

PROGRAM GŁÓWNY *It's all about humanity*

Food | Design | Humanity

(Pożywienie | Projektowanie | Człowieczeństwo)

kuratorzy: (Sonja Stummerer i Martin Hablesreiter / Honey & Bunny)

WYSTAWA

Na odwiedzających wystawę „Food | Design | Humanity” („Pożywienie | Projektowanie | Człowieczeństwo”) obok wielkoformatowych zdjęć czekają trzy duże, nakryte stoły. Sonja Stummerer i Martin Hablesreiter jako Honey & Bunny wykorzystali stoły, aby pokazać własne interpretacje procesów projektowych w zakresie żywności (food design), konsumpcji (eat design) oraz kulturowego tła pokarmów (eternal food). Stoły w kształcie wydłużonych prostokątów są wariacją na temat stołu refektarzowego, klasztornego, przy którym miejsca zajmowane były według ściśle określonej hierarchii. Na podobieństwo ołtarzy, trzy obiekty są przykryte wykrochmalonym, białym płótnem.

W środku instalacji umieszczono „święty stół”, który prezentować ma tematykę **eternal food**. Niczym w celtyckim grobowcu, leżą na nim dwa szkielety. Wokół nich, zgodnie z tradycją wkładania zmarłym do grobów przedmiotów czy pokarmów, ułożono jadalne obiekty niosące określone znaczenie, jak piernikowe serce, croissant czy bajgiel. Honey & Bunny częściowo samodzielnie formują owe obiekty, odkrywają je na nowo i sami je przygotowują, po to aby stworzyć nawiązanie do grobu.

Tematyka **food design** ukazana została za pomocą stołu z dziesięcioma nakryciami. Poszczególne nakrycia symbolizują różne tematy z dziedziny projektowania żywności, nawiązując do pięciu zmysłów oraz sytuacji związanych z jedzeniem oraz z powierzchnią, produkcją, podzielnością i zdatnością do transportu. Zobaczyć można między innymi barwny krąg ułożony z polskich słodczy, profil opony zimowej jako talerz z ugotowanym makaronem penne rigate czy też źle pokrojony tort.

Trzeci stół jest poświęcony sytuacjom związanym z jedzeniem, czyli **eat design**. Klasyczne nakrycie składające się z porcelany i sztućców pojawia się tutaj w dziesięciu interpretacjach autorstwa Sonji Stummerer i Martina Hablesreitera. Akcesoria militarne przypominają historię noża jako narzędzia walki, a przyrządy medyczne i instrumenty laboratoryjne zwracają uwagę na aspekty związane z technologią żywności. Nie zabrakło tutaj również zabawki do piaskownicy, artykułów higienicznych oraz prostych narzędzi stolarskich i ślusarskich.

KONTEKST

Potrzeba projektowania żywności jest równie stara jak cywilizacja.

Jedzenie nie sprowadza się jedynie do dostarczania organizmowi niezbędnych do życia substancji odżywczych. Nie chodzi o to, aby odżywiać się pigułkami czy kroplówkami, ale żeby spożywać pokarmy, które można zobaczyć, dotknąć, powąchać, rozgryźć, których smak można poczuć. Właśnie dlatego od zarania ludzkości posługujemy się fantazją, kreatywnością i pomysłowością, by zmieniać naturalne, podstawowe produkty według własnych wyobrażeń. Człowiek zawsze projektował jedzenie. Stąd też bogactwo gatunków zwykłego chleba, który ma niemal nieskończoną liczbę receptur, sposobów przygotowania, kształtów i kolorów.

Niewiele spośród wszystkich pokarmów, jakimi obdarza nas natura, trafia na talerz w formie surowej i w całości. Większość z nich, zanim stanie się gotowa do spożycia, jest w jakiś sposób przetwarzana. Czy są to owoce, zboża czy mięso, każdy produkt bazowy jest poddawany obróbce, po to aby mógł zostać zjedzony, aby był smaczny, nie psuł się zbyt szybko i nadawał się do transportu. Rocznie ponad tysiąc razy – przed każdym posiłkiem – kroimy, gotujemy, mieszamy i łączymy składniki, czyli nadajemy formę produktom pochodzącym z pola lub rzeźni, pełniąc tak naprawdę rolę projektantów żywności.

Jedzenie nie jest zwykłym procesem dostarczania organizmowi węglowodanów, białek i tłuszczów, lecz oznacza spożywanie produktów i dań, które ktoś zaprojektował i przygotował. Od stuleci z surowego ciasta powstają nie tylko proste bochenki, ale też bajgle, precle i rogame. Ser o cylindrycznym kształcie, kanciasta tabliczka czekolady, paluszki rybne o geometrycznym kształcie, wygięte chrupki orzechowe z mąki kukurydzianej – to wszystko dowodzi, że świadomie nadajemy kształt i formę spożywanym pokarmom.

Produkty żywnościowe to z punktu widzenia ludzkości najbardziej podstawowe przedmioty designerskie. Obiekty jadalne są potrzebne do przeżycia, ale także po to, aby codziennie cieszyć wzrok. Są najbardziej pożądanym, a zarazem najbardziej dochodowym dobrem konsumpcyjnym na świecie. Na rynek wchodzi rocznie 10 tysięcy nowych produktów nadających się do zjedzenia, jednak rola wykwalifikowanych projektantów jest tutaj żadna. Jest wręcz odwrotnie. Projektowanie żywności odbywa się zawsze i wszędzie: w branży spożywczej i poza nią – w małych piekarniach, gospodarstwach domowych, kuchniach zbiorowego żywienia – na całym świecie żywność poddawana jest kreatywnej obróbce. A proces ten trwa od tysięcy lat.

W ramach wystawy „Food | Design | Humanity“ prezentowanej w Łodzi, projektanci z grupy Honey & Bunny pokażą, że projektowanie żywności jest działaniem kreującym naszą codzienność. Sonja Stummerer i Martin Hablesreiter uporządkują przedmioty designerskie znalezione w polskich i zagranicznych supermarketach, piekarniach, delikatesach, cukierniach, stołówkach oraz na targu, skupiając się wokół trzech tematów. Zobaczyć będzie można trzy instalacje stworzone z artykułów żywnościowych, poświęcone: procesowi projektowemu, rytuałowi konsumpcji oraz wieczności. Jadalne obiekty zostaną ułożone na trzech długich stołach, wzbudzając wesołość lub pożądanie, w taki sposób, aby koncepcja projektowa była równie oczywista, co ich walory funkcjonalne czy wartość semantyczna.