in formule o in descrizioni teoriche. Pertanto, ancora oggi, in processi di produzione alimentare altamente meccanizzati, la mano dell'uomo interviene a volte perché non è stato possibile sostituirla.

Strumento –Esposizione di alcuni macchinari e oggetti storici per la produzione alimentare (in fase di definizione, a cura del Museo). Intorno a questi oggetti deve essere creata una scenografia di impatto con un'installazione audiovisiva che mette a confronto il lavoro delle mani dell'uomo e l'equivalente realizzato dalle macchine, sia in produzioni di tipo artigianale che industriale.

Postazione 2_La catena del freddo

Obiettivi – Riflettere sull’apporto che la refrigerazione moderna ha determinato nel campo della sicurezza alimentare rendendo possibile a sua volta lo sviluppo dell’industria e quello dei processi di distribuzione.

Tema – Lo sviluppo dell’industria alimentare moderna è merito della meccanizzazione, ma non solo. Fu anche resa possibile dall’applicazione in campo industriale di innovazioni quali la refrigerazione. Nel 1866 la prima nave refrigerata salpò dall’Argentina con carne fresca, avviando il commercio su lunghe distanze di prodotti refrigerati, alimenti deperibili, e determinando tra il 1870 e il 1914 una diminuzione drastica dei prezzi del cibo. Lo sviluppo della catena del freddo applicata al settore dei trasporti diede avvio alla globalizzazione del cibo.

Strumento – Esposizione di oggetti e documenti storici (in fase di definizione, a cura del Museo) per ripercorrere le principali applicazioni dei moderni sistemi di refrigerazione e le loro ricadute in termini economici, industriali e sociali.

Postazione 3_I processi: La fermentazione

Obiettivi – Descrivere la fermentazione dal punto di vista biologico per far comprendere al visitatore il motivo per il quale questo processo modifica il sapore e la consistenza degli alimenti e contemporaneamente ne aumenta la sicurezza e la conservabilità impedendo la crescita di batteri potenzialmente patogeni.

Tema - La fermentazione è una delle più antiche tecniche per la conservazione alimentare. Cibi fermentati come pane, formaggio e vino sono stati preparati e consumati per millenni e sono fortemente legati alle culture e alle tradizioni locali. Ma cosa accade durante un processo di fermentazione?

Strumento – Un’ exhibit interattivo indaga il processo della fermentazione lattica facendo sperimentare al visitatore, attraverso il tatto, come variano la temperatura e la consistenza del cibo man mano che il processo di trasformazione avanza. Un video accompagna l’esperienza mostrando la trasformazione e la lavorazione del prodotto scelto.

Postazione 4_I processi: La pastorizzazione

Obiettivi - Riflettere sull'importanza di una scoperta scientifica come quella di Pasteur, dal punto di vista degli effetti sociali ed economici che ha prodotto. Mostrare la rilevanza del processo di pastorizzazione nell'industria contemporanea e quindi nella nostra quotidianità alimentare, in termini di sicurezza.

Tema –La pastorizzazione è una delle innovazioni più importanti del XIX secolo nel campo della conservazione degli alimenti assieme all'invenzione della catena del freddo industriale. L'introduzione del processo di pastorizzazione ha rappresentato un'innovazione importantissima sotto due punti di vista: innanzitutto l'efficacia nell'eliminazione di agenti patogeni presenti negli alimenti freschi e in secondo luogo, a differenza dei metodi tradizionali di conservazione, la capacità di non alterare le capacità organolettiche dei cibi né le proprietà nutritive. L'introduzione della pastorizzazione nella lavorazione del latte è stata rivoluzionaria anche da un punto di vista socio-economico: ridusse notevolmente il tasso di mortalità tanto che, gradualmente, questo processo venne reso obbligatorio in molti stati, determinando la nascita di stabilimenti centralizzati. Lo scopo della pastorizzazione è quello di uccidere tutti i batteri patogeni per l'uomo sottoponendo per pochi secondi l'alimento prima a una temperatura molto alta (tra i 60° e i 72° C), per poi abbassare la temperatura a 4°C. Diversi sono gli alimenti che vengono pastorizzati, non solo il latte, ma anche il vino, la birra, i succhi di frutta e gli alimenti solidi come la carne con la quale si confezionano i salumi.

Strumento – Il visitatore, attraverso un'esperienza sensoriale (un flusso di aria calda e poi fredda, che replica il processo di pastorizzazione) è guidato nella sperimentazione tattile di cosa significa concretamente questo processo. Inoltre, un'installazione audiovisiva racconta la storia di Pasteur e della sua scoperta scientifica, occasione per approfondire la portata delle sue ricerche dal punto di vista biologico.

N.B. Di questa postazione tra gli allegati è presente una scheda dettagliata per poter proporre una progettazione più approfondita e prevedere anche una possibile soluzione di interfaccia/game design.

Postazione 5_ Il laboratorio dell'industria

Obiettivi - Comprendere il significato di "sicurezza alimentare" e l'evoluzione delle relative tecnologie nel tempo. Comprendere il significato di "ricetta industriale" e scoprire come le nuove tecnologie possono apportare miglioramenti, garantendo allo stesso tempo la sicurezza.

Tema - All'interno dell'industria alimentare esistono dei laboratori che si occupano sia di ricerca e sviluppo che di controllo qualità e sicurezza. Tra le varie attività i ricercatori si occupano anche della riformulazione delle ricette industriali. Uno dei mezzi per ridurre l'incidenza di malattie correlate all'alimentazione è infatti il miglioramento della dieta attraverso il cambiamento della composizione di prodotti alimentari industriali, eliminando laddove possibile sale, acidi grassi trans, acidi grassi saturi, zuccheri ed energia totale. La sicurezza del cibo che mangiamo è un obiettivo fondamentale dell'industria, pertanto nei suoi laboratori avvengono controlli accurati grazie all'ausilio di strumenti di precisione per verificare la presenza negli alimenti di sostanze dannose per il nostro organismo. In pochi anni è avvenuta un'evoluzione tecnologica di rilievo nel campo di questi strumenti, che sono passati dall'identificare nei cibi sostanze della dimensione di milligrammi fino a parti per milioni.

Scenario - Esposizione di oggetti (in via di definizione, a cura del Museo), come la macchina per l'atmosfera modificata e la strumentazione utilizzata per effettuare i controlli di qualità e sicurezza degli alimenti, sono presentate le principali innovazioni tecnologiche utilizzate oggi dall'industria alimentare. Accanto agli oggetti il visitatore può da un lato comprendere quanto sia aumentata l'accuratezza dei controlli sanitari e di qualità nel campo alimentare confrontando diverse grandezze e scale di misura; dall'altro sperimentare virtualmente il concetto di "ricetta industriale" e "ricetta fatta in casa" confrontando l'apporto calorico e provando a sostituire gli ingredienti per osservare le conseguenze.

Postazione 6_ Cibo naturale e artificiale?

Obiettivi – Riflettere criticamente sui concetti di "cibo naturale" e "cibo artificiale" applicati al mondo dell'alimentazione.

Tema – la macro-area CIBO E TRASFORMAZIONE si conclude con una riflessione critica sulla dicotomia ‘naturale/artificiale’ che caratterizza i termini del dibattito contemporaneo sul cibo. La sensibilità nei confronti delle problematiche ambientali legate alla produzione alimentare e l’attenzione per i rischi legati alla salute imputati a sostanze presenti in alcuni cibi, hanno portato l’industria e i consumatori all’utilizzo delle categorie “naturale” e “artificiale” come strumento di marketing e/o principio guida nell’acquisto. La contrapposizione naturale/artificiale non è però così netta e spesso viene utilizzata in modo non corretto.

Strumento – Attraverso una serie di suggestioni visive, il visitatore risponde ad alcune domande e riflette sul significato che le parole “naturale” e “artificiale” hanno in relazione a ciò che mangiamo (ad es. “che cosa significano per te naturale e artificiale?” oppure “quali concetti associ a queste idee? quali colori?” o ancora “quali cibi possono essere associati a queste suggestioni?”). Le risposte accumulate dai diversi visitatori avviano una riflessione critica aperta a tutti.

CIBO E PRODUZIONE

Il concetto chiave per comprendere il funzionamento della produzione agricola, in relazione a quanto visto prima per l’industria alimentare, è che il cibo è un prodotto vivo ossia derivante da esseri viventi. Si differenzia e si caratterizza rispetto a molti altri settori industriali perché implica che tra le competenze di chi produce il nostro cibo vi siano delle conoscenze in ambito biologico.

Obiettivo della macro-area

- Conoscere il mondo della produzione agricola sia dal punto di vista del cambiamento tecnico-scientifico che storico-sociale dell’ultimo secolo. L’allestimento di contesto di questa macro-area deve dare al visitatore l’idea di trovarsi in un’azienda agricola in cui uomini, piante, animali e macchine dominano il paesaggio. Sono presenti tre postazioni tematiche. Tra queste è centrale il gioco multimediale “Il cibo è vivo”, mentre l’installazione “L’evoluzione dell’azienda agricola” chiude il racconto di questa prima parte



Schema 13. Esempificazione della macro area CIBO E PRODUZIONE

dell'esposizione (FILIERA ALIMENTARE ESTESA).

Postazione 1 Il cibo è vivo

Obiettivi - Comprendere i fattori che determinano la produzione alimentare e le difficoltà di produzione del cibo.

Tema - Ogni prodotto dell'agricoltura e dell'allevamento è vivo ossia deriva da esseri viventi. Quando si lavora con gli esseri viventi è necessario conoscere e considerare i fattori che li influenzano. Nel caso dei prodotti dell'agricoltura questi sono: le caratteristiche del suolo, gli agenti atmosferici, la disponibilità di acqua; inoltre per far crescere una pianta o un animale in modo sano bisogna prevenire o curare le possibili cause di malattia. Ogni prodotto ha le sue caratteristiche e peculiarità, quindi la scelta delle varietà di semi o della razza dell'animale da allevare è alla base di ogni produzione in campo agricolo e dell'allevamento. Riflettere sui fattori che influenzano il "prodotto vivo" mette il visitatore in relazione con altri due dimensioni fondamentali per la comprensione della produzione alimentare: l'azienda agricola e i modelli produttivi. Infatti le modalità attraverso cui acqua, suolo, sostanza organica, semi e malattie sono gestiti dall'interno di un'azienda agricola determinano specifici modelli di produzione: convenzionale, biologico, conservativo o integrato. E' importante comprendere le specificità dei diversi fattori di produzione per capire le caratteristiche dei diversi modelli agricoli o di allevamento utilizzati.

Strumento - Al visitatore è proposto un gioco multimediale attraverso il quale comprendere non solo le caratteristiche dei fattori di produzione e le loro interrelazioni, ma anche il concetto di "fattore limitante". Lo scopo del gioco è quello di scegliere la pianta o l'animale adatti al contesto agro-ecologico proposto, all'interno di quattro ipotetici scenari, e gestire le variabili in modo da farli crescere con la finalità di produrre cibo destinato alla nutrizione umana. Ogni specifico contesto pedoclimatico presenta delle caratteristiche proprie ma, oltre a queste variabili, in campo entrano anche i mercati agricoli e la legislazione.

N.B. Di questa postazione tra gli allegati è presente una scheda detta-

gliata per poter proporre una progettazione più approfondita e prevedere anche una possibile soluzione di interfaccia/game design.

Postazione 2_Variabili di produzione

Obiettivi - Esplicitare il nesso tra scienza e tecnologia ed evoluzione agricola nel XX secolo (seconda rivoluzione agricola e rivoluzione verde). Mettere in relazione e riflettere, in modo critico, sugli effetti (sia positivi che negativi) delle innovazioni agricole del XX e del XXI secolo.

Tema - L'agricoltura è sempre stato un settore caratterizzato da innovazione, ma a partire dall'inizio '900 la tipologia di innovazioni implementate si basa su ricerche di laboratorio ed è aumentata la velocità con cui tali innovazioni vengono messe in campo. I campi di applicazione riguardano la selezione e il miglioramento genetico, la gestione dell'acqua e le tecniche di irrigazione, la protezione di piante e animali da malattie, la lavorazione e la fertilizzazione del suolo, la gestione delle variabili metereologiche, la motorizzazione e meccanizzazione del lavoro agricolo. Sono tutte attività che implicano saperi più o meno pratici, inseriti in diversi contesti culturali e sistemi di relazioni sociali. Ma il lavoro dell'agricoltore non si limita esclusivamente alla gestione delle variabili di produzione agronomiche: richiede, infatti, anche una buona conoscenza di aspetti economici e delle normative di settore. La seconda rivoluzione agricola ha modificato questi saperi e queste attività attraverso l'introduzione di nuove tecnologie, che hanno da un lato aumentato la produttività agricola, dall'altro determinato alcune esternalità negative dal punto di vista ambientale.

Strumento - Esposizione di oggetti storici e contemporanei per raccontare i principali momenti di cambiamento nel campo delle tecnologie agrarie del XX e del XXI secolo, evidenziando di volta in volta le diverse necessità dell'agricoltura nel passato e nell'epoca contemporanea: mentre l'obiettivo del XX secolo era quello di aumentare la produttività agricola, l'obiettivo del XXI secolo è quello dell'efficienza, cioè aumento della produttività utilizzando meno risorse e rispettando l'ambiente.

Postazione 3_Evoluzione dell'azienda agricola

Obiettivi - Mettere in relazione le innovazioni scientifiche e tecnologiche del XX secolo con i cambiamenti di carattere storico-sociale nel lavoro e nella vita agricola.

Tema - L'azienda agricola è il luogo ideale per ripercorrere le principali tappe del cambiamento avvenuto nell'ultimo secolo nel campo dell'agricoltura. La seconda rivoluzione agricola di inizio '900 e le innovazioni della rivoluzione verde degli anni '60/'70 hanno consentito all'agricoltura di fare un enorme e veloce balzo in avanti rispetto ai secoli precedenti in termini di produttività, non senza conseguenze sul piano socio-economico e ambientale. In quest'area, il visitatore ha modo di comprendere le principali caratteristiche della produzione agricola, non solo dal punto di vista tecnico-scientifico ma anche storico-sociale. Cosa è cambiato nella cascina lombarda, tipica del nostro territorio, nell'ultimo secolo? Innanzitutto si è passati da un "sistema chiuso" a un "sistema aperto" ma è anche cambiata la figura del contadino, si sono modificati i suoi saperi e il suo lavoro. Inoltre è aumentata la produttività, sono cambiati i mezzi e le tecniche di lavoro, e si è modificata anche la dimensione e l'organizzazione dell'azienda agricola.

Strumento - Un'installazione multimediale interattiva di grandi dimensioni, che rappresenta la finestra di una cascina lombarda con vista sull'aia, consente al visitatore di confrontare visivamente il passato e il presente dell'azienda agricola, rappresentati e raccontati attraverso immagini storiche e contemporanee, corredate da approfondimenti testuali. Attraverso video interviste agli agricoltori e agli imprenditori agricoli, sono raccontati i principali cambiamenti di carattere lavorativo, sociale e culturale avvenuti nell'ultimo secolo, ma anche indagate le criticità positive e negative delle vecchie e nuove tecniche agricole, mettendo in relazione i problemi di ieri con quelli della contemporaneità, con uno sguardo rivolto al futuro.

3.1.3.2 SPAZIO B IL FUTURO DEL CIBO

Nell'area dedicata al futuro del cibo la prospettiva cambia, si passa infatti dall'analisi puntuale dei processi che avvengono in una filiera agroalimentare estesa ma contestualizzata a livello locale (Italia/Lombardia), a una prospettiva di respiro globale. Questa seconda parte dell'esposizione presenta lo stato dell'arte della ricerca nel campo della produzione alimentare, osservando in che modo questa stia cercando di dare voce ai bisogni della società.

Obiettivi della macro area

– Descrivere il sistema alimentare globale come sistema complesso e presentare in modo multidisciplinare le principali spinte di cambiamento che stanno indirizzando il sistema verso il futuro. In questa parte vi sono quattro focus tematici che possono essere pensati come un'unica



Schema 14. Esempificazione della macro area IL FUTURO DEL CIBO

grande installazione che si sviluppa lungo tutto lo spazio disponibile: un corridoio collocato in prossimità ma non fisicamente collegato allo spazio dedicato alla prima parte dell'esposizione (FILIERA ALIMENTARE ESTESA). L'ambientazione è quella della ricerca scientifica (sul lato sinistro del corridoio sono presenti tre laboratori aperti al pubblico su prenotazione: i.lab alimentazione, i.lab genetica e i.lab biotecnologie), della tecnologia ma anche dell'immaginario delle persone.

Focus 1 _Il nostro immaginario sul futuro del cibo

Obiettivi - Rappresentare il vasto immaginario delle persone sul futuro del cibo e comprendere come questo immaginario sia il frutto di paure, bisogni e della cultura popolare.

Tema - L'immaginario delle persone sul cibo del futuro è specchio di paure, speranze, miti e bisogni della contemporaneità. Letteratura, cinema e pubblicità hanno contribuito, negli anni, alla sua definizione: cibo dello spazio, in pillole, prodotto da macchine fantascientifiche, cibo non cibo. Un immaginario vasto e composito importante da rappresentare.

Strumento - Una raccolta di immagini e video che raccontano il ricco immaginario legato al cibo del futuro negli ultimi 100 anni, per come emerge dall'analisi di letteratura, cinema e pubblicità. La selezione dei materiali iconografici e filmici si base anche sulle suggestioni raccolte dal Museo consultando i ragazzi del co-curating e alcuni gruppi di "nuovi cittadini". Una scritta, in prossimità della videoinstallazione, spiazza il visitatore con il messaggio "il futuro del cibo è più complesso di quanto immagini".

Focus 2 _Il sistema cibo nel futuro

Obiettivi - Riflettere, assieme agli esperti del settore, sulle problematiche del sistema cibo e sugli scenari futuri di tre argomenti chiave identificati: acqua, cibo su misura e tracciabilità

Tema - Quale sarà il futuro del cibo? Una domanda a cui è difficile se non addirittura impossibile rispondere. Quello che è possibile fare è ipotizzare scenari, partendo dall'analisi del sistema alimentare odierno,

delle sue caratteristiche, delle sue problematiche e delle sfide che si preannunciano all'orizzonte, consapevoli che quello che ci aspetta sarà il risultato della collaborazione e della convergenza di tanti saperi e tante discipline. Riflettere sul futuro vuol dire riflettere sugli attori che ne saranno gli artefici e i protagonisti, determinando spinte di cambiamento del sistema. Riflettere sul futuro vuol dire, quindi, comprendere le modalità di funzionamento del "sistema agroalimentare" (i cui attori principali sono presentati nella prima parte dell'esposizione), un'espressione utilizzata per indicare l'insieme degli attori, delle risorse e dei processi coinvolti nella produzione di cibo, che intersecano ambiti quali l'ambiente o la salute pubblica.

Strumento – Un'installazione audiovisiva rappresenta il sistema agroalimentare nel suo insieme e gli scenari di sviluppo futuri. Il messaggio centrale è che il futuro del cibo nasce dalla convergenza tra diversi saperi: pertanto sono proposte interviste a esperti e ricercatori provenienti da ambiti di ricerca differenti (economia, ecologia, sociologia, genetica, etc.) che parlano delle principali sfide odierne del sistema (focalizzandosi sui temi acqua, cibo su misura e tracciabilità) e dello stato dell'arte della ricerca e delle politiche pubbliche.

Focus 3 _ Il sistema alimentare

Obiettivi - Comprendere il concetto di complessità e connessione del sistema agroalimentare.

Tema - Il sistema alimentare è un sistema complesso; caratterizzato da una diversità di attori, relazioni e interazioni tra le sue parti e da spinte a livello locale e globale i cui effetti si ripercuotono su altre sfere del sistema e su altri sistemi, oltre che sul futuro del nostro cibo.

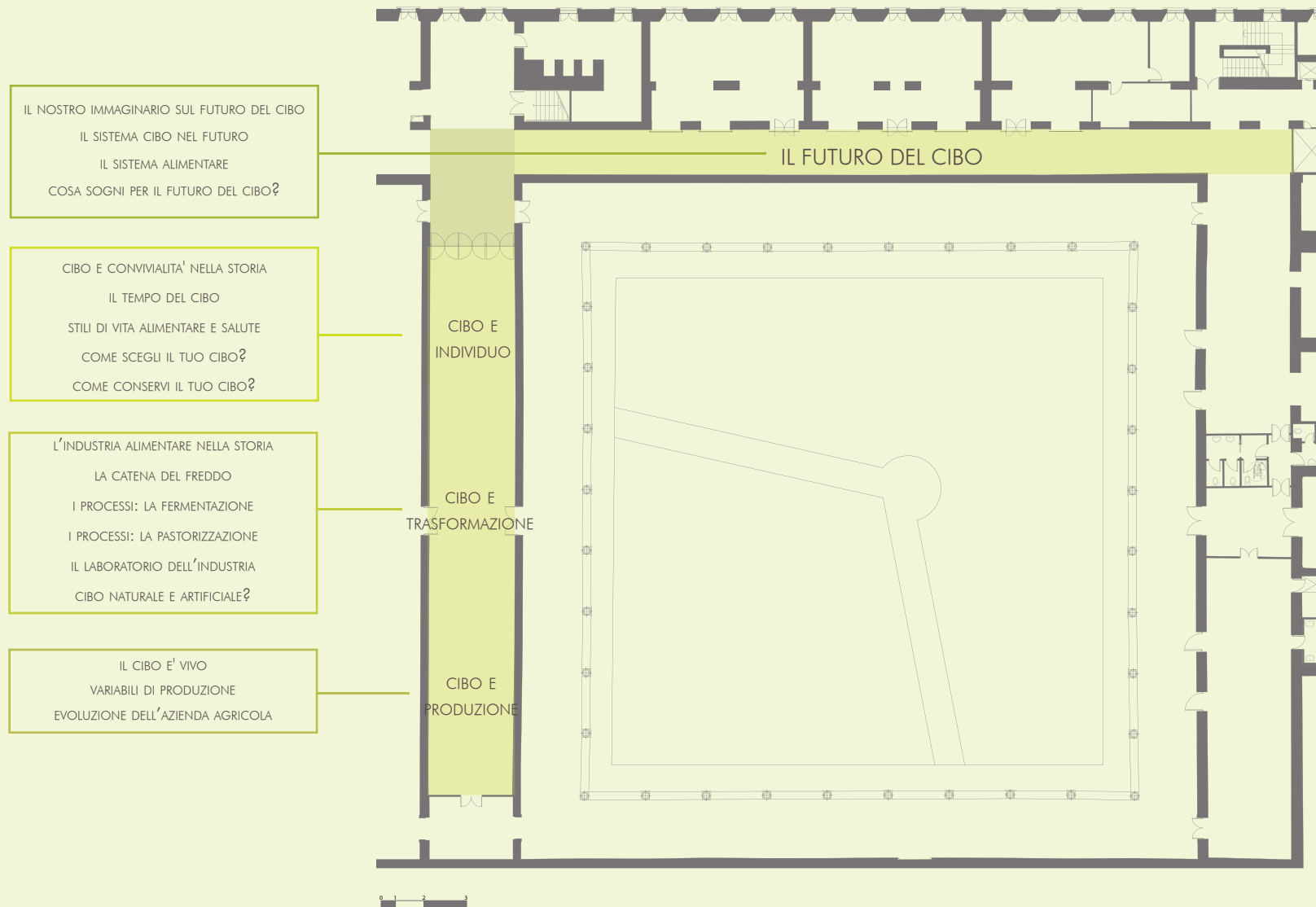
Strumento – Un'installazione di cui resta da definire la natura (artistica, multimediale, meccanica, etc.) si sviluppa lungo il corridoio rappresentando il sistema alimentare ed esplicitandone le caratteristiche strutturali (complessità, connessione, velocità). Questa installazione potrebbe essere collocata a soffitto e deve essere in stretto dialogo con l'installazione audiovisiva del focus 2.

Focus 4_Cosa sogni per il futuro del cibo?

Obiettivi - Raccogliere i desideri delle persone sul futuro del sistema alimentare e renderle parte dell'esposizione.

Tema Questa vuole essere una postazione partecipativa, grazie alla quale il visitatore può contribuire in prima persona alla costruzione e alla crescita del contenuto espositivo relativo ai sogni per il futuro del cibo.

Strumento – Una postazione multimediale consente al visitatore di lasciare il proprio sogno sul futuro del cibo. I sogni di tutti i visitatori vengono aggiornati in tempo reale e proiettati, sotto forma di word cloud/ cloud computing, in modo che siano visibili da tutti. Dato che il corridoio che ospita questa parte dell'esposizione può essere percorso in due sensi, questa postazione svolge una doppia funzione di ingaggio e chiusura dell'intera esposizione.



Disegno 2. Planimetria generale con la suddivisione per aree

3.1.4

CONSIDERAZIONI SULLO SPAZIO E CRITICITA'

Queste tematiche sono state sviluppate in modo che la mostra potesse essere fruita in tutti e due i sensi di percorrenza possibili essendo la struttura del museo simmetrica e organizzata senza indicare un senso predefinito di fruizione dello spazio. In questo modo il visitatore si potrebbe trovare a percorrere l'allestimento sia in uno che nell'altro senso ma senza perdere di filo logico il racconto.

Riguardo alla progettazione sono state fatte delle richieste che dovevano essere tenute ben in considerazione sin dall'inizio dell'elaborazione dell'allestimento:

- I due spazi, sebbene non continui ma contigui e si riferiscano a un contesto spaziale e temporale differente, devono essere resi in modo che l'esposizione risulti unica.
- Nello spazio di "snodo" tra i lo spazio A e lo spazio B bisogna trovare

una soluzione per far sì che si mantenga una continuità, o visiva o di forma, in modo da guidare l'utente e rendere l'allestimento chiaramente unitario ma senza impedire lo spazio con grossi ingombri.

- Tutta la segnaletica esistente relativa al museo e all'antincendio vanno lasciate libere e opportunamente segnalate dove necessario. Questi aspetti sono regolati secondo le norme e dovranno essere rispettati.

CARATTERISTICHE DELLO SPAZIO A

- L'allestimento deve connotare i tre ambienti individuati (consumo /individuo, trasformazione/industria alimentare, produzione/azienda agricola) ma non obbligatoriamente in modo realistico.
- Le sottosezioni devono risultare unite anche se trattano tematiche differenti poiché rappresentano gli elementi, strettamente interdipendenti, di un unico sistema: la filiera alimentare.
- Delle aree tematiche è richiesta una progettazione approfondita di tre focus in particolare per i quali è richiesta anche una soluzione di interfaccia e game design.
- Le porte vanno lasciate tutte sostanzialmente libere, specialmente la porta tagliafuoco su fondo dello spazio.
- L'illuminazione è sia naturale che artificiale. E' possibile schermare l'illuminazione naturale pellicolando gli oblò sulla parte alta dei muri e anche le porte disposte sui lati lunghi. Per l'illuminazione artificiale si possono utilizzare dei tiranti già presenti nello spazio, tra le arcate, sui quali sono posizionati dei faretti riposizionabili (eventualmente si possono anche eliminare).

CARATTERISTICHE DELLO SPAZIO B

- L'allestimento deve tenere conto dei laboratori che si distribuiscono lungo tutta la lunghezza di una delle due pareti del corridoio e che si affacciano su di esso con gli ingressi e delle aperture vetrate. Sarà possibile prevedere l'allestimento solamente sulla parete opposta ad essi.
 - I laboratori possono essere oscurati durante alcune attività di laboratorio qualvolta sia ritenuto necessario e questo può andare a modificare l'illuminazione dello spazio del corridoio (affacciando appunto su di esso). Sarà necessario tenere conto della mutevolezza dell'illuminazione.
 - Sono presenti degli oblò sulla parte alta della parete di fronte ai laboratori ma il guadagno di luce naturale è decisamente scarso offrendo così un luogo piuttosto buio.
 - Lo spazio si presenta particolarmente stretto e lungo, bisognerà quindi prediligere l'utilizzo della parete e lasciare sostanzialmente libero il corridoio. Può essere utilizzato anche il soffitto rispettando i vari dispositivi già presenti nello spazio (tubo di areazione)
 - Sul fondo dello spazio è presente una griglia per l'areazione che deve essere necessariamente lasciata libera. Gli ingombri dovranno lasciare libero lo spazio antistante senza soffocarla.
 - E' previsto il rifacimento del pavimento ma non prevedono l'aggiunta di impianti, quindi bisognerà tenere conto solamente degli esistenti.
- Il visitatore costituisce il punto di partenza di tutto il percorso conoscitivo alla scoperta delle tecnologie e del sistema cibo, essendone parte integrante: in quanto consumatore, infatti, questi ne è influenzato ma può a sua volta influenzarlo, attraverso comportamenti di consumo e scelta alimentare. Il visitatore-consumatore è quindi il protagonista dell'intera esposizione, lungo la quale ha la possibilità di mettere in relazione i

propri consumi e stili di vita alimentari con gli aspetti cruciali del sistema cibo per conoscerne le modalità di produzione e trasformazione e porsi domande sugli scenari futuri dell'alimentazione.

