

Àààà taaaable !

Cadre
réservé
à la HEAR

Date	Durée	Lieux	Coût	Effectif
10-13 juill. 2017	28 heures	Strasbourg	1 000 €	12

Public concerné

Cette formation est accessible à tout créateur (plasticien, designer graphique, illustrateur...) souhaitant développer des compétences dans le domaine du design culinaire.

Prérequis

Avoir une connaissance de base en volume/objet, design et design graphique et en méthodologie de projet.

Renseignements/inscription

Grégory Jérôme, coordinateur
gregory.jerome@hear.fr

Anaïs Menrath, assistante
anaïs.menrath@hear.fr

Contact

+33 (0)3 69 06 37 89

Objectifs pédagogiques

- Découvrir et s'approprier différentes méthodes de travail (designers, performeurs, plasticiens, sociologues...)
- S'initier aux différentes phases de réflexion et de fabrication d'un objet de design : croquis, volume, outil de fabrication et objet comestible
- Comprendre le design culinaire et ses enjeux à travers son histoire et un ensemble de réalisations
- Comprendre l'articulation entre conception (principes créatifs et univers défini par des gammes) et réalisation (c'est-à-dire la maîtrise et la finition du produit)
- Acquérir une méthodologie de travail permettant de trouver des idées rapidement
- À partir des parcours d'une designer et d'une graphiste, s'approprier les méthodes de travail sur lesquelles elles s'appuient dans leur pratique professionnelle ; comprendre et questionner leurs réflexions ; s'en inspirer à travers notamment des exercices en leur présence.

Programme détaillé de la formation

Le design culinaire a cette particularité de faire appel à toutes sortes de domaines de l'expérience (usages et pratiques vernaculaires ou expertes de l'alimentation, de la production à la consommation) et de la perception (goût, vue, ouïe) et de dimensions, allant des savoir-faire techniques à l'analyse sociologique de nos comportements.

En cela, il est possible d'y puiser une foule d'idées, méthodes, approches innovantes applicables à ce champ constitué de pratiques, aptes à nourrir les projets multidimensionnels développés dans ce champ de pratiques.

Tout au long de la semaine nous aborderons la question des codes liés aux moments du repas : ils seront décryptés, analysés, déconstruits, discutés à partir d'un corpus d'exemples en images et d'exercices pratiques.

Jour 1 : Règles de bienséance

- Matin :

Présentation générale de travaux présentant les sujets liés à la nourriture et au moment du repas traités par le prisme des arts appliqués et graphiques, ceci grâce à des exemples en images commentés. Nous balayons différents sujets et les différentes formes qu'ils peuvent prendre (installation/produit industriel/traitement graphique/performance...) pour révéler la diversité des approches.

- Midi :

Repas pris ensemble : Sonia Verguet apporte « Pas à Pas », une glace créée pour la pâtisserie Gillmann à Strasbourg qui questionne notre rapport à la fête de Noël, une fête où les codes sont exacerbés.

- Après-midi :

- Présentation et analyse de différents moments de vie où les codes prennent une place prépondérante
- Mise en parallèle critique de ces codes à travers différents exemples de travaux de designers notamment
- Analyse des différentes méthodes
- Exercice : Moment de vie fort
 - Choix : 2 couleurs/2 textures/2 sensations-sentiments /2 saveurs-goûts/1 souvenir en rapport à ce moment.
 - Tour de table - échange oral sur les éléments listés.
 - Chaque stagiaire ayant décrypté le sujet en tire un sujet fort.
 - Le sujet est mis en exergue à travers une réponse créative dans le domaine du design culinaire. Réflexion de 1 h.
 - Chacun explique son approche à l'oral sous forme de table ronde/dessin croquis rapide si besoin.

Jour 2: On peut jouer avec la nourriture !

• Matin :

Exploration du sujet «jouer avec la nourriture» : comment cette injonction liée à notre enfance est aujourd'hui bousculée.

Nous le découvrons avec des exemples en images commentées.

La designer Julie Rothhahn présente son travail dans lequel elle se joue beaucoup de ce sujet en ayant notamment créé des aliments qui se placent spécifiquement sur les doigts pour être mangés (Pâtadoigts). Chacun des projets présentés fait l'objet par la designer d'une explication de sa méthode de travail (par quoi elle est passée, combien d'idées a-t-elle testées, ses idées sur le papier ont-elles été facilement réalisables en «vrai», quelles ont été les adaptations, comment a-t-elle perçu le lien avec l'artisan ou l'entreprise qui a réalisé son projet au final, etc.).

• Midi :

Repas pris ensemble : Sonia Verguet apporte des gâteaux réalisés avec le moule qu'elle a conçu *Home Made* (édition Konstantin Slawinski). Nous interrogeons la place donnée à chacun par le designer (ici le moule permet aux usagers de démarrer leur créativité après le démoulage à l'instar d'autres moules) et par là-même à quel point l'utilisateur peut jouer avec la nourriture, comment le designer peut apporter son aide.

