



Re-cr ation de fictions pour le quotidien : le design alimentaire

Caroline Rocamora

► To cite this version:

Caroline Rocamora. Re-cr ation de fictions pour le quotidien : le design alimentaire. Art et histoire de l'art. 2020. dumas-04094083

HAL Id: dumas-04094083

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04094083>

Submitted on 10 May 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destin e au d p t et   la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publi s ou non,  manant des  tablissements d'enseignement et de recherche fran ais ou  trangers, des laboratoires publics ou priv s.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



Rocamora Caroline

RE-CRÉATIONS DE FICTIONS POUR LE QUOTIDIEN :

Le design alimentaire

Mémoire Master 2 CRIS (Création recherche et
innovation en design sensoriel et alimentaire)
Session Septembre 2020

Directrice de recherche: Talbot Delphine
Responsable professionnel: Bécheras Elodie

ISCiD

Institut Supérieur Couleur Image Design de Montauban



Université
de Toulouse



UNIVERSITÉ TOULOUSE
Jean Jaurès



Remerciements

Je remercie le corps enseignant notamment Talbot Delphine ma directrice de recherche qui m'a aidé et permis d'avoir mis au jour ce mémoire.

Bécheras Élodie, qui pendant deux ans, m'a aidé dans la concrétisation de mon classeur et de mon projet professionnel.

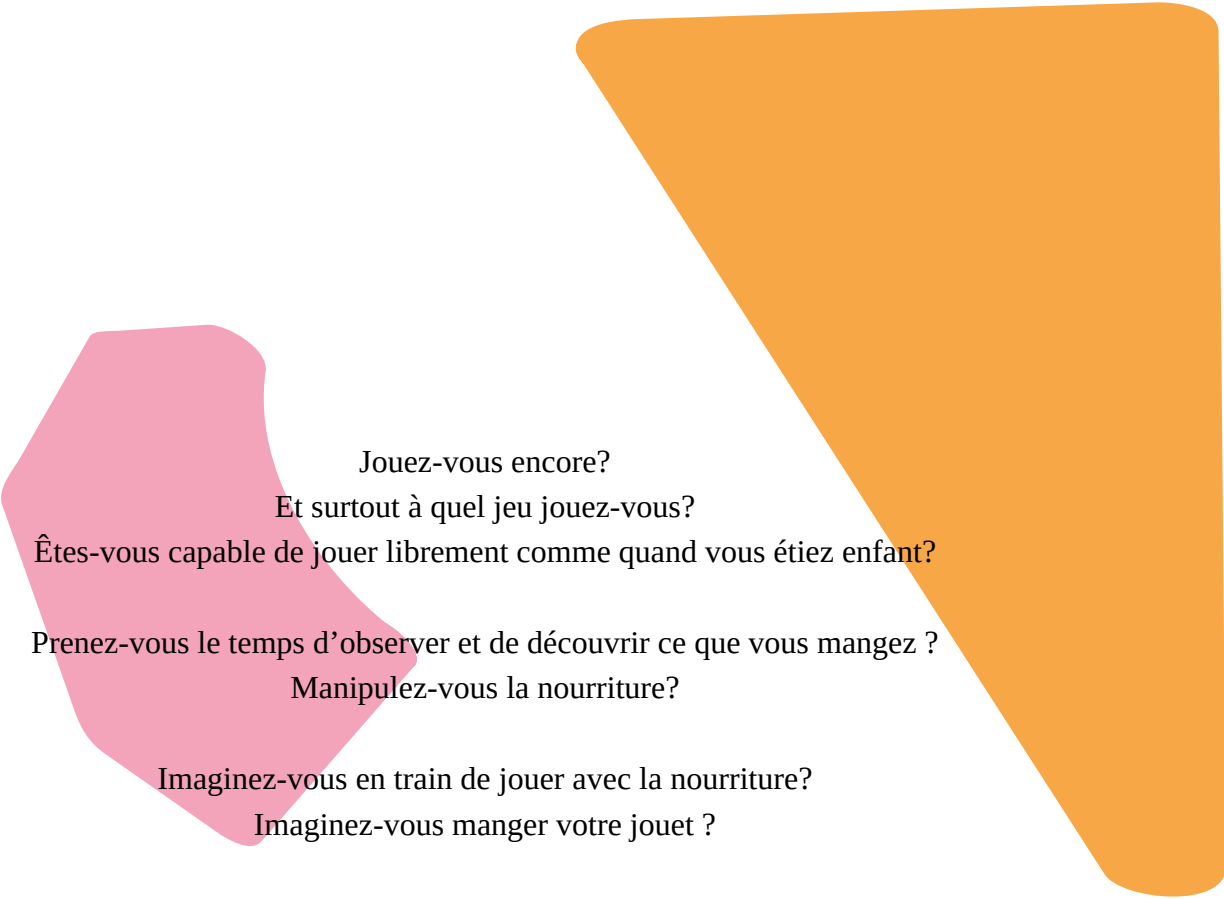
Je remercie l'ensemble des autres professeurs et tout l'ISCID (Institut supérieure Couleur Image Design de Montauban).

La promo CRIS (Création recherche et innovation en Design Sensoriel et Alimentaire) dans laquelle j'étais ainsi que mes 4 autres camarades.

Je remercie particulièrement Océane Limouzy-Arcade, camarade et amie qui a réussi à me supporter et aidé pendant ces deux années.

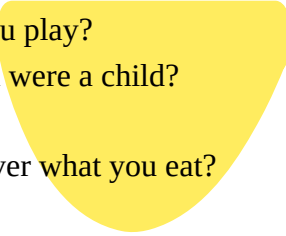
Mes parents qui m'ont permis de ne pas lâcher prise, notamment pendant la période si particulière que fut le confinement.

Ainsi que mes proches qui ont toujours cru et su que les études de Design étaient faites pour moi.

A pink irregular shape on the left and a large orange shape on the right, both with rounded corners.

Jouez-vous encore?
Et surtout à quel jeu jouez-vous?
Êtes-vous capable de jouer librement comme quand vous étiez enfant?
Prenez-vous le temps d'observer et de découvrir ce que vous mangez ?
Manipulez-vous la nourriture?
Imaginez-vous en train de jouer avec la nourriture?
Imaginez-vous manger votre jouet ?

Vous découvrirez à travers ce mémoire que cela peut être possible.

A yellow abstract shape with rounded corners.

Are you still playing?
And especially, what game do you play?
Are you able to play freely as when you were a child?

Do you take the time to observe and discover what you eat?
Do you handle food?

A green abstract shape with rounded corners, tilted at an angle.

Can you imagine playing with food?
Can you imagine eating your toy?

You will discover through this dissertation that this can be possible.

Sommaire



Re-cr ation de fictions pour le quotidien: le design alimentaire

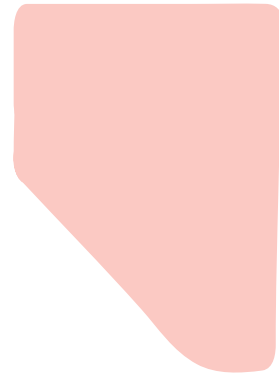
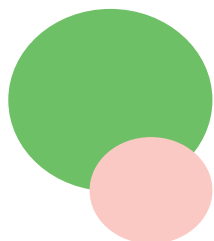
R habiliter l'acte de jouer chez l'adulte en passant par un mode alimentaire ludique

Remerciements	3
Note de pr�sentation fran�ais-anglais	5
Introduction	12

Premi re Partie

R habiliter l'acte de jouer

A) L'�veil des sens comme point de d�part de l'activit� ludique chez l'adulte	19
1- Vers la sensation de soi : l'�veil des sens et le rapport au monde qui nous entoure	20
2- La renaissance des sens chez l'adulte	23
B) La pratique de l'activit� : le jeu sous toutes ses formes	26
1- La culture cr�atrice comme empreinte du jeu	27
2- Le jeu comme une invention de la libert�	31
3- Le plaisir de se reconnecter avec son imaginaire ludique	35
4- La fiction, comme vecteur d'utopie ludique	37
5- Les adultes et l'activit� ludique : une tension sociale	39
C) L'acte de manger et ses aliments sacr�s	41
D) Une nouvelle fabrication des usages : L'alliance du jeu et de l'alimentaire	44
1- La r�sistance culturelle	45
2- La friction entre activit� ludique et l'alimentaire : la r�conciliation	47



Deuxième Partie

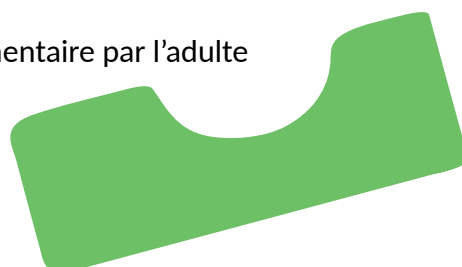
Le développement des sens et l'alimentaire ludique : Études de cas