Con la nuova esposizione il Museo persegue i seguenti obiettivi generali:

1. descrivere la complessità del sistema alimentare evidenziando le interconnessioni tra le parti che lo costituiscono e i nodi problematici per i quali la ricerca studia delle soluzioni;
2. rendere il visitatore consapevole dell'importanza di scienza e tecnologia presentando in modo critico le innovazioni scientifiche e tecnologiche più significative che hanno determinato lo sviluppo del sistema alimentare nell'ultimo secolo;
3. riflettere sui bisogni della società contemporanea e sulle sfide future del sistema agroalimentare, in un'ottica multidisciplinare.

3.2

IL PROGETTO

3.2.1 L'ANALISI

Sul grande tema dell'alimentazione non si parla solamente del cibo e delle sue caratteristiche ma anche dei passaggi che lo riguardano, dalla sua provenienza alla sua lavorazione fino al nostro piatto e non solo, sui risvolti sociali e gli aspetti economici. Ogni singolo passaggio che riguarda la filiera alimentare viene analizzato profondamente e offrire ad ogni età un quadro completo e dettagliato che è una scoperta per i più giovani e una possibilità di approfondimento per i meno giovani. Nulla viene tralasciato e viene messo in risalto come tassello che va a determinare il complesso mosaico dell'alimentazione.

Come già dichiarato in precedenza gli argomenti sono suddivisi in due aree e sono principalmente quattro (CIBO E INDIVIDUO, CIBO E TRASFORMAZIONE, CIBO E PRODUZIONE E IL FUTURO DEL CIBO). In prima analisi di queste quattro macro aree è sembrato subito evidente che la maggior attenzione dovesse essere riferita al primo spazio dove viene presa in esame la filiera alimentare. Innanzitutto perché lo spazio dedicato a questa tematica è decisamente più grande rispetto all'altro

e in secondo luogo perché la quantità di argomenti presi in esame è decisamente più ampia e articolata. Per quanto riguarda “il futuro del cibo” è stato dedicato uno spazio molto più stretto del precedente e le possibilità di rappresentazione sono decisamente più limitate rispetto al primo, dovendo anche dialogare con gli spazi di laboratorio distribuiti su quasi tutta la lunghezza del corridoio B. Inoltre i contenuti sono meno fisici e più multimediali: una serie di interviste, analisi e infografica sugli scenari futuri riguardanti il cibo.

Per questo motivo l’analisi che segue si concentrerà principalmente sullo spazio A e meno sullo spazio B, non per minor importanza ma semplicemente per minor impegno a livello progettuale e per una minore densità di contenuti, sia a livello curatoriale che nell’analisi relativa al concept di progetto.

3.2.1.1

L'ANALISI DELL'APPROCCIO CURATORIALE

Così come presentata dai curatori, la successione dei contenuti risulta ben organizzata e densa di nozioni che rendono l'approccio progettuale non banale. All'interno non vengono trattati solamente fattori di tipo storico ma anche economico, sociale e tecnico profondamente intrecciati tra di loro offrendo un panorama completo e complesso. Questa complessità permette comunque di legare le sezioni fra di loro attraverso un filo logico ben definito e offre molti elementi di riflessione al pubblico. L'impostazione non è legata al fattore temporale ma piuttosto per macro tematiche basate sulla filiera alimentare, e ogni macro area viene analizzata secondo gli sviluppi che sono avvenuti nel tempo. Queste macro aree individuano i principali attori che intervengono sull'alimentazione, ovvero la sfera del privato, la sfera del mondo agricolo e la grande sfera di interconnessione tra le due precedenti che è l'industria alimentare. Ognuna di esse viene analizzata nel suo interno tenendo sempre come obiettivo principale l'evoluzione tecnica e sociale che è avvenuta all'interno di questi grandi sistemi negli ultimi 150 anni.

Questa impostazione per la quale in ogni macro area viene fatta un'analisi di un tema in un'ottica temporale permette di proporre una seconda lettura che si pone in modo differente rispetto a quella proposta dai curatori del museo. Questo ulteriore ragionamento ci ha permesso non solo di comprendere più nel profondo cosa volessero proporre le singole postazioni ma anche di avere ulteriori possibilità di risposta progettuale. I vantaggi in termini di narrazione dei temi sono una visione di insieme più unitaria, dal momento che la "linea temporale" diventa la stessa per ogni argomento e permette di mettere questi ultimi in relazione gli uni con gli altri in un più diretto confronto; è un filo conduttore che guida il visitatore in una "storia" immediatamente percepibile. Questa scansione quasi storica è ovviamente più affine a voler raccontare una evoluzione di metodi, tecniche e lavorazioni sviluppatesi nel tempo, ma proporre un'unica linea temporale sulla quale paragonare i diversi ambiti e le relazioni che intercorrono tra di loro su un tema così complesso potrebbe inficiare una immediata lettura degli elementi, rendendoli complessi e non facilmente recepibili. Dal momento che il target di riferimento dell'allestimento, e delle mostre proposte in generale dal museo, è quello di un pubblico molto giovane si potrebbe perdere l'obiettivo finale dell'allestimento. Certamente una progettazione accurata delle tematiche e della loro connessione potrebbe dare vita ad un allestimento molto interessante e non necessariamente ambiguo o non comprensibile, ma se c'è la possibilità che parte dei contenuti non siano leggibili dal pubblico è giusto scegliere una via alternativa per una maggiore "democraticità" dell'esposizione. Il museo è il luogo in cui si trasmette la conoscenza e lo deve fare in modo che sia accessibile a qualunque tipo di pubblico e che presenti i contenuti in modo obiettivo senza denaturare o distorcere i significati. 2

La proposta fatta dai curatori del museo vuole essere analitica sulle singole parti. Non proponendo una linea temporale unitaria vuole entrare nel profondo di ogni singolo micro tema e sviscerarlo assieme al visitatore per focalizzare al meglio ogni aspetto e ogni implicazione che ne deriva da esso, per poi passare al successivo. In questo modo è

2 K. Schubert, Museo, storia di un'idea: dalla rivoluzione francese a oggi, Il Saggiatore, 2004, pp.11-14



Schema 15. L'approccio curatoriale proposto dal museo



Schema 16. L'approccio curatoriale "trasversale" scaturito dall'analisi

probabilmente voluta e forzata una separazione tra i contenuti in modo da focalizzare su singole tematiche e non rendere troppo complessa la lettura utilizzando quella trasversale tra i temi.

Un fattore di grande importanza relativo al non vincolarsi ad una grande ed unica linea temporale è quello di fruire lo spazio in modo abbastanza libero senza chiedere al fruitore di seguire un percorso ben definito. Questo può creare dei momenti di confusione se non si segue il filo conduttore sottinteso nell'esposizione, che può capitare quando si saltano accidentalmente delle postazioni. Se la storia che viene narrata è estremamente legata a dei passaggi logici, la possibilità che questi non vengano seguiti puntualmente può inficiare lo scopo didattico e tutto il proseguo dell'esposizione. Inoltre seguire una linea strettamente temporale può rendere complicata la narrazione di più elementi contemporaneamente e rendere così vana la chiarezza espositiva. Bisogna anche tenere presente le qualità dello spazio che si va ad allestire, ed essendo gli spazi molto simili a corridoi, anche questi vanno a vincolare la scelta espositiva. Avere a disposizione degli spazi stretti e lunghi, si adattano bene ad uno sviluppo temporale perché si presta molto bene alla narrazione e alla successione dei contenuti.

In ultimo, un'impostazione temporale lineare prevede un ordine di fruizione dello spazio che invece non è stata definita per le caratteristiche insite all'architettura stessa del museo. La struttura si basa su un impianto a chiostro e quindi basato su spazi che si affacciano su giardini interni dalla forma regolare. In questo caso buona parte degli spazi ricavati da tale struttura sono quindi dei lunghi corridoi che corrono attorno a dei giardini quadrati. In questo modo non si crea un ordine gerarchico dei percorsi e c'è la possibilità di arrivare all'esposizione da qualsiasi lato. E' quindi pressoché impossibile individuare un punto di partenza per l'esposizione dal momento che non è possibile definirne uno. L'esposizione sarebbe quindi sensibile dal punto di vista dei percorsi e obbligherebbe il visitatore a raggiungere il punto di partenza creando la possibilità di dover passare attraverso l'esposizione ripercorrendola due volte. E' chiaramente un uso organizzativo dello spazio improprio che non si può in alcun modo accettare in una struttura museale.

3.2.1.2

L'ANALISI PER L'ELABORAZIONE DEL CONCEPT

Parallelamente all'analisi relativa al tipo di approccio curatoriale adottabile, si è proceduto a sviscerare i vari concetti proposti e a valutare ogni singolo elemento in gioco per capire quale poteva essere la migliore traduzione visiva di questi.

Gli scenari individuati sono vasti e ben caratteristici e, a livello di rappresentazione, presi singolarmente, offrono la possibilità di caratterizzare molto bene lo spazio e offrono molti spunti per creare elementi di interattività o di supporto all'allestimento. Questi, che fanno capo alle tre macro aree individuate nello spazio A, sono il mondo dell'agricoltura, il settore industriale e l'ambiente domestico.

Non sarebbe stato difficile per ognuno creare le tre ambientazioni dove immergere il visitatore e farlo partecipare ad ognuna in modo diverso e coinvolgente. Basti immaginare la verde e soleggiata aia lombarda o i

giganteschi capannoni industriali asettici per voler creare uno spazio allestitivo coinvolgente. In questo modo però, tentando di caratterizzarle in modo così realistico, si sarebbero create tre aree completamente distinte fra di loro che non avrebbero permesso il dialogo. Inoltre, una delle richieste di concorso era proprio quella di non creare necessariamente una ambientazione ma di tentare piuttosto una interpretazione. Come si sarebbe potuto poi di conseguenza risolvere il passaggio da un'area tematica all'altra? Come avrebbero dialogato tra loro tre ambienti così differenti? Tenendo in considerazione soprattutto una delle richieste fondamentali del concorso che è quella di creare un ambiente unitario anche se ben caratterizzato in modo che lo spazio non risulti frammentato, la soluzione doveva essere necessariamente differente a quella di una pura e semplice ambientazione. Era necessario individuare un elemento che fosse in grado di mantenere unità tra i contenuti anche se questi non erano necessariamente in grado di comunicare tra loro. Andando più a fondo sui concetti, sono stati individuati due elementi possibili di connessione tra i contenuti: uno è relativo all'aspetto più economico dell'alimentazione ed è il SUPERMERCATO, mentre l'altro invece è più legato alla convivialità ed è il TAVOLO.

L'immagine del **SUPERMERCATO**, sebbene non sia mai esplicitamente



Fig. 112. Corsia del supermercato colma di oggetti

dichiarata tra i temi proposti, è un elemento che può diventare il connettore tra di essi perché è la traduzione della parte economica dell'alimento, universalmente riconoscibile per la tipologia di pubblico a cui viene proposto. L'immagine del supermercato è diversa da quella che ci si dovrebbe aspettare dalle tre aree individuate, e quindi di sorpresa. E' un ambiente estremamente versatile e, in un certo senso, offre anche più spunti al gioco di quanti ci si aspetterebbe dall'immagine del supermercato.

Gli spazi che si vanno a creare sono quindi delle corsie scandite dagli espositori per alimenti che nascondono tra di essi schermi, nicchie espositive, giochi interattivi e sparso su tutte le superfici del finto scatolame le informazioni e la grafica relativi ai contenuti. Questa scelta espositiva permette di gestire gli spazi, che di per se sono limitati, in modo molto ottimizzato perché il tutto si riduce nello spessore dello scaffale. L'ambiente risulta pulito e permette di creare degli spazi di raccolta nei punti più dedicati alla didattica. Lo spazio del supermercato inoltre permette di giocare su alcuni elementi solitamente utilizzati nella realtà per declinarli in strumenti di interattività: lettori per codice a barre che se puntati su determinati simboli offrono delle informazioni su ciò che si sta guardando, carrelli per la spesa con pannelli interattivi che ci accompagnano lungo lo spazio e ci raccontano ciò che vediamo, bilance, buste per la spesa, carrelli elevatori, banchi frigo e così via, creando una sempre e più ricca ambientazione. Per creare l'illusione delle lunghissime corsie dei supermercati si è pensato anche alla possibilità di aggiungere uno specchio a metà dello spazio che lo amplifica e lo anima ulteriormente. Questo espediente, oltre ad essere di grande effetto, dà la possibilità di interrompere lo spazio e creare spazi completamente diversi da quelli precedenti. In questo modo si può prevedere una sorta di stanza "magica" e imprevedibile, dove l'ambientazione è totalmente diversa e si possono proporre quegli elementi che non si prestano all'allestimento a scaffale. Al di fuori della stanza poi tutto ritorna come prima, come se non si fosse mai usciti dal supermercato. Di nuovo gli stessi scaffali e lo specchio ma dalla parte opposta dello spazio. La fruizione può avvenire in entrambi i sensi e si crea una sorta di sorpresa nello spazio centrale.

Per mantenere poi la continuità dello spazio, il passaggio dallo spazio A allo spazio B si può tradurre con un proseguimento dello scaffale sul muro dello spazio A facendolo proseguire nello spazio B per tutta la lunghezza, ma solamente sulla parete e con lo stesso carattere espositivo. Uno degli elementi a sfavore di questa soluzione è che la limitata profondità dei supporti potrebbe creare dei problemi con l'esposizione di oggetti ingombranti che non potendo essere posizionati negli espositori invaderebbero lo spazio togliendo agilità ai percorsi. Inoltre uno spazio di questo tipo risulterebbe monotono e piatto rendendolo quindi poco attrattivo.

Bisogna infine considerare che l'immagine del supermercato era già stata utilizzata per una precedente esposizione temporanea del museo (citata nel primo capitolo, "Buon appetito, l'alimentazione in tutti i sensi" nel 2011-2012) e quindi risulterebbe ridondante e priva di novità. L'approccio resta comunque molto interessante e versatile, nonostante sia già stato proposto, e, anche se affini, tratterebbe comunque temi differenti dall'esposizione precedente. Inoltre viene proposto in un modo totalmente diverso e quindi rimane una possibilità espositiva interessante.

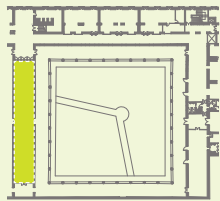
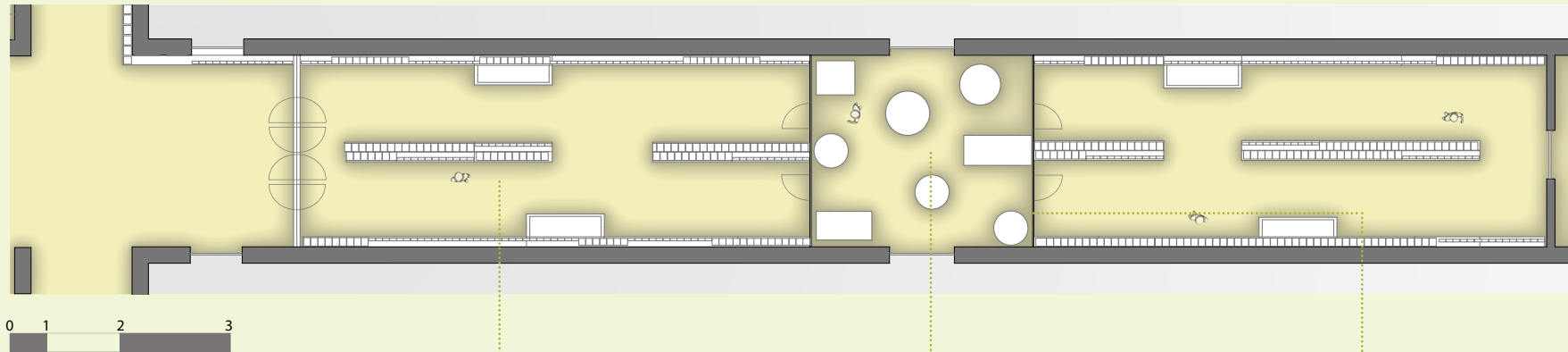


Fig. 113. IL SUPERMERCATO

L'ambiente appare suddiviso in corsie e scaffali colmi di merce. Sono gli unici dispositivi per l'esposizione assieme ad una segnaletica a neon e cartellonistica.



Fig. 114. Immagine esemplificativa di realtà aumentata.

Lo spazio centrale è una vera e propria stanza dei dati, dove, attraverso dispositivi di realtà aumentata, codici QR ed interazione è possibile scoprire la storia degli oggetti "venduti" sugli scaffali.



Fig. 115. ZUO CORP, POP UP SHOP.

La stanza centrale è costituita da specchi che moltiplicano lo spazio e la prospettiva del supermercato. Dal suo interno invece è possibile vedere cosa succede all'esterno.

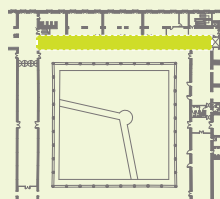
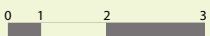
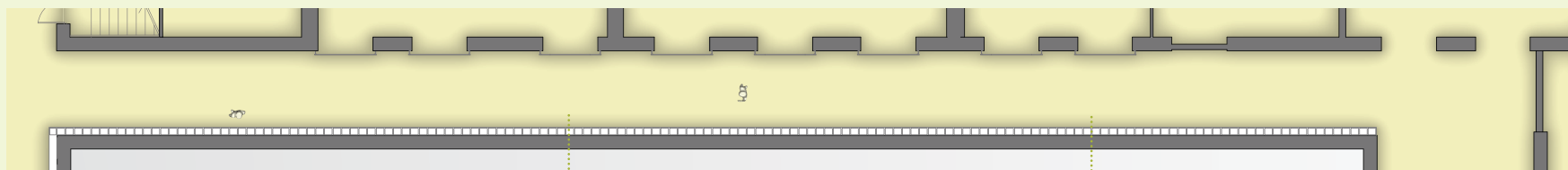


Fig. 116. PARAMETRIC FURNITURE di gt2P
Libreria fabbricata in digitale a partire da un algoritmo. Uso di forme futuristiche e materiali non convenzionali.



Fig. 117. SELFRIDGES con INITIONS
Il mercato del futuro, London, gennaio 2014
Le nuove tecniche di vendita dei prodotti e allestimento degli spazi legati alla vendita. L'immagine della neutralità del bianco.

+ PUNTI DI FORZA

- + le scaffalature riducono gli ingombri e lo spazio risulta meglio fruibile e più ampio
- + l'immagine del supermercato è universalmente riconosciuta
- + offre numerosi spunti di gioco, anche gli oggetti stessi tipici del supermercato possono diventare spunto per l'interattività
- + negli scaffali vengono posizionati schermi e nicchie come elementi di sorpresa tra la merce

— PUNTI DI DEBOLEZZA

- la profondità degli espositori limita l'esposizione di oggetti ingombranti perché ristretta
- all'interno dell'ambiente gli scaffali si appiattiscono nella prospettiva annullandosi e rendendo lo spazio meno attrattivo, alienante

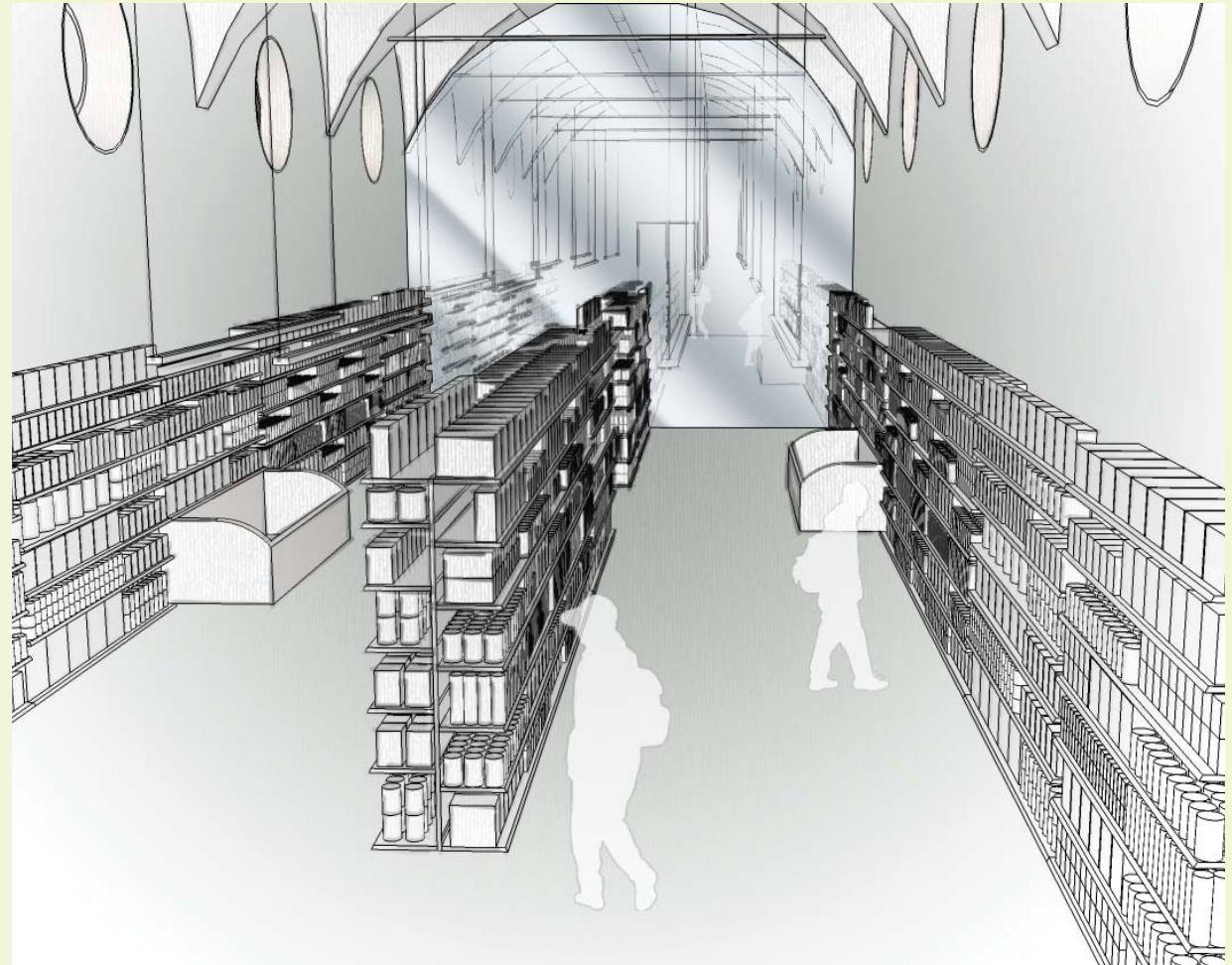


Fig. 118. Vista del modello dello spazio A, il supermercato

Il TAVOLO è invece quell'elemento che accomuna tutti i temi ed è estremamente legato al cibo. Fa parte sia della sfera privata come elemento di convivialità che come tavolo da lavoro dell'industria o della cascina su cui vengono lavorati gli alimenti. E' un elemento tanto banale quanto fondamentale e presente nella vita di tutti i giorni. L'ambiente che si viene a creare è quello legato alla sfera privata e della convivialità, uno spazio dove ci si può sentire a proprio agio. Il tavolo come elemento unificatore tra un micro tema e l'altro diventa quell'elemento che racconta un unico percorso, seppur complesso. Trattandosi di uno spazio lungo e stretto si può vedere come un tavolo "infinito" che percorre tutto lo spazio ma che non è mai uguale da un punto all'altro: è un tavolo che si srotola lungo lo spazio modificandosi, dilatandosi e stringendosi, creando nicchie e postazioni, giocando di volta in volta con lo spazio a disposizione. Questo elemento può diventare davvero versatile e "ma-



Fig. 119. Sharing Dinner, Marije Vogelzang per Droog Design

gico” di volta in volta che si percorre lo spazio, in una continua sorpresa, creando così espedienti per la rappresentazione ogni volta diversi e adattabili alle proprie necessità espositive.

Si presta molto bene per uno sviluppo di tipo consequenziale e permette di scandire lo spazio in postazioni senza però farle risultare nettamente separate una dall’altra. In questo caso tra gli approcci curatoriali precedentemente analizzati sarebbe meglio rappresentabile l’approccio offerto dal museo perché più sequenziale.

Questo tipo di distribuzione però crea una sorta di due corsie di percorrenza. In questo caso bisognerebbe fare in modo che tutte le informazioni siano fruibili da entrambi i lati per non dover costringere l’osservatore a ripercorrere lo spazio più volte. Sempre legato allo stesso problema, creare un tavolo unico divide lo spazio esattamente in due percorsi e costringerebbe a fruire lo spazio su due percorsi differenti e quindi ripetere, o rendere fruibili le informazioni, su entrambi i lati. Trovare la soluzione migliore possibile per far dialogare spazio e allestimento è proprio la sfida del progettista.

Per la parte del futuro del cibo il tavolo può diventare l’elemento di legame tra i due spazi facendolo “uscire” dallo spazio A e facendolo continuare nell’altro spazio con le stesse caratteristiche conferite al tavolo nello spazio A con la differenza che, avendo minore spazio in larghezza a disposizione, questo sia di profondità minima e che corra solamente lungo il muro libero. Le possibilità per questo spazio sono comunque limitate per una serie di caratteristiche sfavorevoli già elencate in precedenza(cap. 3.1.4).

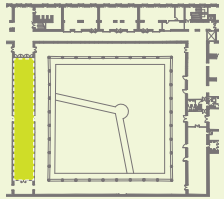
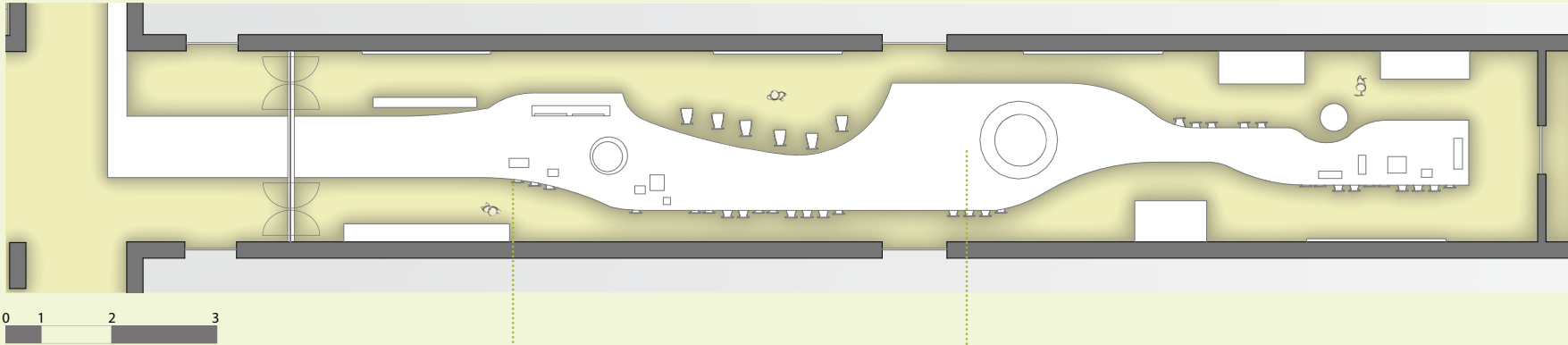
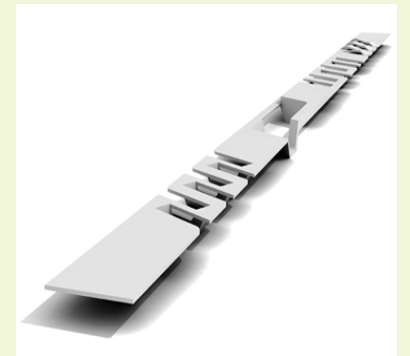


Fig. 120. COLUD TABLE, STUDIO MASKS
Un tavolo che si snoda nello spazio senza perseguire un pattern preciso. Offre soluzioni e postazioni differenti, isolate e di condivisione



Fig. 121. 122. LONGEST TABLE, UNStudio
Un tavolo che si modifica nella sua lunghezza per offrire diversi momenti di condivisione legati ad una diversa necessità di fruire lo spazio del tavolo.



