



Kuno Prey

OLTRE IL CIBO

Esperienze di progetti intorno al cibo



OLTRE IL CIBO

Esperienze di progetti intorno al cibo

Il cibo è materia.

È gesto.

È relazione.

In questo libro ventidue progetti — tra didattica e ricerca personale — esplorano il nutrire come pratica culturale, etica e progettuale. Oggetti per la tavola, azioni, sperimentazioni, riflessioni critiche: il cibo diventa campo di indagine e strumento di consapevolezza.

Oltre il cibo non c'è altro tema.

C'è il modo in cui scegliamo di stare al mondo.

Indice

Contributi

Kuno Prey	
Il cibo come memoria	07
Hans Leo Höger	
Gesto, materia, tempo, cultura	09
Emanuele Boselli	
Gastronomia come progetto: materia, percezione e funzione	12

Esperienze progettuali

Pollopiatto	18
Botte cul	22
Pappilan	26
Croque moi	32
Emozioni di viaggio - Viaggio di emozioni	36
Start	40
Design Delikatessen	46
Bottiglia unibz 0kmH2O	52
In vitro veritas	58
Trasparente	64
Cioccolato in forma	68
Vetro ≠ Vetro	74
5a stagione	80
Glass on the table	86
Ti ho portato un souvenir	92
Tocchiamo la Gestaltung zum anfassen	96
STAMPATELLE	102
Süßesland	108
Tutti giù per terra	112
acqua-0km-wasser	116
Stampa, stampa, stampa...	120
Budino in forma	128
Biografie	136

Il cibo come memoria

Kuno Prey

6

Lo ammetto: sono una buona forchetta.

Forse non poteva andare diversamente, considerando che i miei primi anni d'infanzia li ho trascorsi nell'albergo di mio nonno Alfredo. Alfredo Beninca-
sa era originario di un piccolo paese vicino a Napoli, ma l'albergo – l'Orso
Grigio – si trova a San Candido nel cuore delle Dolomiti, ed è oggi gestito
da mio cugino Franz. Anche lui, inevitabilmente, una buona forchetta.
Crescere in un ambiente alberghiero significa essere costantemente cir-
condati da cibi, profumi, rituali legati alla preparazione e al consumo delle
pietanze. Il cibo non è mai solo nutrimento: è gesto, attenzione, scelta. Mio
nonno lo sapeva bene. Si faceva arrivare le mozzarelle di bufala diretta-
mente da Battipaglia e acquistava il Parmigiano Reggiano in quantità che
oggi farebbero sorridere: tre forme alla volta, consegnate da un commer-
ciante che le portava in un furgoncino direttamente da Reggio Emilia. Da
intenditore qual era, utilizzava uno strumento apposito per estrarre una
“carota” di grana da ogni forma, così da verificarne la qualità.

7

La cucina era il regno di nonna Flora. La si riconosceva dal grande maz-
zo di chiavi che portava appeso alla cintura: chiavi di dispense, armadi e
cassetti dove, con cura quasi rituale, custodiva gli ingredienti destinati alla
cucina dell'albergo. Ogni giorno, alle quattro del pomeriggio, iniziava la pre-
parazione dello strudel di mele per i clienti dell'albergo e del bar. A seconda
della stagione, una, due o persino tre teglie trovavano posto nel grande
forno industriale.

Siamo negli anni Sessanta, in un'epoca in cui, lontano dai grandi centri, i
negozi di alimentari offrivano ben poco di ciò che oggi consideriamo sconta-
to. Il latte, il burro e il formaggio si compravano in latteria. Il gorgonzola era
un prodotto poco diffuso, la mozzarella di bufala praticamente sconosciuta.
Persino piatti che oggi rappresentano l'idea stessa della cucina italiana,
come gli spaghetti aglio, olio e peperoncino, non comparivano nei menu dei
ristoranti. Mio nonno se li faceva preparare “fuori menu” dal cuoco, e io ave-
vo il privilegio di assaggiarli. Lo stesso valeva per altri piatti allora tutt'altro
che comuni: gli spaghetti alla carbonara, i carciofi alla romana, la mozzarel-
la in carrozza, la cassata siciliana o la torta caprese.

Racconto tutto questo per dare un'idea di quanto il cibo abbia segnato la
mia infanzia: di quanto mi abbia insegnato ad apprezzarlo, a rispettarlo, a

Gesto, materia, tempo, cultura

Hans Leo Höger

considerarlo parte integrante della cultura e delle relazioni. Forse è anche per questo che, ancora oggi, mi viene naturale coinvolgere gli studenti in progetti legati al cibo e alla cultura dello stare a tavola.

Qui di seguito presento una selezione di progetti intelligenti e originali, realizzati dagli studenti, che spaziano dalle pratiche di upcycling fino alla concezione di una grande cena, pensata e realizzata nel contesto della mostra Progetto Cibo al MART di Rovereto. Fra questi, trovano spazio anche lavori da me realizzati nel corso della mia carriera: progetti che, in particolare in due casi, assumono una posizione critica e consapevole nei confronti delle modalità contemporanee di allevamento degli animali, interrogandone le implicazioni etiche, sociali e culturali.

Il cibo come tema del design è da molto tempo uscito da una posizione marginale, di nicchia. Ciò che una volta veniva considerato soprattutto come fenomeno sperimentale o decorativo si è trasformato in un campo molto più vasto, in cui progetto, cultura, scienza e vita quotidiana si intrecciano. Il cibo non è solo oggetto, ma processo; non solo prodotto, ma relazione. È proprio questa polivalenza a fare del cibo e dei riti ad esso collegati un terreno interessante e prezioso per una riflessione sia teorica che progettuale.

Al centro vi è la questione di come il design si confronti con un materiale effimero, che coinvolge direttamente il corpo ed è profondamente radicato in pratiche culturali. Il cibo sfugge a una lettura puramente formale. Gusto, odore, consistenza e temperatura ampliano il repertorio classico del design introducendo dimensioni sinestetiche ed emotive. Il progetto diventa così un'esperienza che non può essere completamente documentata o conservata, ma che prende forma nel momento stesso del consumo.

Un aspetto centrale in tutto ciò riguarda il tema della purezza e dell'originalità nel preparare il cibo. In un contesto segnato dalla standardizzazione e dalla riproducibilità, la preparazione diventa un gesto culturale carico di significato. L'attenzione si sposta sui gesti elementari, sulle ricette tramandate, sulla scelta consapevole degli ingredienti e sulla relazione diretta tra mano, materia e tempo. La purezza non viene intesa come idealizzazione di un'origine incontaminata, ma come chiarezza di intenzione e riduzione all'essenziale. L'originalità nasce allora non dall'innovazione spettacolare, bensì da una rinnovata consapevolezza del fare: nel rispetto dei processi, nella precisione del gesto, nella capacità di rendere visibile ciò che spesso rimane implicito. In questo senso il design non interviene per trasformare il cibo, ma per rendere leggibile il valore culturale e simbolico del prepararlo e del presentarlo.

Cibo, corpo e psiche sono strettamente connessi, attraverso relazioni di misura, ritmo e limite. Gli alimenti preparati e, magari, anche le stesse confezioni da mercato negoziano questioni di porzionatura, ripetizione e attualità. Essi strutturano l'atto del mangiare e influenzano il grado di consapevolezza con cui esso viene vissuto. Il food design può avere una funzione ordinatrice, ma anche provocatoria, quando rompe forme consuete e

genera nuove percezioni.

Il tempo gioca un ruolo centrale. Maturazione, conservazione, fermentazione e trasformazione mostrano come il cibo non sia un oggetto statico. Un design che si confronta con questi aspetti porta l'attenzione sui processi del divenire e anche del decadimento - di percezione e di considerazione (nel senso di rispetto, apprezzamento, gratitudine). In questo modo nasce una nuova valorizzazione della durata, dell'attesa e della trasformazione, contrapponendosi a una logica di disponibilità permanente. Dedicare attenzione progettuale al cibo e oltre diventa così un commento critico alla velocità della società contemporanea.

Accanto alla dimensione materiale, il cibo è sempre carico di significati emotivi. Dolcezza, consistenza e presentazione sono strettamente legate a ricordi, sensazioni di piacere e biografie individuali. Il progetto può attivare, amplificare o mettere in crisi questi strati emotivi. Il cibo diventa veicolo di nostalgia, ironia o perturbazione, permettendo una riflessione su significati personali e collettivi che vanno oltre la pura funzione.

Anche mobilità e memoria sono profondamente legate al cibo. Il gusto agisce come un archivio immateriale che conserva luoghi, situazioni e incontri. In questo senso il food diventa un mezzo di viaggio, non solo geografico ma anche temporale ed emotivo. Il design può materializzare queste impressioni fugaci senza fissarle definitivamente, muovendosi in un equilibrio tra documentazione e interpretazione.

Le questioni materiali sono particolarmente rilevanti nel food design. Contenitori, superfici e materiali influenzano in modo decisivo la percezione degli alimenti. Vetro, ceramica, carta o plastica non sono elementi neutri, ma portatori di valori come purezza, distanza, prossimità o sostenibilità. Il rapporto tra contenuto e involucro diventa esso stesso tema di progetto. Il design riflette su quanto la nostra esperienza del cibo sia condizionata dai contesti materiali che lo circondano.