A) L'éveil des sens : une pratique stimulante, invisible et toujours en action	50
• « Madeleine de Proust » (Marcel PROUST, <i>Du côté de chez Swann</i> , Grasset, Paris, 1913)	52
• ATELIER MICROMÉGA, « La Madeleine », 2017	54
• <i>Le fabuleux destin d'Amélie Poulain</i> (JEUNET Jean-Pierre, 2001)	56
• PRISMA II, « Les bureaux de LinkedIn », 2017	58
B) Fiction Alimentaire et ludique	60
1- Le design culinaire pour jouer avec ce que l'on mange	
• Le design culinaire	61
• BUREAUX Stéphane, « Le clou » et « Barbahlal », 2009, 2007	66
• HUGUET Delphine, « Digestion, chocolat de la deuxième chance », 2008	65
• IKEA, « Le lapin en chocolat VÅRKÄNSLA », 2019	67
2- La performance culinaire : espace de liberté ludique alimentaire	
• VERGUET Sonia, « Jeu et gourmandise », « Destroy Destress » 2015	69
• MIIT STUDIO, « Ateliers décorations de Noël »	71
3- Les adultes et l'activité ludique : renouer avec Soi par le jeu	
• Jeux de construction et assemblage	73
• Jeux à grandeur nature : parcs d'attractions, jeux de rôles, escape game	75
4- Performances ludiques et interactives : Des espaces fictionnels en communion avec la pensée sociétale	
• <i>La Toulouse Game Show</i>	77

Troisième Partie

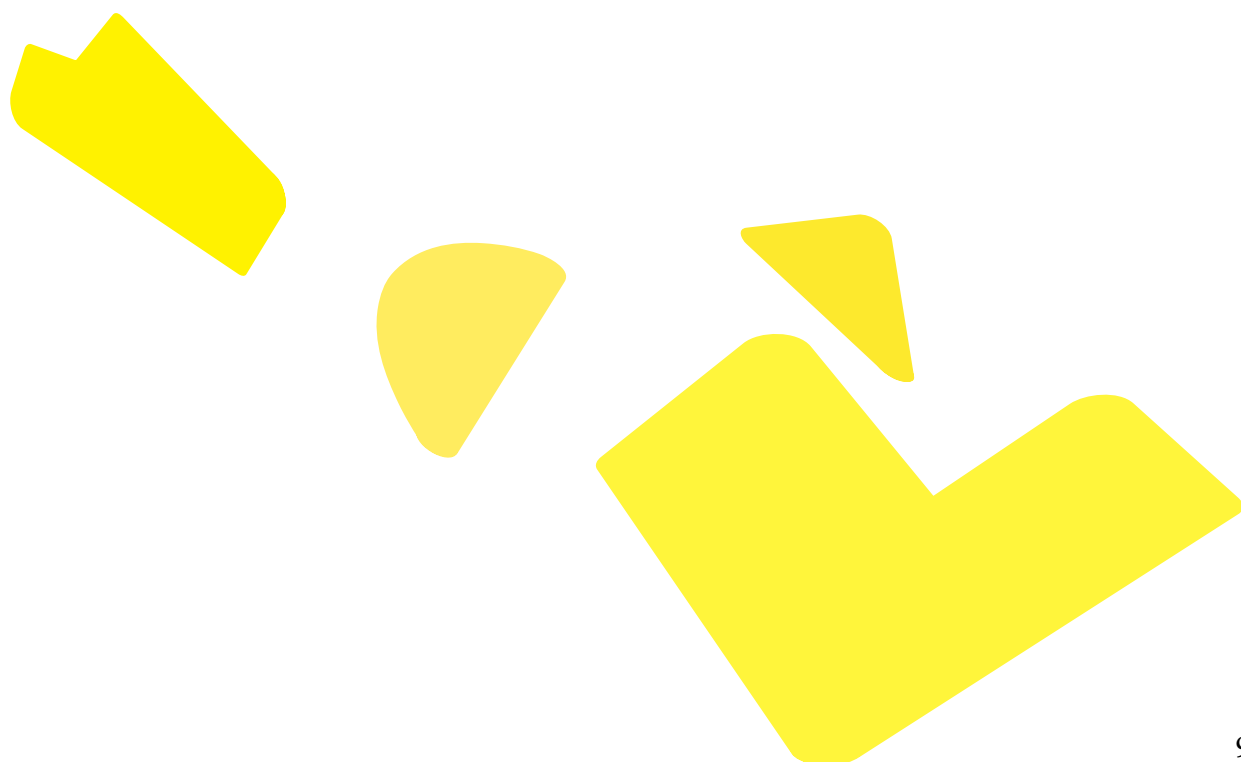
La création d'un dispositif alimentaire à fin de démocratiser le jeu chez les adultes

A) La tension entre le jeu, l'alimentaire et l'adulte	80
B) Ma posture en tant que designer sensoriel et alimentaire	83
C) La mise en place d'un processus ludique alimentaire par l'adulte	87



Autres

Conclusion	96
Bibliographie	99
Lexique	103
Résumé français - anglais	105



« Le monde est un terrain de jeu, tous les enfants savent ça, mais on finit par l'oublier en grandissant. » **REED Peyton, *Yes Man*, 2001**



Introduction

Le rapport entre le jeu et l'adulte, c'est sur quoi mon sujet de mémoire va porter.

En devenant adulte, l'Homme ne joue plus de la même manière qu'un enfant pourrait le faire. Il n'ose plus, ne s'autorise plus à se libérer, à imaginer, créer des scènes, des personnages, des histoires, et n'accède plus autant à son imaginaire qu'avant.

Mais alors pourquoi ?

Le jeu est une activité nous permettant de se construire en tant qu'individu. Il permet de s'abstenir quelques instants de toute réalité en s'engageant dans un espace de liberté. Il est un acte créatif, contrôlé ou non par des règles, ludique, authentique et non sérieux. Selon Huizinga, il est « un acte existentiel qui permet à l'homme de comprendre sa place dans le monde¹ ».

Fondement du vivant, il permet de développer les premiers gestes, de découvrir et de comprendre ce qui nous entoure. Chez les enfants, il a pour but d'être une activité pédagogique qui leur permet de façonner leur imaginaire. Il est la « base culturelle » de la vie.

Chez l'adulte, le jeu à partir d'un certain âge est accusé d'être une perte de temps et de repères, de renfermement, une activité non essentielle à la vie et « a vocation d'être quelque chose qu'il faut juger² ». Si l'on joue, nous sommes contre-productifs, nous ne faisons pas avancer la société, bien au

contraire, nous régressons.

Pourtant le jeu permettrait à l'adulte de se libérer de la société, des tourments de sa vie, des jugements, d'accéder au plaisir, d'éveiller ses sens endormis, d'avoir des sensations, émotions ainsi que d'être en lien avec l'imaginaire qui permet de créer, façonner et manipuler ce qui l'entoure. Construire et déconstruire un monde fictif.

L'acte de manger, moment de notre quotidien qui est en contradiction avec la notion de jeu. Également le fondement du vivant, manger nous permet de vivre, de se nourrir, d'éveiller nos 5 sens et de découvrir des aliments. En fonction des cultures, l'acte de manger est conduit par des règles (manger de telle façon, se servir de tels couverts, respecter une entrée, un plat, un dessert etc...).

Je m'intéresse à l'aliment qui construit l'acte de manger, l'aliment qui est sacré. Jouer avec l'aliment est donc impensable, cela équivaut à gâcher puis jeter.

Nous avons pourtant tous joué avec les lettres en vermicelle dans la soupe, donc pourquoi ne pas continuer en allant plus loin ?

Étant de source commune, l'aliment et le jeu pourraient très bien être alliés à fin de déconstruire cette friction. Étant l'acte qui permet d'éveiller nos sens simultanément, l'adulte, grâce au design alimentaire et donc au jeu alimentaire mis en place, pourrait jouer, façonner, construire, déconstruire, manipuler, sentir et créer tout un imaginaire autour de l'aliment. Il pourrait manger son jouet.

1 HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Gallimard, Paris, 1951

2 BONENFANT Maude, *Le libre jeu*, Liber, Montréal, 2015

Le design ici, permettrait de modifier ces rapports, cette résistance culturelle, émanciper cette rupture qui permettrait à l'adulte se reconnecter avec lui-même, de mettre en place une utopie alimentaire, de jouer comme un enfant. Il permettrait une certaine recreation de fiction pour le quotidien.

Mon mémoire se porte donc sur la réhabilitation de l'acte de jouer chez l'adulte en passant par un mode alimentaire ludique. Pour répondre à cette problématique, il s'agira donc dans un premier temps de s'intéresser à l'éveil des sens chez l'Homme qui permet à l'adulte de pouvoir se recentrer sur lui-même et ses sensations afin d'accéder à l'imaginaire. De renouer et de développer à nouveau son enfant intérieur. Puis, nous nous intéresserons au jeu, ce qu'il signifie, ses notions de créations, de liberté, son caractère fictionnel et son rapport avec le monde des adultes. Identifier les résistances culturelles pour pouvoir fabriquer de nouveaux usages. Usages comme l'acte de manger et donc analyser la friction entre le jeu et l'alimentaire. Refaçonner cette sacralisation de l'aliment en passant par un design alimentaire ludique..