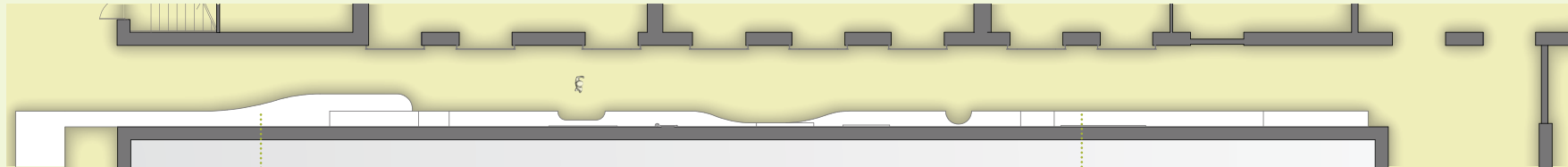
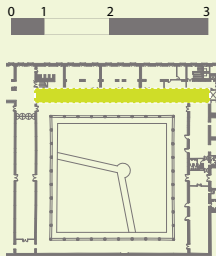
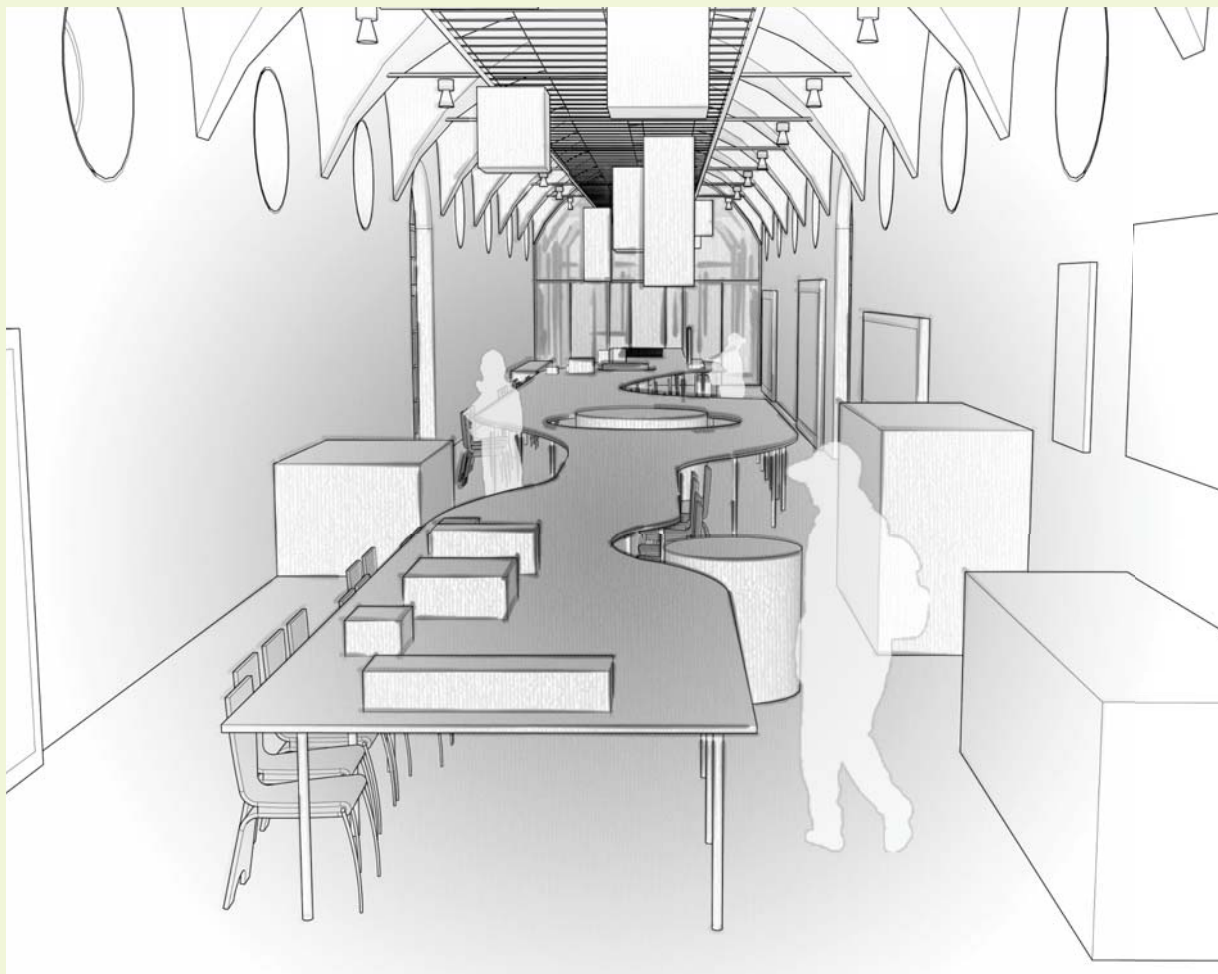


Fig. 123.124. TAVOLO INFINITO, BARBARIAN GROUP
Un tavolo di 355 metri di lunghezza offre uno spazio unico di lavoro. Il concetto prosegue dalla prima alla seconda sala, le distorsioni permangono ma cambiano in base alla tematica affrontata.



Fig. 125. PADIGLIONE ITALIA, BIENNALE 2013
Il variare delle altezze varia l'uso delle superfici.





PUNTI DI FORZA



si adatta molto bene alle caratteristiche dello spazio +

il tavolo rimanda ad un ambiente di familiarità e di convivialità che lo accoglie il fruitore e fa sentire a proprio agio +

la possibilità di modificarlo lungo il percorso lo rende molto versatile e interessante/non banale +

si adatta alla consequenzialità degli argomenti senza farli risultare totalmente separati +

PUNTI DI DEBOLEZZA



la progettazione di un tavolo infinito deve essere ben pensata per non creare dei punti di ingorgo nei percorsi o che non si riesca a fruire di entrambi i lati -

Fig. 126. Vista del modello dello spazio A, il tavolo

3.2.1.3

LA SOLUZIONE ADOTTATA

Al termine delle riflessioni fatte si è optato per lo sviluppo curatoriale proposto dal museo perché offre una successione degli argomenti più accessibile a qualsiasi tipo di pubblico. Più difficile è stata la scelta sul concept di progetto. Entrambe le soluzioni erano ben caratterizzate e l'ambiente sarebbe risultato di impatto e creativo. Si potevano creare in entrambi i casi delle soluzioni molto versatili che creano sempre nuove possibilità di gioco e di interattività. La loro disposizione inoltre si presta alla sequenzialità degli argomenti. Essendo però la rappresentazione del supermercato legata alla linearità delle scaffalature ci si è resi conto che il risultato finale avrebbe reso l'ambiente alienante e poco dinamico. Le scaffalature ordinate e in fila, anche se possono proporre di volta in volta situazioni differenti da un passaggio all'altro delle postazioni, se osservate per la lunghezza dello spazio tendono ad annullarsi e gli effetti

grafici e gli elementi di sorpresa si annullano alla vista. Lo spazio così rimanente è solo un corridoio/corsia vuota che poco attrarrebbe qualunque spettatore. La seconda motivazione che ha portato alla scelta del tavolo è stata la soluzione di continuità dallo spazio A allo spazio B. Se con la soluzione del supermercato si sarebbe risolto il tutto con un espediente molto semplice, ovvero il proseguimento della scaffalatura nello spazio adiacente lungo il muro che congiunge i due spazi, il risultato finale avrebbe generato lo stesso problema nello spazio precedente, ovvero dell'annullamento dello scaffale allestito. La soluzione del tavolo quindi anche se più articolata è comunque più interessante a livello visivo. Diventa un elemento pazzo che non si comporta più in modo normale e stupisce. Infatti è sembrato diretto il collegamento all'architetto e artista Allan Wexler che propone oggetti di arredo comune reinterpretati sotto la chiave dello stupore e della ritualità. L'idea di creare stupore attraverso gli oggetti della vita quotidiana è proprio l'obiettivo che ci siamo proposti per allestire questi spazi.

3.2.2 IL PROGETTO FINALE

La scelta della tavola prende anche un valore ulteriormente significativo perché è quell'elemento universalmente riconosciuto della convivialità e della sfera familiare. E' un momento di riunione domestica, un momento di condivisione e di incontro che per molte famiglie spesso è unico e fondamentale per condividere le esperienze delle proprie vite. E' per questo motivo che il progetto non solo si concentrerà sull'elemento del tavolo ma prenderà le caratteristiche dello spazio conviviale della cucina e tutti gli elementi principali ad essa connessi. Si andranno quindi a caratterizzare, oltre all'elemento principale del tavolo, anche l'elemento della sedia e l'elemento del quadro sulla parete. La scelta è quella di non proporre una ambientazione realistica o di renderla satura di dettagliati oggetti della vita quotidiana che creerebbero solo confusione, ma di concentrarsi su questi pochi elementi e farli diventare i supporti dell'allestimento. Come già detto, essendo lo spazio stretto, è necessario sfruttare al massimo le superfici che si offrono come supporto agli elementi grafici e tecnologici. Per questo alcune tematiche vengono presentate sul

tavolo mentre altre sfruttano il muro in verticale. Tutta la parete diventa una quadreria che racconta una storia, così come la racconta nelle case private, e offre dei frammenti, a volte immagini statiche e a volte schermi più o meno interattivi. Questi riquadri comunicano sempre con i temi che vengono esposti sui tavoli per completarli e arricchirli di dettagli. Il tavolo infinito diventa un elemento fluido che si modifica nello spazio superando l'idea del tavolo classico. Si alza, si abbassa fino a diventare tappeto e improvvisamente diventa soffitto. Questo è l'elemento unificatore, il fil rouge dell'intero racconto, e allo stesso tempo elemento scenografico di impatto e di meraviglia. La sensazione della quotidianità diventa l'elemento che accoglie il visitatore e lo fa sentire a proprio agio. L'idea di un'atmosfera domestica fa in modo che non si crei distanza tra visitatore ed esposizione ma che anzi favorisca la partecipazione invitando alla fruizione.

Nello spazio di transito, per passare dallo spazio A allo spazio B, il tavolo sfonda la vetrata e si alza diventando un soffitto. In questo punto, quello in cui la superficie orizzontale è diventata verticale, viene applicata la grafica con il titolo che introduce alla mostra. Poi il tavolo si torce senza interrompersi e prosegue nello spazio B mantenendosi ad altezza soffitto e, come in Allan Wexler, diventa un elemento scenografico, un'astrazione della realtà che rende il contesto riconoscibile ma distorto. Questo



Fig. 127. Scena da "La migliore offerta", Giuseppe Tornatore, 2012

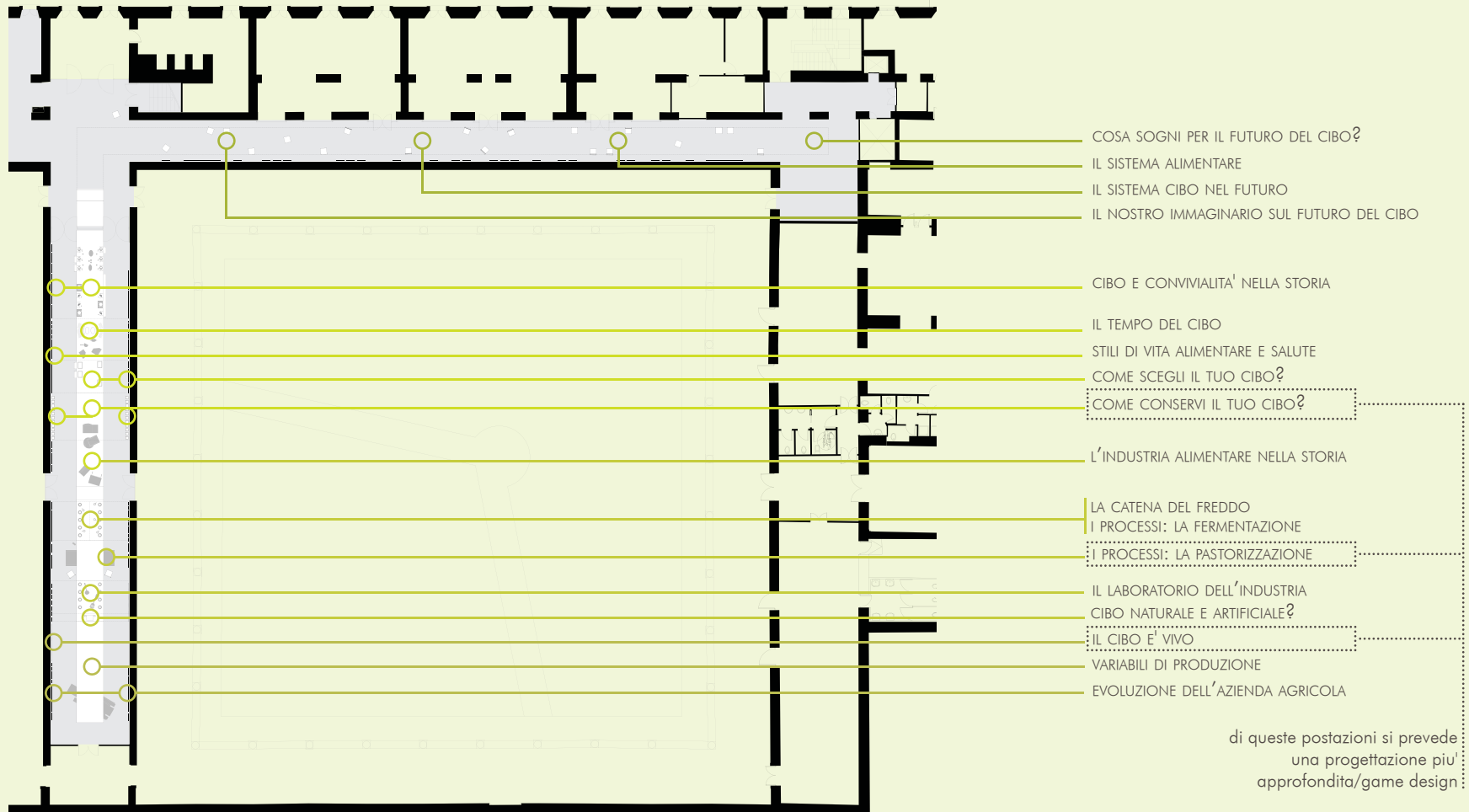
Fig. 128. The Chair, Allan Wexler

tavolo ora ha delle caratteristiche completamente differenti, la realtà si è ribaltata. Le sue gambe non sono più semplici gambe ma sono le sedie stesse che lo sorreggono. Queste sono disposte in modo casuale ma lasciando sempre libero il passaggio di transito dei laboratori e diventano, anche in questo caso, un supporto allestitivo per dei monitor. Lungo la parete prosegue l'idea della quadreria con un carattere leggermente diverso, quasi più regolare e organizzato.

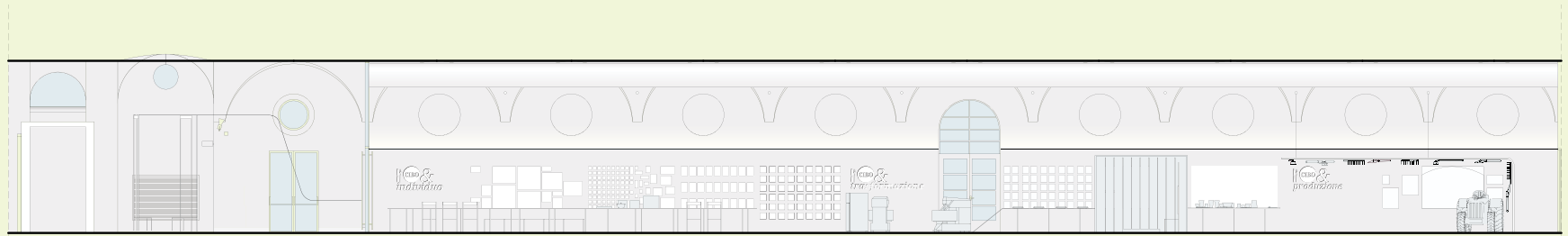
I caratteri dei due spazi risultano così in fine diversi tra loro ma allo stesso tempo fortemente uniti in uno unico, come se questo tavolo continuo non permettesse mai l'interruzione del racconto.



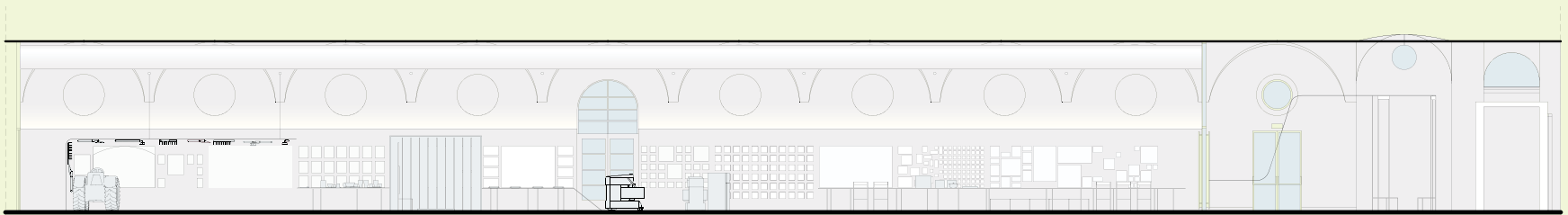
Fig. 129. Two Too Large Table, Allan Wexler, Hudson River Park, New York 2006



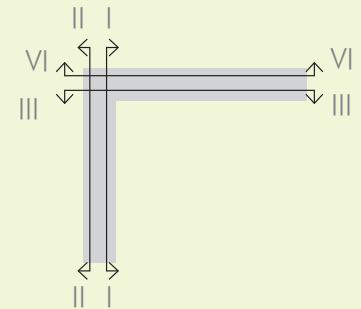
Disegno 7. Planimetria, stato di progetto



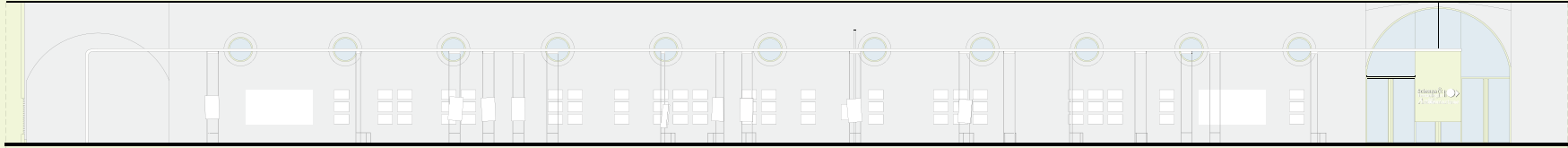
SEZIONE I



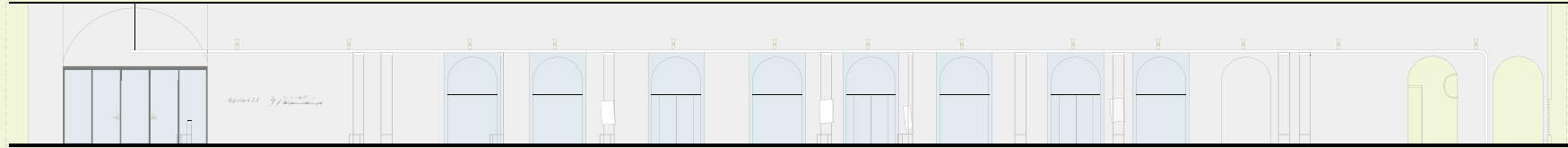
SEZIONE II



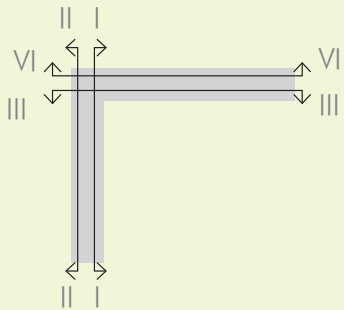
Disegno 8. Sezione prospettica I, spazio A
 Disegno 9. Sezione prospettica II, spazio A



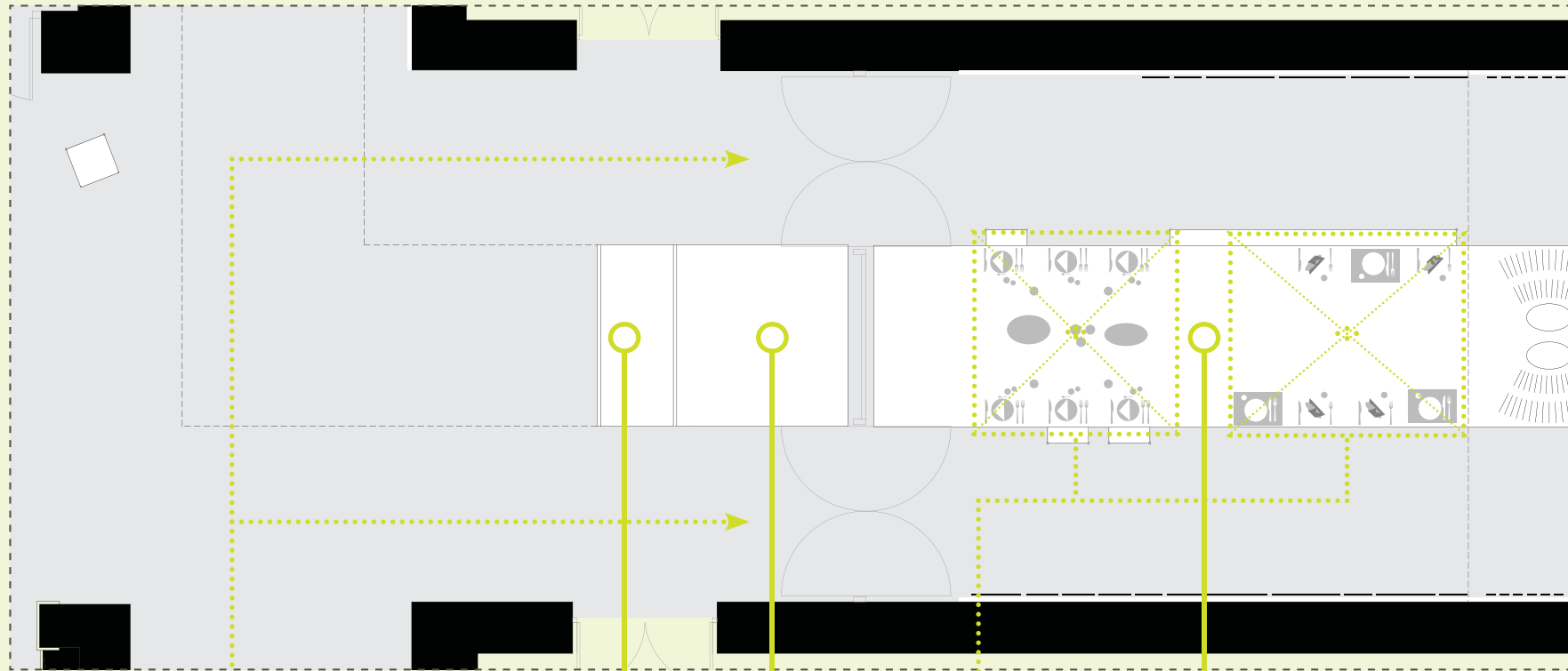
SEZIONE III



SEZIONE IV



Disegno 10. Sezione prospettica III, spazio B
Disegno 11. Sezione prospettica VI, spazio B



INGRESSI

TITOLO
Grafica sulla superficie
inclinata del tavolo

Supporto per
documentazione
cartacea (brochure)

CIBO E CONVIVALITA' NELLA STORIA
Rappresentazione di 10 tavole simboliche
attraverso videoproiezioni e una quadreria
interattiva sulle pareti

PROIEZIONE ANIMATA

Disegno 12. Pianta ingresso e inizio dell'allestimento, La filiera alimentare, Cibo e convivialità nella storia



