

PROGRAMME ALIMENT 2002

COMMISSION MARKETING INNOVATION PRODUITS

12 MAI 1992

PROJET : Rôle du design dans les enjeux alimentaires du siècle à venir.

RESPONSABLE SCIENTIFIQUE : ENSCI/Les Ateliers (François JEGOU)

PARTENAIRE (s) :

DUREE : Mars 1991 à Octobre 1992

FICHE DE PRESENTATION DU PROJET :

"NOURRITURES ARTIFICIELLES

Les rôles du design dans l'avenir de l'industrie alimentaire"

Responsable du projet : Dàlt, groupe de recherche sur le design à long terme, mène, dans le cadre des ATELIERS, Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle des travaux sur l'interaction entre la prospective et la conception de produits industriels. L'étude "Nourritures artificielles" a été réalisée grâce au soutien du programme Aliment 2000-2 de la Direction Générale de l'Alimentation, de la Délégation aux Arts Plastiques du Ministère de la Culture, de la Société Monoprix et à la collaboration d'une soixantaine d'experts et d'industriels de l'agro-alimentaire.

Thème de la recherche : La conception et le design des nouvelles matières alimentaires mises en œuvre par l'industrie.

Contenu des travaux : Les potentialités croissantes des industries alimentaires dans la manipulation des aliments tendent à produire des "matières alimentaires" qui doivent être mises en forme, en goût, en couleur...

Entre une nourriture artificielle gadgétisée à vocation ludique et la production d'ersatz imitant les produits naturels, s'ouvre un terrain de recherche pour un "design alimentaire".

L'objectif de cette étude était donc, dans un premier temps, de mettre en relation le monde de l'alimentaire avec celui du design afin d'en explorer les points d'intersection, puis, dans un second temps, de concrétiser le résultat des analyses par un certain nombre de scénarii et de projets alimentaires, plausibles à moyen-long terme. L'ensemble du matériel produit étant destiné à être diffusé dans le secteur alimentaire comme auprès des designers de manière à attirer l'attention sur les enjeux que représentent ce type de collaboration.

En tant que démarche transversale visant à tisser des liens entre deux secteurs dissociés la recherche a débuté par une phase exploratoire ouverte. Une enquête sur l'alimentaire perçue à travers le filtre du design a permis de localiser un certain nombre d'acteurs sensibles à notre problématique et de les amener à animer une Ecole d'été réunissant sur ce thème aux ATELIERS, un groupe d'étudiants designers français et étrangers.

La seconde phase a été consacrée à l'approfondissement de notre problématique et à sa mise en forme dans des projets à long terme réalisés, dans la mesure du possible, en collaboration avec les acteurs précédemment contactés.

Nous évoquerons enfin quelques points clés de notre analyse, la majeure partie de notre travail n'étant pas résumable par écrit puisque sous forme d'objets, d'images et de dessins.

- Les différentes phases d'évolution de l'industrie alimentaire se traduisent par des possibilités de transformations de plus en plus fines de nos aliments qui tendent à progresser vers des niveaux d'artificialité croissante.

Ce phénomène n'est pas généralisable à l'évolution de toute l'alimentation. Mais une fraction de celle-ci se distingue par son fort niveau d'élaboration. Elle a le statut d'objet fabriqué. Elle résulte, pour une part croissante, des processus technologiques qu'elle subit et dépend d'autant moins de la nature des matières premières qui la constituent.

- L'évolution rapide des technologies alimentaires et la frénésie de rotation des produits bouleversent la transformation lente de la culture et des habitudes

alimentaires. Pour éviter ce conflit, l'industrie cherche à conserver, dans ses produits, les caractéristiques naturelles et originales de la nourriture voire à les reproduire de manière factice pour des aliments entièrement reconstruits. L'alimentation s'artificialise et tend à cacher son statut d'objet industriel derrière une image de "naturelle". Elle est perçue comme fautive et trompeuse. Le mangeur d'aujourd'hui est moins troublé par ce qu'est la nourriture moderne que par le fait qu'elle ne soit pas ce qu'elle prétend être.

- La conception des produits alimentaires passe d'une démarche d'adaptation de l'aliment naturel, traditionnel aux besoins de la consommation à une démarche d'interprétation des potentialités de la technologie agro-alimentaire dans la culture alimentaire du mangeur.

Le design alimentaire doit concilier artificiel avec qualité en intégrant dans le projet de l'aliment toutes les dimensions esthétiques, sensibles et symboliques de la nourriture, les acquis et les modes d'évolution des habitudes et de la culture alimentaire afin de conduire à des "objets comestibles" en rupture avec les produits naturels, mais présentant les mêmes niveaux de richesse et de qualité.

Deux interventions pédagogiques à l'ENSIA et à l'ENSBANA sur la base de cette étude nous ont permis de vérifier que la problématique du design alimentaire entrait dans les préoccupations de ces établissements. Nous cherchons actuellement à mettre sur pied un programme de recherche inter-écoles sur ce thème.

Cette étude nous a permis indirectement de mobiliser avec l'Institut Français de l'Emballage et du Conditionnement et le soutien du programme Aliment 2000-2 de la DGAL, un club réunissant 17 entreprises du secteur emballage (producteurs, conditionneurs, distributeurs) pour mener, en commun, une prospective de l'emballage et développer des projets.