Dans un second temps, des études de cas pourront me permettre d'appuyer et/ou confirmer ma pensée. En effet, j'aborderai d'une part la question de l'éveil des sens qui est une pratique stimulante, invisible et toujours en action. Pour appuyer mes propos, je prendrai pour exemple la « Madeleine de Proust » (PROUST Marcel, Du côté de chez Swann, Grasset, Paris, 1913), comme exemple de perception visuelle ou de réminiscence. L'on qualifie « Madeleine de Proust » un moment, un élément, une chose, un geste, un objet de la vie quotidienne qui permettent d'engendrer, de faire revenir un quelconque

souvenir et ou de faire ressentir des scènes passées lors de son enfance. Un moyen stimulant la mémoire. La madeleine dans ce roman, est un gâteau trempé dans une tasse de thé et qui devient subitement l'élément déclencheur d'un souvenir profond.

Une autre «Madeleine», mais cette fois-ci, celle de l'Atelier Microméga, un regroupement de jeunes architectes qui ont mis en place (lors de la Douzième édition du Festival des Architectures de Montpellier en 2017) une construction cubique composées de briques en plastiques colorées. Cette constrctuion nous plonge dans un univers nostalgique où émotions, souvenirs et jeu se rencontrent et se mélangent.

Je traiterai également plusieurs extraits du film Le fabuleux destin d'Amélie Poulain (JEUNET Jean-Pierre, 2001). Des extraits à connotations sensorielles voir même poétiques, qui nous plongent dans des expériences imaginaires et sensibles où notre corps, grâce au sens, domine et prend conscience de ce qui nous entoure. Casser la croûte sucrée d'une crème brûlée, mettre les mains dans un sac de lentilles, manger des framboises placées sur le bout des doigts ou encore caresser le contour d'un verre en cristal.

Pour finir sur cet de l'éveil de sens, j'analyserai les sens comme matériaux à façonner et à travailler, grâce au domaine du design sensoriel. Les bureaux de Linkedin de l'architecte Il Prisma (2017) en sont le bon exemple. Des bureaux redéfinis sensoriellement de telle sorte à immerger les employés en favorisant le bien-être et l'engagement de ceux-ci grâce à la stimulation de leurs 5 sens. Des espaces immersif où sont mêlés textures, odeurs, sons et couleurs.



1 «La Madeleine de Proust». Montage photo Marcel Proust et une madeleine. ALIMENTARIUM, «Souvenir d'une madeleine», Alimentarium magazine, 2014, <https://www.alimentarium.org/fr/magazine/saveurs-du-monde/souvenirs-d%E2%80%99une-madeleine>



3 «Le fabuleux destin d'Amélie Poulain», JEUNET Jean-pierre. Montage, scène du film, de Knaff Pauline, CINESERIE, 2019, <https://www.cineserie.com/news/cinema/jean-pierre-jeunet-prepare-un-faux-documentaire-sur-amelie-poulain-2510399/>

2 «La Madeleine», ATELIER MICROMÉGA, photographie de Kozlowski Paul, Montpellier, 2017



4 «Les bureaux sensoriels de LinkedIn», photographie de PRISMA II, 2017, pour HELLOWORKPLACE, <https://www.helloworkplace.fr/design-sensoriel-bureaux-linkedin/>

La friction alimentaire et ludique sera démontrée grâce au design culinaire qui est un domaine appliqué à l'« objet alimentaire ». Le design culinaire n'est pas de la cuisine à proprement parler, c'est une réflexion sur le moment du repas, son sens de manière globale, permet la création d'un design comestible, de jouer avec ce que l'on mange. En partant de l'explication, définition du design culinaire, à des créations comestibles comme « Barvahlala » et « Le clou », de Bureaux Stéphane (pour le Salon Professionnel du chocolat en 2009) « Digestion » (2008) de Huguet Delphine, ou encore le kit en chocolat « Varkänsla » (pour Pâques 2019) en proposé par IKEA, l'aliment est présent ici comme un matériau pouvant être retravaillé, façonné, manipulé comme un jeu, comme une matière malléable ludique.

Le travail de l'aliment ne s'arrête pas à la création d'une chose ou d'un objet à proprement parlé, il peut également

s'étendre, être présenté sous la forme d'un lieu, d'un espace de liberté ludique. Ce sont les performances culinaires qui permettent d'étendre l'aliment devenant une création immersive et ou interactive. Verguet Sonia avec «Destroy Destress» et «Quand le goûter se fait jeu» (pour l'exposition «Damage control»2015) ainsi que MIIT Studio et leurs «Atelier de décorations de Noël» (Grand Hôtel-Dieu de Lyon) ont permis l'extension du design alimentaire et de sa liberté, sa liberté de conception et sa liberté immersive qui entraînent les usagers à jouer, toucher, comprendre et parler avec la nourriture.

1



2



3



6



4



5



7



8



1 Photographie, «Mille Feuilles Vertical», de BRÉTILLOT Marc, par TERNISIEN Hervé

2 Photographie «Le clou» de BUREAUX Stéphane, clous en chocolat, pour Salon Professionnel du Chocolat, 2009

3 Photographie «Barb ahlala» de BUREAUX Stéphane, barbapapa sucre et chocolat pour l'exposition Tool's Food, Paris, 2007

4 Photographie, «Digestion», de HUGUET Delphine, Exposition les 7 péchés capitaux, la colère, Centre Design Marseille, 2008, <https://delphinehuguet.com/portfolio/les-objets-3/>

5 Photographie, «VÄRKÄNSLA» et de son packaging de IKEA, 2019, article de R. Thomas, *Creapills*, 2019, <https://creapills.com/ikea-lapin-chocolat-paques-20190325>

6 Photographies, «Destroy Destress» de VERGUET Sonia, pour l'exposition Damage control, Luxembourg, 2014, <https://soniaverguet.com/work/destroy-destress-2>

7 Photographies, «Quand le goûter se fait jeux» de VERGUET Sonia, pour le magazine BUBBLE MAG PARIS : penser un goûter ludique pour tous petits, 2015, <https://soniaverguet.com/work/gouter-didactique-2>

8 Photographies «Atelier kids, décorations de Noël à déguster» de MIIT STUDIO, par CHARON Manon, pour les fêtes de fin d'année au Grand Hôtel-Dieu de Lyon

Jouer, comme activité principale créant cette friction avec l'alimentaire, comme moment créatif échappatoire, comme moyen qui permet de renouer avec soi-même. Le jeu en fonction des âges n'apparaît pas de la même manière, chez les adultes, ces jeux – jouets permettent à l'utilisateur de les aborder de façon plus sérieuse. Ils ont des buts mieux définis avec principalement des règles.

Certains jeux attirent plus les adultes que d'autres, c'est le cas par exemple des jeux de construction et d'assemblage comme les « Lego », « Kapla » ou encore les maquettes qui permettent à l'adulte de créer des espaces, des environnements, des scènes tout en étant organisé, sérieux et structuré comme imbriquer et assembler des bonnes pièces avec des bonnes couleurs, formes, ou encore empiler des objets sans que la construction tombe etc...

Les jeux à grandeur nature comme les jeux de rôle, les escapes game ou encore les parc d'attractions sont également appréciés par les adultes, ils permettent de les faire « s'évader » à taille réelle, de les immerger dans des espaces plus accessibles, ou encore qui ne nécessitent pas de développer leur imagination et leur créativité (difficulté dont laquelle les adultes abordent contrairement aux enfants).

Les performances ludiques et interactives sont également des espaces à « tailles réelles », des espaces fictionnels en communion avec la pensée sociétale. Une pensée visant à renouer le contact avec le jeu, à s'imprégner de fiction, à s'échapper de ce qui les entoure avec l'aide de l'activité ludique. Une création de liberté sociale mis en place des événements culturels numériques comme la TGS (Toulouse Game show) qui se passe chaque année.