Fig. 130. Ingresso, da modellazione 3D

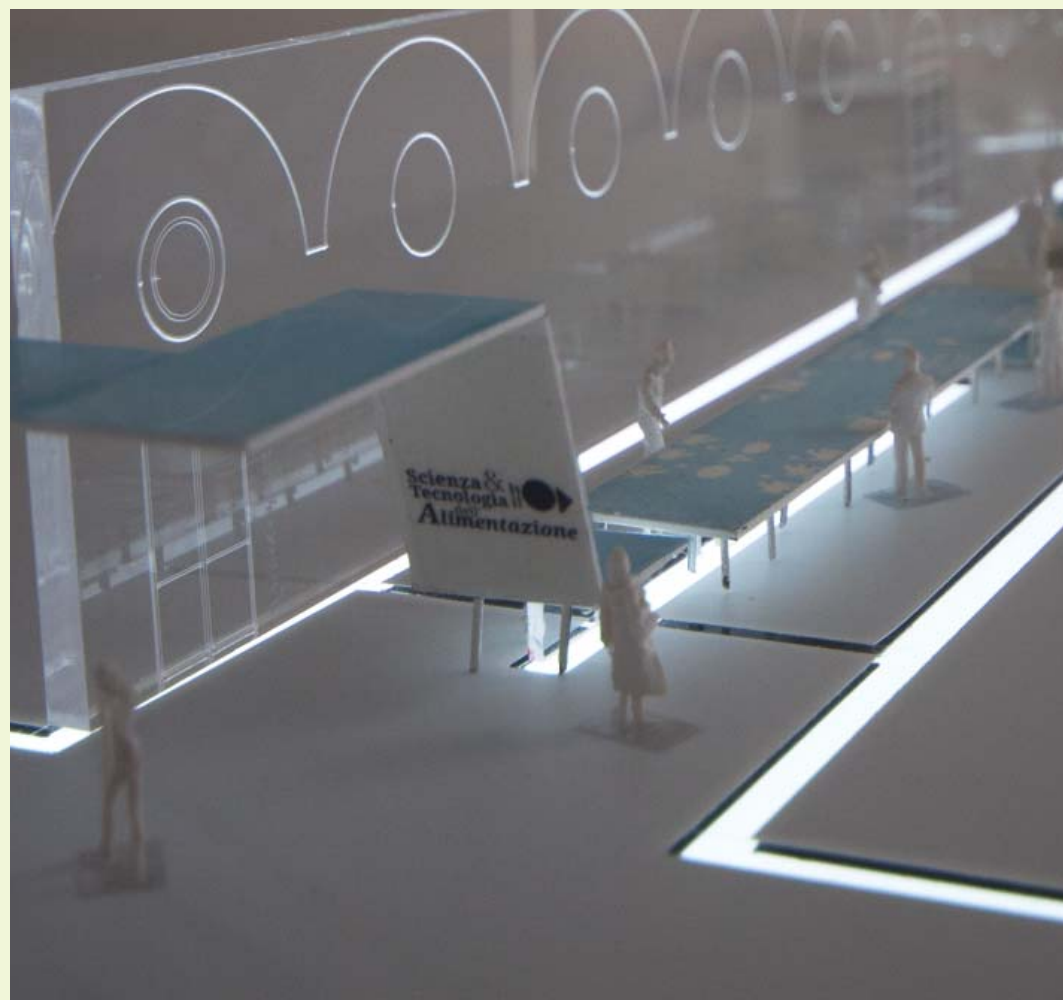


Fig. 131. Ingresso, da modello in scala 1:100

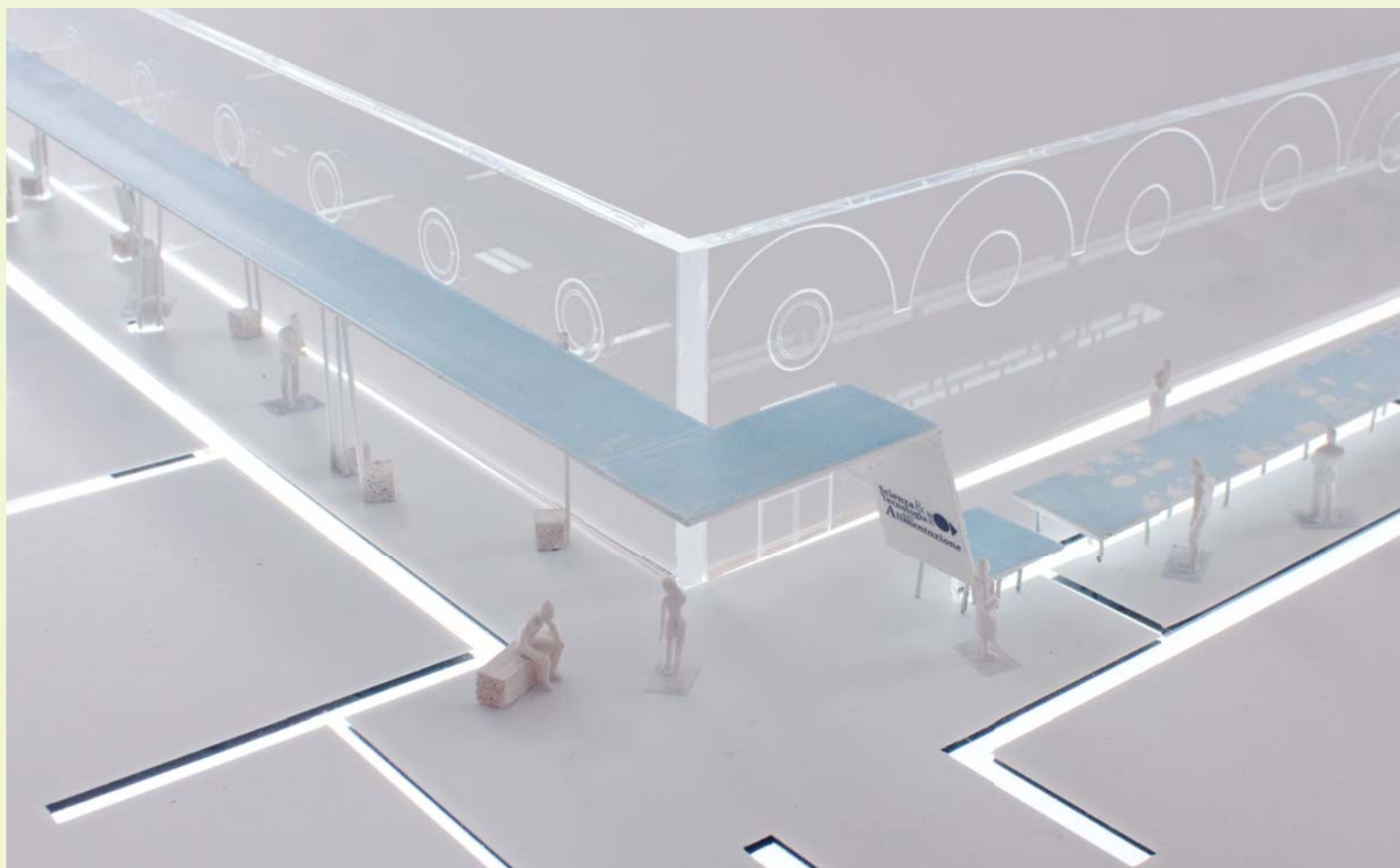


Fig. 132. Ingresso, da modello in scala 1:100

In questa micro area si vuole raccontare come sono evoluti gli usi e le abitudini del mangiare a tavola all'incirca nell'ultimo millennio. Ciò non si limita alla sfera dell'ambiente domestico ma anche ai luoghi del lavoro che sono anche essi luoghi dove si consumano dei pasti considerando solo alcuni macro settori più caratteristici di quella fascia storica. I periodi storici individuati sono:

L'ERA PRE INDUSTRIALE

PRIMA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

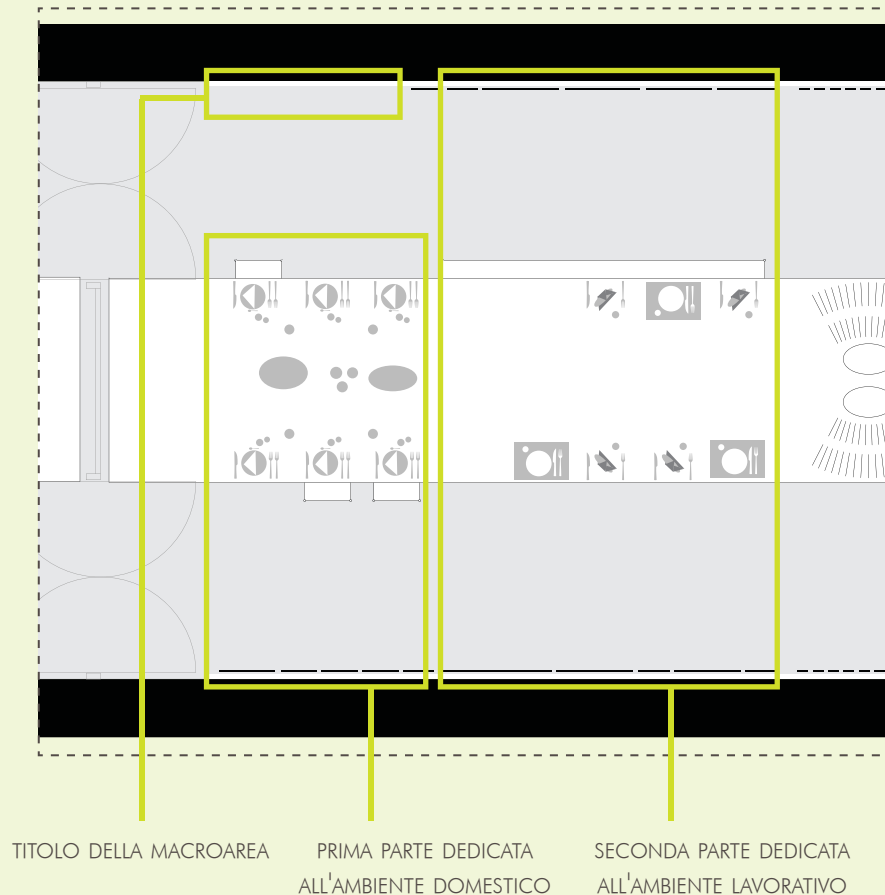
SECONDA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

IL BOOM ECONOMICO

IL NUOVO MILLENNIO

Per rendere più forte l'idea dell'evoluzione temporale si è pensato di apparecchiare una tavola che cambia di volta in volta grazie all'utilizzo di proiettori. Ogni volta che cambia la proiezione sul tavolo, anche le quadre mostrano immagini e spiegazioni inerenti al periodo e abitudini più tipiche.

Disegno 13. Pianta, dettaglio area "Cibo e convivialità nella storia"



TITOLO DELLA MACROAREA

PRIMA PARTE DEDICATA
ALL'AMBIENTE DOMESTICO

SECONDA PARTE DEDICATA
ALL'AMBIENTE LAVORATIVO

PRIMA RIVOLUZIONE
INDUSTRIALE

SECONDA RIVOLUZIONE
INDUSTRIALE

IL BOOM
ECONOMICO

IL NUOVO
MILLENNIO

L'ERA PRE INDUSTRIALE

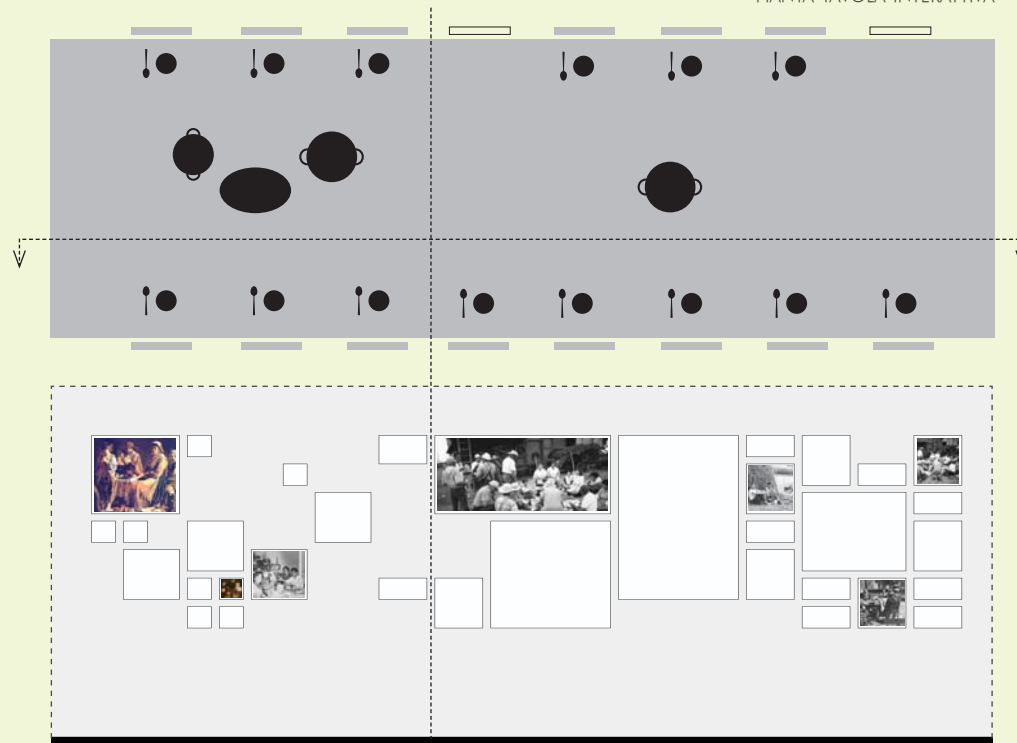
IN CASA



AL LAVORO



PIANTA TAVOLA INTERATTIVA



PROSPETTO QUADRERIA TAVOLA INTERATTIVA

Fig. 133. I mangiatori di patate, Vincent Van Gogh

Fig. 134. Gruppo di contadini

Disegno 14. Pianta, la tavola pre industriale
Disegno 15. Prospetto quadreria pre industriale

L'ERA PRE
INDUSTRIALE

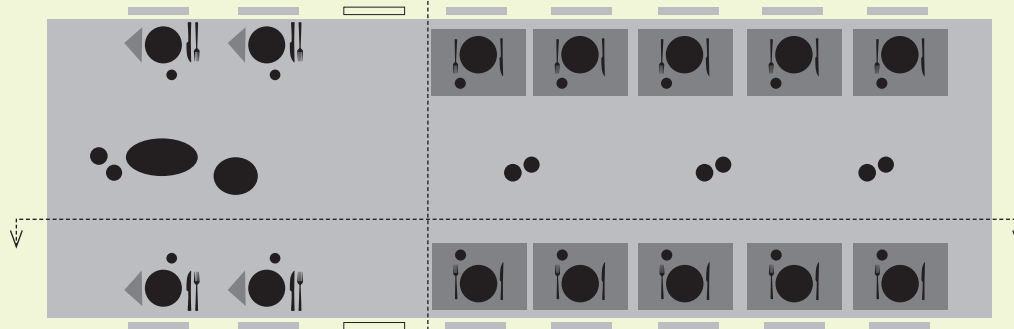
SECONDA RIVOLUZIONE
INDUSTRIALE

IL BOOM
ECONOMICO

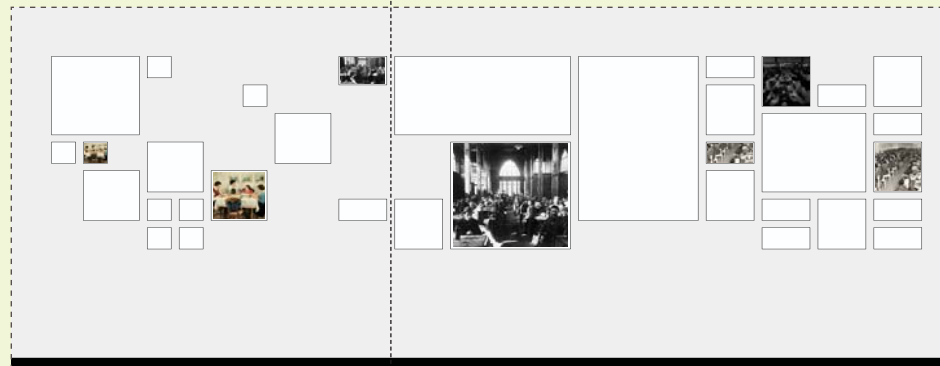
IL NUOVO
MILLENNIO

PRIMA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

PIANTA TAVOLA INTERATTIVA



PROSPETTO QUADRERIA TAVOLA INTERATTIVA



IN CASA

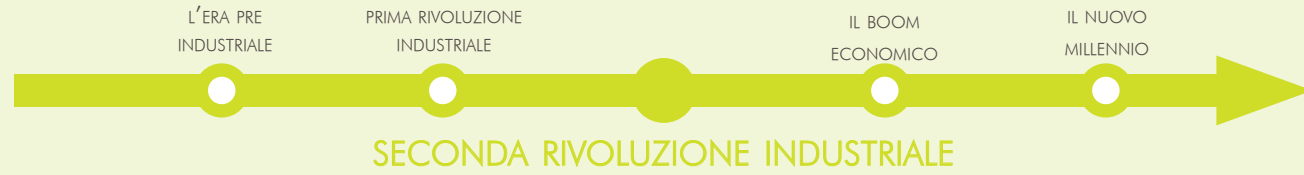


AL LAVORO



Disegno 14. Pianta, la tavola della I Rivoluzione Industriale
Disegno 15. Prospetto quadreria della I Rivoluzione Industriale

Fig. 135. Famiglia borghese che pranza a casa
Fig. 136. Gruppo di operaie in pausa pranzo nella mensa



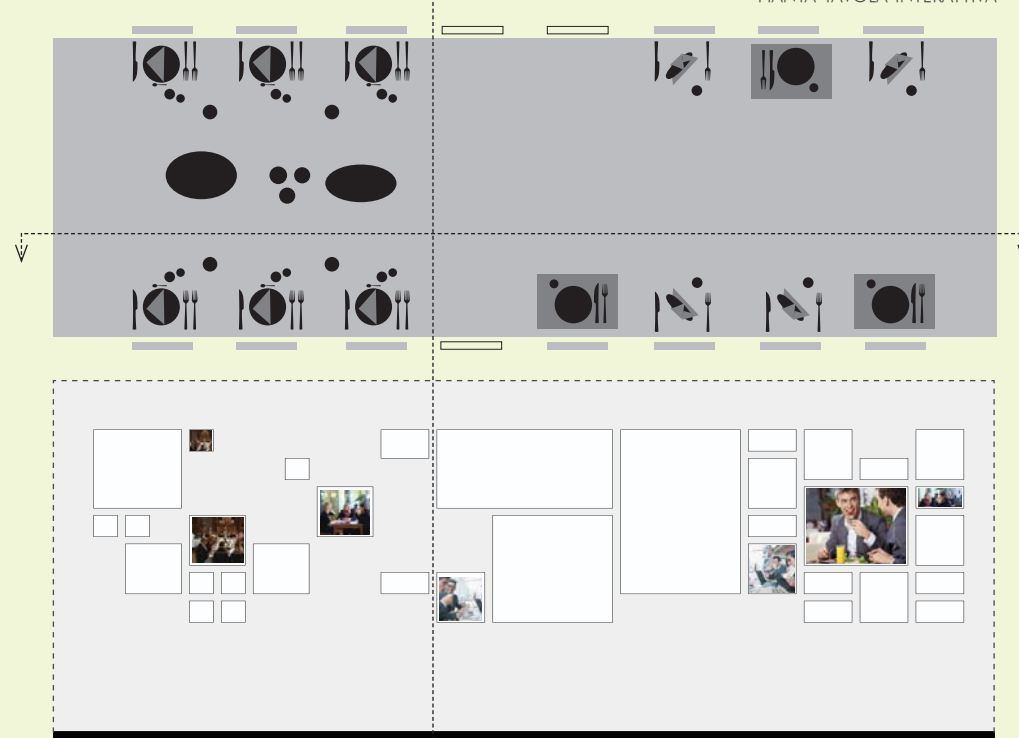
IN CASA



AL LAVORO



PIANTA TAVOLA INTERATTIVA



PROSPETTO QUADRERIA TAVOLA INTERATTIVA

Fig. 137. La famiglia borghese che cena a casa
 Fig. 138. Gruppo di colleghi che pranza al bar

Disegno 16. Pianta, la tavola della II Rivoluzione Industriale
 Disegno 17. Prospetto quadreria della II Rivoluzione Industriale



Disegno 18. Pianta, la tavola del boom economico
 Disegno 19. Prospetto quadreria del boom economico

Fig. 139. Famiglia che pranza a casa
 Fig. 140. Impiegato che mangia in ufficio

CIBO E CONVIVIALITA' NELLA STORIA



IN CASA



AL LAVORO

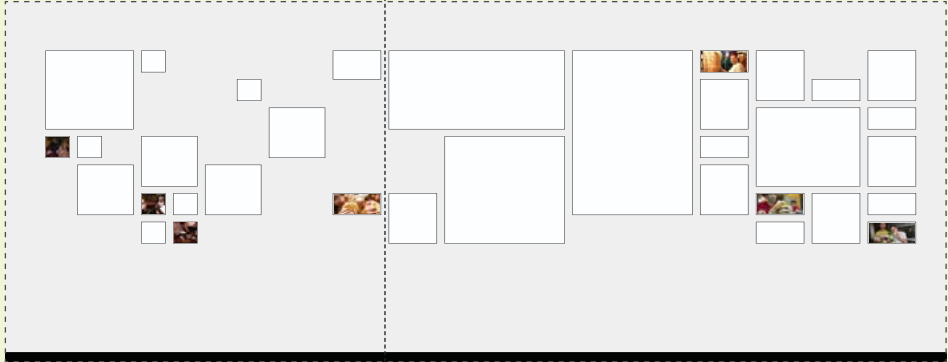
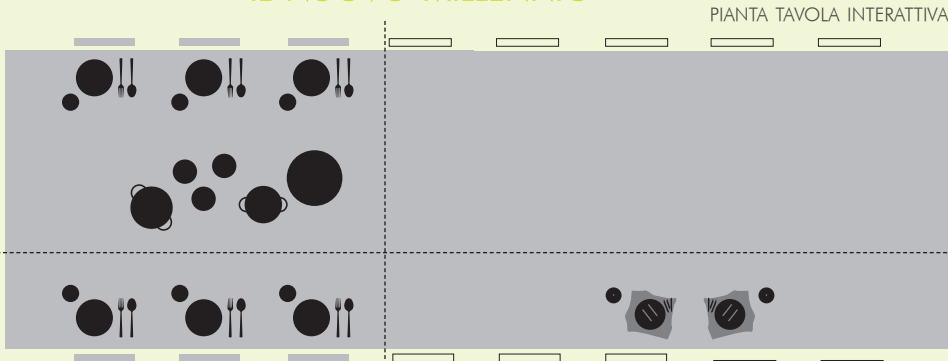
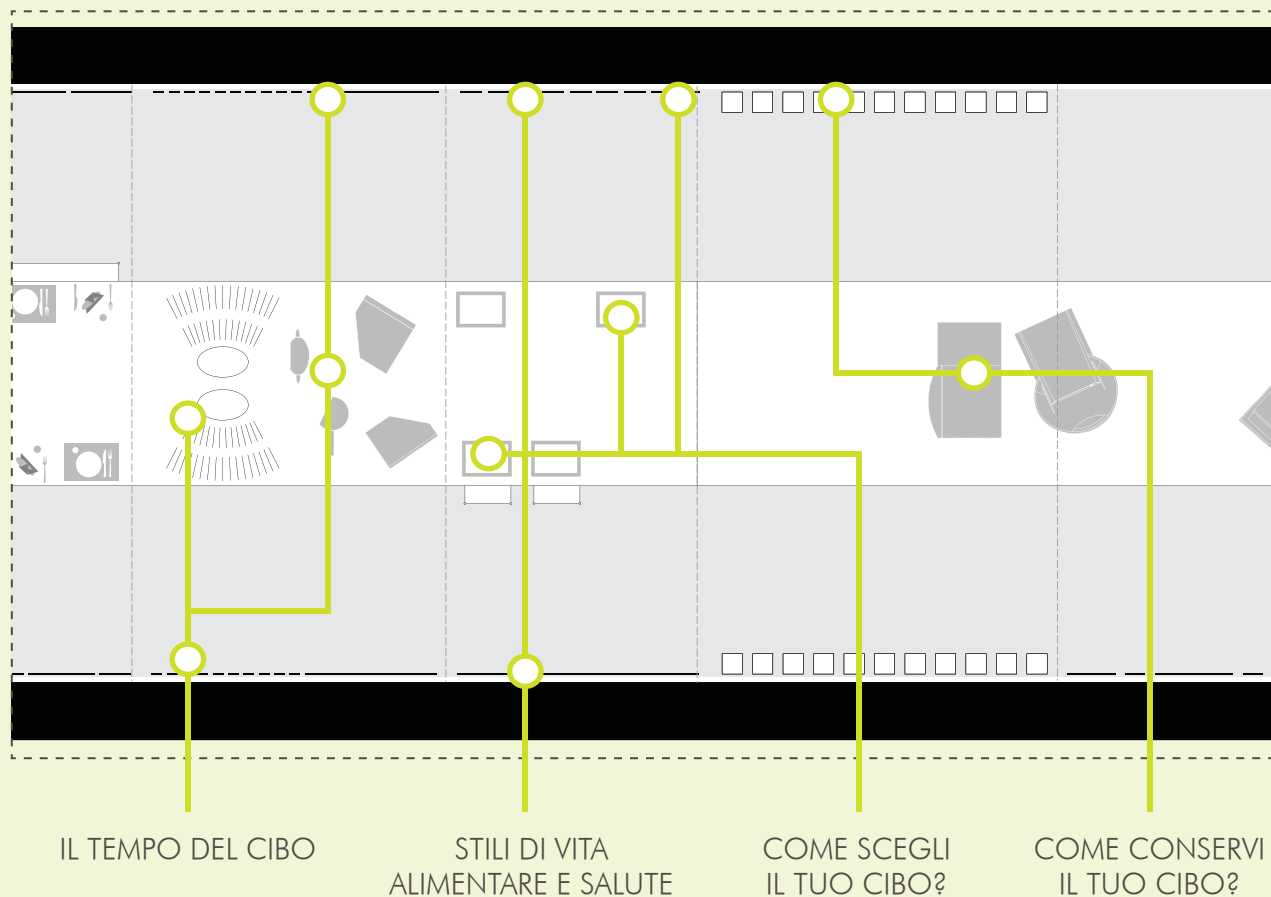


Fig. 141. Famiglia straniera che pranza a casa con cibi tipici
 Fig. 142. Barack Obama a pranzo con i colleghi

Disegno 20. Pianta, la tavola del nuovo millennio
 Disegno 21. Prospetto quadreria del nuovo millennio



Fig. 143. Le dieci tavole interattive, da modellazione 3D



IL TEMPO DEL CIBO

La postazione serve a far scoprire quanto l'oggetto tecnologico abbia influenzato le nostre vite sull'accorciamento dei tempi nella preparazione. La stazione si divide in due parti, una con un gioco analogico e una più di osservazione degli elettrodomestici della casa visti sezionati.

STILI DI VITA ALIMENTARE E SALUTE

Sezione che indaga il modo di mangiare, le nostre abitudini e come si sono evolute nel tempo, sottolineando in particolare le conseguenze sulla salute. Di questa sezione non è stata richiesta la progettazione perché rientra in un programma di workshop educativi ancora in corso nelle scuole.

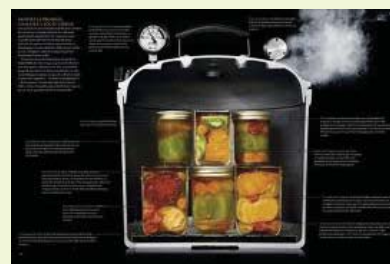
COME SCEGLI IL TUO CIBO?

Postazione che racconta come scegliamo il cibo e le influenze esterne, marketing, neuro-marketing e green-marketing.

COME CONSERVI IL TUO CIBO?

In questo punto il tavolo diventa una sorta di tappeto su cui troviamo un frigorifero e una dispensa al cui interno dovranno essere posizionati gli alimenti nel modo corretto di conservazione.

Il gioco consiste nel disporre correttamente gli oggetti all'interno dei cesti nella propria casella riportante il nome. Questi oggetti sono quelli comuni della cucina ma a volte comunque sconosciuti, specialmente ai più piccoli. Accanto al gioco, una serie di oggetti della casa si possono osservare dall'interno grazie alle sezioni applicate su di essi. Grazie a questo espediente si può vedere com'è fatto un elettrodomestico al suo interno. Anche la quadreria collabora con una serie di immagini.



Disegno 23. Pianta, "Il tempo del cibo"

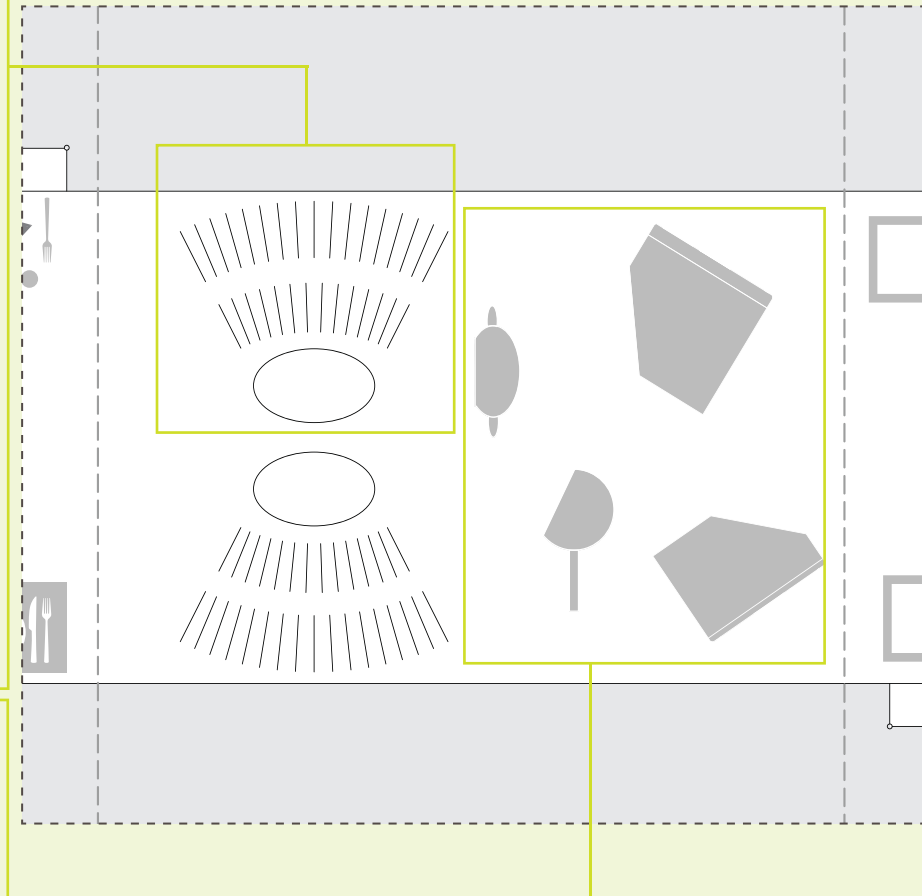


Fig. 144. Copertina di "Utensiles de cuisine, kitchen utensil"
Fig. 145.146. TASCHEN, "Modernist cuisine at home"

COME SCEGLI IL TUO CIBO?