Il cibo è inoltre intrinsecamente sociale. Mangiare struttura la comunità, crea occasioni e segna passaggi. Approcci progettuali orientati alla partecipazione, allo scambio e all'apertura interpretano il design non come og-

getto concluso, ma come invito all'interazione. La tavola si configura come un'interfaccia sociale, capace di organizzare e ridefinire le relazioni.

Infine, il food design tocca questioni ecologiche e politiche fondamentali. Risorse, filiere e abitudini di consumo diventano visibili e discutibili attraverso il progetto. In particolare, beni essenziali, come l'acqua, mostrano come il design assuma una responsabilità quando rende consapevole ciò che è quotidiano, influenzando percezione e comportamento.

In questa complessità il cibo si rivela un tema di design che va ben oltre la dimensione culinaria. Esso connette esperienza sensoriale e riflessione critica, materialità e significato, quotidianità e teoria. Il food design diventa così un campo di ricerca in cui il progetto non si limita a dare forma, ma pensa a scenari in cui il cibo si configura come specchio dei valori sociali e delle possibilità future.

Gastronomia come progetto: materia, percezione e funzione

Emanuele Boselli

Per lungo tempo la gastronomia è stata considerata una pratica prevalentemente legata al piacere e alla tradizione, più che a un ambito strutturato di riflessione. Tuttavia, già nell'accezione originaria del termine gastronomia – le “regole del mangiare” – è presente l'idea di un insieme di criteri che organizzano l'esperienza alimentare in modo intenzionale e coerente.

E' noto che la percezione sensoriale di una specialità gastronomica non dipende esclusivamente da fattori intrinseci, quali la composizione, la qualità delle materie prime o la correttezza tecnica della preparazione, ma anche da fattori estrinseci che ne modulano in modo significativo l'esperienza. Tra questi rientrano l'informazione disponibile sul prodotto (che evidentemente crea aspettative), il contesto di consumo (le condizioni ambientali), la presentazione e, in modo particolare, gli strumenti attraverso cui il prodotto viene fruito. La qualità percepita emerge quindi dall'interazione tra proprietà del cibo, la semantica e le condizioni d'uso, in un sistema integrato in cui forma, gesto e ambiente contribuiscono alla costruzione dell'esperienza.

In questo quadro, il design assume una funzione operativa rilevante.

Il design non interviene come elemento decorativo, ma come fattore che struttura l'interazione tra prodotto e fruitore. Utensili, contenitori e superfici di servizio influenzano la modalità di fruizione, la sequenza dei gesti e la durata dell'esperienza. Attraverso il progetto, il cibo viene inserito in un sistema di relazioni che ne orienta la percezione e ne stabilizza l'interpretazione.

Gli utensili progettati con attenzione non cercano di imporsi sull'esperienza gastronomica, ma di supportarla in modo preciso. La loro efficacia risiede nella capacità di tradurre caratteristiche del prodotto alimentare in soluzioni funzionali, senza introdurre elementi ridondanti o superflui.

Un utensile gastronomico efficace opera simultaneamente su diversi livelli:

- sulla percezione sensoriale,
- sull'ergonomia d'uso,
- sulla gestione del tempo,
- sulla dinamica relazionale.

La forma di un oggetto orienta il gesto e, di conseguenza, l'attenzione dell'utilizzatore. Nel caso dei bicchieri, la geometria del volume e dell'imboccatura non influenza solo la modalità di consumo, ma anche lo sviluppo e la concentrazione degli aromi nello spazio di testa sopra il liquido. Un profilo non adeguato può disperdere o comprimere eccessivamente la frazione volatile, alterando l'equilibrio percettivo e compromettendo l'accettazione del prodotto, anche in presenza di un'elevata qualità intrinseca. Analogamente, una caraffa può enfatizzare la visibilità del contenuto o limitarne l'esposizione; un piatto può guidare la disposizione del cibo o separarne le componenti. In questi casi, il design non aggiunge contenuto informativo, ma rende più leggibile una funzione.

Un aspetto rilevante del design degli utensili è la capacità di generare consapevolezza senza ricorrere a spiegazioni esplicite. L'apprendimento avviene attraverso l'uso, grazie alla coerenza tra forma, funzione e gesto. Questo approccio riduce la distanza tra progetto e pratica, favorendo un'interazione intuitiva.

La gastronomia contemporanea opera in un contesto caratterizzato da tensioni strutturali: tra naturale e artificiale, tra artigianale e industriale, tra continuità e innovazione. In questo scenario, il design degli utensili può svolgere una funzione di mediazione efficace perché interviene direttamente nel momento dell'esperienza, modulando l'interazione tra prodotto gastronomico e fruitore. L'oggetto diventa così un'interfaccia che facilita l'appropriazione sensoriale e personale del prodotto, contribuendo a rendere l'esperienza più coerente, accessibile e gratificante.

In questa prospettiva, il food design non rappresenta un ambito marginale, ma uno strumento per governare la complessità dell'esperienza alimentare. Attraverso gli oggetti che propone, contribuisce a definire modalità di consumo più consapevoli, più coerenti e possibilmente più sostenibili.

Molti progetti presentati in questo volume risultano efficaci perché mantengono un equilibrio tra funzione e significato. Non semplificano l'esperienza gastronomica, ma ne chiariscono le condizioni. Il valore che ne deriva è misurabile sia in termini sensoriali sia in termini culturali.

Quando il design opera come infrastruttura dell'esperienza, e non come elemento autoreferenziale, diventa parte integrante della gastronomia. In questo caso il progetto non si manifesta come firma, ma come strumento.



Esperienze progettuali

oltre il cibo



Pollopiatto

Progetto di Kuno Prey

Pollopiatto nasce nell'ambito dell'iniziativa *Notte Fax*, promossa da Fine Factory, che ha invitato cento designer a decorare un piatto di porcellana bianca dal diametro di 21 cm utilizzando esclusivamente il colore blu. Il progetto prevedeva che il decoro fosse trasmesso via fax, trasformando un mezzo di comunicazione allora diffuso in uno strumento di produzione e diffusione del progetto.

Inizialmente accantonata perché percepita come troppo banale, la proposta è stata da me successivamente reinterpretata come occasione per affrontare un tema di forte rilevanza etica e ambientale: le condizioni di allevamento delle galline. Il decoro si è così sviluppato attorno a un testo diretto e incisivo, utilizzato come strumento di denuncia e sensibilizzazione.

Il piatto diventa in questo modo un supporto critico, capace di coniugare oggetto domestico, comunicazione e contenuto politico, dimostrando come anche un formato apparentemente semplice possa veicolare riflessioni complesse attraverso il design.

Questo piatto è grande 0,07065 m².
Un pollo viene allevato su una superficie
di circa 0,06237 m², illuminato
ininterrottamente con luce artificiale,
nutrito con alimenti arricchiti con
antibiotici e coccidiostatici.

Dopo 5 settimane viene stordito con
elettroshock, decapitato, spennato e
svuotato meccanicamente delle sue
interiora.

Le sue carni vengono confezionate
secondo le norme igieniche in film
termoretraibile su vassoi di polistirolo.

Cucinato con amore, viene servito su
un piatto come questo ...

Kuno Prey



ANNO

1994

A CURA DI

Prospero Rasulo per Fine Factory

PARTECIPANTI

100 designer di fama internazionale

MOSTRE

Galleria Ardenzi Bertolino, Milano, 1994;
Galerie Prisma - SKB Südtiroler Künstlerbund,
Bolzano, 1995

Botte cul

Progetto di Kuno Prey

Diversi designer di fama internazionale sono stati invitati dall'ÉCAL – École cantonale d'art de Lausanne – a reinterpretare lo sgabello del mungitore, oggetto iconico della tradizione alpina svizzera francese, dove è conosciuto con il nome di *Botte cul*.

Da questo confronto tra progetto contemporaneo e cultura materiale è nata una collezione di interpretazioni originali, capaci di restituire nuova vitalità a un archetipo semplice e funzionale. *Botte cul* si pone in dialogo con la tradizione, incarnando un elemento profondamente radicato nella cultura materiale e quotidianamente esplorato, reinterpretato e valorizzato attraverso la pratica progettuale contemporanea.

A seguito di un'approfondita riflessione sui valori e sulla qualità del nostro cibo — in questo caso il latte — ho scelto di formulare un contributo critico e volutamente provocatorio nell'ambito del concorso.

A pagina 24 è riportato il testo che spiegava la mia intenzione con lo "sgabello".



Lo sgabello del mungitore è un oggetto indubbiamente degno di attenzione. Peccato però che sia ormai una reliquia dei tempi passati. Conosco questo attrezzo fin da quando ero bambino, perché sono nato in un paesino delle Dolomiti, quando il turismo ancora era fonte di guadagno solo per pochi. Rivisitarlo vuol dire per me affrontare un tema che va ben al di là dell’oggetto stesso. Infatti, esso era qualcosa che stava tra l’uomo e l’animale, tra l’uomo e il latte. Ma adesso come ci arriva il latte? E che latte è? Da che mucche viene? “Mizzi”, la migliore mucca di mio nonno, dava 24 litri al giorno. La chiamavamo “la regina del latte” ed era famosa in tutta la valle. Adesso una mucca deve rendere più o meno 70 litri al giorno ...