LEGO, «Classic, boîte de briques créatives Lego», <https://www.lego.com/fr-fr/product/lego-medium-creative-brick-box-10696>



KAPLA, «Baril 200 planchettes», proposé par OXYBUL, <https://www.oxybul.com/jeux-d-imagination/jeux-de-construction/constructions-en-bois/baril-200-planchettes/produit/501773>



MECCANO, «4x4 SUV modèle», proposé par MECCANODIRECT, <https://www.meccanodirect.fr/4x4-suv-10-modeles>



CHASSE MAREE, «Maquette de L'Hermione», <https://www.chasse-maree.com/boutique/maquette-d-exposition-l-hermione-10895.html>

1



2



4



3



1 «Futuroscope», Manège à sensations, FUTUROSCOPE, <https://www.futuroscope.com/fr/attractions-et-spectacles>

2 Dèss de jeux de rôle, «Découverte des jeux de rôle», par VALDEUROPE AGGLOMÉRATION, 2018, <https://www.valdeuropeagglo.fr/decouverte-de-jeux-de-roles/>

3 ENIGMA ESCAPE, «Escape game Toulouse», http://www.enigmaescape.fr/?fbclid=IwAR0-pbaGtcF4RAWj_Hcs1G4nPpNZes-ShAPPo24VMHAetCy_m9n_miXAU8

4 TGS, «Toulouse Game show», logo, publié par WIKIPEDIA, https://fr.wikipedia.org/wiki/Toulouse_Game_Show

Pour finir, ma troisième partie permettra de proposer des solutions à cette friction alimentaire-jeu. De poser le fondement de ma pensée, de créer un moyen pour réhabiliter le jeu chez l'adulte. Cette proposition se présentera sous la forme d'une méthode, d'un processus qui va permettre d'aider, de guider l'adulte à jouer d'une part, puis à jouer avec l'aliment, à réussir à se créer un jouet alimentaire comestible. Cette méthode, se présentera sous la forme d'étapes comme des étapes d'une recette de cuisine. Celles-ci vont guider l'adulte, lui permettre de re-nouer contact avec lui-même, son enfant intérieur et ses sens qui lui permettent de rentrer dans un univers ludique, fictif, imaginaire et créatif. Par la suite, ces «recettes» l'aideront petit à

petit à comprendre l'activité de jouer en elle-même, à quoi cela peut constituer, comment jouer, avec quoi... Pour finir, il va apprendre à jouer avec la nourriture, à l'appréhender, la sentir, modeler, construire, déconstruire afin de se créer un jouet, afin de casser, détourner les codes traditionnels de l'alimentaire et de son acte de manger. Grâce à ces étapes, l'adulte pourra enfin apprendre à re-jouer librement en se créant son propre espace d'appropriation, son propre espace ludique, fictif qui inclura un jouet alimentaire qui était de base à la fois sacré et intouchable.

I - Réhabiliter l'acte de jouer

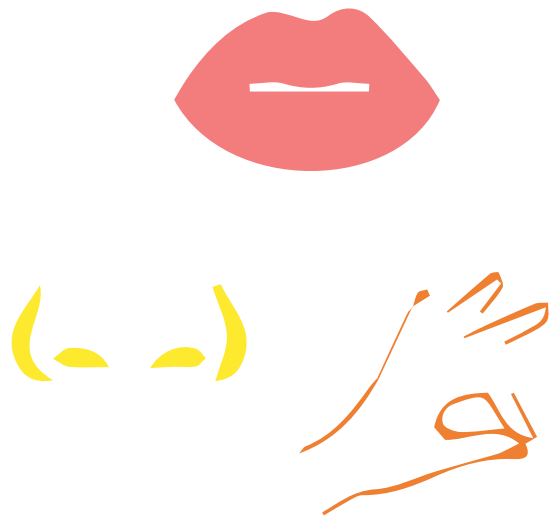
A) L'éveil des sens comme point
de départ de l'activité ludique chez
l'adulte

1- Vers la sensation de soi : l'éveil des sens et le rapport au monde qui nous entoure

Les 5 sens, point de départ de mon mémoire,
point de départ pour que l'adulte puisse jouer.

Mais alors, qu'est ce que les cinq sens ? A quoi servent-ils ? Quel est leur rapport au monde, à la sensibilité ainsi que le jeu ?

Le monde, qui nous entoure, est perçu par notre corps à travers un appareil sensoriel. Celui-ci est l'interface entre chaque individu et le monde. L'Homme a besoin de ses sens et de les développer afin de mieux percevoir ce qui l'entoure et pour se situer. Cette réceptivité sensorielle se fait par intermédiaire de récepteurs ou d'organes sensoriels. On appelle organes sensoriels, les organes sensibles aux stimulations de l'environnement qui vont créer un système nerveux (influx nerveux) qui va permettre au cerveau d'interpréter cette réceptivité. Ce sont les yeux (la vue) les oreilles (l'ouïe), la langue (le goût), le nez (l'odorat) et la peau (le toucher).



Illustrations vectorisées personnelles qui représentent les 5 sens

Nos sens sont utilisés quotidiennement, à chaque seconde sans que nous nous en rendions compte.

On définit donc les 5 sens comme des outils de communications verbaux et non verbaux nous permettant de nous situer dans notre corps et dans notre environnement. Ils stimulent le fonctionnement du cerveau et sont sa raison d'être. C'est grâce à eux que nous prenons soin de notre corps et que nous sommes en communication et en relation avec l'environnement et les autres. Notre qualité de vie (bien-être, santé...) et notre vie relationnelle sont étroitement liées à notre présence à nos cinq sens.

Ceux-ci nous proposent une autre approche sensorielle comme :

- Une meilleure gestion des sensations, des

perceptions, en faisant attention ce qui nous entoure et tout autre éléments comme les objets et ou autrui.

- Développer une certaine communication avec autrui. Développer également une meilleure observation, perception, compréhension et utilisation de cette communication
- Développer une qualité relationnelle lors que nous nous retrouvons en groupe.

En d'autres termes, les cinq sens, sont les outils du corps physique pour découvrir le monde, s'y insérer et participer à la vie . Ce sont aussi les sens qui nous permettent d'exprimer toutes les sensations comme le bonheur, l'amour, la tristesse, la joie, la douleur ou encore le bien-être... Toutes les sensations, passent grâce aux 5 sens ainsi que l'apprentissage de la connaissance et l'initiation. En effet, dès la naissance, nous découvrons le monde qui nous entoure de la manière la plus primitive et la plus naturelle à l'aide de premiers gestes qu'ils soient, en palpant, en regardant, en écoutant... C'est cette fonction de notre esprit qui permet au monde de se présenter lui-même à nous sans que nous n'ayons rien d'autre à faire que de l'accueillir. Nous apprenons chaque jour de ce que nous avons fait, expérimenté, découvert... Le contact avec autrui est également source d'enseignement, d'enrichissement, donc d'accroissement des connaissances. La sensibilité est ainsi considérée comme une forme de réceptivité et passivité , elle semble être la base de nos connaissances même.

Celle-ci serait d'après Michel Serres un « 6ème sens », le sens « interne-intime ». Pour avoir accès à cette sensibilité, il faudrait fermer les yeux et avoir la sensation de son corps ainsi, « filmer le sensible, c'est filmer les

émotions du corps³». Ce 6ème sens se travaille également de la même manière que les 5 autres de part l'apprentissage qui entraîne une mise en éveil de notre corps. Il est l'autre nom pour désigner le corps dans tous ses états et ses multiples métamorphoses. Il est la « sève vivante de la pensée et du langage⁴».

Les sens comme médiation et méditation du vécu, comme découverte de notre corps entre sensations, émotions, ressentis.

Les différences à ne pas confondre entre sensations, émotions et ressentis :

- **Sensation** : La sensation est une impression ressentie grâce aux cinq sens
La vue (perception des couleurs, des lumières, des formes, des volumes...)
L'ouïe (perception des bruits, bruitages, mélodies, chants, vacarmes...)
L'odorat (respiration des parfums, odeurs nauséabondes, exhalaisons...)
Le goût (sensations agréables ou désagréables, positives ou négatives...)
Le toucher (doux, rugueux, moelleux, chauds, froids...)
De la sensation, c'est-à-dire une perception liée aux sens, naît souvent un état d'âme qui transporte, influence, bouleverse, celui qui perçoit. Naît alors l'émotion
- **Émotion** : l'émotion est un changement d'état d'âme, suite à une circonstance bouleversante, un élément perturbateur. Il peut être un trouble passager causé par un sentiment vif. Il peut se prononcer également par un ensemble de sensations physiques (exemple : augmentation du rythme cardiaque, transpiration, faiblesse dû à un stress). L'émotion se situe au niveau physique.
- **Ressenti** : Le ressenti ou sentiment est plus durable que l'émotion. Il est comme un état affectif durable lié à certaines émotions ou

3 LAPLANTINE François, *Le social et le sensible : introduction à une anthropologie modale*, Téraèdre, Paris, 2010, P.116

4 LAPLANTINE François, *Le social et le sensible : introduction à une anthropologie modale*, Téraèdre, Paris, 2010, P.154

représentations. C'est un mot qui sert à décrire une émotion. C'est le passage de la perception physique au niveau de la pensée.