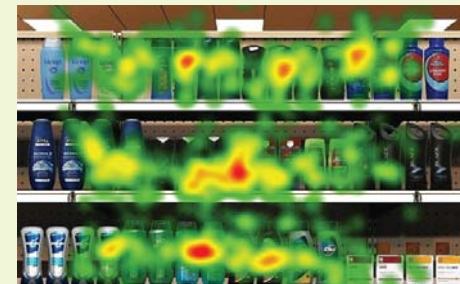
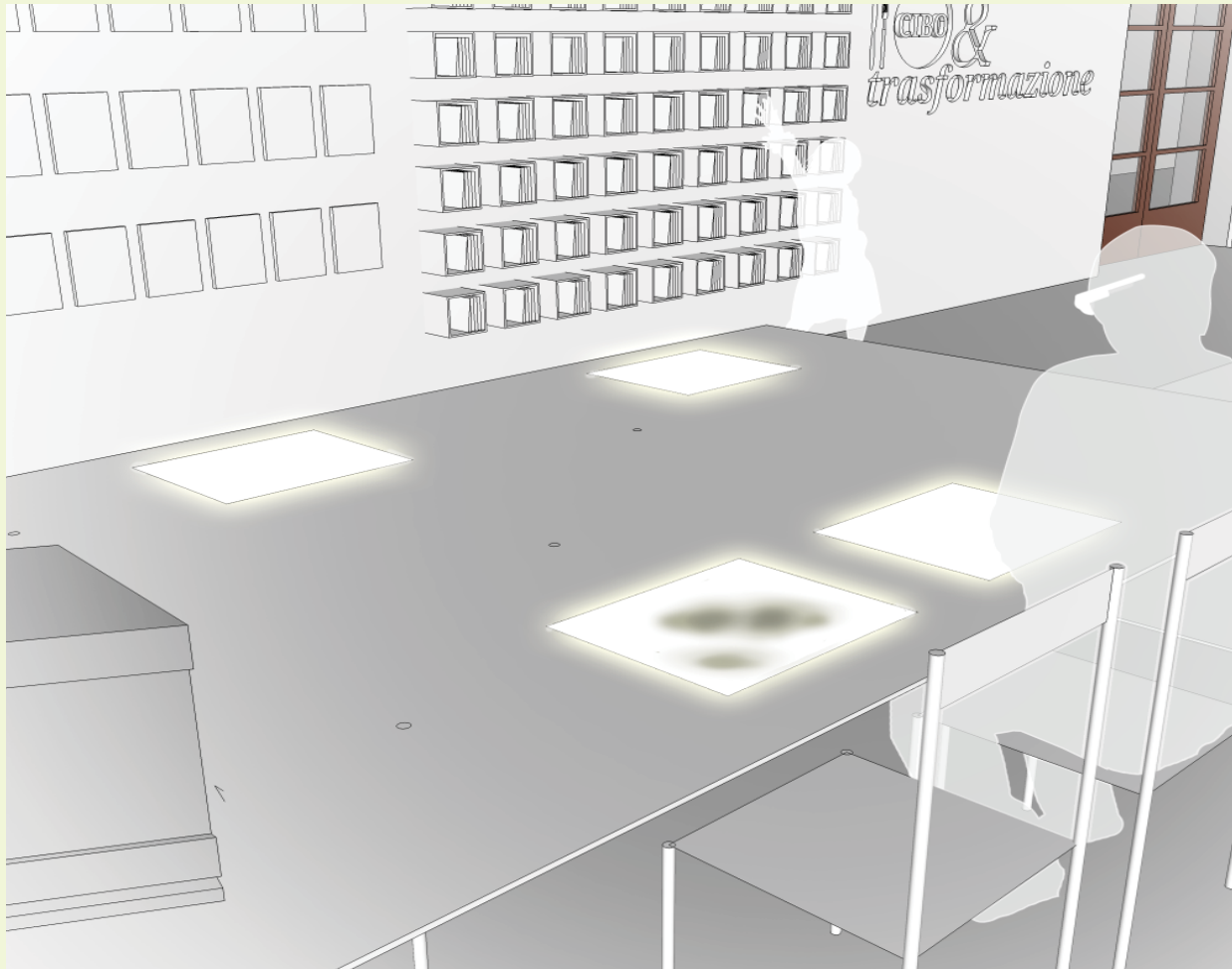


Fig. 146. Come scegli il tuo cibo?, da modellazione 3D
Fig. 147.148.149. Eye tracking, come rileva la camera

Il frigorifero e la dispensa sono un gioco interattivo abbastanza immediato, ma per renderne più facile la comprensione sull'utilizzo vengono utilizzati post it e calamite che imitano un ambiente domestico e allo stesso tempo forniscono informazioni.

Sulla superficie esterna degli sportelli si trovano due monitor che diventeranno la parte informativa e animata del gioco. Sul muro la quadreria si estrude e vengono a crearsi una serie di nicchie che conterranno gli elementi-alimento.

Il gioco consiste nel posizionare gli elementi (con tag radio) dalla quadreria all'interno dei due oggetti e nel modo corretto affinché si mantenga al meglio la loro conservazione.

Al momento della chiusura degli sportelli, i monitor mostreranno cosa è esatto e cosa no. Il passaggio successivo, tramite "timelapse", è il vedere il deperimento dell'alimento erroneamente conservato.

PRINCIPALI COMPONENTI TECNOLOGICI

NFC o RFID con tag e lettore

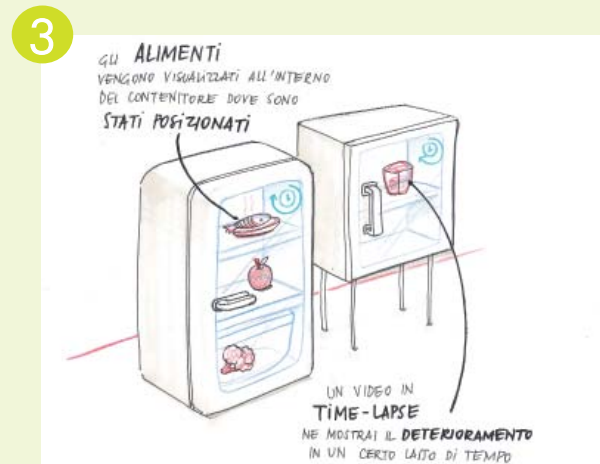
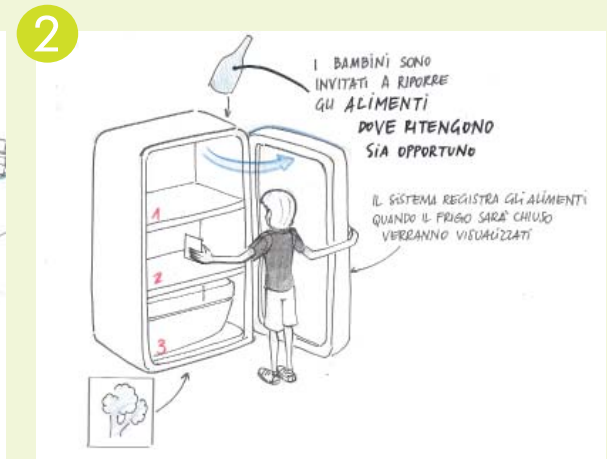
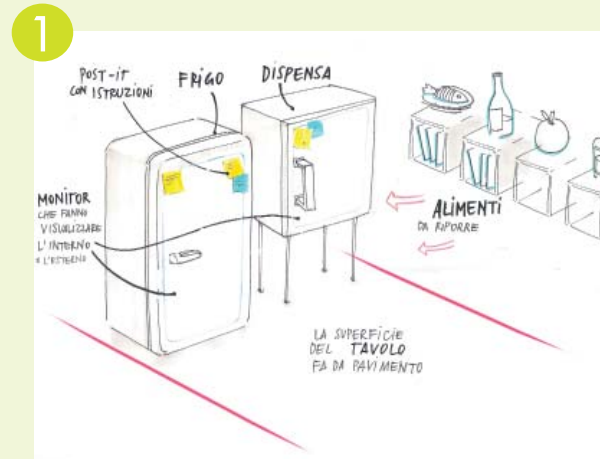
Arduino o RaspberryPi

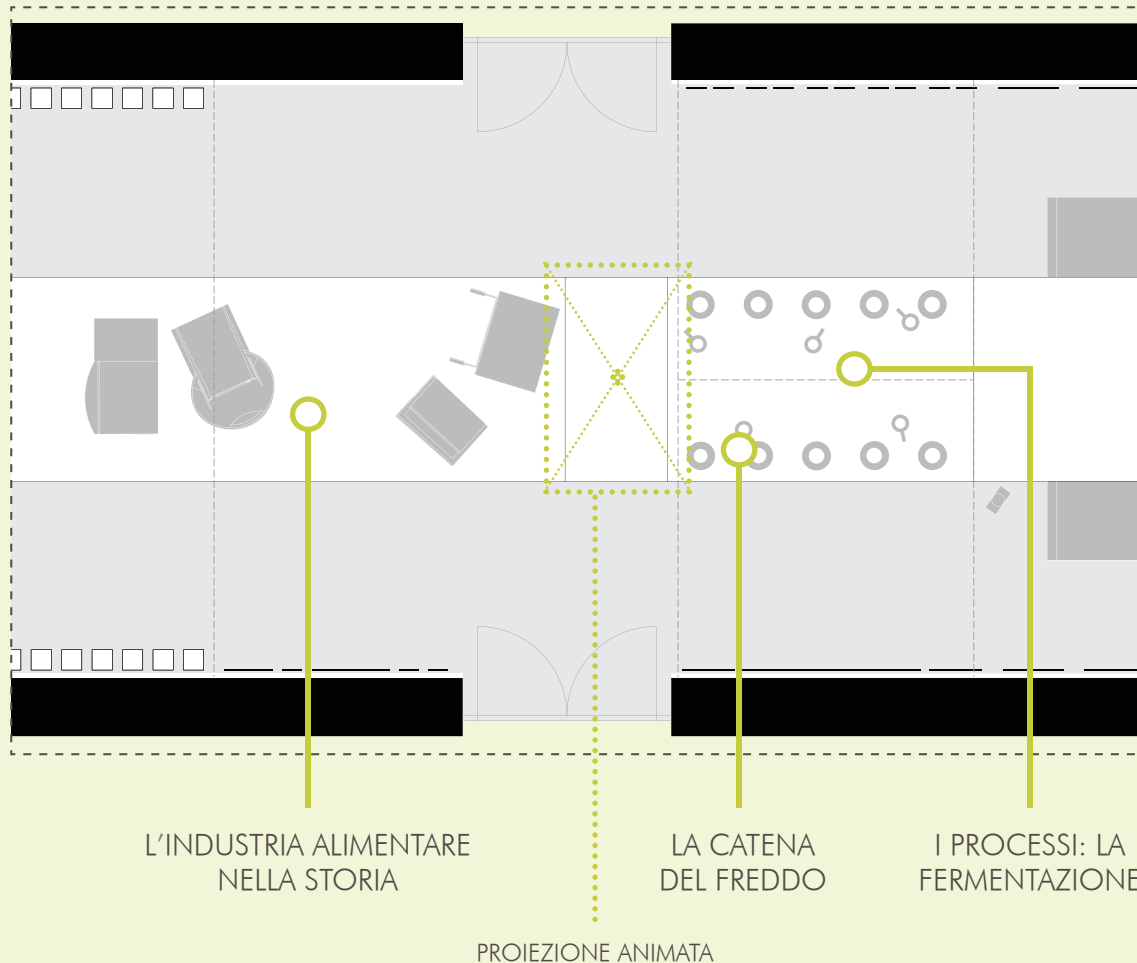
Contatto per dispensa e frigorifero

Monitor

Head Unit (PC)

Disegno 24.25.26.27. Disegni esemplificativi di Joice Bonafini





L'INDUSTRIA ALIMENTARE
NELLA STORIA

LA CATENA
DEL FREDDO

I PROCESSI: LA
FERMENTAZIONE

PROIEZIONE ANIMATA

L'INDUSTRIA ALIMENTARE

Per comprendere al meglio quanto possono essere complessi i processi nell'industria alimentare vengono esposti dei macchinari industriali. A fianco, dove il tavolo comincia a risalire, si possono vedere dei rulli trasportatori che trasportano cibi e scatolame di ogni tipo.

LA CATENA DEL FREDDO

Che percorsi compie un trancio di tonno dal paese di provenienza fino alla nostra tavola? E come lo si conserva? In questa sezione troviamo un tavolo apparecchiato con stoviglie contenenti degli alimenti e tutt'attorno delle informazioni che possono essere svelate solamente guardando attraverso delle lenti rosse.

I PROCESSI: LA FERMENTAZIONE

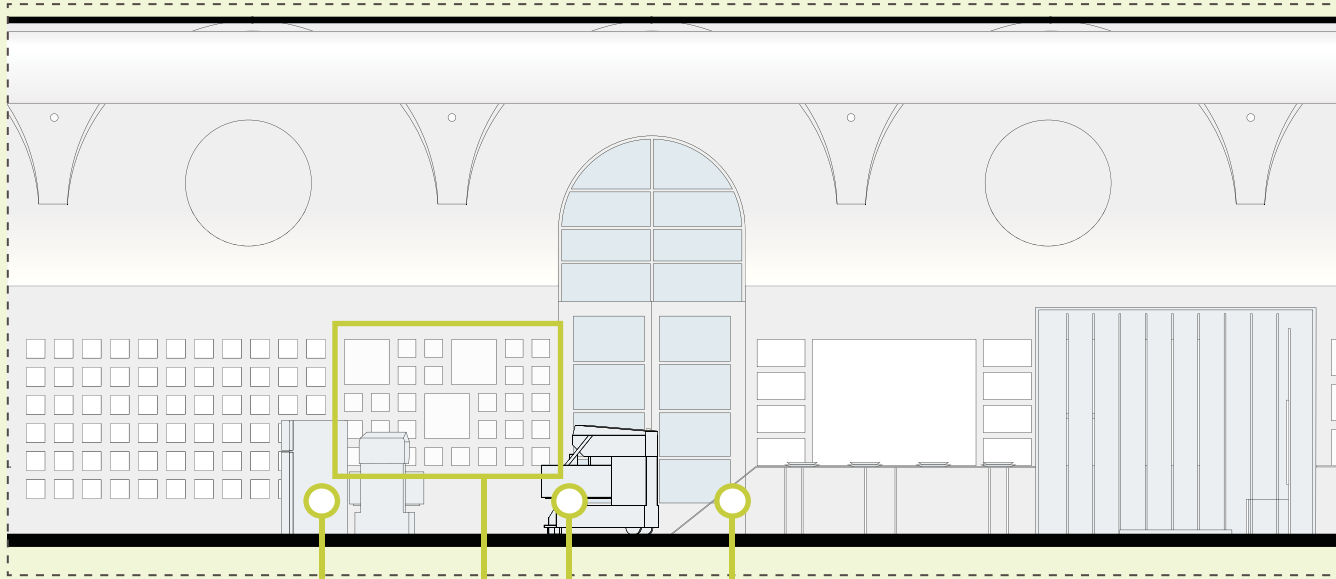
Con lo stesso principio della stazione precedente ma attraverso delle lenti di colore azzurro è possibile vedere i processi che si nascondono dietro la fermentazione ma su scale microscopiche. Come si trasforma il mosto in vino? E il latte in caciotta? Come dei piccoli chimici i bambini vanno alla scoperta di ciò che avviene sulla scala del microscopico.

Le ultime due stazioni sono unite in una sola perchè tutte le informazioni sono distribuite sul tavolo e sono visibili con lenti polarizzate.

Disegno 28. Pianta, "Cibo e trasformazione"



Fig. 150. Gli strumenti dell'industria alimentare, da modellazione 3D



Sul tavolo/tappeto, sono disposti dei macchinari relativi alla produzione alimentare.



Contemporaneamente la quadreria mostra immagini di lavorazioni fatte a mano in contrapposizione alla lavorazione industriale



Sul piano inclinato sono proiettate immagini di cibi trasportati su nastri trasportatori

Fig. 151. Impastatrice industriale

Fig. 152.153.154. Lavorazione della pasta a mano e macchina

Disegno 29. Prospetto, "Cibo e trasformazione"



Le due sezioni sono allestite come una mise en place su una tovaglia decorata. La grafica del tovagliato nasconde informazioni e dati sugli alimenti nei piatti.

Attraverso le lenti colorate si scoprono le rotte ed i viaggi, sia in termini di spazio che di tempo, che i cibi compiono per arrivare sulla nostra tavola. In color ciano si leggono le informazioni relative alla catena del freddo, in rosso invece le informazioni legate alla fermentazione.

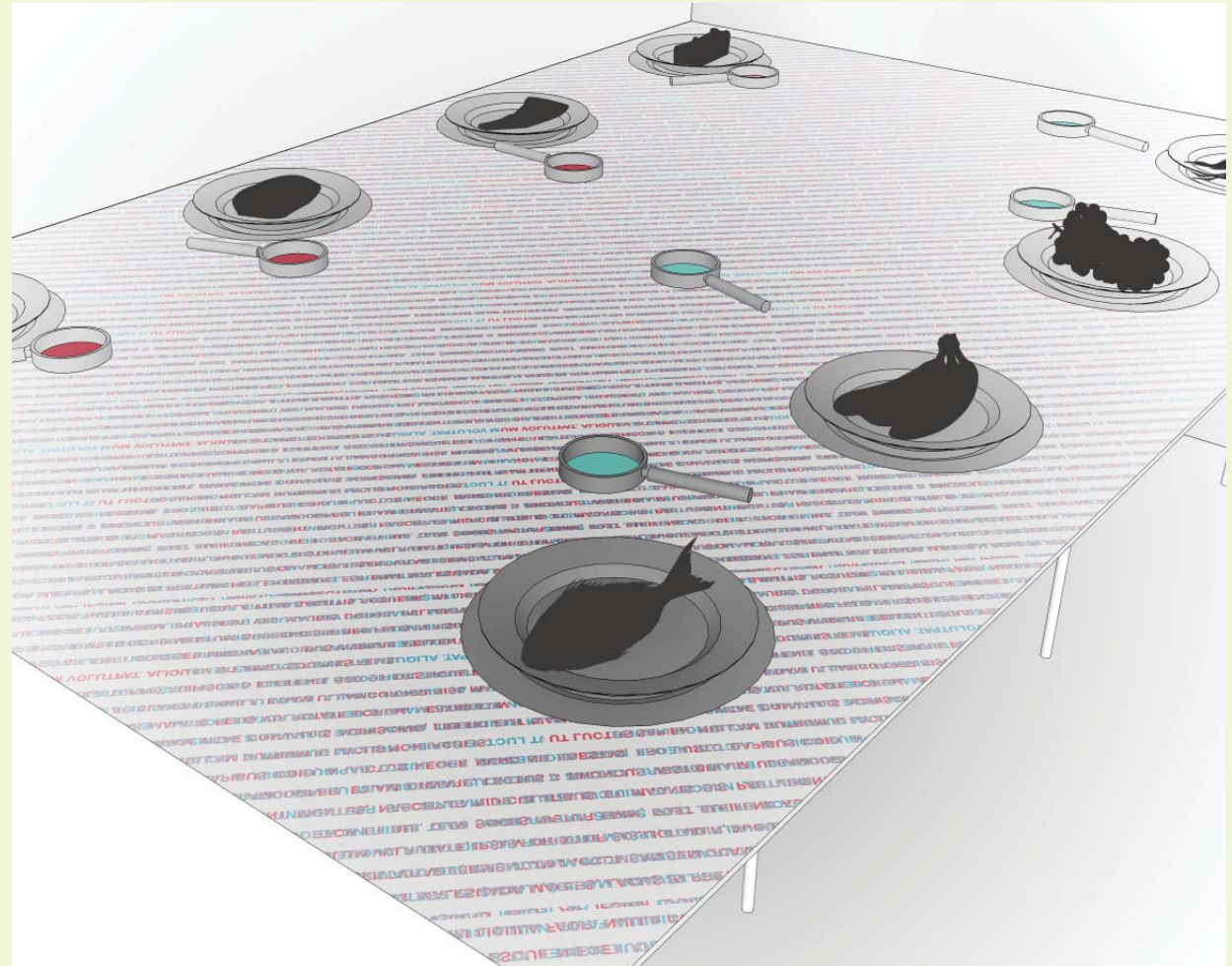
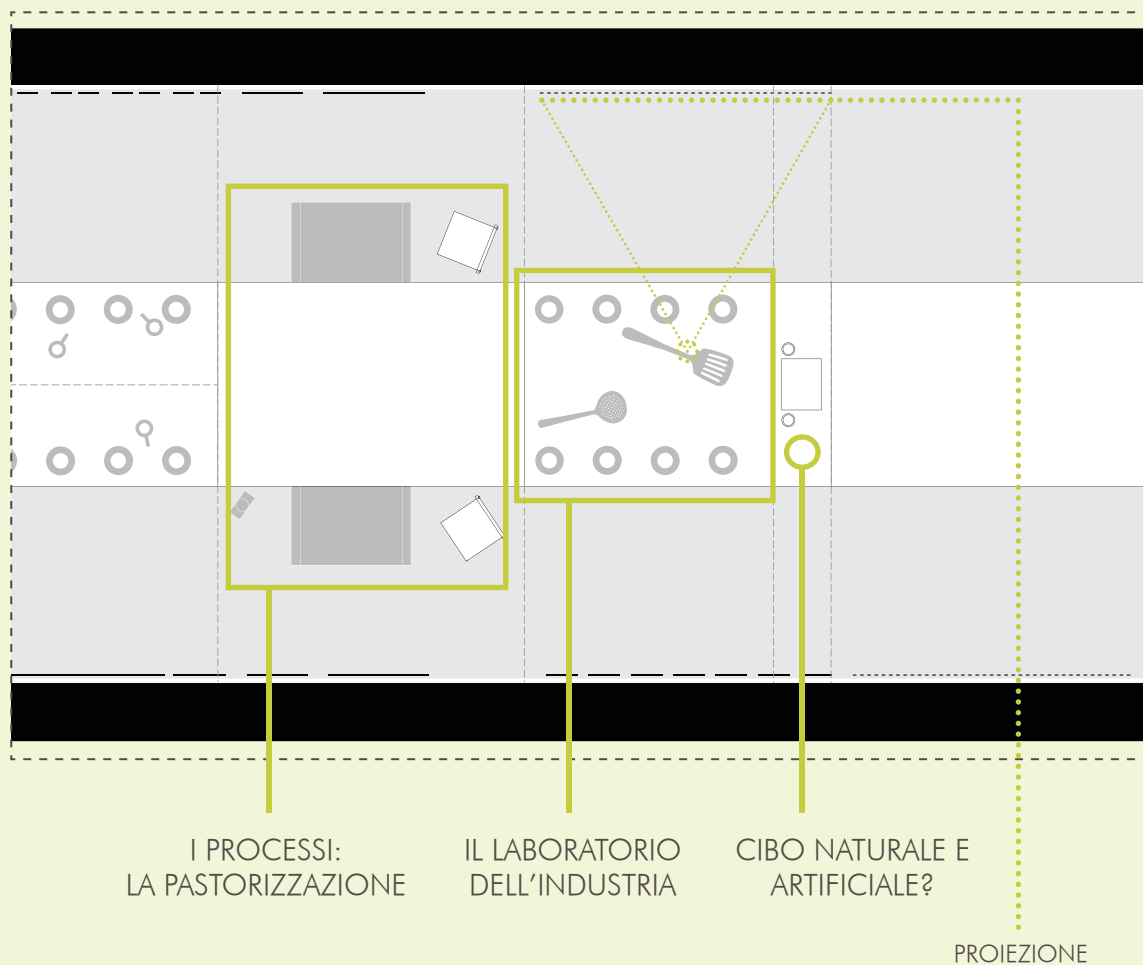


Fig. 155.157.158 Lenti e immagini RGB

Fig. 159. Fermentazione e Filiera alimentare, da modellazione 3D



I PROCESSI: LA PASTORIZZAZIONE

Per far comprendere il processo della pastorizzazione è stato allestito un micro tunnel nel quale viene rappresentato il processo fuori scala: lo spettatore diventa un batterio mentre una voce spiega il processo. All'esterno, "seduto" sulle sedie, lo stesso Pasteur racconta il processo.

IL LABORATORIO DELL'INDUSTRIA

Nella sezione si vuole spiegare la sicurezza alimentare e i vantaggi di una ricetta industriale. Gli oggetti fuori scala sul tavolo sono completi di infografica riguardanti i laboratori di ricerca industriali.

CIBO NATURALE E ARTIFICIALE?

Uno schermo posizionato sul tavolo propone un gioco a quiz dove viene richiesto al visitatore se secondo la propria esperienza personale ritiene gli alimenti rappresentati naturali o artificiali. Dal quiz vengono generati dei tweet ed un sistema a query per creare una discussione attorno al tema.

La postazione si presenta con tre sedute dotate di monitor e cuffie audio, e di una stanza, ricavata nel rialzo del tavolo, che vuole simulare una macchina pastorizzatrice grazie all'utilizzo di alcuni elementi e simboli dell'ambiente industriale.

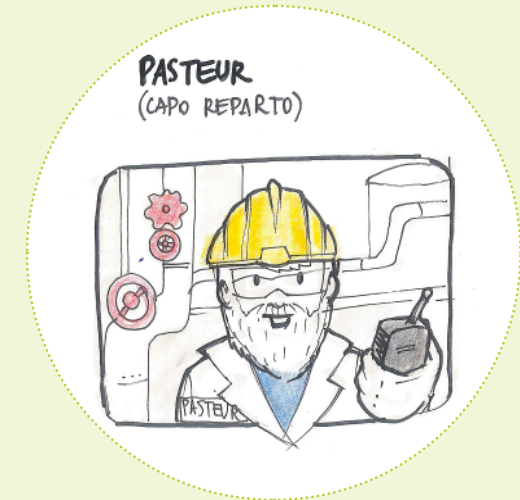
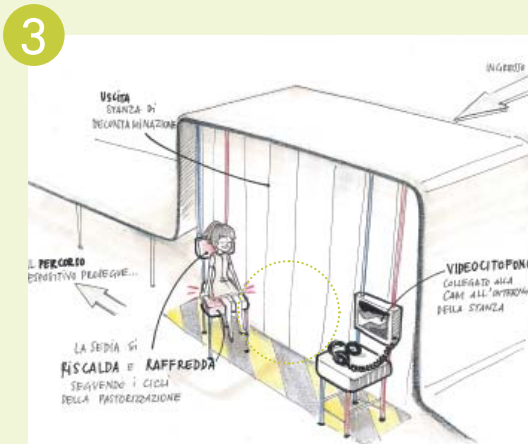
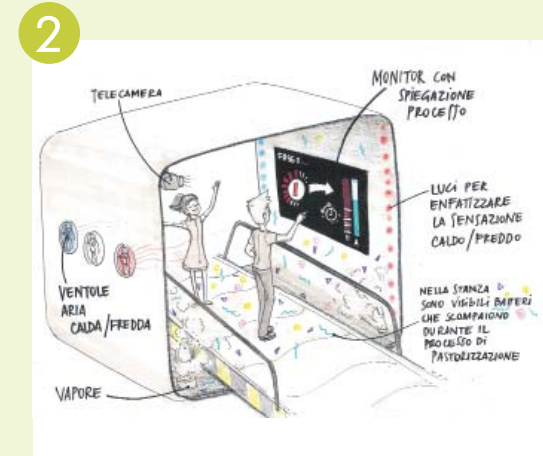
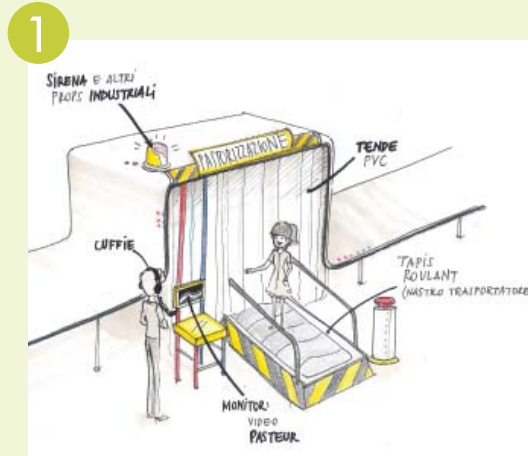
Una zona audio-video mostra la storia di Pasteur ed il processo di pastorizzazione, un'area video citofono svela cosa succede dentro la stanza ed infine una terza seduta, che si scalda e si raffredda periodicamente fa intuire gli effetti del cambio di temperatura.