Più che ridisegnare l’oggetto, bello, ma ormai di ben scarsa utilità, sarebbe più opportuno “ridisegnare” il modo in cui conviviamo con gli animali, quegli animali che non chiamerei più “domestici” ma “industriali”, e ci serviamo di loro e dei loro prodotti.

Kuno Prey, febbraio 2002

ANNO	2002
A CURA DI	Pierre Keller per ÉCAL - École cantonale d’art de Lausanne - CH
PARTECIPANTI	Julien Ayer - CH, Sébastien Bergne - GB, Jörg Boner/ N2 - CH, Ronan & Erwan Bouroullec - FR, Fernando & Humberto Campana - BR, Matali Crasset - FR, Florence Doléac, Radi Designers - FR, Pierre-Yves Dubois - CH, Alexis Georgacopoulos - GR, Konstantin Grcic - DE, Marti Guixé - ES, Richard Hutten - NL, Pierre Keller - CH, Axel Kufus - DE, Ross Lovegrove - GB, Christophe Marchand - CH, Jean-Marie Massaud - FR, Grégory Oswald - CH, PearsonLloyd - GB, Kuno Prey - IT, Denis Santachiara - IT, Marco Sousa Santos - PT
MOSTRE	Istituto Culturale Svizzero - Milano, 2002; MUDAC - Lausanne, 2003; Libera Università di Bolzano, 2003; Design Museum - Tank, London, 2004

Pappilan

Mostra / Evento

Pappilan è un progetto ideato dalla studentessa Giorgia Graziadei e sviluppato a partire dall'iniziativa Altri Natali, attivo nel periodo 2003-2013. Nato come gesto sperimentale e conviviale, *Pappilan* rappresenta il primo "dolce passo" della neonata Facoltà di Design e Arti di Bolzano nel panorama internazionale del design contemporaneo.

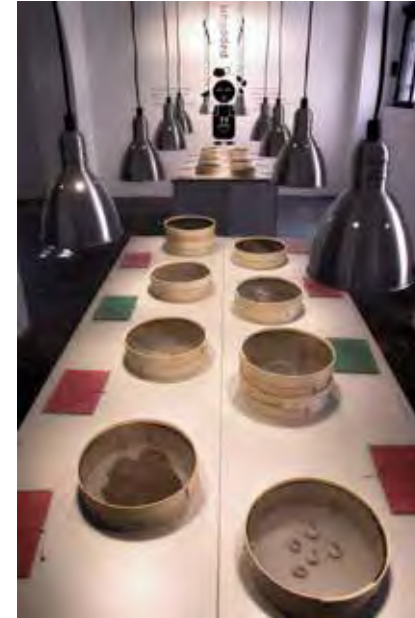
Il progetto prende forma attorno a un oggetto quotidiano e universale: il biscotto. Graziadei invita designer internazionali a confrontarsi con questo tema apparentemente semplice, chiedendo loro di inventare e cucinare nuovi biscotti, lavorando su forma, gusto, materia e immaginario. Il biscotto diventa così pretesto progettuale e campo di sperimentazione, capace di unire design, arte, cucina e cultura materiale.

26 Il risultato è un catalogo-ricettario e una mostra itinerante che riflettono pienamente lo spirito della Facoltà: un approccio progettuale fondato sull'interdisciplinarietà, sull'equilibrio tra teoria e pratica e sulla capacità di affrontare problemi complessi attraverso soluzioni creative e personali. *Pappilan* si inserisce in un modello di ricerca innovativo, vicino alla realtà e al mondo del lavoro, in cui l'attività di progetto è centrale e generativa.

Pappilan è stato presentato in numerosi contesti internazionali, tra cui università, gallerie, musei e fiere di design, da Bolzano ad Amsterdam, da Milano a Londra, fino a Eindhoven, Francoforte, Colonia e Saint-Étienne.

Pappilan resta un esempio emblematico di come il progetto possa nascere da un'intuizione semplice e diventare piattaforma di dialogo tra discipline, culture e linguaggi, mantenendo intatto il piacere della sperimentazione e della condivisione.







ANNO	2003-2013
IDEA	Giorgia Graziadei
A CURA DI	Antonino Benincasa, Gerhard Glüher, Kuno Prey, Cecilia Fabiani, Paola Tognon, Andrea de Benedetto, Robert Veneri
COOPERAZIONE	Alpes Inox S.r.l., Bassano del Grappa
MOSTRE / EVENTI	Libera Università di Bolzano, 2003; Galerei Binnen Amsterdam, 2004; Spaziocorsocomo 9, Milano, 2004; Flora 2000, Budrio, 2004; Designmuseum London, 2004; Biennale St. Etienne, 2004; Ambiente Frankfurt, 2004; DesignAcademy Eindhoven, 2005; IMM Köln - Abitare - Dolce Vita, 2005; MART Rovereto, Progetto Cibo - la forma del gusto, 2013

Croque moi

Workshop / Evento

Croque moi è un workshop partecipativo che unisce design, gioco e ironia, trasformando l'identità personale in un'esperienza effimera e commestibile. Il titolo, che letteralmente significa "sgranocchiarmi", invita il pubblico a riflettere in modo leggero e immediato sul rapporto tra immagine, corpo e consumo.

Ideato dalla Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano in occasione di Lussemburgo Capitale Europea della Cultura 2007, il progetto nasce su invito del MUDAM – Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean, che ha coinvolto la Facoltà in una settimana di eventi straordinari aperti alla città e alla Grande Regione.

Durante il workshop, il profilo dei partecipanti viene fotografato, trasformato in silhouette, ritagliato nella pasta e infine cotto. In pochi minuti, l'immagine di sé diventa un biscotto: un oggetto da mordere, condividere o regalare.

Tra gesto ludico e riflessione simbolica, *Croque moi* propone un'esperienza che sovverte il ritratto tradizionale, rendendolo temporaneo, intimo e sorprendentemente conviviale.





ANNO

2006

IDEA E COORDINAMENTO Kuno Prey

COLLABORAZIONE Philipp Heinlein, Raffaella Fusina

MOSTRE / EVENTI

MUDAM, Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean,
Lussemburgo, 2007;
MART, Museo di Arte Moderna e Contemporanea di
Trento e Rovereto, 2013;
Palazzo Massarini, Mantova Creativa, 2013

Emozioni di viaggio - Viaggio di emozioni

Installazione

Emozioni di viaggio - Viaggio di emozioni è un intervento artistico e urbano che intreccia memoria, linguaggio e immaginazione. Cento parole ed espressioni legate al tema del viaggio, fuse nel bronzo, sono incastonate nel marciapiede davanti al Parkhotel Laurin, creando una soglia simbolica tra spazio privato e spazio pubblico.

L'installazione stabilisce una relazione diretta tra l'hotel e la città: ogni passante, così come ogni ospite che varca l'ingresso, è invitato a intraprendere un proprio viaggio immaginario, stimolato da sensazioni, ricordi e associazioni personali. I cento termini, declinati in cinque lingue, celebrano anche i cento anni del Parkhotel Laurin, rendendo visibile la sua storia nel tessuto urbano.

Il progetto nasce dalla collaborazione tra il Parkhotel Laurin e la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano. I testi sono stati ideati da Annemarie Laner; la grafica del progetto è a cura di Studio Granit.

Su richiesta dell'hotel è stata creata una particolare edizione dell'installazione fondendo i medaglioni con il cioccolato. Così i clienti dell'hotel si possono portare a casa la propria emozione di viaggio. Su richiesta dell'hotel è stata realizzata un'edizione speciale dell'installazione in formato ridotto, in cui i medaglioni sono stati fusi nel cioccolato. Un oggetto esclusivo, pensato per permettere agli ospiti di acquistarlo presso il Laurin Souvenirshop e portare con sé, una volta a casa, l'emozione del proprio viaggio.





ANNO	2010
IDEA E COORDINAMENTO	Kuno Prey
COLLABORAZIONE	Roberto Gigliotti
COOPERAZIONE	Annemarie Laner, Studio Granit (Lioba Wackernell, Andrea Muheim)
IN PRODUZIONE	Laurin Souvenirshop

START

Evento

START è l'evento inaugurale delle dieci Officine della Facoltà di Design e Arti, concepito come momento di apertura, sperimentazione e condivisione. L'inaugurazione offriva un'esperienza partecipativa e non convenzionale, capace di riflettere l'identità laboratoriale della Facoltà.

Elemento centrale dell'evento avvenuto il 21.09.2010 è stato un catering performativo, ideato come azione progettuale e conviviale. Gruppi di tre studenti, vestiti da chef, si muovevano tra gli ospiti preparando e servendo tartine al momento. Con l'uso di sac à poche, applicavano paté salati a base di carne, verdura o formaggio su dischetti di pane tostato, completando l'offerta con mousse al cioccolato bianco e fondente. Il gesto del servizio si trasformava così in performance, coinvolgendo attivamente i presenti in un'esperienza collettiva.