2- La renaissance des sens chez l'adulte

«Faire du sens est très facile, toute la culture de masse en élabore à longueur de journée; suspendre le sens est déjà une entreprise infiniment plus compliquée, c'est si l'on veut un «art», mais «néantiser» le sens est un projet désespéré, à proposition de son impossibilité .» LAPLANTINE François, *Le social et le sensible :*

introduction à une anthropologie modale, Téraèdre, Paris, 2010, P.73

L'éveil des sens enrichit notre perception de l'instant présent et augmente notre attention à tous les petits événements du quotidien. C'est grâce à nos 5 sens que nous sommes totalement présents au monde, en phase avec soi-même, notre entourage, notre environnement... De façon générale, stimuler ses sens augmente la capacité à s'émerveiller simplement de tout ce qui se passe, de tout ce qui entoure notre quotidien. Sur le plan sensoriel, il n'y a pas de menus plaisirs. Et, chaque sens peut se développer à tout âge. Pourtant, aussi surprenant que cela puisse paraître, les adultes ont tendance à agir la plupart du temps comme si ils étaient déconnectés de leurs sens, absents à eux-mêmes, fermés à ce qui les entoure. Ils oublient de regarder ce qui est, pourtant, sous leurs yeux. Ils oublient de savourer la vie, de déguster les bonheurs simples comme s'amuser avec ce qui leur passe sous la main, croquer dans un fruit juteux, mettre les mains dans la terre boueuse etc... La société dans laquelle nous sommes nous anesthésie cet éveil des sens quand nous devenons adulte. Elle nous dicte des règles, des postures, des codes ou des cadres à adopter. L'adulte n'agit plus librement et n'est plus en contact avec son « moi » intérieur ainsi qu'avec les objets qui l'entoure. Les sensations produites par les 5 sens sont alors limitées qui entraînent un rapport instable entre sujet et objet. Pourtant, le sensible, qui évolue entre odeurs, couleurs, sons, est fait de désirs-répulsions et qui sollicite notre corps, a une tendance qui serait de se soustraire aux politiques, aux conventions sociales, d'échapper à ce qui est de l'ordre du programme, projet ou ordre de la vie, des coutumes, cultures, systèmes de signes, de langage ou tout autre obstacle épistémologique. Il fait éclater l'imposture, ce

que nous ne sommes pas. Il ne peut qu'être éprouvé, inventé à chaque fois de manières différentes. Il n'existe que dans la multiplicité des manières de parler, chanter, jouer, marcher, danser ... c'est-à-dire la mobilité des langages et des images, dans l'aptitude aussi que nous avons à devenir autre que ce que nous étions .

Ainsi, un malentendu s'installe entre le sensible qui est le réel réfractaire à l'Homme et le corps qui est son moyen d'expression.

« Il faut pouvoir laisser le psychique se dérouler sans entraves. C'est pour nous un véritable art auquel bien des gens ne comprennent rien ; leur conscience intervient continuellement pour aider, corriger et supprimer, et ne peut laisser tranquille le devenir simple du psychique »

Carl Gustav Jung

Pour permettre à l'adulte de renouer contact et d'éveiller à nouveaux ses sens, il lui faudrait d'abord passer par une étape qui serait de transcender le quotidien, ce qui va le pousser à questionner le sens de son existence, de son quotidien, ce qu'il est et sa place dans la société. S'éveiller prendrait le sens de se sentir vivant, d'être capable de faire ce que l'on veut, comme on le veut, de se redécouvrir. Lâcher le sérieux de l'esprit pour un retour au corps. Lorsque nous habitons notre corps, nous sommes ancrés dans le présent. Il suffit donc de reprendre contact avec nos ressentis corporels pour reprendre contact avec la réalité telle qu'elle se présente dans l'immédiat (toucher, manipulation, jeu ...)

Revenons donc à la réhabilitation du jeu chez l'adulte. Le jeu est la continuité des 5 sens. L'adulte n'éveillant plus ou très peu ses sens ,

n'accède à la notion du jeu. Contrairement à un enfant qui est en découverte perpétuelle du monde et de ce qui l'entoure, ses sens sont en éveil constant. Il est en phase de développement sensoriel, donc plus propice à une attitude ludique, créative, imaginative. Il est dans la compréhension de son « soi intérieur ». Ainsi, jouer lui permet d'exposer ses sens, ce qu'il a appris ou est en train d'apprendre, de s'éveiller et de grandir.

Une friction entre le monde des enfants et celui des adultes se crée alors.

Afin de résoudre cette friction et après avoir fait en sorte de renouer avec ses sens, l'adulte, afin de jouer librement et instinctivement, devra faire appel à son enfant intérieur.

Qu'est ce que l'enfant intérieur ?

L'enfant intérieur est comme un voyage intérieur, une sorte de quête spirituelle avec l'enfant qui est toujours là, quelque part, enfoui. C'est une sorte de relation ou de dimension avec son être, au point de découvrir ou redécouvrir des ressources intérieures insoupçonnées. C'est comme une sensation d'exister autrement non que par des règles dictées par une société. Une démarche d'introspection.

C'est dans les années 1960 que les prémices de l'Enfant intérieur voient le jour dans le monde de la psy. Cette idée a ensuite été développée et popularisée par le psychologue américain Eric Berne, qui en a fait la base de ses analyses. Selon sa théorie, notre monde intérieur est habité par trois états du moi, que nous utilisons plus ou moins bien : le Parent, qui établit les règles ; l'Adulte, qui pense, décide et résout les problèmes ; l'Enfant, qui ressent et réagit. Mais c'est au

cours des années 1980 que l'idée d'Enfant intérieur prend véritablement son essor dans le monde des thérapeutes. L'enfant pur qui n'est pas encore affecté ou influencé par le monde des adultes, ne s'inquiète pas devant ces critères arbitraires, élaborés par le mental. Il «est» ce qu'il est. Il n'analyse pas qu'il est pour faire, dire ou ressentir quoi que ce soit; il est spontané, il ne se juge pas ou ne se critique pas même s'il se trompe; il admet son erreur sans se juger. Notre enfant intérieur est un être authentique, spontané et confiant. Il peut accueillir toutes les émotions sans ce juger. Sans juger en bien et en mal ces comportements. Travailler avec son enfant intérieur est un outil de transformation personnel. Ça permet de se connecter avec son véritable « moi intérieur », de se libérer de la pression sociale ou familiale, de se libérer des mécanismes de défense psychique.

Ainsi, pour en revenir au jeu, l'enfant sait comment jouer, il n'a besoin de règles, de consignes, de mode d'emploi pour savoir comment il doit faire. Grâce à ses sens qui sont en plein développement, il arrive à jouer avec ce qui l'entoure, il joue avec le monde instinctivement. En renouant avec son enfant intérieur, l'adulte pourrait enfin jouer librement, éveiller ses sens, se délivrer dans un espace, un monde qui n'appartiendrait qu'à lui-même.

B) La pratique de l'activité :
le jeu sous toutes ses formes



1- La culture créatrice comme empreinte du jeu

Étymologie : En latin, le jeu est désigné par le terme « ludi » qui signifie « ludique ». Le terme « jeu » vient du mot latin « jocus » signifiant plaisanterie ou badinage.

Le jeu est l'action de se livrer à un divertissement voir à une sorte de récréation. Il est une activité nous permettant de se construire en tant qu'individu. Il définit la capacité à s'abstraire, s'échapper quelques instants de la réalité, et de s'engager dans un espace de liberté. Il est un acte créatif, contrôlé ou non par des règles, ludique, authentique et non sérieux. Il est un état d'esprit lié à une activité mentale ou corporelle et parfois sociale. Tout acte sérieux peut devenir un jeu si l'esprit du jeu l'imprègne.

Le jeu ne se limite pas au « jouet », selon Maude Bonenfant, celui-ci résulte de l'interaction du jouer avec la « structure matérielle ludique⁵ » et les autres joueurs. Ce type d'approche présente alors le jeu comme monde de construction de sens. Il est conçu entre l'irréel pensé et le réel vécu. Il est réel en tant que représentation mais n'a pas un contenu réel. En d'autres termes, le jeu se définit de part son caractère illusoire et non sérieux par rapport au reste de la vie contrairement à son activité ludique qui est bien réelle.

Selon Roger Caillois⁶ le jeu est une activité qui doit être premièrement, libre en étant choisie pour conserver son caractère ludique ; séparée de façon à bien distinguer les limites d'espace et de temps qu'il produit ;

posséder une issue, une conclusion ou une fin incertaine ; improductive qui ne produit ni biens ni richesses ; soumise à de nombreuses règles-codes ; ainsi que fictive pour se différencier et ne pas entraver, modifier ou intervenir dans la réalité.

Selon Winnicott⁷, le jeu est une activité qui ouvre une aire privilégiée de la connaissance de soi et aussi d'autrui (Référence à l'éveil des sens précédemment évoqué), pour aboutir aux expériences culturelles et à l'activité créatrice.

Il est un espace potentiel, il n'existe pas et n'a pas de réalité, ainsi qu'un espace transitionnel, il va pouvoir permettre un passage, une porte entre la réalité physique interne et externe. Jouer, c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au service de son monde intérieur.

Pour Fink⁸, le jeu vient s'opposer aux diminutions de choix qui s'imposent au fur et à mesure du déroulement de notre vie : à chaque choix que nous posons, nous éliminons des possibilités qui ne se représenteront plus de la même manière et devenons le produit de nos actions. Le jeu permet de « récupérer » ces possibilités supprimées en visant une vie non déterminée .