Entrando nella stanza pastorizzatrice, mediante un tapis roulant, che simula un nastro trasportatore, un monitor spiega le varie fasi della procedura, ed alcuni dati tecnici come temperatura, pressione ed umidità, mentre getti di aria calda e fredda, uniti a fasci di luce colorati, proiezioni e sbuffi di fumo contribuiscono ad aumentare la verosimiglianza dell'esperienza.

Principali componenti tecnologici

- Tapis roulant
- Macchina del fumo
- Faretti RGB
- Picoproiettore
- Monitor
- Arduino
- Shield DMX512 o RaspberryPI
- Celle Peltier per la seduta

Disegno 31.32.33.34. Disegni esemplificativi di Joice Bonafini



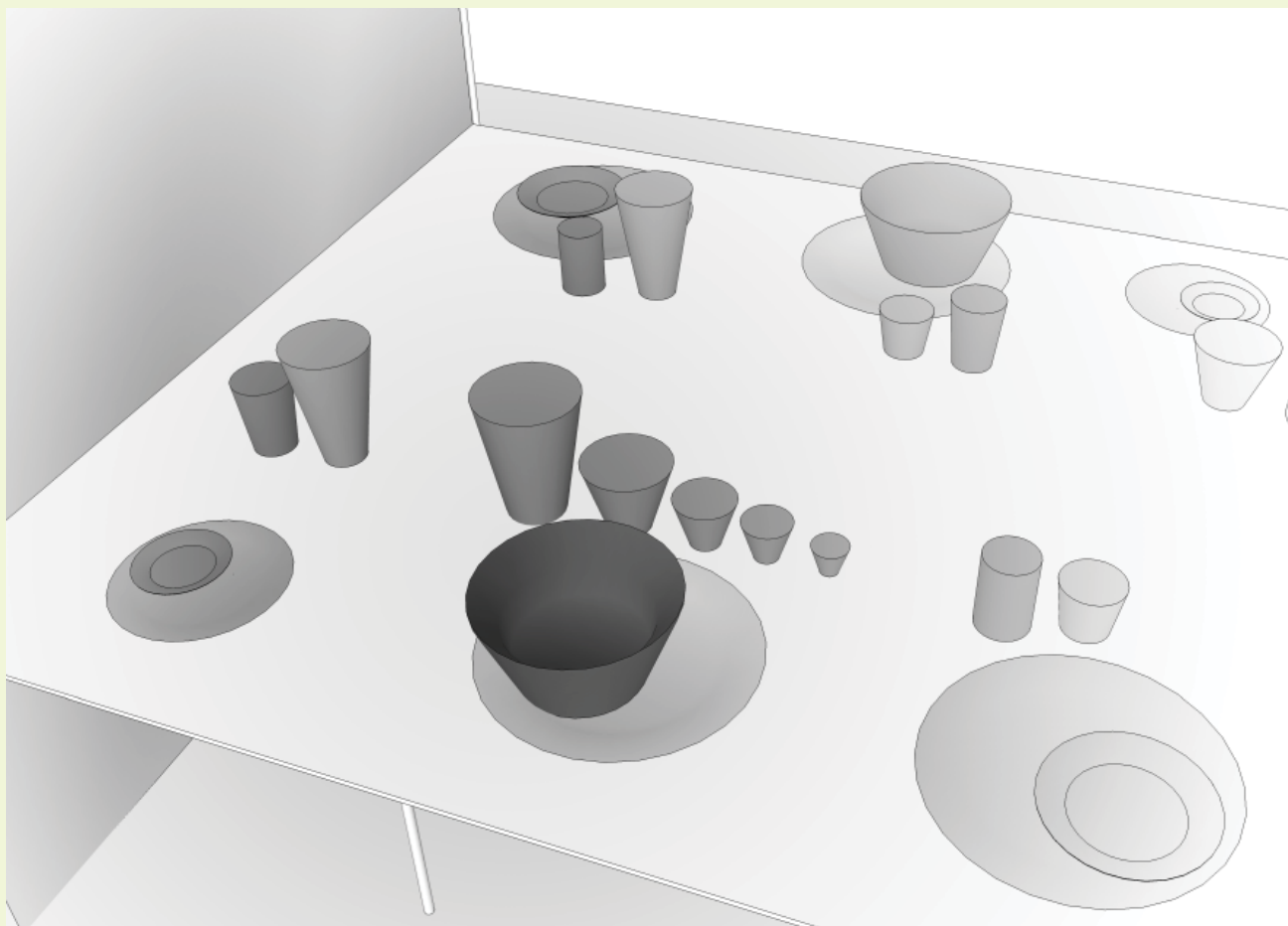
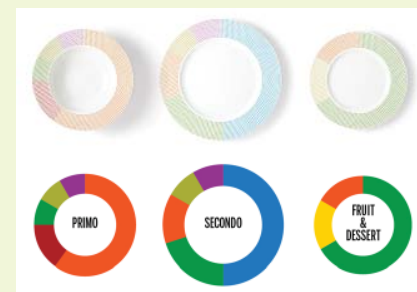


Fig. 160. Stoviglie graficizzate, da modellazione 3D
Fig. 161.162. Grafici esemplificativi

La mise en place in questa sezione si altera, si deforma e si moltiplica in modo diverso per ogni coperto, per raccontare con un'infografica plastica, i valori nutrizionali e culinari delle ricette industriali rispetto a quelle casalinghe.

Nella quadreria sono illustrati altri diagrammi per una più facile comparazione tra le diverse preparazioni.



All'utente vengono proposte delle immagini di cibi raccolte in un database ad hoc.

Premendo uno dei due bottoni posti sul tavolo l'utente può votare e scegliere se quello che vede, secondo la propria esperienza personale, lo considera artificiale o naturale.

Ad ogni immagine sono associate una serie di tag prestabilite ed il voto dell'utente.

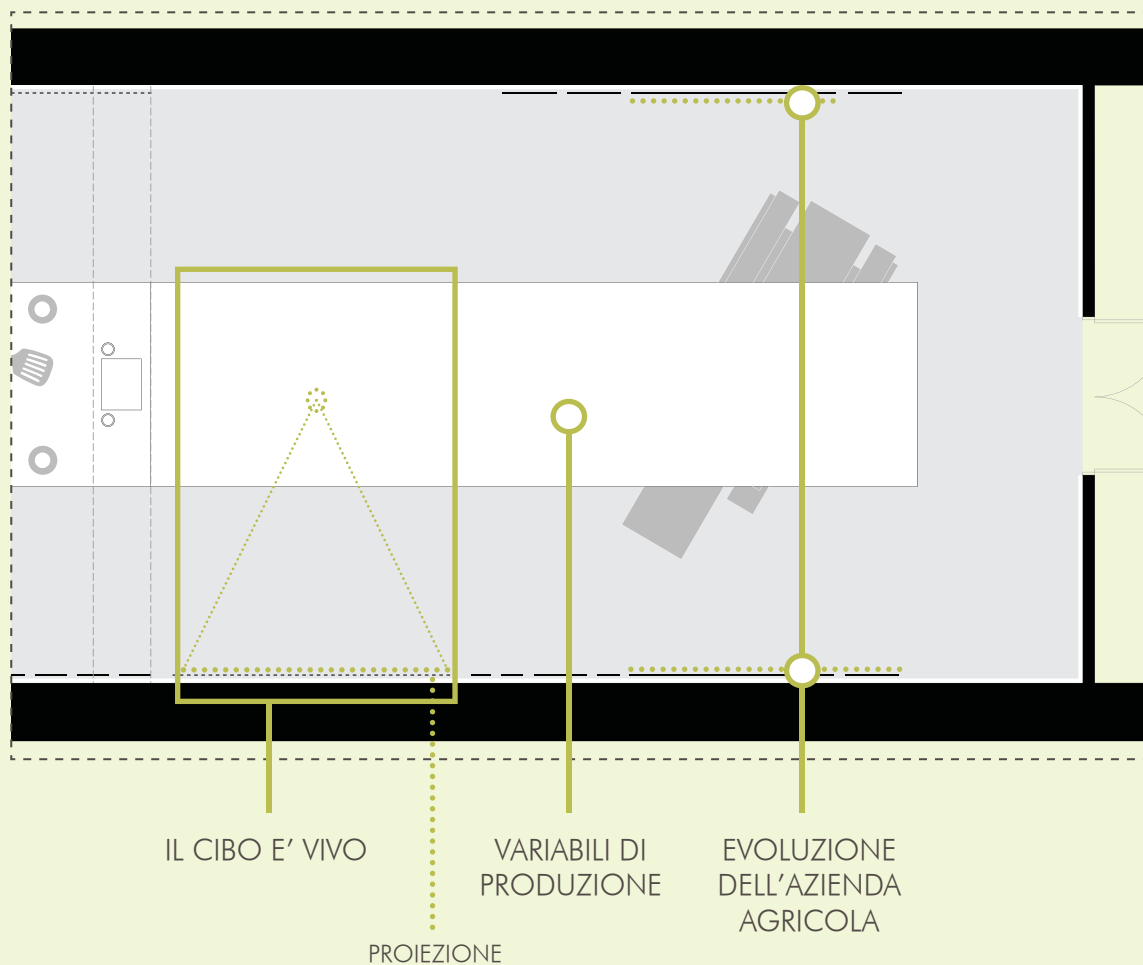
Sul muro in parte al video vengono proiettati i vari tweet generati dall'esperienza che è arricchita con il coinvolgimento del vasto pubblico di twitter. In questo modo l'esperienza viene estesa e resa più interessante.

Principali componenti tecnologici

- RaspberryPI per gestione bottoni ed invio tweet
- Arduino
- Computer per visualizzare i tweet
- Proiettore
- Monitor ad incasso



Fig. 163. Quiz cibo naturale e artificiale, da modello 3D



IL CIBO E' VIVO

In questo punto il tavolo si interrompe bruscamente e torna ad essere un tappeto. Nel grande spazio ricavato vi è lo spazio per eseguire un gioco interattivo attraverso projection mappig per imparare a gestire un'azienda agricola. Qui si imparano i principi fondamentali che stanno alla base della crescita delle piante: sono esseri viventi che richiedono cure e attenzioni particolari.

VARIABILI DI PRODUZIONE

La produzione agricola significa anche l'uso di attrezzi da lavoro. In questo punto il tavolo è diventato anche soffitto e su questo soffitto sono appesi degli strumenti da lavoro. Questi oggetti si sono evoluti nel tempo fino alla meccanizzazione. Qui vengono rappresentati gli oggetti più comuni utilizzati in agricoltura.

EVOLUZIONE DELL'AZIENDA AGRICOLA

Su entrambe le pareti sono posizionati dei monitor della forma di grandi finestre. Queste vogliono simboleggiare la finestra della cascina che guarda sull'aria. Attraverso i monitor si può vedere l'evoluzione della cascina lombarda negli ultimi 150 anni.

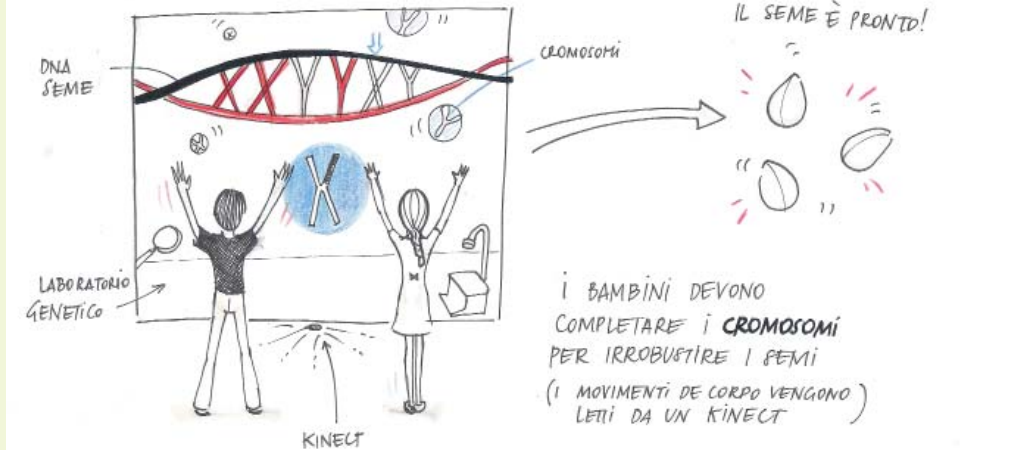
Disegno 35. Pianta, "Cibo e produzione"



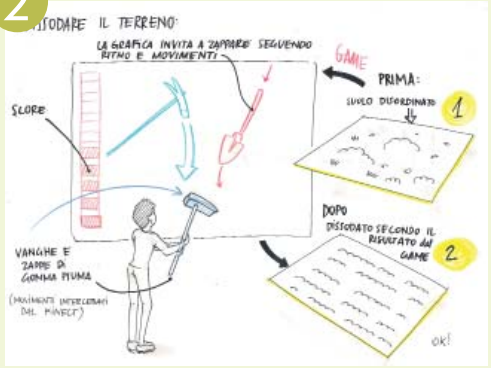
Fig. 164. Gli strumenti per la lavorazione agricola e le "finestre" sull'aria, da modello 3D

1

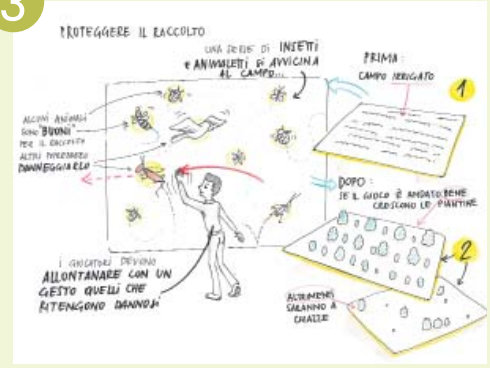
LA SELEZIONE GENETICA DEI SEMI



2



3



L'istallazione ha come scopo la cura e la coltivazione di una piantagione. La parete, grazie ad una proiezione, mostra un terreno incolto mentre una voce narrante spiega come lavorarlo.

Si comincia con la selezione genica dei semi: sulla parete viene mostrato un laboratorio dal cui soffitto cadono dei cromosomi che l'utente, attraverso i movimenti del corpo, deve completare irrobustendo così i semi.

La voce narrante e la grafica quantificano il successo ed invitano a dissodare il suolo attraverso zappe di gomma piuma e movimenti consigliati.

Gli esiti della lavorazione vengono visualizzati attraverso una proiezione: si avrà un terreno dissodato correttamente o pieno di buche disordinate.

Alla semina segue la fase di difesa del raccolto: grazie alla voce narrante gli utenti sono inviati a cacciare gli animali nocivi, ed a preservare quelli utili. Anche in questo caso l'esito del lavoro viene visualizzato con un raccolto parzialmente cresciuto in modo uniforme oppure a chiazze.

PRINCIPALI COMPONENTI TECNOLOGICHE

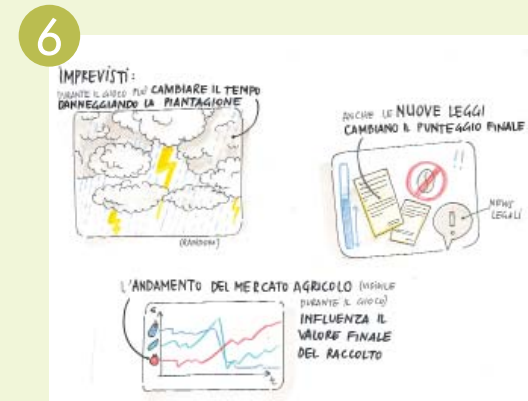
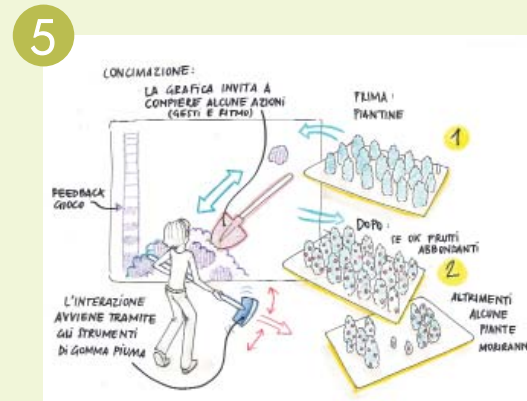
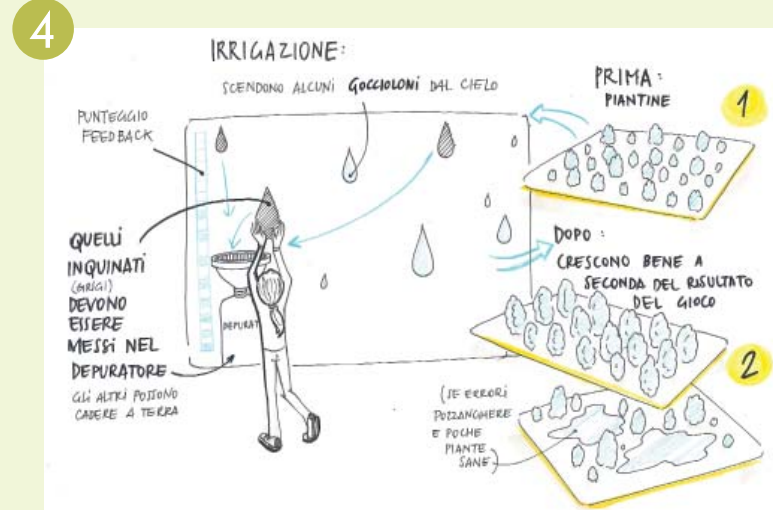
- Proiettori
- Computer
- Kinect

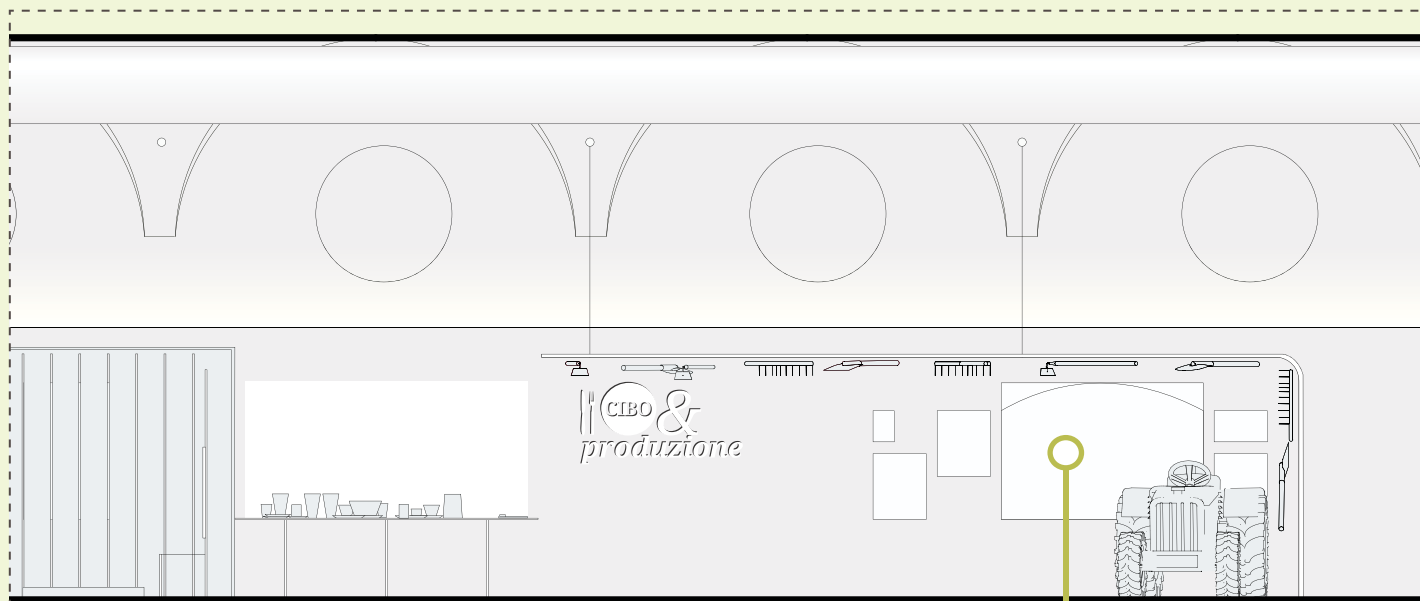
Disegno 36.37.38. Disegni esemplificativi di Joice Bonafini

La fase dell'irrigazione mostra dei goccioloni che, cadendo dal soffitto, devono essere convogliati dall'utente nel depuratore (se inquinati) oppure lasciati cadere a terra (se puliti). Il risultato delle azioni del giocatore viene visualizzato attraverso l'immagine di una piantagione ben irrigata e con piante rigogliose, qualora l'operazione di irrigazione sia stata eseguita correttamente. L'ultima fase prima della raccolta è la fertilizzazione in cui, similamente alla fase della disossidazione, viene chiesto all'utente di seguire alcune mosse usando una pala di gommapiuma. Al termine viene sempre visualizzato l'esito del gioco attraverso la visualizzazione di una piantagione ricca di frutti maturi oppure parte del raccolto perduto per il troppo concime. A complicare il gioco, tra una fase e l'altra, possono comparire alcuni imprevisti come il cambiamento di clima o l'emanazione di una nuova legge che invalidano una fase precedente del gioco riducendo di conseguenza il punteggio.

Durante tutte le fasi del gioco vengono inoltre mostrate le contrattazioni dei mercati agricoli: l'elaborazione dei dati provenienti dalla quotazione finale del prodotto coltivato sommati al punteggio raggiunto nel gioco, costituiscono quanto l'utente ha guadagnato dalla vendita del prodotto.

Disegno 39.40.41. Disegni esemplificativi di Joice Bonafini





Le finestre sul cortile

Su entrambe le pareti vi sono due grandi finestre che presentano l'evolversi dell'azienda negli ultimi 150 anni. Video, interviste e documentari raccontano le evoluzioni.

Disegno 42. Prospetto, L'evoluzione dell'azienda agricola.

Disegno 43.44. La finestra sull'azienda

L'installazione presenta una selezione di oggetti legati alla lavorazione della terra esposti a soffitto.

Il tavolo in questo punto diventa una copertura che accoglie gli attrezzi tipici del mestiere.

In fondo termina come fosse una parete che va a schermare la porta di uscita di emergenza che sta sul retro, a debita distanza.

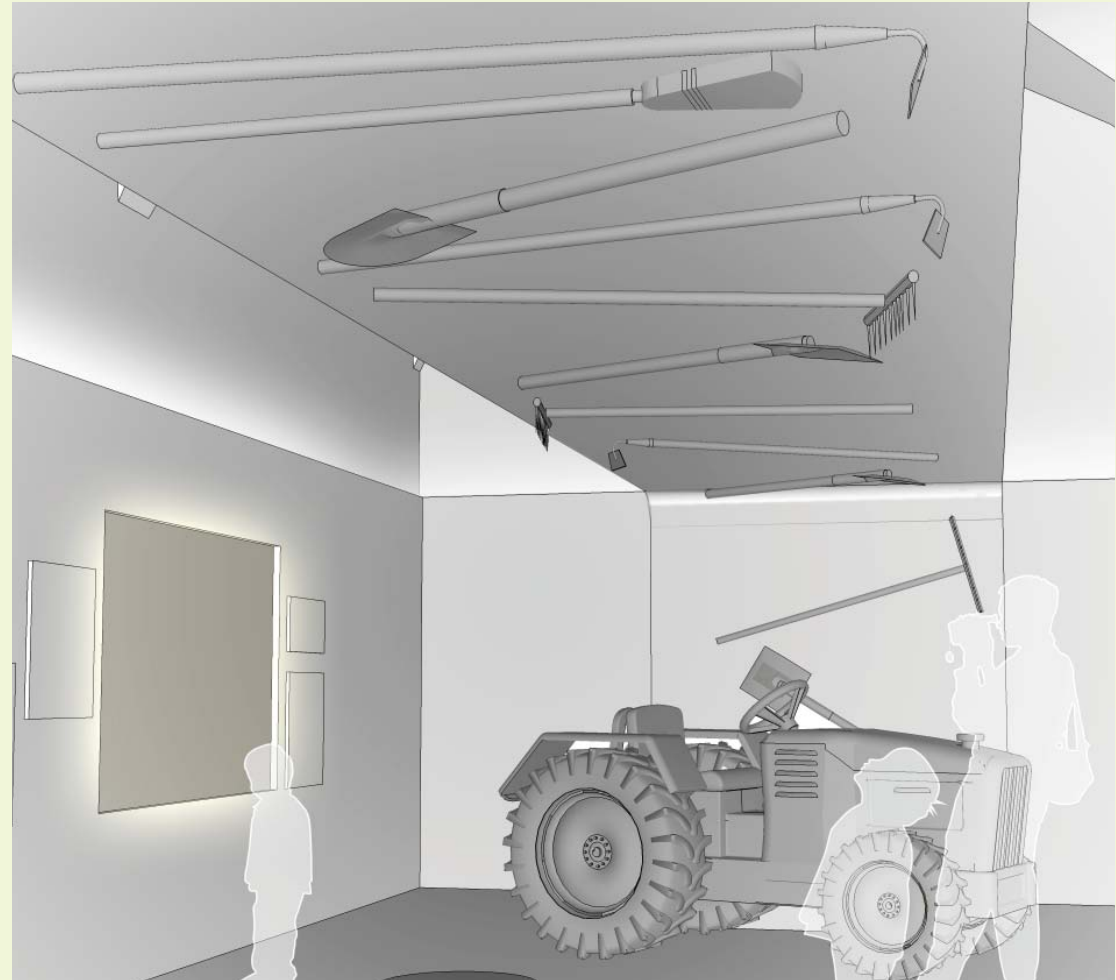
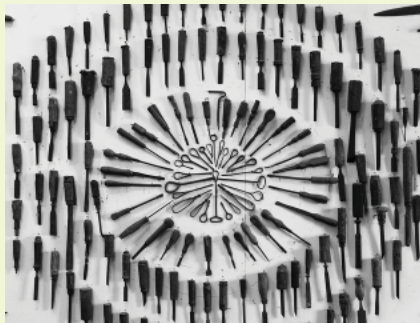
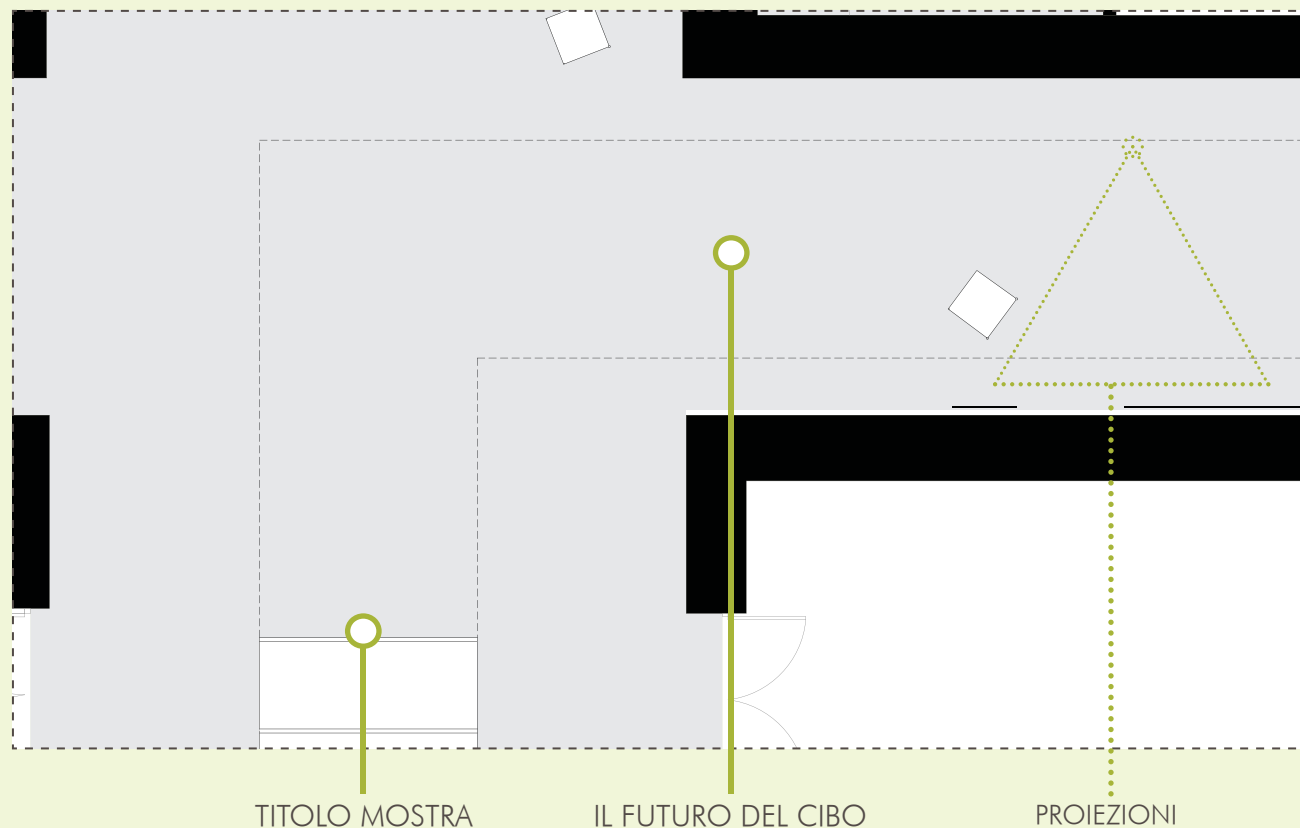


Fig. 165.166. Museo del quotidiano, Parma.