In occasione dell'inaugurazione, gli spazi delle Officine — in parte ancora in fase di allestimento — sono stati messi a disposizione del festival TRANSART e hanno ospitato una performance del collettivo newyorkese The Prompt. L'evento ha attivato gli ambienti come luoghi aperti alla sperimentazione artistica, anticipando il ruolo delle Officine quali piattaforme di produzione, incontro e ricerca interdisciplinare.







ANNO	2010
IDEA E COORDINAMENTO	Kuno Prey, Philipp Heinlein
COOPERAZIONE	Transart Festival 2010 (Peter Paul Kainrath); The Prompt (New York)
EVENTO	START - Inaugurazione delle officine della Facoltà di Design e Arti - unibz, 2010

Design Delikatessen

Progetto semestrale

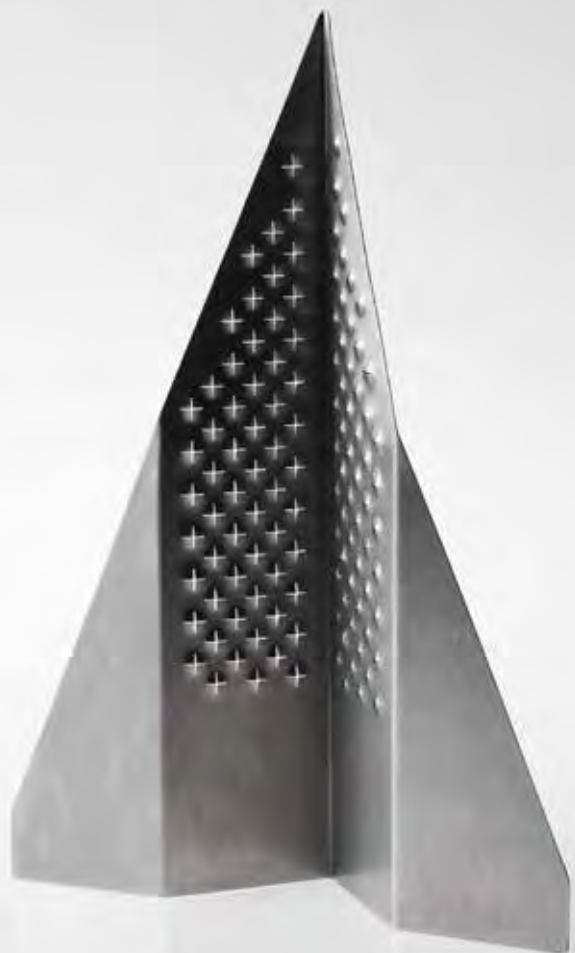
Il progetto semestrale *Design Delikatessen* ha coinvolto cinque studenti nell'esplorazione del tema della tavola apparecchiata, indagando le abitudini alimentari, le regole del convivio e l'universo degli oggetti legati al cibo. La ricerca si è concentrata sullo stare a tavola come pratica culturale, spazio di relazione e ambito progettuale.

Il lavoro si è articolato attorno a tre tematiche principali — salute, strutture e culture — che hanno guidato lo sviluppo di otto nuove proposte di prodotto. Attraverso la reinterpretazione di oggetti tradizionali e la costruzione di nuovi scenari d'uso, il progetto ha dato vita a una collezione capace di coniugare funzione, ritualità e sperimentazione formale.

La collaborazione con PAOLA C. ha consentito il passaggio dalla fase progettuale alla produzione, rafforzando il legame tra didattica e realtà industriale e confermando il potenziale del progetto come piattaforma di ricerca applicata sul design della tavola.







ANNO	2010/11
STUDENTI	Philipp Daniel Balunovic, Marco Ciceri, Max Edelberg, Liviana Osti, Maximilian Tora
DOCENTI	Kuno Prey, responsabile di progetto; Gianpietro Gai, tecnologie e sistemi di produzione; Anniina Koivu, teorie e linguaggi del design di prodotto
MOSTRE	Fuori Salone 2011, PAOLA C., Milano, 2010; Festival del Gusto, Atelierhaus Parkhotel Laurin, Bolzano, 2011; Arredo 2012, Messe Bozen, 2012
IN PRODUZIONE	Tutti i prodotti presso PAOLA C., Milano
PREMIO	Talente 2012 (Legami - Marco Luigi Ciceri)

Bottiglia unibz 0kmH₂O

Concorso

Protagonista del concorso è una “bottiglia nuda” in alluminio, pensata come supporto per un messaggio grafico capace di trasformare un oggetto quotidiano in uno strumento di comunicazione ambientale. Ai partecipanti è stato richiesto di ideare un intervento visivo chiaro, immediato e persuasivo, in grado di incentivare la scelta di un contenitore riutilizzabile rispetto alle bottiglie in PET.

Ogni giorno, infatti, presso i distributori automatici dell'Università vengono acquistate centinaia di bottigliette in PET di acqua minerale, spesso proveniente da sorgenti lontane, nonostante l'elevata qualità dell'acqua dell'acquedotto pubblico di Bolzano. Il progetto intende quindi incoraggiare la comunità universitaria a preferire l'acqua del rubinetto, utilizzando una bottiglia riutilizzabile.

La giuria del concorso era composta da Dott. Vicky Rabensteiner, responsabile ufficio stampa, comunicazione e marketing – unibz Dott. Luigi Spagnolli, Sindaco della Città di Bolzano (... l'acqua del sindaco) Prof. Kuno Prey, Facoltà di Design e Arti - unibz.

Sono stati assegnati due primi premi ex aequo ai progetti degli studenti Martin Kerschbaumer e Andreas Trenker. Le grafiche vincitrici sono entrate in produzione e stampate sulle bottiglie unibz, completando il passaggio dal progetto alla diffusione reale dell'oggetto e del suo messaggio.

La bottiglia appositamente selezionata dal prof. Kuno Prey risponde a criteri di estetica e funzionalità: un contenitore in alluminio da 500 ml, leggero (66 g), dalla forma allungata, facilmente trasportabile e dotato di un tappo a scatto ermetico, semplice e affidabile. Le inevitabili ammaccature dovute all'uso diventano parte integrante dell'oggetto, tracce di una storia quotidiana che ne accrescono il carattere senza comprometterne la qualità formale.







ANNO	2012
IDEA E COORDINAMENTO	Kuno Prey
VINCITORI	Andreas Trenker, Martin Kerschbaumer
COLLABORAZIONE	Ufficio stampa, comunicazione e marketing - unibz (Vicky Rabensteiner)
MOSTRE	unibz Bolzano, 2012; Bologna Waterdesign 2012, Luna, Bologna, 2012; DDW - Dutch Design Week Eindhoven, 2013; Eurac - CIPRA, Bolzano, 2013

In vitro veritas

Progetto semestrale

In Vitro Veritas è un progetto semestrale nato dalla collaborazione tra la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano e Vetroricerca – Bolzano. Il progetto ha indagato il rapporto tra vino e vetro, affrontando il tema della progettazione di caraffe, decanter, bicchieri e contenitori per la conservazione e il trasporto del vino.

Attraverso il confronto con cantine vinicole, enologi e specialisti del settore, e grazie all'esperienza diretta nei laboratori di Vetroricerca, gli studenti hanno sviluppato nuovi artefatti in grado di valorizzare le qualità del vino e promuovere una maggiore consapevolezza nel suo consumo, unendo ricerca formale, competenza tecnica e dialogo con il mondo della produzione.







ANNO	2011/12
STUDENTI	Amin Al Hazwani, Marta Angelini, Erika Angerer, Philip Balunovic, Giovanna Bampa, Elisa Benedetti, Inga Brown, Matteo Campostrini, André Fincato, Sol Kawage, Emanuel Neumann, Ezgi Sine Özbilge, Chiara Perissinotto, Matthias Pötz, Chiara Salin, Julia Schuster, Andreas Trenker, Martin Verdross, Philipp Von Schlechtleitner, Daniela Widmann, Ermanno Zanella
DOCENTI	Kuno Prey, responsabile di progetto; Simone Simonelli, tecnologie e sistemi di produzione; Carmelo Marabello, teorie e linguaggi del design di prodotto
COOPERAZIONE	Vetroricerca, Bolzano
MOSTRE	Arredo 2012, Fiera Bolzano, 2012; Enotica, Roma, 2012; Fuorisalone 2012, Danese Milano, 2012; Weinhaus PUNKT, Caldaro/Kalern, 2012; MK&G - Museum für Kunst und Gewerbe, Amburgo, 2012; International Good Project, Wroclaw Design Festival, Hala Stulecia, Wroclaw - PL, 2013; Cantina Pitars, Cantine Aperte, Pordenone, 2013; Milano Design Week, Design Library, 2013; Spazio Bernardelli - Mantova Creativa 2014, Milano, 2014; Vineria Tapasotto Promenade, Marmomacc e Abitare il Tempo 2014, Verona, 2014; i-design Palermo, 2017

Trasparente

Progetto di Andreas Trenker

Trasparente è un progetto di design che nasce con l'obiettivo di valorizzare l'acqua del rubinetto, risorsa di alta qualità in Alto Adige, incentivandone il consumo in alternativa all'acqua imbottigliata. Per creare un legame di identificazione tra l'utente e l'acqua del luogo, il progetto prevede la realizzazione di una caraffa specifica per ogni sorgente.