5 BONENFANT Maude, *Le libre jeu*, Liber, Montréal, 2015, p.10

6 CAILLOIS Roger, *Le jeu et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958, p.20

7 WINNICOTT D.W, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, Paris, 1975

8 FINK Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, Minuit, Paris, 1965, p.79-80

« Par le jeu, notre vie fait l'expérience d'une création particulière, du bonheur de créer ; nous pouvons tout être, toutes les possibilités s'offrent à nous, nous avons l'illusion d'un commencement libre, sans entraves »

FINK Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, Minuit, Paris, 1965

Le jeu comprend plusieurs théories de son origine :

- **La théorie rudimentaire de G. S. Hall**, explique le jeu comme une nécessité fondamentale qui accélère le développement de l'enfance. Une nécessité biologique.
- **La théorie éducative de K. Groos** présente le jeu comme une activité pédagogique et donc préparatoire de l'enfant qui va vers la vie adulte.
- **La théorie fonctionnelle de K. Bühler** affirme que l'enfant joue pour explorer les diverses fonctions de ses facultés corporelles et mentales qui émergent consécutivement en lui.
- **La théorie idéaliste de F. Schiller** considère le jeu comme expression de la liberté.
- **La théorie cathartique de H. Spencer** reprend une idée de Schiller et prétend que la fonction principale au jeu est de délivrer l'homme de sa surabondance d'énergie.
- **La théorie préventive de E. D. Chapple et C. S. Coon** soutient la thèse que le jeu canalise tensions et conflits potentiels entre groupes et conjure ainsi le développement d'hostilités.
- **La théorie régénératrice de A. L. Kroeber** considère le jeu, à l'exemple du sommeil, comme moyen de récupérer l'énergie dépensée dans le travail.
- **La théorie psychanalytique de Freud** conclut que le jeu est un mécanisme de symboles dont le fantasme de l'enfant ou de l'adulte remplace les éléments par d'autres et les déplace;

Nous pouvons donc remarquer, que la place de l'enfant a un rôle capital privilégié par le jeu. Celui-ci est représenté comme fondement du vivant. Il développe les premiers gestes, le toucher, les sensations, les plaisirs, la notion de découverte, l'imaginaire ainsi que l'éducation et toute la dimension culturelle.

Le jeu est une activité indispensable à l'enfant, à son développement physique et psychique

Le jeu permet à l'enfant de découvrir et s'ouvrir au monde et à autrui, d'apprendre et à agir pour transformer son propre monde et son environnement, de travailler, de découvrir la notion du plaisir, d'éveiller ses sens, d'apprendre à mieux comprendre les situations qui se passent autour de lui et de pouvoir en rebondir, de se sociabiliser, de développer son imaginaire et créer, se concentrer, organiser sa pensée....

Il a un rôle instinctif chez l'enfant qui développe également un caractère mimétique lors de son activité ludique.

Comprendre le jeu comme une motivation humaine fondamentale, un moyen de développement individuel et une façon d'assimiler et de bâtir la culture permet de considérer l'enfance et l'éducation d'un tout autre œil. Le jeu ne devrait pas faire opposition aux activités d'apprentissage ou au travail « sérieux », mais il devrait plutôt être reconnu comme un aspect important de la vie des enfants, une condition pour le bien-être de ceux-ci et leur développement physique-psychique.

Le jeu comme symbole et rapport au monde. comme producteur culturel et activité de création et d'innovation d'un espace en mouvement

Le jeu est aussi l'occasion de créer, il est défini comme « force productrice⁹ » selon Fink

En effet, le joueur participe à la création du

⁹ FINK Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, Minuit, Paris, 1965, p.173

monde par le jeu, car le jeu produit le monde. Le jeu est productif puisqu'il instaure de la nouveauté dans le monde. Comme le dit Fink, « Tout ce que l'humain produit est issu du jeu et a la forme du jeu¹⁰ ». Le jeu produit le monde et est le symbole pour interpréter l'humain et le monde. C'est à partir de cette démonstration que nous pouvons affirmer que la notion de jeu est produite par la culture, alors que la fonction de jeu est productrice de culture, en tant qu'acte créatif.

Comprendre la part de culturel dans le jeu a été la mission de l'historien néerlandais Johan Huizinga qui a présenté dans son livre *Homo ludens* (Gallimard, Paris, 1951) le jeu comme un acte culturel et sensé. Celui-ci démontre la conception du jeu comme acte mécanique. Jouer devient alors un acte « supra-culturel¹¹ ». Producteur de culture, jouer permet la naissance et la vie de celle-ci en instituant des codes et des règles.

Se créent également des désirs, des inventions, des fantaisies, des joies et des libertés qui sont (aussi) créateurs de culturel. Le jeu un produit culturel car il est réinventé constamment par les humains pour témoigner de leur manière d'être.

Selon Henriot, le jeu. L'idée du jeu se serait développé progressivement dans la civilisation, lors des périodes de répit, pour devenir « une expression raffinée de la culture¹² »

Le jeu n'est donc pas à comprendre comme un type d'activité bien précis, mais comme un élément, un milieu ou un champ dans lequel la culture a lieu. La relation habituelle entre le jeu et la société où la culture est renversée.

Il ne faut pas supposer que le jeu serait « dans » la culture ou « dans » la société, car c'est en

un sens la culture elle-même qui est « dans le jeu », à l'intérieur de l'élément ludique.

Le jeu en tant qu'élément ludique perdure après l'apparition de la culture et continue à l'imprégner. Une incidence directe se pose alors sur la compréhension de la relation entre le jeu et le sérieux. Puisque la culture est assimilée à la dimension du sérieux.

« La conclusion doit être : la culture, originellement, est jouée. Elle ne naît pas du jeu, comme un fruit vivant qui se sépare de la matrice, elle se déploie dans le jeu et comme jeu »

HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Gallimard, Paris, 1951, p.280

En d'autres termes, le jeu est à la culture ce que la parole est à la langue : un acte effectué par des sujets qui met en œuvre et relance les formes données à partir d'un acte créatif.

« Le jeu est plus ancien que la culture »

HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Gallimard, Paris, 1951, p.15

L'élément ludique constitue donc un champ qui ne se confond pas avec la culture, mais qui l'englobe, l'enveloppe ; une sphère qui la précède et dont elle procède.

Le jeu reste l'Autre de la culture, mais c'est un Autre qui lui permet d'exister et de fonctionner.

Le jeu existe donc à la fois comme dimension originaire et comme activité présente.

L'homme, confronté à une situation insatisfaisante va entrer dans un monde illusoire au sein duquel il est susceptible de se satisfaire. Ce monde appartient au jeu enfantin. Il est une création d'une situation imaginaire ou l'espace du jeu où l'on joue n'appartient

10 FINK Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, Minuit, Paris, 1965, p.176

11 HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Gallimard, Paris, 1951, p.33

12 HENRIOT Jacques, *Le jeu*, Puf, Paris, 1969, p.66

ni à la réalité psychique interne, ni au monde extérieur. C'est un espace intermédiaire, situé entre deux réalités habituellement opposées, une aire de l'illusion créatrice et médiatrice. Cet acte créatif est l'interprétation : il y a un « jeu » dans l'interprétation.

2- Le jeu comme une invention de la liberté

« Jouer, c'est un choix personnel. Nous jouons parce que nous n'avons pas à le faire. Nous jouons parce que nous le voulons. »

CANALI Rémi, «Qu'est-ce qu'un jeu et pourquoi ça nous plait tant? », La Gammification, <http://www.lagamification.com/quest-ce-quun-jeu-et-pourquoi-ca-nous-plait/>, 2016

Le jeu, permet à l'humain de se retirer du cadre sociale, de ce qu'on lui impose de faire ou de penser, de créer une certaine distance avec le monde, une « bulle » où l'activité ludique demeure.

Chez les adultes, la liberté de faire et de penser sont encore plus importantes que chez les enfants. Ils ont besoin de s'éloigner de la réalité, d'oublier un instant leur vie sociale, professionnel ainsi que les jugements. En d'autres termes, faire abstraction de leur quotidien et de la réalité.

Toutes les règles produites (dans n'importe quels domaines) sont des lignes directrices qui guident et/ou imposent les comportements. Dans la réalité nous sommes déjà pris au piège dans notre propre corps et de notre pensée qui sont également pris au piège sur Terre. Pourtant, là où nous avons encore le plus de liberté se trouve dans nos pensées qui ne sont pas divulguées, montrées, dévoilées aux autres. Accéder à cette liberté permettrait de s'éloigner un instant des règles-codes. Il faudrait donc reprendre contact avec nos pensées, les retrouver et s'en servir. La référence précédemment évoquée par rapport au développement et au retour à l'éveil des sens permet de se retrouver et de reprendre possession de notre corps et de ce qui nous entoure. Accéder enfin à la liberté.