Fig. 167. Variabili di produzione, da modello 3D



Dove abbiamo il titolo della mostra, il tavolo sale e diventa una sorta di soffitto. Le sue gambe però non sono normali gambe da tavolo ma le sedie stesse. Lo schienale delle sedie, come stirate, salgono fino al tavolo e lo reggono.

Alla base delle sedie, come dei commensali, dei monitor propongono delle interviste di cultori della materia ed esperti sull'alimentazione che si interrogano su quale potrebbe essere un ipotetico futuro del cibo e offrono previsioni.

Assieme alle interviste sulle sedie, la quadreria sul muro si alterna a delle proiezioni. Le immagini, l'infografica e i dati presentati sono raccolti dal museo grazie ad una serie di lavori pensati ad hoc per l'esposizione.

Lo spazio si presenta saturato da queste sedie che si propongono per tutta la lunghezza del corridoio ma lasciano lo spazio libero per il passaggio e l'ingresso ai laboratori.

Disegno 45. Pianta, punto di snodo tra le are e ingresso al futuro del cibo

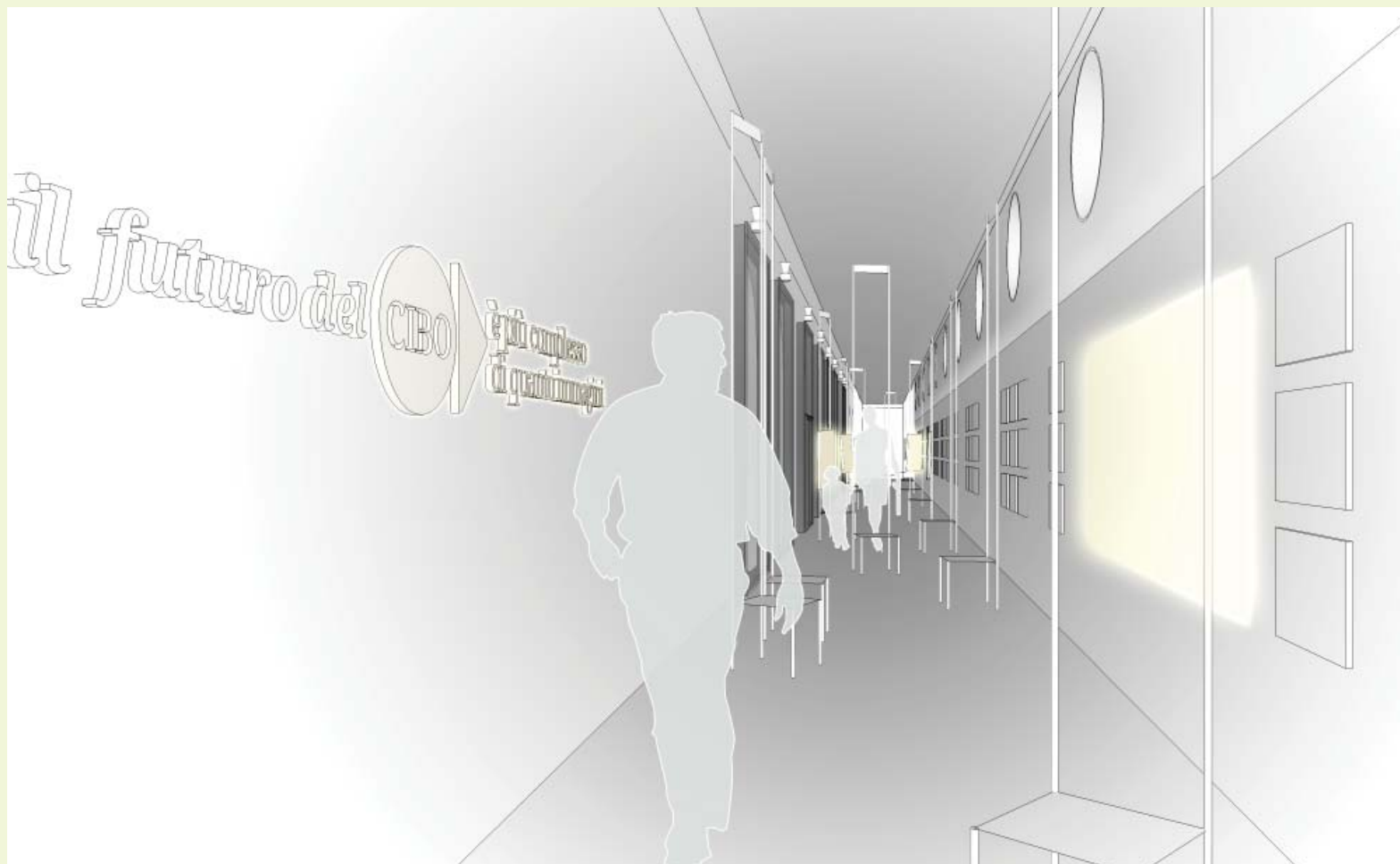
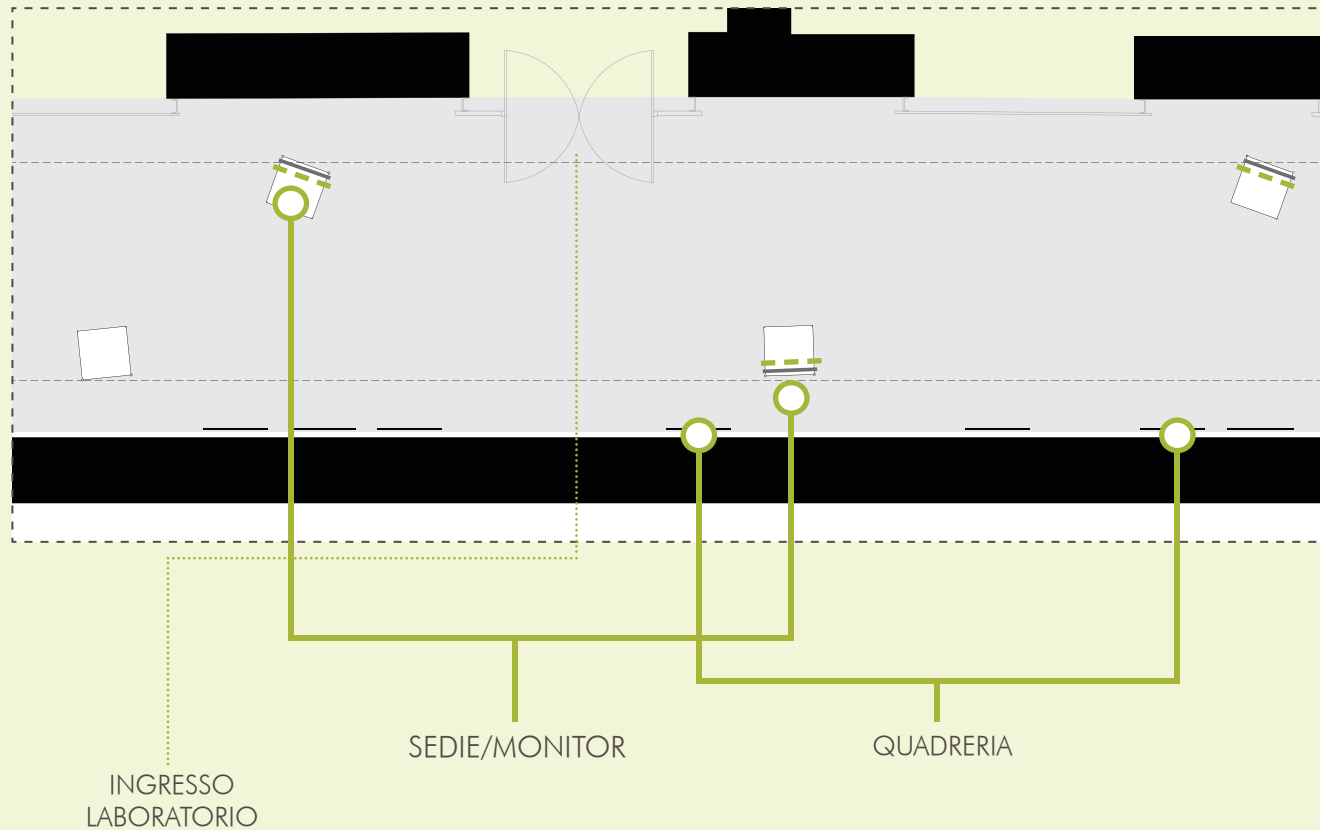


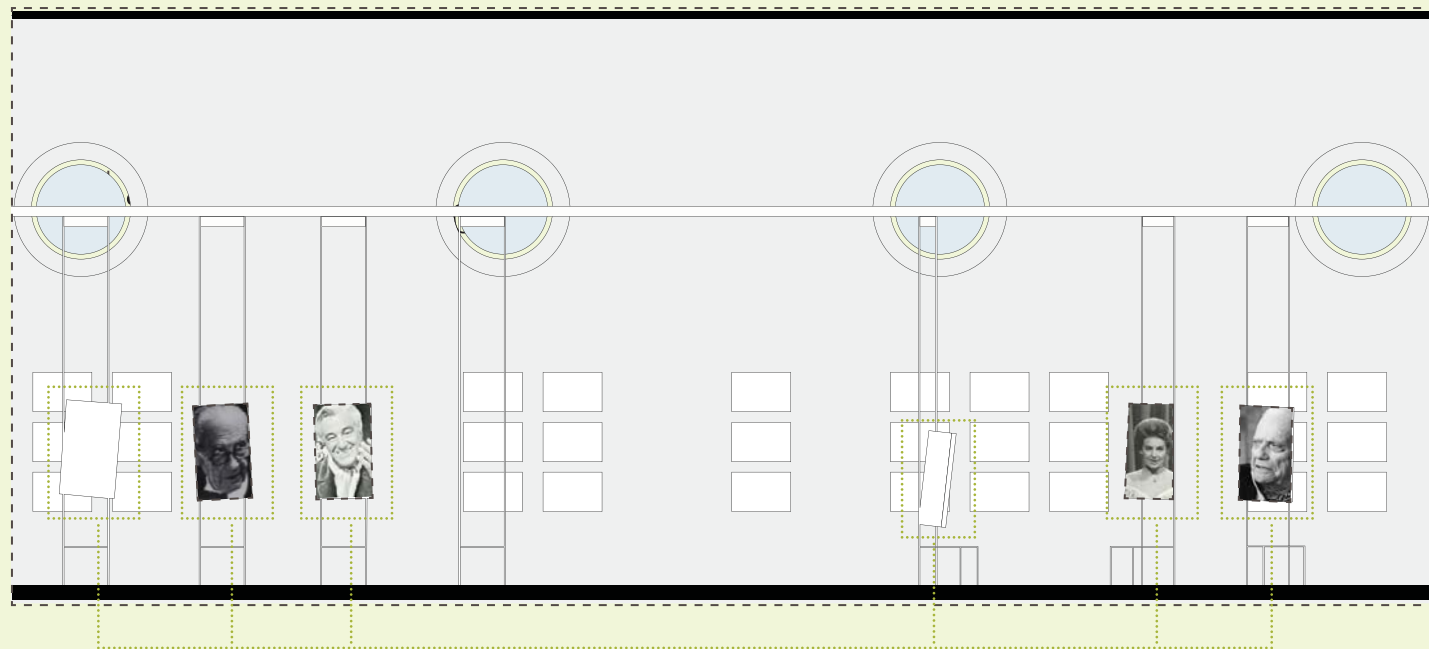
Fig. 168. Ingresso a Futuro del cibo, da modello 3D



Per tutta la lunghezza dello spazio vengono trattate delle tematiche che fanno riferimento alle macro aree:

- . IL NOSTRO IMMAGINARIO SUL FUTURO DEL CIBO
- . IL SISTEMA DEL CIBO NEL FUTURO
- . IL SISTEMA ALIMENTARE

Non conoscendo ancora la quantità e la tipologia del materiale che verrà esposto abbiamo limitato la progettazione ad un'ambientazione che si presta a video e grafica esplicativa. Sulle sedie sono presenti dei monitor come micro stazioni dove è possibile ascoltare le interviste e le analisi fatte dagli esperti. La quadreria propone una serie di video e immagini relative al tema.



Disegno 47. Prospetto, spazio B, le sedie/
monitor e la quadreria

Fig. 169.170. Museo della resistenza, testimonianze video

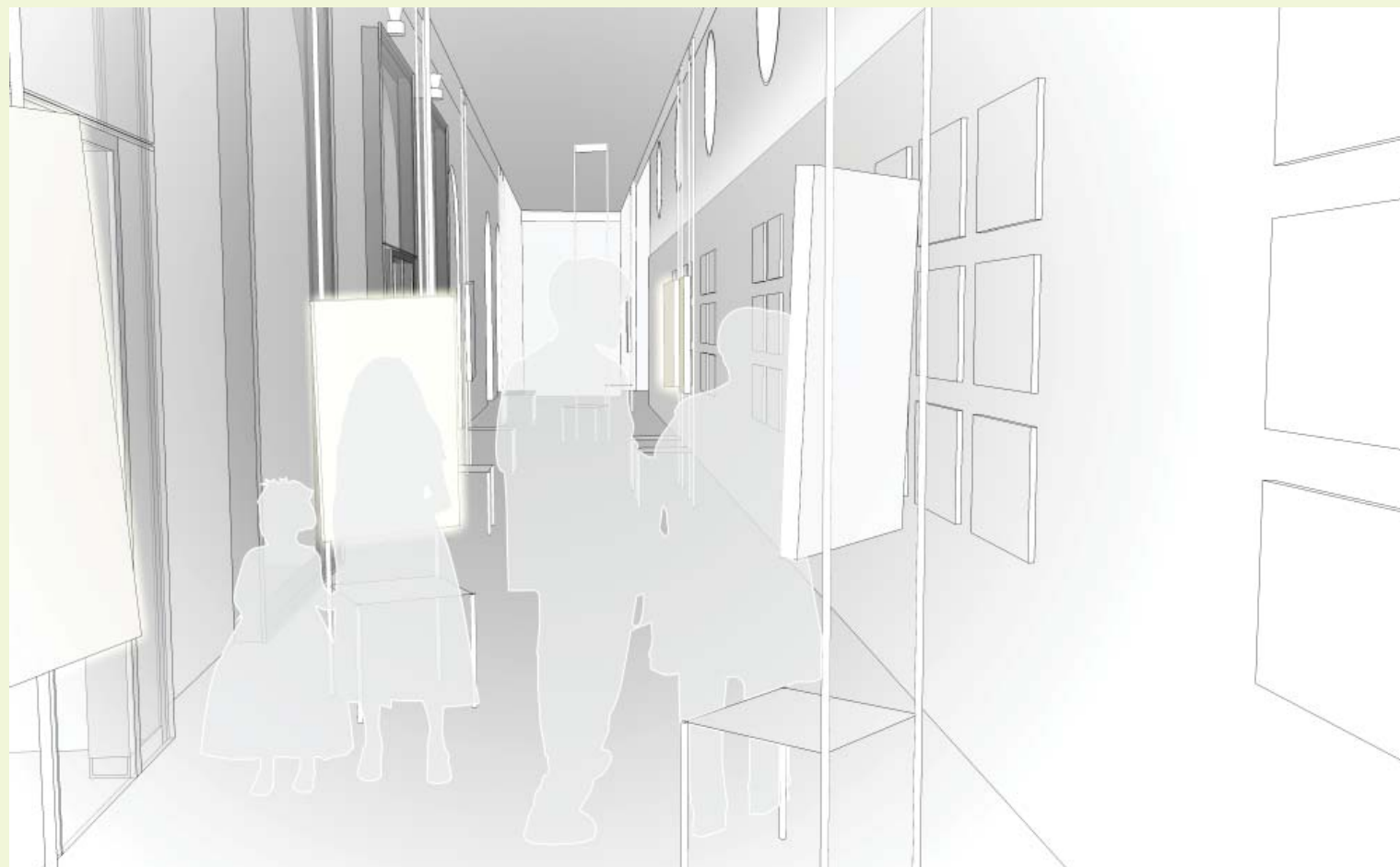


Fig. 171. Il corridoio del Futuro del cibo, sedie e monitor, da modello 3D

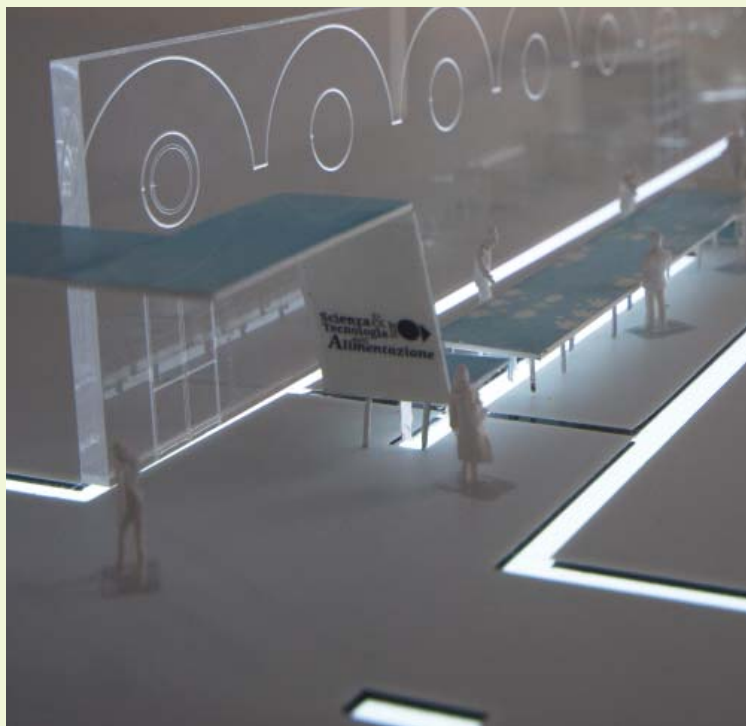


Fig. 174. Ingresso e titolo mostra

Fig. 175. Cibo e individuo, cibo e convivialità nella storia

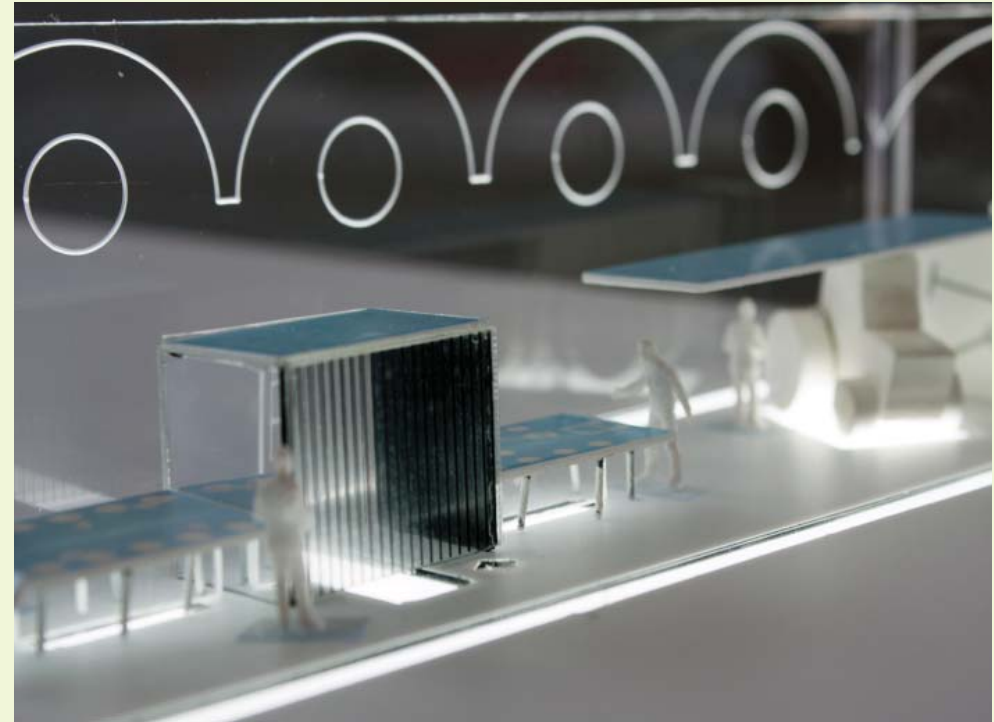
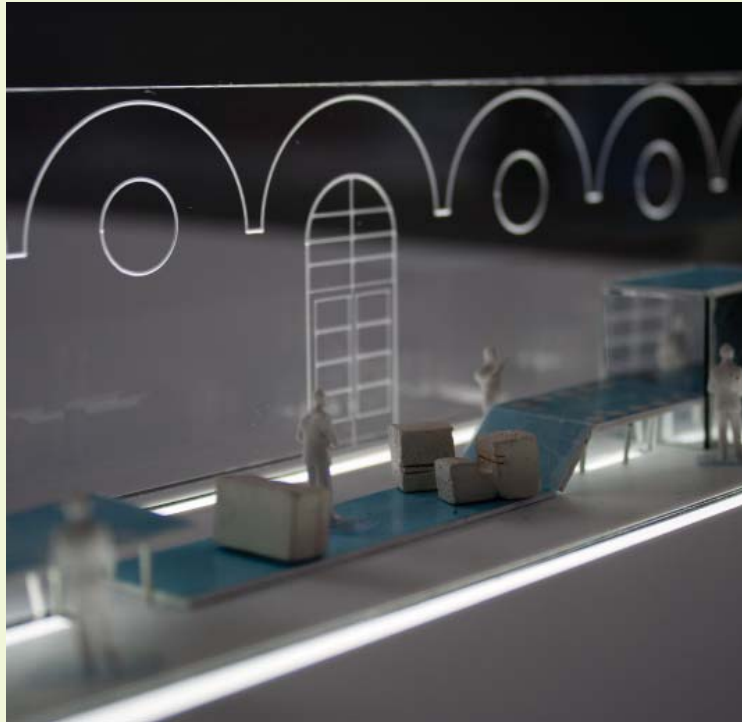


Fig. 176. L'industria alimentare nella storia

Fig. 177. Cibo e trasformazione, Cibo e produzione

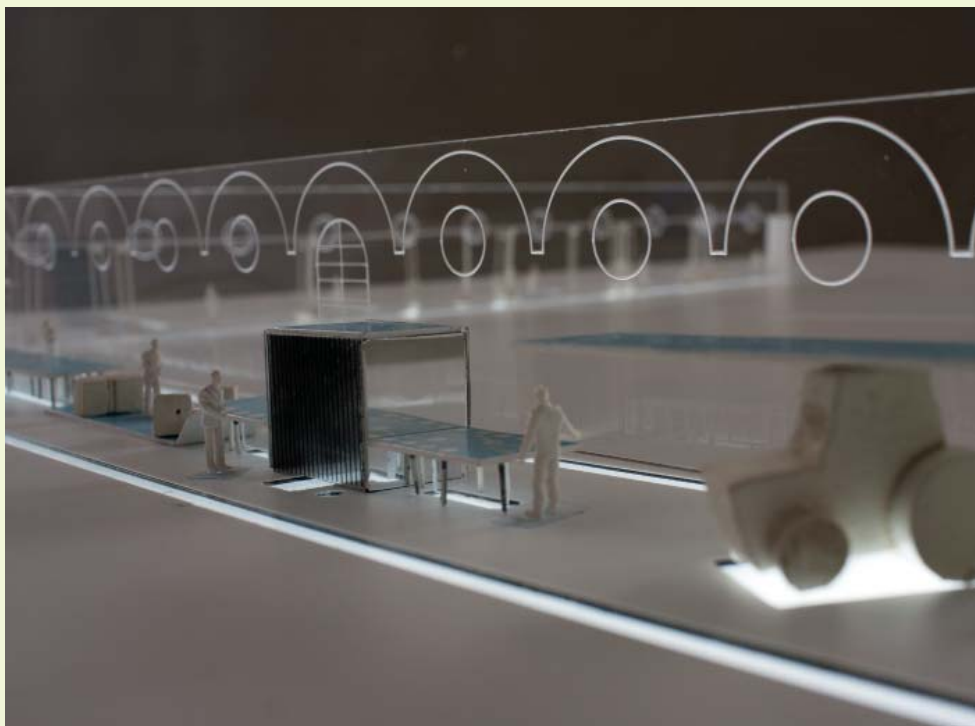


Fig. 178. Punto di transito tra le due aree
Fig. 179. Scorcio sullo spazio A dal fondo

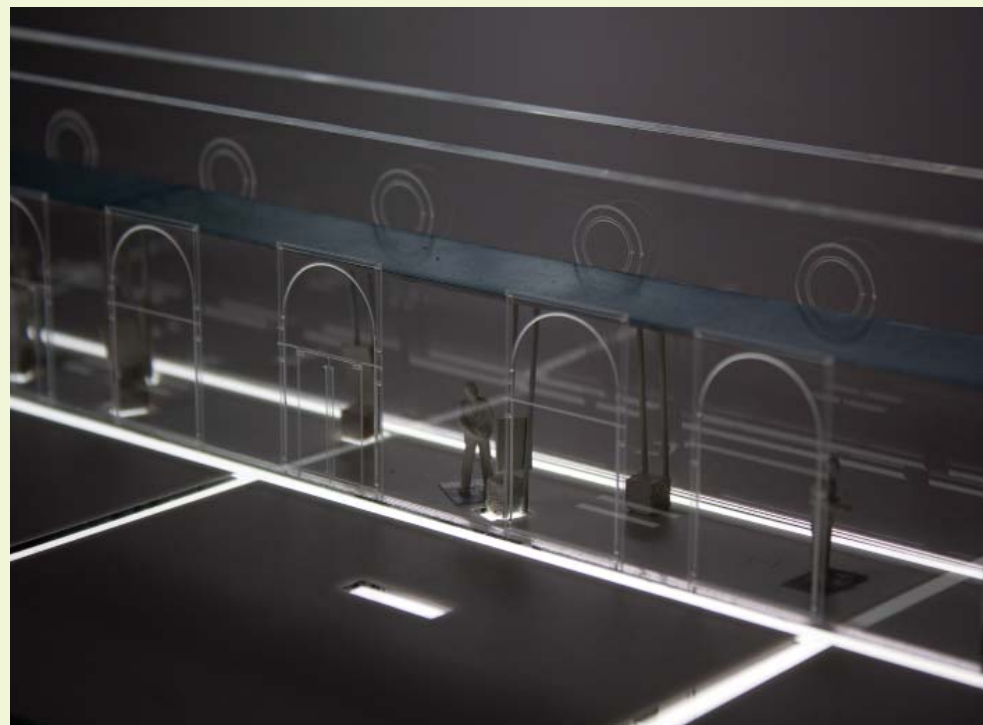


Fig. 180. Ingresso al futuro del cibo
Fig. 181. Dettaglio, Il futuro del cibo

COSTI PROGETTAZIONE

Progettazione definitiva/esecutiva (allestimento e grafica): 40.000 euro

COSTI REALIZZAZIONE 550.000 euro

Realizzazione allestimento, impianti e grafica: 280.000 euro (costo 756 euro/mq)