Le caratteristiche fisico-chimiche di ciascuna acqua potabile — pH, durezza, temperatura, conduttività e altitudine della sorgente — sono state tradotte in forma tridimensionale attraverso l'uso di un software parametrico, trasformando dati invisibili in un linguaggio formale leggibile e distintivo.

Il progetto *Trasparente* è stato sviluppato all'interno di *In Vitro Veritas*, progetto dell'Atelier Prey, e rappresenta un esempio di come la ricerca accademica possa generare esiti progettuali autonomi, capaci di coniugare design, territorio e sostenibilità.





ANNO	2011/12
UN PROGETTO DI	Andreas Trenker
COORDINAMENTO	Kuno Prey
COOPERAZIONE	Vetroricerca, Bolzano (Alessandra Piazza, Alessandro Cuccato)
MOSTRE	Arredo, Messe Bozen, 2012; Enotica, Roma, 2012; Fuorisalone, Danese Milano, 2012; Weinhaus PUNKT, Caldaro/Kalern, 2012; Milano Design Week, Design Library, 2012; MK&G - Museum für Kunst und Gewerbe, Amburgo, 2012; BWD - Bologna Water Design, 2013; Cantina Pitars, Cantine Aperte, Pordenone, 2013; International Good Project, Wroclow Design Festival, 2013; Spazio Bernardelli - Mantova Creativa 2014; Vineria Tapasotto Promenade, 2014; i-design Palermo 2017
EDIZIONI PRODOTTE PER	MART - Progetto Cibo; Regali della Provincia Autonoma di Bolzano; 1.250 anni Innichen - San Candido
PREMIO	Targa Giovani - XXIII Compasso d'Oro, Milano, 2013

Cioccolato in forma

Workshop

Cioccolato in forma si inserisce all'interno del progetto di ricerca didattica *In Forma* dell'Atelier Prey – Facoltà di Design e Arti, che esplora il territorio come laboratorio di apprendimento e sperimentazione. Il gruppo di progetto indaga le tecniche di produzione artigianali e industriali, concentrandosi sui processi del “mettere in forma” materiali diversi per la realizzazione di oggetti dalla destinazione ancora aperta.

Nel corso del semestre, gli studenti sono stati invitati a osservare e sperimentare procedimenti produttivi applicabili a contesti differenti — dalla casa alla persona, fino all'oggetto-regalo. La prima tappa del ciclo di sperimentazioni ha avuto luogo nel laboratorio del pasticciere e cioccolatiere Tobias Bonatti, che ha introdotto gli studenti alla lavorazione del cioccolato, alle sue origini, qualità e tecniche di trasformazione.

Gli studenti hanno progettato e realizzato un uovo di Pasqua con sorpresa, entrambi interamente in cioccolato fondente. La sorpresa doveva esprimere simbolicamente un “grazie” ai sostenitori del percorso di studio alla Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano, sottolineando il legame tra formazione, territorio e riconoscenza.

Il progetto *In Forma* prosegue con ulteriori tappe presso realtà produttive differenti — dal cappellaio Zacher di San Candido al lanificio Moessmer di Brunico, fino al pastificio Felicetti di Predazzo — offrendo agli studenti nuove occasioni per confrontarsi con la messa in forma di materiali e processi eterogenei.





71



**ANNO**

2012

STUDENTI

Christan Balzamà, Margherita Capuccini Belloni, Tommaso Cazzaro, Marco Ciceri, Sonia Galluzzo, Matthias Gruber, Tim Illner, Korbinian Kapfhammer, Moritz Kessler, Mayu Knipper, Patrizia Levi, Elena Meneghini, Nicola Chemotti, Julia Ostarek, Sandra Sordini, Raphael Volkmer, Anna Leoni

DOCENTI

Kuno Prey, responsabile di progetto;
Simone Simonelli, modellazione digitale;
Carmelo Marabello, antropologia culturale

COOPERAZIONE

Caffè Herbert, Egna/Neumarkt (Chocolatier Tobias Bonatti)

Vetro ≠ Vetro

Workshop / Evento

Vetro ≠ Vetro è un workshop ed evento inserito nel programma *COUNTDOWN-design 2012*, dedicato al tema dell'up-cycling e alla reinvenzione degli oggetti attraverso il progetto.

L'iniziativa ha esplorato il potenziale del recupero di materiali obsoleti, trasformandoli in prodotti originali dal linguaggio contemporaneo.

Il workshop ha proposto una riflessione sul vetro come materiale non univoco, ma molteplice per caratteristiche, provenienze e possibilità espressive. Gli studenti hanno lavorato alla trasformazione di oggetti esistenti, rendendoli unici e attribuendo loro nuovi significati funzionali ed estetici.

I prodotti realizzati durante il workshop sono stati presentati in occasione di un'asta presso Castel Mareccio, attivando un passaggio diretto dal processo didattico al contesto pubblico ed economico e sottolineando il valore del progetto come strumento di rigenerazione materiale e culturale. In occasione dell'asta è stato inoltre pubblicato un catalogo dedicato, concepito come ulteriore strumento di documentazione e valorizzazione del percorso svolto.







ANNO	2012
IDEA E COORDINAMENTO	Kuno Prey
STUDENTI	Sonia Galluzzo, Moritz Kessler, Marie Kreckl, Julia Ostarek, Sandra Sordini, Theresa Stammberger, Raphael Volkmer, Sol Kawage, Tim Illner
COLLABORAZIONE	Arnout Visser (NL)
COOPERAZIONE	COUNTDOWN-design Bolzano (Kurt Baumgartner); Vetroricerca, Bolzano (Alessandra Piazza, Alessandro Cuccato)
EVENTO	Bozner Kunstauktionen, Castel Mareccio, Bolzano, 2012

5a stagione

Progetto semestrale

Il lavoro contadino è per sua natura un lavoro stagionale, scandito da cicli ricorrenti e profondamente determinato dai ritmi della natura. In questo continuo alternarsi di attese e trasformazioni, il tempo non è solo una misura, ma una materia viva che struttura pratiche, gesti e saperi.

All'interno di questo intervallo ciclico prendono forma le culture materiali delle civiltà contadine: oggetti, architetture, strumenti e rituali che nascono da un rapporto diretto con il territorio e le sue condizioni. La *5a stagione* si colloca simbolicamente in questo spazio sospeso, interrogando ciò che eccede la scansione naturale delle stagioni e riflettendo sulle trasformazioni contemporanee del lavoro agricolo, tra tradizione e adattamento.

Il progetto esplora il confine tra produzione, paesaggio e cultura, mettendo in luce come il sapere contadino continui a generare forme e significati, anche oltre il calendario naturale.

Nel corso del progetto, gli studenti hanno dato forma a nuove idee di oggetti, pensati per prendere vita nelle mani dei contadini ed essere prodotti e messi in commercio proprio durante la quinta stagione.







ANNO	2013	
STUDENTI	Fabio Bernardi, Chiara Bezzi, Marianna Carazzai, Yvonne Gallmetzer, Luca Gransinigh, Anna Huber, Rosa-Maria Kufner, Anna Matosova, Sandra Rafreider, Robert Simic, Alexander Schmidt, Julius Stauber, Beatrice Tamagnini, Sara Urasini, Michaela Vilucchi, Alessio Zini	
DOCENTI	Kuno Prey, responsabile di progetto; Simone Simonelli, tecnologie e sistemi di produzione; Carmelo Marabello, teorie e linguaggi del design di prodotto	85
COOPERAZIONE	Roter Hahn - Südtiroler Bauernbund	
MOSTRE	Arredo, Fiera di Bolzano, 2014; Forte Fortezza (Brettl), 2020	
PREMIO	TALENTE münchen - Meister der Zukunft, selezione 2014 (BetonTurner - Michaela Vilucchi)	

Glass on the table

Workshop / Evento

Glass on the table è un progetto culinario che si colloca tra sperimentazione e tradizione, sviluppato come workshop ed evento gustativo. Il progetto ha indagato il rapporto tra cibo, contenitori e gesti del servizio, mettendo al centro il vetro come materiale capace di ridefinire l'esperienza della tavola.

Ripensare le ricette tradizionali in termini di forma, ingredienti e presentazione, così come ribaltare le modalità convenzionali di mescita del vino, sono state alcune delle sfide che hanno coinvolto studenti, tecnici, artisti e designer. Attraverso un approccio interdisciplinare, il progetto ha esplorato nuove possibilità espressive e funzionali, trasformando il momento conviviale in un terreno di ricerca condivisa. Insieme ai cuochi della Scuola Professionale Alberghiera C. Ritz di Merano, gli studenti hanno definito le pietanze e disegnato i contenitori per la presentazione dei singoli piatti.

La cena conclusiva, con 50 ospiti tra amici e sostenitori del MART, si è svolta all'interno della mostra Progetto Cibo, curata da Beppe Finessi, segnando la chiusura del workshop. Kuno Prey ha assunto il ruolo di cerimoniere, accompagnando la tavolata nel corso della serata e illustrando ai presenti i singoli piatti e le modalità della loro realizzazione.