• Après-midi : Exercice

Comment faire manger plus doucement ?

- Analyse du sujet : quels champs englobent ce sujet ? Le temps – la mastication – le bien-être digestif – le bien être mental – le plaisir du moment présent, etc. Chaque stagiaire choisit un axe de réflexion parmi les champs listés précédemment.
- L'axe de réflexion est mis en exergue à travers une réponse créative dans le champ du design (culinaire ou pas). Réflexion de 1 h.
- Chacun explique son approche à l'oral sous forme de table ronde/ dessin croquis rapide si besoin.

Jour 3: Quand les apparences sont trompeuses

• Matin :

Exploration de l'apparence des choses : traitée au travers du *packaging* (trompeur, informatif...), de travaux de designers culinaires (rapport de dégoût lié à une couleur...).

L'auteure et graphiste Marijke Timmerman présente son travail dans ce sens ayant beaucoup exploré l'image déformée que l'on a

de la nourriture dans son ouvrage *The true size of Food*. Analyse particulière de son travail autour du *packaging*.

- Midi: repas pris ensemble

Sonia Verguet apporte un travail sur le motif: des tourtes volaille ou poisson qui jouent avec l'aspect, le motif.

- Après-midi: exercice

Le sujet: *packaging*, que me racontes-tu (du produit que tu enveloppes, de moi, de la planète...)?

- Analyse du sujet: le *packaging* et ses différents buts d'hier à aujourd'hui (expliqués à travers différents exemples en images). Réflexion et analyse des nouveaux comportements (sachets plastiques vendus et non donnés/remplacés par papier ou maïs...) et des nouvelles avancées dans ce domaine (fruits et légumes tatoués d'un code barre (plus d'étiquette), *packaging* comestible...)
- Le *packaging* de demain: chacun met un mot sur le sujet (zéro pub, transparence totale, apports énergétiques concrets...)
- Chaque stagiaire choisit un axe de réflexion parmi ceux listés précédemment.
- L'axe de réflexion est mis en exergue à travers une réponse créative dans le champ du *packaging*. Réflexion de 1 h.
- Chacun explique son approche à l'oral sous forme de table ronde/ dessin croquis rapide si besoin

Jour 4: Repas et travail

- Matin: exploration d'un quatrième code celui du repas au travail Plusieurs exemples spécifiquement liés à ce sujet sont montrés et expliqués: ils témoignent d'excès (plateau repas mêlé au clavier d'ordinateur) ou à contrario de nouvelles perceptions du repas, pensé comme une vraie pause pendant notre temps de travail. Un exercice est axé dans ce sens sur la journée.

- Midi: repas pris ensemble

Sonia Verguet apporte un élément comestible mettant en exergue la place que prend le travail sur une journée – allant jusqu'à ne plus faire de vraie pause repas.

- Après-midi: exercice

Le sujet: Manger et travailler en même temps, c'est super!

- Analyse du sujet: le travail: liste des lieux de travail (intérieur/extérieur-bureau collectif/bureau privé/salon de coiffure...) et des objets liés (bureau/ordinateur/lavabo/shampooing...) etc.

- Le repas : liste des manières de manger, des cadres et des outils (debout en marchant, je mange avec les mains/ au restaurant assis sur une chaise, je mange avec des couverts en métal, il y a une nappe /dans un avion, je mange sur un plateau repas avec des couverts en plastique dans des barquettes...).
- Réflexion sur le sujet : liste des points positifs et négatifs du fait de manger en travaillant.
- Chaque stagiaire choisit un axe de réflexion parmi les points listés précédemment.
- L'axe de réflexion est mis en exergue à travers une réponse créative dans le champ souhaité. Réflexion de 1 h.
- Chacun explique son approche à l'oral sous forme de table ronde/ dessin croquis rapide si besoin

Informations complémentaires (méthodologie...)

Nous nous appuierons sur trois types d'activité :

- La présentation et l'analyse de réalisations, d'œuvres existantes
- Le partage de ressources théoriques issues de l'histoire de la discipline, de la théorie de l'art, des sciences humaines
- Des exercices pratiques permettant d'expérimenter et de mettre une méthodologie de travail en application.

Supports fournis aux stagiaires

Matériel pédagogique

- Outillage et matériaux légers
- 1 stagiaire par poste de travail

Évaluation pédagogique en fin de parcours

Évaluation des acquis de la formation réalisée par auto-évaluation et retours d'expérience en collectif. Une fiche d'évaluation anonyme écrite sera transmise aux stagiaires. Une attestation individuelle de formation sera remise à chaque participant.

Formateurs

Sonia Verguet, designer, auteur de l'ouvrage
Initiation au design culinaire.

Julie Rothhahn, designer, enseignante à l'ESAD Reims.
Marijke Timmerman, auteur et designer graphique.