Selon Henriot, « le jeu permet à l'individu de se retirer, de créer une distance entre lui et le monde afin de se retrouver une liberté et ne plus simplement répondre à des besoins primaires ¹³ ».

Les règles sont donc le point noir de cet accès à la liberté et au jeu. Pourtant, les règles ont aussi besoin de liberté pour prendre forme, car la structure des règles n'a de sens que par la liberté (ici, la liberté ludique qu'a le joueur de jouer avec les règles). Sans liberté,

le jeu n'existe plus et donc les règles non plus. Ce n'est pas la présence des règles qui est spécifique au jeu (dans tous les pans de la vie existent des règles), mais son rapport à la liberté.

Enfin tout jeu serait limité par des règles. Dans un monde infini de représentations et d'interprétations, le jeu s'impose comme une finitude. Comme le dit Huizinga, « le jeu apparaît dans le chaos de la vie comme un ordre pour donner un sens précis à une expérience¹⁴ ». Ce sens serait défini par les limites du jeu, qui sont elles mêmes déterminées par ces principes régulateurs que sont les règles. Tout jeu est réglé même si il n'est pas entièrement codifié.

Il existe 2 types de règles ¹⁵:

1. Les règles **non-fixées** définies comme **Paidia** (Mot inventé par Roger Caillois dans son livre *Les jeux et les Hommes*, d'après le mot grec ancien *παῖς*, l'enfant. Il signifie également une sorte de puissance primaire d'improvisation et d'allégresse, fantaisie sans règle. Composante de l'amusement, opposé au ludus).
2. **Ludus** qui est défini par les **règles fixées** (Mot inventé par Roger Caillois dans son livre *Les jeux et les Hommes*, d'après le mot latin ludus, le jeu, l'amusement. Qui serait comme une sorte de goût pour la difficulté gratuite, tendance à dresser des règles et imposer des conventions afin de réduire l'incertitude de l'effet d'une activité et de la diriger vers un but précis).

Pour les joueurs, l'idée n'est pas de sortir des limites imposées par le jeu, mais de les interpréter en s'emménageant un espace de liberté. Le jeu est limité, mais les joueurs ont nécessairement un espace de liberté pour interpréter les règles et les signes du jeu.

¹³ HENRIOT Jacques, *Le jeu*, Puf, Paris, 1969, p.67

¹⁴ HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Gallimard, Paris, 1951, p.83

¹⁵ BONENFANT Maude, *Le libre jeu*, Liber, Montréal, 2015, p.48

Pour Duflo, la « liberté » est une propriété dominante du jeu : « dans tout jeu, le joueur possède une liberté de choix, de mouvement ou de décision¹⁶ ». Les règles du jeu créent des possibilités parmi lesquelles le joueur doit choisir, librement. Il est question d'une liberté proprement ludique, engendrée par l'existence des règles : la liberté est l'effet de la structure des règles du jeu.

Une friction se crée alors, l'ensemble des règles peut être redéfini et revu, et ne définit pas toujours le sens que le jeu peut produire, puisque qu'il existe un espace d'appropriation (un espace de liberté). Les règles n'ont du sens que si le joueur s'y soumet totalement contrairement à celles qui l'obligent comme les règles extérieurs (morales, société, juridique...).

L'espace d'appropriation serait défini comme une sorte de « cercle magique¹⁷ » où l'on peut rendre possible au jeu tout ce qui était alors de l'ordre de l'impossible. L'on peut justement modifier l'interprétation des règles de base pour les convertir en règles ludiques. L'interprétation devient un acte créatif, il y a un « jeu » dans cette interprétation.

Exemple : un bout de bois à telle représentation, signification, utilisation. Le cercle magique qui va l'entourer va détourner les règles. Le bout de bois sera doté de règles ludiques, il devient alors un personnage, une chose volante, une poupée, un objet...

Cette espace appropriation, permet au joueur de se situer dans un espace différent tout autant contrôlé par des règles mais interprétées, celles-ci lui donnent un tout autre sens à son expérience ludique. Apporte une sorte de parenthèse, un échappatoire, un éloignement de la vraie vie sans en

disparaître. Il est un espace plus au moins créatif de l'individu pour réinterpréter le monde, pour l'adapter à sa perspective. Il est un lieu de reformulation et de reconstruction de sens.

« L'espace du jeu défini par les frontières du cercle magique est en somme l'espace des possibilités de représentation »

Zimmerman Salen, Katie, Eric, *Rules of play : Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, 2004, p.369

Ce rapport est particulier au domaine ludique entre l'interprétation et les règles de base. Duflo relève le fait qu'il a été « difficile de concevoir que des règles pouvaient produire une marge de liberté au lieu de la contraindre¹⁸ ». La liberté, soit l'espace de jeu et de mouvement, a besoin de limites pour se définir. En même temps, ces limites existent et « délimitent » parce qu'elles ont un vide ou un espace à encadrer. Elles ont un sens caché qu'il faut révéler. Les deux sont essentielles l'une à l'autre et permettent au jeu d'exister puisque grâce à ce vide créé par les limites selon Henriot, « les choses se mettent en rapport, se touchent, s'épousent¹⁹ ». Celui-ci ajoute que « des éléments de jonction et de séparation rendent possible le jeu, par distanciation du vide et rapprochement des limites. Trop de liberté et le système ne fonctionne plus (il y a « trop de jeu »), mais, au contraire, pas assez de liberté et le système s'immobilise²⁰ ». Il existe un équilibre entre la liberté ludique et les limites du jeu.

L'interprétation est justement le processus par lequel se remplit ce vide, exactement à la manière dont est produit le sens du jeu. Celui-ci émerge à la fois du système de règles (interne) et du contexte (externe) dans lequel il prend forme. L'interprétation

16 DUFLO Colas, *Le jeu de Pascal à Schiller*, Puf, Paris, 1997, p.53

17 BONENFANT Maude, *Le livre jeu*, Liber, Montréal, 2015, p.49

18 DUFLO Colas, *Le jeu de Pascal à Schiller*, Puf, Paris, 1997, p.60

19 HENRIOT Jacques, *Le jeu*, Puf, Paris, 1969, p.88

20 HENRIOT Jacques, *Le jeu*, Puf, Paris, 1969, p.89

fait le relais entre les deux notions et devient, dans les jeux, l'acte de jouer. Jouer, c'est interpréter, mais, interpréter, c'est aussi bien souvent jouer. Ces deux actions sont délimitées, mais laissent une totale liberté au sens final à donner à l'action.

La liberté ludique permet au joueur (et donc à l'adulte ici) de jouer dans son propre espace d'appropriation, dans son propre cercle magique, qui lui permet de s'évader, de créer et de refaire appel à son imaginaire. Il est libre de jouer ou non et de se comporter de la façon dont il veut car la liberté qu'il a instauré dans son espace est une liberté inventive et créative. Il doit en revanche être convaincu d'avoir un pouvoir sur le jeu, sinon il n'est plus question de jouer mais de répondre et d'obéir à des lois.

Cette liberté de jouer, ludique est donc un espace où les gestes, l'innovation et la création sont en perpétuel mouvement,. Un espace d'évasion et de délivrance créative, sociale et psychique.

«Jouer, c'est faire quelque chose d'une certaine façon »

HENRIOT Jacques, *Le jeu*, Puf, Paris, 1969, p.25

3- Le plaisir de se reconnecter avec son imaginaire ludique

Le jeu, au cœur d'un espace d'appropriation et d'interprétation, fondement du vivant, de l'apprentissage et du développement des sens, vecteur de création et d'innovation mais aussi, activité de désir et de plaisir.

Les jeux sont conditionnés par des désirs, désir de se comporter comme des grands chez les enfants ainsi que chez les adultes, de pouvoir se comporter comme des enfants, de ne plus avoir à craindre de la société, de pouvoir s'approprier un espace ludique, de re-nouer contact avec son imaginaire, de pouvoir jouer sans se poser de question et instinctivement.

Du latin *desiderium*, le désir en philosophie, désigne le mouvement qui, au-delà du besoin en tant que tel, nous porte vers une réalité que l'on se représente comme une source possible de satisfaction. « Le désir se définit comme une tendance devenue consciente²¹ ».

Il sollicite l'activation de la faculté intellectuelle que l'on nomme imagination.

Il y a dans celui-ci la marque d'un manque, mais en même temps la dimension d'un projet, d'une quête, d'une recherche, d'un souhait de quelque chose.

Le désir rencontre nécessairement et est en constante lutte avec l'ordre de la réalité, ce qui implique qu'il pose des exigences, qui passent les limites de ce que la réalité du moment présente. Ici, une réalité codifiée en rapport avec le monde des adultes et le jeu. Le désir veut transformer la réalité en autre chose qu'elle n'est pas, mais qu'elle doit devenir pour pouvoir le satisfaire réellement.

Il est le tout premier ressenti de plaisir.

Qu'est ce que le plaisir ?