ANNO	2013
HANNO CONDOTTO IL WORKSHOP	Alessandro Cuccato, Francesco Conte, Tommaso Colesanti, Kuno Prey, Xavi Vega
COORDINAMENTO	Kuno Prey, Alessandro Cuccato
COOPERAZIONE	Vetroricerca, Bolzano (Alessandra Piazza, Alessandro Cuccato); Scuola Professionale Alberghiera Cesare Ritz, Merano
EVENTO	Mart, Rovereto, 2013

Ti ho portato un souvenir

Workshop / Mostra

“Mi hai portato qualcosa?” È una domanda semplice, ma spesso carica di aspettative, che accompagna il ritorno da ogni viaggio. Il workshop *Ti ho portato un souvenir* nasce proprio da questa sollecitazione, interrogando il significato e il ruolo dell’oggetto-souvenir come veicolo di memoria, racconto e identità.

Insieme a un piccolo gruppo di giovani designer laureati della Facoltà di Design e Arti, il workshop ha esplorato la possibilità di progettare souvenir originali, capaci di trasmettere il *genius loci* di un luogo senza ricorrere a stereotipi, ma introducendo al tempo stesso una dimensione ironica e leggera.

Il progetto si colloca all’interno della mostra *Andata e Ricordo – Souvenir de voyage* al Mart di Rovereto, contribuendo con una riflessione progettuale sul souvenir come oggetto narrativo, tra esperienza personale, memoria collettiva e interpretazione contemporanea del viaggio.





ANNO	2013
IDEA E COORDINAMENTO	Kuno Prey
ALUMNI	Stefania Conci, Florian K. M. Reiche, Andreas Trenker
COOPERAZIONE	MART – Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto
MOSTRA	Andata e Ricordo - Souvenir de voyage, Mart Rovereto, 2013

Tocchiamo la Gestaltung zum anfassen

Evento

Tocchiamo la Gestaltung zum anfassen propone un riavvicinamento consapevole agli oggetti quotidiani, invitando giovani e giovanissimi (8–20 anni) a esplorare il mondo della gestaltung – la cultura del progetto – attraverso l’esperienza diretta.

Il progetto mira a sensibilizzare scolari e studenti alla qualità formale, funzionale ed estetica degli oggetti di uso comune. I partecipanti sono invitati a conoscere e analizzare diverse tipologie di prodotti, osservarli nei dettagli, percepirne la forma non solo con gli occhi ma anche con le mani, individuarne i materiali, comprenderne il significato estetico e testarne la funzione attraverso l'uso diretto.

L'analisi si estende anche agli imballaggi, alla grafica e ai materiali impiegati, offrendo una visione completa del prodotto nel suo contesto comunicativo e commerciale.

Lo scopo dell'iniziativa è promuovere un atteggiamento etico e sostenibile, favorendo la formazione di consumatori consapevoli e critici di fronte all'incessante offerta del mercato. Chi non ha mai provato smarrimento davanti a scaffali colmi di modelli apparentemente simili, ad esempio nella scelta di un asciugacapelli? Quali criteri, oltre al prezzo, possono guidare oggi una scelta responsabile?

Svegli, spazzolini da denti, asciugacapelli, spremilimoni, tazze per il cappuccino, coltellini, cuffie hi-fi, torce, portafogli, forbici, matite e penne stilografiche, chiavette USB, moschettoni, borracce, pelapatate, mestoli, scolapasta, maniglie: oggetti comuni, facilmente trasportabili in appositi contenitori su ruote, permettono al progetto di entrare direttamente nelle lezioni di tecnica, arte o design di scuole elementari, medie, superiori e università.

Ogni incontro, della durata di circa 90 minuti, trasformano la lezione in un momento di osservazione attiva, confronto e sperimentazione.







ANNO	2013
IDEA E COORDINAMENTO	Kuno Prey
PROGETTO GRAFICO	Amin Al Hazwani
COLLABORAZIONE	Officina del legno - unibz (Valentin Riegler), Officina CNC - unibz (Roland Verber)
COOPERAZIONE	Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg (Manuela van Rossem), JuniorUni - Libera Università di Bolzano
EVENTI	2013 come on kids, unibz; 2014 Salone Satellite, Milano; 2014 Art-Design, Feldkirch; 2014 - ... varie scuole primarie di Bolzano; 2015 Salone Satellite, Milano; 2023 scuola primaria LUDUM, Cagliari

STAMPATELLE

Workshop / Evento

Messaggi buoni da mangiare tra design, tipografia e cucina.

Nel workshop i bambini realizzano vere tagliatelle di pasta fresca su cui, grazie a speciali caratteri tipografici mobili e a un apposito materello, imprinono un messaggio “da mangiare”: un pensiero di cibo a più livelli, da gustare con gli occhi, con la mente e con le papille gustative.

Protagonisti di un’attività a metà tra il pastaio e il compositore tipografico, bambini dai 6 anni in su danno forma a una pasta unica e originale: una pasta che parla. Il percorso comprende l’ideazione e la redazione delle frasi, la composizione tipografica, la preparazione dell’impasto, la stampa sulla pasta, il taglio delle tagliatelle e il confezionamento finale.

102

La *Stampatella* prende avvio da un alimento che parla inequivocabilmente italiano, alla portata di tutti, semplice e straordinariamente versatile per gusti, abbinamenti e forme: la pasta. Il progetto si fonda su questo simbolo della cucina italiana, con un’attenzione particolare al fare e al comunicare. Preparare la pasta in casa è un gesto profondamente radicato nella cultura italiana, legato alla tradizione e alla trasmissione del sapere tra generazioni, ma anche alla capacità dell’Italia di raccontarsi nel mondo.

Per la sua forza unificante e comunicativa, la pasta diventa strumento progettuale e pedagogico. Il laboratorio invita i bambini a formulare un messaggio da mangiare, offrendo un’esperienza multisensoriale che unisce progettazione, manualità e cultura. Attraverso l’esperienza diretta della preparazione, i partecipanti valorizzano gli aspetti creativi del fare, acquisiscono consapevolezza degli ingredienti e dei processi di lavorazione, scoprono il piacere della condivisione e comprendono il potere comunicativo e culturale del cibo.

Il risultato è una “pasta parlante”, metafora concreta del potere relazionale e comunicativo dell’alimentazione.







ANNO	2014
IDEA E COORDINAMENTO	Mariagiovanna Di Iorio, Kuno Prey
COOPERAZIONE	CHILDRENSHARE, programma culturale dedicato ai bambini, Expo Milano 2015; Fondazione MUBA - Museo dei Bambini Milano MUBA, Milano
EVENTI	MUBA - Rotonda della Besana, Milano, 2015; Corriere della Sera, Decumano - EXPO 2015, Milano; Salone del Mobile, Milano, 2016; Festival della letteratura, Mantova, 2016; ilding - Innsbruck, 2016; Grassimuseum Leipzig, 2017
PREMIO	Menzione d'onore al primo Compasso d'Oro International Award, Milano, 2015

Süßesland

Workshop

La Presidenza della Provincia Autonoma di Bolzano accoglie regolarmente ospiti di rilievo provenienti dal mondo della politica, della cultura e dell'impresa. È consuetudine congedare tali ospiti con un dono istituzionale, tradizionalmente rappresentato da bottiglie di vino e/o volumi dedicati all'Alto Adige.

Con l'intento di offrire omaggi più significativi e ricchi di contenuto, la Presidenza si è rivolta alla Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano. Il prof. Kuno Prey ha accolto con entusiasmo questa sfida, trasformandola in un'opportunità progettuale per gli studenti.

Nell'ambito di un workshop dedicato all'esplorazione dell'identità locale, gli studenti Xenia Trojer, Emma Sicher e Andreas Trenker hanno presentato al Presidente della Provincia i loro oggetti di design: *Mundstück*, *Süßes Land* e *Trasparente*. L'obiettivo del progetto era indagare e interpretare l'identità e le peculiarità dell'Alto Adige, traducendole in dolci o oggetti culinari di uso quotidiano.

I manufatti realizzati si configurano come autentici messaggi di design, espressione contemporanea del territorio altoatesino. In occasione di eventi istituzionali, essi verranno offerti agli ospiti come segni distintivi dell'Alto Adige, contribuendo al contempo a valorizzare e promuovere la Libera Università di Bolzano.





ANNO	2015
IDEA E COORDINAMENTO	Kuno Prey
STUDENTI	Chiara Roveskala, Emma Sicher, Andreas Trenker, Xenia Trojer
DOCENTI	Kuno Prey, responsabile di progetto; Luca Martorano, tecnologie e sistemi di produzione; Alvise Mattozzi, semiotica dell'immagine
COOPERAZIONE	Presidenza della Provincia Autonoma di Bolzano - Alto Adige

Tutti giù per terra

Installazione

Tutti giù per terra è un'installazione realizzata presso la Hofburg di Bressanone in occasione della mostra *Garten–Giardini*, promossa per celebrare i 70 anni dello SKB – Südtiroler Künstlerbund.

L'opera invita a riflettere sulla qualità del suolo e sul suo ruolo fondamentale nella produzione alimentare. Attraverso la metafora della flebo, l'installazione rende visibile il processo con cui le piante assorbono dal terreno i nutrienti necessari alla crescita, mettendo in evidenza il legame diretto tra la composizione del suolo e la qualità del cibo che consumiamo.