TAVOLO - ALLESTIMENTO ORIZZONTALE:

- Tavolo su misura da realizzarsi in struttura metallica e legno verniciato o in Alucobond verniciato con apposita sottostruttura in metallo;
- Sedie dimensione standard in tubolare metallico e legno verniciato;
- Sedie su misura in tubolare metallico e legno verniciato con predisposizione per passaggio cavi nelle gambe per alimentazione monitor;
- Panca su misura da realizzarsi in struttura metallica e legno verniciato;
- Arredo da tavola costituito da oggettistica, stoviglie ed attrezzatura da cucina da realizzarsi in Mdf/legno verniciato e smaltato ad alta resistenza con sembianze reali;
- Attrezzi per la preparazione degli alimenti in sezione da realizzarsi in legno verniciato o similari;
- Arredi con sembianze di frigorifero e mobile dispensa da realizzarsi su misura. Almeno due lati sono costituiti da monitor con rivestimento microforato o pellicola one-way e dotati di scomparti tecnici per alloggiare dispositivi elettronici:
- Stampa in quadricromia con rivestimento di pellicola protettiva trasparente;
- Lenti con filtri colorati (rosso-verde);
- Tende in plastica;
- Attrezzi agricoli reali (zappe, vanghe, rastrelli, etc.);

- Scocca di un trattore di piccole dimensioni privo di meccanizzazione;
- Attrezzi ludici in gommapiuma anallergica a forma di zappa;
- Nastro trasportatore a pavimento di piccole dimensioni (zona pastorizzazione);

ALLESTIMENTO VERTICALE - QUADRERIA:

- Opere di tamponamento con cartongesso o similare per le specchiature;
- Controparete in cartongesso fino ad altezza 270cm stuccata e rasata;
- Struttura per l'appendimento di porzioni di tavolo da realizzarsi con tiranti metallici;
- Realizzazione di porzioni geometriche (riportanti scritte) ad incasso nel cartongesso;
- Stampe in quadricromia di varie dimensioni (min. 10x15cm e max 175x135cm) da realizzarsi su forex;
- Distanziali in legno o materiale similare;
- Scaffalatura su disegno in legno verniciato o materiale similare;
- Stampe in quadricromia montate su pannelli retroilluminati Led;
- Scritte tridimensionali da realizzarsi in legno verniciato o materiale similare;
- Stampe in quadricromia su supporti durevoli;

IMPIANTI

- Illuminazione a fluorescenza per la parte superiore della parete in cartongesso e per alcune aree delimitate;
- Impianto rete dati;
- Ventilconvettore;
- Faretti RGB;

Acquisto tecnologie e produzione contenuti multimediali: 270.000 euro

- Proiettori con sistema di aggancio a soffitto o a parete, lente grandangolare, full HD, luminosità min. 2500 ansi lumen, ingresso per sorgente pc o da supporto rimovibile;
- Picoproiettori luminosità 200 ansi lumen, ingresso per sorgente pc o da supporto rimovibile;
- Monitor LCD da incasso orizzontale o verticale dimensioni varie (22'-40'), risoluzione full HD, ingresso per sorgente pc o da supporto rimovibile, uscita audio tramite cuffie;
- Monitor LCD 40' free-standing con rivestimento scatolare in metallo finitura bianca e sistema d'aggancio ad hoc, con riproduzione flusso AV da supporto rimovibile, uscita audio tramite cuffie;
- Postazione di registrazione temporizzata AV con memorizzazione su supporti rimovibili;
- PCs (min. CPU Intel Core i5, 4Gb Ram, Win7) per usi vari (due devono essere dotati di connessione ad internet);
- Schede Arduino per usi vari;
- Schede RaspberryPI in abbinamento o sostituzione a schede Arduino per usi vari;
- Shield DMX512 per sincronizzazione video, controllo di apparecchi luminosi (pannelli led per retroilluminazione stampe, faretti led RGB) ed altro, in abbinamento a schede Arduino;
- Lettori e tag RFID o sistemi NFC;
- Interruttori a contatto;
- Interruttori a bottone;
- Sensore Kinect;
- Celle di Peltier;
- Componenti elettronici vari;

INDICE DELLE IMMAGINI

PARTE PRIMA

Fig. 1. Domenico Remps, Trompe-d'oeil	Pag. 21
Fig. 2. Ferrante Imperato (Napoli, 1550-Napoli, 1631), dal suo libro Dell'istoria Naturale	Pag. 21
Fig. 3. Vista della sala del sarcofago di Seti I, 1864	Pag. 24
Fig. 4. Foto attuale dell'interno del museo John Soane	Pag. 24
Fig. 5. Guggenheim di Bilbao, Frank O. Gehry	Pag. 29
Fig. 6. Palazzo Rosso, Genova, 1952-62, la scala rossa.	Pag. 32
Fig. 7. Palazzo Bianco, Genova 1949-1951, interno.	Pag. 32
Fig. 8. Museo della Scenza e dell'Industria di Chicago, recente aggiornamento dell'esposizione	Pag. 50
Fig. 9. Museo della Scenza e dell'Industria di Chicago, schermo tuch.	Pag. 50
Fig. 10. Museo della Scenza e dell'Industria di Chicago, giochi interattivi.	Pag. 50
Fig. 11. MuSe, Trento, giochi interattivi	Pag. 51
Fig. 12. MuSe, Trento, dettaglio dello spazio centrale, animali impagliati appesi sotto il lucernario.	Pag. 51
Fig. 13. Muba, spazio interno, sala principale.	Pag. 52
Fig. 14. Muba, laboratorio.	Pag. 52
Fig. 15. New Design Lab, nuova ala del Museo di Storia Naturale di New York	Pag. 53
Fig. 16. Cité de la Sience et De L'industrie, esterno	Pag. 54
Fig. 17. Cité de la Sience et De L'industrie, interno	Pag. 54
Fig. 18. Sony Wonder Technology Lab, schermi tuch	Pag. 55
Fig. 19. Sony Wonder Technology Lab, gioco interattivo	Pag. 55
Fig. 20. Islamic Museum of Sience and Technology, proiezioni interattive	Pag. 56
Fig. 21. Islamic Museum of Sience and Technology, schermi tuch	Pag. 56
Fig. 22. The Sience Museum, gioco interattivo	Pag. 57
Fig. 23. The Sience Museum, ambientazione dell'ingresso dedicato alle tecnologie	Pag. 57
Fig. 24. Tavoli, perché queste mani mi toccano.	Pag. 58
Fig. 25. Tavoli, perché queste mani mi toccano, schizzo preparatorio	Pag. 58
Fig. 26. Coro, proiezione interattiva a terra, al passaggio del visitatore le figure iniziano a muoversi, in sottofondo delle letture.	Pag. 59
Fig. 27. Coro, fermoimmagine del video proiettato	Pag. 59
Fig. 28. Pozzanghera, scena di bambini che gioca	Pag. 59
Fig. 29. Pozzanghera, schizzi preparatori	Pag. 59
Fig. 30. Il soffio sull'angelo, proiezione sul telo	Pag. 60
Fig. 31. Il soffio sull'angelo, il visitatore soffia sul telo	Pag. 60
Fig. 32. Museo della ceramica	Pag. 61
Fig. 33. Museo della ceramica, scene di preparazione dei video da proiettare	Pag. 61
Fig. 34. Museo della ceramica, scene di preparazione dei video da proiettare	Pag. 61

Fig. 35. MAST, schermi appesi sul soffitto	Pag. 62
Fig. 36. MAST, proiezioni a parete e sui tavoli	Pag. 62
Fig. 37. Katatexilux, il visitatore deve seguire le istruzioni del monitor per tarare la macchina sulle proprie misure	Pag. 64
Fig. 38. MAST, la passeggiata nelle architetture attraverso il movimento delle braccia	Pag. 64
Fig. 39. Museo della Libia, si può interagire con antichi manoscritti tramite schermi touch	Pag. 65
Fig. 40. Museo della Libia, ologramma	Pag. 65
Fig. 41. Van Gogh, all'interno della Fabbrica del Vapore	Pag. 66
Fig. 42. Van Gogh, gli schermi ad alta risoluzione	Pag. 66

PARTE SECONDA

Fig. 43. Fotografia e composizione di Beth Kirby, su Pinterest.	Pag. 71
Fig. 44. Pietanze cotte sulle braci.	Pag. 74
Fig. 45. Ultima Cena con Gamberi, Chiesa Di San Giorgio di San Paolo di Pieve, i gamberi di fiume come simbolo di umiltà e povertà	Pag. 80
Fig. 46. Copertina del libro "The War for America's Natural Resources" di William R. Nester	Pag. 82
Fig. 47. Fotografia e composizione di Beth Kirby, su Pinterest.	Pag. 85
Fig. 48. Dal film "Django Unchained" di Quentin Tarantino, 2012, scena della cena nella tenuta di Mr. Calvin Candy.	Pag. 86
Fig. 49. Banchetto Nunziale, Pieter Bruegel il Vecchio, 1568	Pag. 88
Fig. 50. L'arazzo di Bayeux, commissionato da Odon di Canterville per la cattedrale di Bayeux, XI secolo.	Pag. 89
Fig. 51. L'arazzo di Bayeux, commissionato da Odon di Canterville per la cattedrale di Bayeux, XI secolo, dettaglio del banchetto.	Pag. 90
Fig. 52. Dal film "Vatel" di Roland Joffè, 2000, con Jerarde de Pardieu. Il film è basato sulla vera storia di Francois Vatel, morto suicida per il senso di colpa di non aver compiuto il suo dovere come maestro di cerimonie	Pag. 91
Fig. 53. Immagine di viandante che si ferma alla locanda, affresco medioevale	Pag. 92
Fig. 54. Barack Obama a pranzo con i colleghi	Pag. 92
Fig. 55. Happy hour in cima ad un palazzo di New York.	Pag. 94
Fig. 56. Impiegati che pranzano al bar nella pausa lavoro.	Pag. 94
Fig. 57. Strada colma di venditori ambulanti al Yasothon Rocket Festival in Thailandia.	Pag. 97
Fig. 58. Obesità infantile, un bambino che ordina al McDonald's in evidente sovrappeso	Pag. 99
Fig. 59. Bambina di fronte al frigorifero. Come scegliere il cibo?	Pag. 104
Fig. 60. Le merendine e le influenze della pubblicità	Pag. 104
Fig. 61. Il Patrón Silver Reindeer, ristorante di The Bistroteque aperto per un solo week end in collaborazione con la vodka Patrón	Pag. 107
Fig. 62. Il Reindeer, The Bistroteque, dettaglio dell'arredamento	Pag. 107
Fig. 63. Volantino di The Fooders	Pag. 108
Fig. 64. Mario Batali	Pag. 110
Fig. 65. Ferran Adrià	Pag. 110
Fig. 66. Gordon Ramsay in Hell's Kitchen.	Pag. 111

INDICE DELLE IMMAGINI

Fig. 67. Joe Bastianich in Masterchef.	Pag. 111
Fig. 68. Ristorante il Chabot, Ravanazzano	Pag. 112
Fig. 69. Modern Toilet, Taipei	Pag. 112
Fig. 70. 's Baggers, Norimberga.	Pag. 113
Fig. 71. Itaha Undersea Restaurant, Maldive.	Pag. 113
Fig. 72. Dinner in the Sky, ristorante itinerante.	Pag. 114
Fig. 73. Daniel Spoerri	Pag. 116
Fig. 74. Daniel Spoerri, opera.	Pag. 116
Fig. 75. Martí Guixé, "Mealing".	Pag. 118
Fig. 76. Martí Guixé, "Fog Party".	Pag. 118
Fig. 75. Martí Guixé, "iCakes".	Pag. 119
Fig. 76. Martí Guixé, "Lapin Kulta Solar Kitchen".	Pag. 119
Fig. 77.78. Le creazioni di Aiako Suwa	Pag. 120
Fig. 79.80.81. Le creazioni di Aiako Suwa	Pag. 121
Fig. 82. Le sperimentazioni sensoriali durante una delle performance di Ayako.	Pag. 121
Fig. 83.84.85.86. Alcuni esempi di Food Scape di Carl Warner	Pag. 123
Fig. 87.88. Eating the city, Song Dong.	Pag. 125
Fig. 89. Pastasauna, la sauna dai vapori della cottura della pasta	Pag. 127
Fig. 90. Shugarspoon, il cucchiari da caffè fatto di zucchero.	Pag. 127
Fig. 91. Un origami fatto con Eat-it, post-it di frutta	Pag. 129
Fig. 92. Eat-it, la confezione	Pag. 129
Fig. 93. Speculoos, il biscotto che circonda la tazza	Pag. 130
Fig. 94. Fumfum, l'affumicatoio che si autoconsuma	Pag. 130
Fig. 95. Ecopolis, creato per un evento dedicato all'ecosostenibilità	Pag. 130
Fig. 96.97. Mart, esposizione sul cibo per "Progetto Cibo, La forma del gusto"	Pag. 134
Fig. 98. Locandina del corso di cucina organizzato da Fooda.	Pag. 136
Fig. 100. Museo del Pomodoro.	Pag. 138
Fig. 101. Museo del Parmigiano Reggiano.	Pag. 138
Fig. 102. La suggestiva scultura davanti al museo	Pag. 139
Fig. 103. Lezioni di cucina dell'Alimentarium	Pag. 139
Fig. 104. I tartufi esposti al museo	Pag. 140
Fig. 105. La location del museo del tartufo	Pag. 140
Fig. 106.107. Oggetti in mostra al museo del Bardolino	Pag. 142

PARTE TERZA

Fig. 108. Vista dell'interno del Museo della Scienza e Tecnica, sala dedicata a Leonardo da Vinci con modelli in scala delle sue invenzioni	Pag. 146
Fig. 109. La turbina a vapore Regina Margherita, in attività dal 1895 al 1954 è stata poi donata al museo	Pag. 146
Fig. 110. Inaugurazione della mostra "Buon appetito, l'alimentazione in tutti i sensi"	Pag. 149
Fig. 111. Bambini alla mostra "Buon appetito, l'alimentazione in tutti i sensi"	Pag. 150
Fig. 112. Corsia del supermercato colma di oggetti	Pag. 184
Fig. 113. Il supermercato	Pag. 187
Fig. 114. Immagine esemplificativa di realtà aumentata.	Pag. 187
Fig. 115. Zuo Corp, Pop up shop.	Pag. 187
Fig. 116. PARAMETRIC FURNITURE di gt2P	Pag. 188
Fig. 117. Selfridges con Initions	Pag. 188
Fig. 118. Vista del modello dello spazio A	Pag. 189
Fig. 119. Sharing Dinner, Marije Vogelzang per Droog Design	Pag. 190
Fig. 120. Colud Table, Studio Masks	Pag. 192
Fig. 121.122. Longest Table, UNStudio	Pag. 192
Fig. 123.124. Tavolo Infinito, Barbarian Group	Pag. 193
Fig. 125. Padiglione Italia, Biennale 2013	Pag. 193
Fig. 126. Vista del modello dello spazio A, il tavolo	Pag. 194
Fig. 127. Scena da "La migliore offerta", Giuseppe Tornatore, 2012	Pag. 198
Fig. 128. Allan Wexler, installazione	Pag. 198
Fig. 129. Two Too Large Table, Allan Wexler, Hudson River Park, New York 2006	Pag. 199
Fig. 130. Ingresso, da modellazione 3D	Pag. 204
Fig. 131. Ingresso, da modello in scala 1:100	Pag. 205
Fig. 132. Ingresso, da modello in scala 1:100	Pag. 206
Fig. 133. I mangiatori di patate Vincent Van Gogh	Pag. 208
Fig. 134. Gruppo di contadini	Pag. 208
Fig. 135. Famiglia borghese che pranza a casa	Pag. 209
Fig. 136. Gruppo di operaie in pausa pranzo nella mensa	Pag. 209
Fig. 137. La famiglia borghese che cena a casa	Pag. 210
Fig. 138. Gruppo di colleghi che pranza al bar	Pag. 210
Fig. 139. Famiglia che pranza a casa	Pag. 211
Fig. 140. Impiegato che mangia in ufficio	Pag. 211
Fig. 141. Famiglia straniera che pranza a casa con cibi tipici	Pag. 212
Fig. 142. Barack Obama a pranzo con i colleghi	Pag. 212

INDICE DELLE IMMAGINI

Fig. 144. Copertina di "Utensiles de cuisine, kitchen utensil"	Pag. 215
Fig. 145.146. TASCHEN, "Modernist cuisine at home"	Pag. 215
Fig. 146. Come scegli il tuo cibo? da modellazione 3D	Pag. 216
Fig. 147.148.149. Eye tracking, come rileva la camera	Pag. 216
Fig. 150. Gli strumenti dell'industria alimentare, da modellazione 3D	Pag. 219
Fig. 151. Impastatrice industriale	Pag. 220
Fig. 152.153.154. Lavorazione della pasta a mano e macchina	Pag. 220
Fig. 155.157.158 Lenti e immagini RGB	Pag. 221
Fig. 159. Fermentazione e Filiera alimentare, da modellazione 3D	Pag. 221
Fig. 160. Stoviglie graficizzate, da modellazione 3D	Pag. 224
Fig. 161.162. Grafici esemplificativi	Pag. 224
Fig. 163. Quiz cibo naturale e artificiale, da modello 3D	Pag. 225
Fig. 164. Gli strumenti per la lavorazione agricola e le "finestre" sull'aia, da modello 3D	Pag. 227
Fig. 165.166. Museo del quotidiano, Parma.	Pag. 231
Fig. 167. Variabili di produzione, da modello 3D	Pag. 231
Fig. 168. Ingresso a Futuro del cibo, da modello 3D	Pag. 233
Fig. 169.170. Museo della resistenza, testimonianze video	Pag. 235
Fig. 171. Il corridoio del Futuro del cibo, sedie e monitor, da modello 3D	Pag. 236
Fig. 172. Norman Foster, Biennale di Venezia.	Pag. 237
Fig. 173. Esempio di nuvola di frasi proiettate	Pag. 237
Fig. 174. Ingresso e titolo mostra	Pag. 238
Fig. 175. Cibo e individuo, cibo e convivialità nella storia	Pag. 238
Fig. 176. L'industria alimentare nella storia	Pag. 239
Fig. 177. Cibo e trasformazione, Cibo e produzione	Pag. 239
Fig. 178. Punto di transito tra le due aree	Pag. 240
Fig. 179. Scorcio sullo spazio A dal fondo	Pag. 240
Fig. 180. Ingresso al futuro del cibo	Pag. 241
Fig. 181. Dettaglio, Il futuro del cibo	Pag. 241

Schema 1. Arte Contemplativa	Pag.46
Schema 2. Arte Cinetica	Pag.46
Schema 3. Arte Dinamica	Pag.47
Schema 4. Arte Semi-Immersiva	Pag.47
Schema 5. Arte Immersiva	Pag.47
Schema 6. Arte Interattiva	Pag.48
Schema 7. Arte Performativa	Pag.48
Schema 8. Mappa per raggiungere il museo	Pag.147
Schema 9. Schema distributivo dei piani	Pag.148
Schema 10. Schema esemplificativo della suddivisione dei temi della Filiera Alimentare Estesa	Pag.152
Schema 11. Esempificazione della macro area CIBO E INDIVIDUO	Pag.156
Schema 12. Esempificazione della macro area CIBO E TRASFORMAZIONE	Pag.160
Schema 13. Esempificazione della macro area CIBO E PRODUZIONE	Pag.165
Schema 14. Esempificazione della macro area IL FUTURO DEL CIBO	Pag.169
Schema 15. L'approccio curatoriale proposto dal museo	Pag.181
Schema 16. L'approccio curatoriale "trasversale" scaturito dall'analisi	Pag.182

INDICE DEI DISEGNI

Disegno 1. Planimetria Generale e le aree di intervento	Pag. 153
Disegno 2. Planimetria generale con la suddivisione per aree	Pag. 173
Disegno 3. Pianta ipotesi supermercato, spazio A	Pag. 187
Disegno 4. Pianta ipotesi supermercato, spazio B	Pag. 188
Disegno 5. Pianta ipotesi tavolo, spazio A	Pag. 192
Disegno 6. Pianta ipotesi tavolo, spazio B	Pag. 193
Disegno 7. Planimetria, stato di progetto	Pag. 200
Disegno 8. Sezione prospettica I, spazio A	Pag. 201
Disegno 9. Sezione prospettica II, spazio A	Pag. 201
Disegno 10. Sezione prospettica III, spazio B	Pag. 202
Disegno 11. Sezione prospettica VI, spazio B	Pag. 202
Disegno 12. Pianta ingresso e inizio dell'allestimento, La filiera alimentare, Cibo e convivialità nella storia	Pag. 203
Disegno 13. Pianta, dettaglio area "Cibo e convivialità nella storia"	Pag. 207
Disegno 14. Pianta, la tavola pre industriale	Pag. 208
Disegno 15. Prospetto quadreria pre industriale	Pag. 208
Disegno 14. Pianta, la tavola della I Rivoluzione Industriale	Pag. 209
Disegno 15. Prospetto quadreria della I Rivoluzione Industriale	Pag. 209
Disegno 16. Pianta, la tavola della II Rivoluzione Industriale	Pag. 210
Disegno 17. Prospetto quadreria della II Rivoluzione Industriale	Pag. 210
Disegno 18. Pianta, la tavola del boom economico	Pag. 211
Disegno 19. Prospetto quadreria del boom economico	Pag. 211
Disegno 20. Pianta, la tavola del nuovo millennio	Pag. 212
Disegno 21. Prospetto quadreria del nuovo millennio	Pag. 212
Disegno 22. Pianta, "Cibo e individuo"	Pag. 214
Disegno 24.25.26.27. Disegni esemplificativi di Joice Bonafini	Pag. 217
Disegno 28. Pianta, "Cibo e trasformazione"	Pag. 218
Disegno 29. Prospetto, "Cibo e trasformazione"	Pag. 220
Disegno 30. Pianta, "Cibo e trasformazione"	Pag. 222
Disegno 31.32.33.34. Disegni esemplificativi di Joice Bonafini	Pag. 223
Disegno 36.37.38. Disegni esemplificativi di Joice Bonafini	Pag. 228
Disegno 39.40.41. Disegni esemplificativi di Joice Bonafini	Pag. 229
Disegno 42. Prospetto, L'evoluzione dell'azienda agricola.	Pag. 230
Disegno 43.44. La finestra sull'aia	Pag. 230
Disegno 45. Pianta, punto di snodo tra le are e ingresso al futuro del cibo	Pag. 232
Disegno 46. Pianta, Il futuro del cibo	Pag. 234
Disegno 47. Prospetto, spazio B, le sedie/monitor e la quadreria	Pag. 235

PARTE PRIMA

K. Schubert, Museo, storia di un'idea: dalla rivoluzione francese a oggi, Il Saggiatore, 2004

L. Cataldo, M. Paraventi, Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea, Hoepli, Milano 2007

P.C. Marani, R. Pavoni, Musei. Trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo, Marsilio, Venezia, 2006

L. Binni, G. Pinna (a cura di), Museo: storia e funzioni di una macchina culturale dal Cinquecento a oggi, Garzanti, Milano 1980

V. Magnago Lampugnani, A Sachs (a cura di), Musei per un nuovo millennio : idee, progetti, edifici, Prestel, Monaco 2001

H. Bredekamp, "Il museo di se stesso", Nuova Museologia, n.1 (1999)

A. Branzi, A. Chalmers (a cura di), Spazi della cultura, Cultura degli spazi, nuovi luoghi di produzione e consumo della cultura contemporanea, Francoangeli, 2007

D. Dornie, Design espositivo: progetti e allestimenti, Logos, Modena, 2006

M.L. Tomea Gavazzoli, Manuale di museologia, Rizzoli Etas, Milano, 2011

D. Dean , Museum Exhibition: Theory and practice, Routledge, Londra; New York, 1994

G. Pacifico, M. Putzu, Allestire una mostra temporanea, Roma, 2012

PARTE SECONDA

M. Montanari, Il cibo come cultura, Laterza, 2010

BIBLIOGRAFIA

Ave Appiano, Bello da mangiare, Molteni, Roma, 2000

C. Consiglio, V. Siani, Evoluzione e alimentazione, il cammino dell'uomo Bollati Boringhieri, Torino, 2003
Felipe Fernandes- Armesto, Storia del cibo, Macmillan, 2001

C. Consiglio, V. Siani, Evoluzione e alimentazione, il cammino dell'uomo Bollati Boringhieri, Torino, 2003

J. Goudsblom, Fuoco e civiltà. Dalla preistoria a oggi, Donzelli editore, Roma 1996

D. Secondulfo, Ditelo con i fiori Angeli,, Milano, 1995

M. Douglas, Antropologia e simbolismo, Il Mulino, Bologna, 1985

L. Stouff, La table provencale, Avignon, A. Bertlemi, 1996

Plutarco in: Scarcella, A.M, a cura di, Conversazioni a tavola, M. D'Auria Editore, vol. 1, Napoli 1998

C. Levi-Strauss, Le origini delle buone maniere a tavola, Milano, Il Saggiatore,1971

Flandrin, J. L., Montanari M., Storia dell'alimentazione, Editori Laterza, Roma-Bari 1995

M. Franchi, Il cibo flessibile, nuovi comportamenti di consumo, Carocci Editore, Roma, 2009, p.66

C. Fischler, L'onnivoro: il piacere di mangiare nella storia e nella scienza, Mondadori, Milano 1990

TESI CONSULTATE

E. di Vizio, M. Ferrari, Proposta per un museo, Il caso dei Musei di Giuseppe Pellizza da Volpedo, Tesi di Laurea Magistrale in Architettura, Rel. Prof. Claudio Umberto Comi, 2009-10

F. Cheula, *La realtà aumentata come supporto al progetto dell'allestimento espositivo*, Tesi di Laurea in Design & Engineering, Rel. Prof.ssa Monica Bordegoni, 2012-12

M. d'Alfonso, *Arte contemporanea, spazio interno e display*, Tesi di Dottorato di ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento, Rel. Prof. Cesare Stevan, anno 2004.

S. Signori , *Relax, EatEasy! Minikitchen: un nuovo modo di vivere la cucina nei microambienti*, Tesi di Laurea Magistrale in Disegno Industriale, Rel. Prof. Venanzio Arquilla, 2012-13

C. Colombo, *Fruit&Go, Sistema modulare di vendita automatizzata per alimenti freschi nei punti di interscambio legati ai flussi del cittadino errante*, Tesi di Laurea in Disegno Industriale, Rel. Prof.ssa Giovanna Piccinno, anno 2008-2009

SITOGRAFIA

PARTE PRIMA

www.msichicago.org
www.muse.it
www.amnh.org
www.mommypoppins.com
www.sony.com
www.sonywondertechlab.com
www.muba.it
www.ibttm.org
www.sciencemuseum.org.uk
www.timeout.com
www.centropalazzote.it
www.artemagazine.it
www.archilovers.com
www.tuchwindow.it
www.vangoghalive.it

PARTE SECONDA

www.gnam.beniculturali.it
www.essentaste.com
www.tecalibri.info
it.wikipedia.org
www.allanwexlerstudio.com
www.guixe.com
www.lapinkultasolarkitchenrestaurant.com
www.eatmedaily.com
www.essentaste.com
www.tedxtokyo.com
www.carlwarner.com
www.abitare.it
www.eatmedaily.com
www.delphinehuguet.com
www.foodie.it

www.ilfattoquotidiano.it
style.corriere.it
www.dmax.it
www.fooda.org
www.mart.trento.it
www.doppiozero.com
www.comune.torino.it
www.museidelcibo.it
www.itinerarigustosi.it
www.parmigiano-reggiano.it
www.ealimentarium.ch
museotartufo.museisenesi.org
www.museodelvino.it

PARTE TERZA

DAL SITO UFFICIALE MUSEO:

www.museoscienza.org

PROGETTO SU ALIMENTAZIONE:

www.museoscienza.org/museo/progetti/alimentazione-scienza-societa.asp

E anche questa è fatta.
Grazie a tutti