Il lavoro si compone di tre flebo contenenti diverse tipologie di terreno — biodinamico, biologico e trattato con fertilizzanti chimici — ciascuna collegata a una carota proveniente dalla rispettiva coltivazione. Sulle flebo sono riportati i valori fisici e chimici dei suoli, trasformando dati scientifici in un linguaggio visivo immediato e accessibile.



Biodynamischer Anbau
Coltivazione biodinamica

Bodentyp
Tessitura del suolo

Sand Sabbia	12%
Schluff Limo	76%
Ton Argilla	12%

Bodeneigenschaften
Caratteristiche del suolo

pHH ₂ O	6.9
CaCO ₃ (Karbonate %) CaCO ₃ (carbonati %)	18.0
Corg (carbonio organico, g kg ⁻¹) Corg (carbonio organico, g kg ⁻¹)	84.7
Organische Bodensubst. (g kg ⁻¹) Sostanza organica (g kg ⁻¹)	146.0
N _{tot} (ges. Stickstoffgeh. g kg ⁻¹) N _{tot} (Azoto tot. g kg ⁻¹)	9.1
C/N (Kohlenstoff/Stickstoff Ver- hältnis) C/N (rapporto carbonio/azoto)	9.3
KAK (Kationenaustauschkapaz., cmol ₊ kg ⁻¹) CSC (capacità di scambio catio- nico, cmol ₊ kg ⁻¹)	29.4

ANNO	2016
IDEA E COORDINAMENTO	Kuno Prey
COLLABORAZIONE	Facoltà di Scienze agrarie, ambientali e alimentari - unibz (prof.ssa Tanja Mimmo)
MOSTRE	GARTEN/GARDINO - 70 Jahre Südtiroler Künstler- bund, Hofburg Brixen, 2016; Facoltà di Scienze agrarie, ambientali e alimentari - unibz, 2016-...

acqua-0km-wasser

Installazione / Evento

L'installazione/evento propone una degustazione comparativa di diverse qualità d'acqua: cinque tipologie di acqua minerale di varia provenienza, acquistate in un supermercato, e l'acqua del rubinetto — l'unica davvero “a chilometro zero”.

L'obiettivo è sensibilizzare il pubblico sulla qualità dell'acqua che consumiamo quotidianamente e sulle modalità con cui essa giunge nelle nostre case: imbottigliata industrialmente in contenitori di PET o vetro, trasportata spesso per lunghe distanze, oppure distribuita attraverso la rete idrica pubblica.

L'acqua del rubinetto, sottoposta a controlli regolari e rigorosi, è fresca e immediatamente disponibile; quella imbottigliata, invece, percorre lunghi tragitti, presenta una data di scadenza e comporta un significativo impatto ambientale legato alla produzione e allo smaltimento dei contenitori. È inoltre noto che l'acqua conservata in bottiglie di PET può essere esposta al rilascio di plastificanti.

Attraverso il gesto semplice della degustazione, l'opera invita a interrogarsi sulle nostre abitudini di consumo, sulla percezione della qualità e sul valore delle risorse locali, trasformando un atto quotidiano in un'esperienza critica e consapevole.





ANNO	2018
COLLABORAZIONE	Officina del legno - unbz (Vaelntin Riegler), Officina della stampa - unbz (Christian Stufferin)
COOPERAZIONE	Wasser-Licht Festival 2018 - Tourismusverein Brixen-Bressanone
EVENTI	Wasser-Licht Festival - Brixen-Bressanone, Vinothek Vitis - Finsterwirt, Brixen, 2018; Raiffeisen Landesbank, Bozen, 2021; "Ritten gewinnt Energie", Oberbozen, 2022

Stampa, stampa, stampa...

Workshop / Evento

In occasione della doppia mostra *Typoésien*, dedicata ai grafici Heinz Waibl e Siegfried Höllrigl, il Kunst Meran - Merano Arte ha promosso un programma di workshop per bambini. La mostra esplorava la scrittura come incarnazione del pensiero e la lettera come strumento di comunicazione visiva, in sintonia con la ricerca dei due autori.

Al terzo piano della Kunsthaus è stato allestito un laboratorio di stampa inteso come spazio di sperimentazione e scoperta, con l'obiettivo di trasmettere diverse tecniche manuali valorizzandone la dimensione poetica e artigianale.

Il programma comprendeva pratiche tradizionali — stampa con le patate, serigrafia, composizione tipografica e caratteri mobili in piombo e legno — accanto a sperimentazioni inusuali, come la stampa su pasta frolla e la realizzazione di timbri in feltro, per avvicinare i partecipanti alla materialità del gesto tipografico. I workshop hanno coinvolto esperti quali Siegfried Höllrigl, Brigitte M. Widner, Matthias Pötz, Ada Keller e Julia Prugger. I laboratori condotti da Kuno Prey, legati al tema del cibo, portavano i titoli *Cara mamma...* e *Io sono...*

In *Cara mamma...* i bambini componevano e stampavano un messaggio per la madre con caratteri mobili impressi nella pasta frolla. I biscotti tipografici, cotti in laboratorio, trasformavano la parola in un dono tangibile, in un'atmosfera resa ancora più suggestiva dal profumo della cottura.

Nel laboratorio *Io sono...*, le patate crude diventavano matrici di stampa. Con strumenti adattati per garantire la sicurezza, i partecipanti realizzavano composizioni spesso multicolore su una t-shirt portata da casa, trasformata in superficie narrativa e identitaria.









ANNO	2023
IDEA E COORDINAMENTO	Kuno Prey, Ursula Schnitzer
COLLABORAZIONE	Julia Prugger, Officina CNC - unbz (Roland Verber)
COOPERAZIONE	Kunst Meran - Merano Arte (Ursula Schnitzer)
EVENTI	Appuntamenti settimanali durante tutto il periodo della Mostra Typoésien, 25/2 – 4/6/2023 – Kunst Meran – Merano Arte, 2023

Budino in forma

Workshop / mostra

Durante il workshop *Budino in forma* gli studenti hanno progettato e realizzato stampi per budini ispirati a celebri designer e alle loro opere, esplorando il rapporto tra forma, citazione e reinterpretazione. Il lavoro ha integrato tecniche di modellazione digitale e analogica, mettendo in dialogo progettazione contemporanea e processi manuali.

A partire da stampi termoformati utilizzati per la preparazione del budino, i partecipanti hanno successivamente tradotto le forme ottenute in oggetti in vetro, sperimentando la tecnica della *pâte de verre*. Il workshop ha così proposto un percorso che attraversa materiali e linguaggi differenti, trasformando un oggetto effimero e quotidiano in una forma permanente, tra ironia, apprendimento tecnico e riflessione sul design d'autore.







ANNO	2025
IDEA E COORDINAMENTO	Kuno Prey, Ofer Kristal
STUDENTI	Arik Rosenkranz, Caroline Blümli, Dario Vedova, Isabella Emi Nakamizu Wiesen, Gioele Maines, Lorenzo Del Forno, Nikolaos Mavropoulos, Maximilian Quick, Sarah Reichelt, Viola Stein
COLLABORAZIONE	Officina CNC - unibz (Roland Verber), Officina delle materie plastiche - unibz (Roland Caminada)
COOPERAZIONE	Vetroricerca, Bolzano (Alessandra Piazza e Alessandro Cuccato)
MOSTRA	Waag Caffè, Bolzano, 12/2025 - 01/2026

Biografie



Kuno Prey

Kuno Prey, nato nel 1958. Dopo gli studi presso la Domus Academy, la sua innata curiosità lo ha portato a esplorare, insieme all'industria, materiali innovativi e nuove tecnologie. Da questa collaborazione sono nati numerosi prodotti che gli hanno valso un riconoscimento internazionale.

Dal 1993 al 2002 ha insegnato come professore di Product Design presso la Bauhaus-Universität Weimar. Nel 2002 è tornato nella sua terra natale, l'Alto Adige, dove ha fondato la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano e dove è attivo come professore di Product Design nella didattica e nella ricerca.

136

Hans Leo Höger

Hans Leo Höger è professore di Teoria e Storia del Design e della Comunicazione presso la Libera Università di Bolzano. Dopo sei anni come direttore del German Design Council a Francoforte sul Meno, ha lavorato come consulente con focus su research & strategy, comunicazione e studio management per Michele De Lucchi a Milano, insegnando parallelamente presso l'Università Bocconi. In seguito ha svolto attività di consulenza per aziende e studi di design e ha ricoperto incarichi di insegnamento e visiting professorships presso Università in Europa e negli Stati Uniti. Come autore e ricercatore, il suo lavoro è dedicato al design nel contesto di economia, cultura e società.

Emanuele Boselli

Emanuele Boselli è professore associato di Scienze e Tecnologie Alimentari alla Libera Università di Bolzano, dove dirige il gruppo di ricerca in enologia Oenolab presso il NOI Techpark. E' direttore del Corso di Laurea in Scienze Alimentari ed Enogastronomiche e la sua attività si colloca tra scienza del cibo e cultura enogastronomica.

Dopo la laurea in Chimica e Tecnologie Farmaceutiche, il dottorato di ricerca in Biotecnologie degli Alimenti e la specializzazione in Chimica e Tecnologie Alimentari all'Università di Bologna, ha svolto attività di ricerca e docenza presso l'Università Politecnica delle Marche, lavorando su qualità e identità dei prodotti agroalimentari. È autore di numerose pubblicazioni scientifiche internazionali, realizzate, tra gli altri, con il Laboratorio Cantonale di Zurigo, l'Università di California a Davis, lo Spelman College di Atlanta e l'Università di Bordeaux, ed è stato insignito del Premio "Antico Fattore" dell'Accademia dei Georgofili per i suoi studi sull'olio d'oliva. La sua ricerca indaga come i processi di trasformazione alimentare e di conservazione modifichino la composizione molecolare di vino ed alimenti e come tali cambiamenti si riflettano sulle proprietà sensoriali percepite, integrando analisi chimiche avanzate e modelli chemiometrici.

137

Elenco immagini e crediti fotografici

138

P. 19 Pollopiatto, Kuno Prey - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 20 Pollopiatto, Kuno Prey - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 23 Botte cul, Kuno Prey - Foto: Pierre Fantys, ECAL
P. 27 in alto dx, Pappilan, Shin & Tomoko Azumi - Foto: Julian R. Wagner
P. 27 in alto sx, Pappilan, Projektstudio 7.5 - Foto: Julian R. Wagner
P. 27 in centro dx, Pappilan, Paolo Ulian - Foto: Julian R. Wagner
P. 27 in centro sx, Pappilan, Jörg Boner - Foto: Julian R. Wagner
P. 27 in basso, Pappilan, Florence Doléac - Foto: Julian R. Wagner
P. 28 in alto dx, Pappilan, Fiera di Francoforte - Foto: unbz
P. 29 Pappilan, - Ambiente Frankfurt - Foto: unbz
P. 29 in alto sx Pappilan, spaziocorsocomo 9 - Foto: Gianluca Widmer
P. 29 in basso dx Pappilan, Ambiente Frankfurt - Foto: unbz
P. 29 in alto, biscotto Pappilan, Studio Campana - Foto: Julian R. Wagner
P. 29 in basso, biscotto Pappilan, Anna Gigli - Foto: Julian R. Wagner
P. 30 Pappilan, spaziocorsocomo 9 - Foto: Gianluca Widmer
P. 33 Croque moi, MUDAM Lussenburgo - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 34 Croque moi, MUDAM Lussenburgo - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 37 Emozioni di viaggio - Viaggio di emozioni, Parkhotel Laurin - Foto: Granitdesign.eu
P. 38 Emozioni di viaggio - Viaggio di emozioni, Laurin Souvenir - Foto: Granitdesign.eu
P. 41 Start, Inaugurazione delle officine - Foto: unbz
P. 42 Start, Inaugurazione delle officine - Foto: unbz
P. 43 in alto dx, Start, Inaugurazione delle officine - Foto: unbz
P. 43 in alto sx, Start, Inaugurazione delle officine - Foto: unbz
P. 43 in basso, Start, Inaugurazione delle officine - Foto: unbz
P. 44 Start, Inaugurazione delle officine - Foto: unbz
P. 47 Design Delikatessen, Cuore, Liviana Osti - Foto: Andrea Martiradonna
P. 48 Design Delikatessen, Legami, Marco Ciceri - Foto: Andrea Martiradonna
P. 49 in alto, Design Delikatessen, Tre, Max Edelberg - Foto: Andrea Martiradonna
P. 49 in centro, Design Delikatessen, Ventaglio, Maximilian Tora - Foto: Andrea Martiradonna
P. 49 in basso, Design Delikatessen, Conlemani, Philipp Daniel Balunovic - Foto: Andrea Martiradonna
P. 50 Design Delikatessen, Staileggero, Liviana Osti - Foto: Andrea Martiradonna
P. 53 Bottiglia unbz 0kmH₂O - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 54 Bottiglia unbz 0kmH₂O, Andreas Trenker - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 55 Bottiglia unbz 0kmH₂O, Martin Kerschbaumer - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 56 Bottiglia unbz 0kmH₂O - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 59 In vitro veritas, Emanuel Neumann - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 60 In vitro veritas, Chiara Salin - Foto: Curzio Castellan, unbz

139

P. 61 in alto dx, In vitro veritas, Chiara Perissinotto - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 61 in alto sx, In vitro veritas, Matthias Pötz - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 61 in basso dx, In vitro veritas, Martin Verdross - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 61 in basso sx, In vitro veritas, Marta Angelini - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 62 In vitro veritas, Chiara Salin - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 65 Trasparente, Andreas Trenker- Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 66 Trasparente, Andreas Trenker- Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 69 Cioccolato in forma - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 70 Cioccolato in forma, Laboratorio Caffè Herbert - Foto: unbz
P. 71 Cioccolato in forma, Laboratorio Caffè Herbert - Foto: unbz
P. 71 Cioccolato in forma, Laboratorio Caffè Herbert - Foto: unbz
P. 72 Cioccolato in forma - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 75 Vetro ≠ Vetro, Julia Ostarek - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 76 Vetro ≠ Vetro, Raphael Volkmer - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 77 in alto dx, Vetro ≠ Vetro, Marie Kreckl - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 77 in alto sx, Vetro ≠ Vetro, Moritz Kessler - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 77 in centro dx, Vetro ≠ Vetro, Raphael Volkmer - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 77 in centro sx, Vetro ≠ Vetro, Moritz Kessler - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 77 in basso dx, Vetro ≠ Vetro, Sol Kawage - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 77 in basso sx, Vetro ≠ Vetro, Julia Ostarek - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 78 Vetro ≠ Vetro, Sol Kawage - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 81 5a stagione, Chiara Bezzi - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 82 5a stagione, Michaela Vilucchi - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 83 5a stagione, Sara Urasini - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 84 5a stagione, Julius Stauber - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 87 in alto, Glass on the table, Mart Rovereto - Foto: unbz
P. 87 in basso, Glass on the table, Mart Rovereto - Foto: unbz
P. 88 Glass on the table, Mart Rovereto - Foto: unbz
P. 89 in alto, Glass on the table, Mart Rovereto - Foto: unbz
P. 89 in basso, Glass on the table, Mart Rovereto - Foto: unbz
P. 90 Glass on the table, Mart Rovereto - Foto: unbz
P. 93 Ti ho portato un souvenir, Andreas Trenker - Foto: unbz
P. 94 Ti ho portato un souvenir, Florian K.M. Reiche - Foto: unbz
P. 97 tocchiamo la gestaltung zum anfassen - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 98 tocchiamo la gestaltung zum anfassen - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 99 tocchiamo la gestaltung zum anfassen - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 100 tocchiamo la gestaltung zum anfassen - Foto: Stefania Zanetti
P. 103 Stampatelle, MUBA Milano - Foto: Kuno Prey, unbz

P. 104 in alto, Stampatelle, MUBA Milano - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 104 in basso, Stampatelle, MUBA Milano - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 105 in alto, Stampatelle, MUBA Milano - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 105 in basso, Stampatelle, MUBA Milano - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 106 Stampatelle, Mariagiovanna Di Iorio, unbz
P. 109 Süslandes - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 110 Süslandes - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 113 Tutti giù per terra, Kuno Prey, Hofburg Brixen - Foto: Oliver Jaist
P. 114 Tutti giù per terra, Kuno Prey - Foto: Kuno Prey
P. 117 acqua-0km-wasser, Kuno Prey, Vinothek Vitis, Brixen - Foto: Stefania Rigoni
P. 118 in alto, acqua-0km-wasser, Kuno Prey, Vinothek Vitis, Brixen - Foto: Stefania Rigoni
P. 118 in basso, acqua-0km-wasser, Kuno Prey, Vinothek Vitis, Brixen - Foto: Stefania Rigoni
P. 121 Stampa, stampa, stampa... - Kunst Meran - Merano Arte - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 122 Stampa, stampa, stampa... - Kunst Meran - Merano Arte - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 123 Stampa, stampa, stampa... - Kunst Meran - Merano Arte - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 124 Stampa, stampa, stampa... - Kunst Meran - Merano Arte - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 125 Stampa, stampa, stampa... - Kunst Meran - Merano Arte - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 126 Stampa, stampa, stampa... - Kunst Meran - Merano Arte - Foto: Kuno Prey, unbz
P. 129 Budini in forma - Foto: Curzio Castellan, unbz
P. 130 Budini in forma - Foto: Viola Stein, unbz
P. 131 Budini in forma - Foto: Viola Stein, unbz
P. 132 Budini in forma - Foto: Viola Stein, unbz

COLOPHON

Editore: Kuno Prey

Progetto grafico: Sarah Troi

Testi: Kuno Prey, Hans Leo Höger, Emanuele Boselli

Stampa: Officina della stampa della facoltà di design e arti

Carattere tipografico: Helvetica

Stampato su Munken Lynx 120 g/m²

Copertina Shiro ECO 300 g/m²

© Facoltà di Design e Arti - unibz

Tutti diritti riservati

Bolzano 2026

ISBN 9791298510296

Il cibo è materia
Materia viva

È gesto
È potere

È relazione

La tavola
Il corpo
L'animale

Oltre il cibo
resta ciò che facciamo