Le plaisir peut être défini comme l'état de contentement produit par la satisfaction d'un besoin, d'un désir, il est également comme la satisfaction des pulsions humaines. Pulsions qui découlent de la notion du désir.

Rôle fondamental du cerveau et des sens, celui-ci fait partie d'un circuit cérébral sécrétant de la dopamine. Ce circuit s'active lorsque l'on reçoit des stimulations qui nous procurent du plaisir, ce qui est par exemple le cas lorsque l'on mange du chocolat, que l'on joue, que l'on fait les magasins, etc. Il suffit même parfois d'une simple pensée pour l'activer. Avoir du plaisir est comme une sorte de processus de récompense. Il est une expérience à stimulations sensorielles externes (visuelles, olfactives ou auditives) ainsi qu'à d'autres stimulations internes (telles que des pensées et des sensations). Tout être sensible est doté de plaisir.

« Je sens donc je ressens »

LELEU Gérard, *Le traité du plaisir*, J'ai Lu, Paris, 2011, p.50

Le désir éprouvé nous pousse à vouloir passer à l'action. Le plaisir découle donc de la concrétisation de ces actions. Une fois l'acte réalisé, se met en place une sensation qui est celle de la satisfaction.

21 BALZQUEZ Philippe, « Le désir en psychanalyse », Philippe Balzquez psychanalyse intégratif, <https://www.philippebalzquezpsychanalyste.com/desirs>

Le plaisir n'est ni une chose abstraite ni neutre, elle est teintée d'affectivité et peut être agréable ou non. Il nous motive ou démotive consciemment ou inconsciemment notre conduite. Il se confronte à la réalité à travers des pulsions. Les plus grands plaisirs tentent de transformer notre appareil psychique pour l'adapter à la réalité ou modifier le monde extérieur. De leurs efforts, les plaisirs permettent de faire naître et de développer la pensée humaine, l'attention, le jugement, la mémoire ou encore la créativité ; toute « une structure du soi²² ».

Freud en déduit que la vie psychique vise fondamentalement le plaisir : « Selon toute apparence, l'ensemble de notre activité psychique a pour but de nous procurer du plaisir et de nous faire éviter le déplaisir, elle est régie automatiquement par le principe de plaisir²³ ».

Ainsi, le jeu procurerait du plaisir. La satisfaction serait pour l'adulte ici, de jouer sans contraintes, de re-nouer avec son enfant intérieur et son imaginaire. Avoir le plaisir de manipuler des objets, de les ancrées dans des scènes, de les convertir en personnages, s'approprier et créer ses propres règles...

Selon Philippe Gutton , le jeu se situe à un endroit intermédiaire entre le fantasme et le langage. Le jeu, comme le langage, utilise le symbole. La fonction ludique a un rôle fondamental et est un véritable organisateur de la vie psychique. «Le jeu est une actualisation du fantasme²⁴». Il apparaît comme le résumé actuel du fantasme, «à travers la double censure du passé et du présent²⁵». Le jeu peut se définir par un équilibre entre les désirs inconscients de l'adulte et les mécanismes de défense du Moi. Dans le jeu se trouvent les résumés des désirs et la censure.

Un fantasme ludique qui entraîne la satisfaction de pouvoir se reconnecter avec soi-même, de se reconnecter avec son imaginaire.

22 LELEU Gérard, *Le traité du plaisir*, J'ai Lu, Paris, 2011, p.44

23 FREUD Sigmund, *Introduction à la psychanalyse*, Payot, Paris, 1949, p.322

24 . 25 GUTTON Philippe, *Le jeu et l'enfant*, Larousse, Paris, 1972, p.45

4- La fiction, comme vecteur d'utopie ludique

La fiction ludique assimilée au jeu et qui découle de l'espace créatif mis en place, l'espace d'appropriation, d'interprétation. et de liberté. Une fiction inéducable, toujours présente sous différentes formes. Une fiction ne faisant que renforcer l'éloignement du jeu et de la réalité mais nécessaire pour que l'adulte se crée «une bulle », son propre monde où il pourrait jouer sans contraintes.

La fiction vient du latin «*finger, fingo, is, fixi, fictum*» signifiant «*manier, toucher, composer, coiffer, modeler, feindre, faire semblant, inventer, se figurer, imaginer*²⁶»

Elle est une action de création, relevant d'une opération de modelage et de façonnement.

Elle est une sorte de conceptrice qui revendique l'idée factice, la fable, le scénario comme un dispositif pouvant être modeler et transformer la vision que nous avons sur le monde et sur ce qui nous entoure en général. La fiction est propre à l'esprit humain qui la produit par l'imaginaire. Elle évoque le récit, l'anecdote, le leurre, l'illusoire...

Convoque le distractif et le superficiel.

Le caractère illusoire (illusion) est considéré comme un moment paradigme qui est une «immersion fictionnelle²⁷» déclenchée par des leurres. Un centre de contrôle qui nous immerge dans une « autre monde ». Une immersion fictionnelle qui est une accession à l'univers crée (par la fiction elle même) par des élaborations et des représentations qu'elle met également en place.

En d'autres termes, la fiction veut l'immersion dans un univers imaginaire, et relève donc de la représentation (de cet univers).

L'immersion fictionnelle amène le sujet à vivre dans deux mondes simultanés, celui de l'environnement réel et celui de l'univers imaginé et/ou qu'il s'est créé. Deux mondes qui semblent s'opposer mais qui sont nécessaires l'un à l'autre. En effet, le monde de la fiction a besoin de nos expériences réelles, et de nos représentations mentales tirées de la réalité, pour prendre une consistance imaginaire et affective.

Elle est une sorte de récit menant, permettant l'invention, le développement concret de l'imaginaire. Elle envisage une utopie pour celui ou celle qui l'utilise.

De plus, elle est comme une ruse mimétique pour affronter l'épreuve du réel. Elle s'inspire de faits, s'en accapare afin de les remodeler ou de les tirer à son avantage. Elle constitue le langage ou transgresse les règles. Elle a donc la capacité à véhiculer une vision du monde ; sa propre vision du monde ; un « développement métaphorique du monde²⁸».

Nelson Goodman, quand à lui, s'interroge sur l'opération « worldmaking²⁹ » : manière de faire des mondes qui est constamment la notre. Les faits sont construits de compréhension et création. Les fictions sont considérées comme version du monde.

Une notion se forme, celle de la « feintise ludique³⁰ » : processus à partir duquel la fiction

26 WIKIPEDIA, Étymologie «Fiction», Wikipédia, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Fiction>, 2020

27 MONTALBETTI Christine, *La fiction*, Flammarion, Paris, 2001, p.229

28 MONTALBETTI Christine, *La fiction*, Flammarion, Paris, 2001, p.57

29 GOODMAN Nelson, *Manières de faire des mondes*, Jacqueline, Chambon, 1992, p.133

30 BERTRAND Gwenaëlle et FAVARD Maxime, *Poétiques du Design 4 : Conception, corps et fictions*, L'Hamarttan, 2017, p.12

31 BERTRAND Gwenaëlle et FAVARD Maxime, *Poétiques du Design 4 : Conception, corps et fictions*, L'Hamarttan, 2017, p.148

est saisie par une personne qui se prend au jeu . Synonyme du « faire comme si » auquel ont recours les enfants lors de leur jeu. La fiction comme un jeu, un apprentissage mimétique. Découle également la notion de « feintise ordinaire³¹» : a pour but de tromper, amène le récepteur à s'immerger dans un monde imaginaire

Le jeu est ici « vecteur d'immersion », il implique donc certaines facultés par lesquelles on peut se plonger dans du fictionnel. Il est envisagé comme une forme de fiction ou comme un phénomène regroupant plus au moins partiellement le plan fictionnel. Le jeu est une activité comme fictive car il constitue ainsi une parenthèse dans la vie courante et est inscrit par sa propre logique. Autrement dit, lorsque l'on joue, on tend à se rendre indépendant du réel en accédant à un espace imaginaire.

Le jeu selon Henriot est moins fictif que virtuel : une « lucidité potentielle³¹ » est activée par le « jouer » du joueur, c'est-à-dire par son attitude mentale, par sa décision consciente de s'engager dans la situation ludique.

Ainsi, la fiction comme un élément à part entière du jeu : l'imaginaire déployé autour du jeu participe du programme ludique. Il joue un rôle dans la forme, le principe ou le déroulement du jeu.

Vecteur donc de pratique ludique, de création, d'invention et de découlement de l'imaginaire elle comporte donc des enjeux poïétiques ; perspectives propices à l'élaboration de nouveaux modes d'expressions et de dispositifs artistiques.

Pour pouvoir jouer amplement et comme il le désire, l'adulte va devoir passer par tout un processus fictionnel (s'inspirer de ce qu'il se passe autour de lui, remodeler, imaginer, concevoir, créer, de façon à mettre en place

sa propre « bulle » ludique, son propre jeu immersif afin de croire à ce qu'il fait et de jouer.

31 HENRIOT Jacques, *Le jeu*, Puf, Paris, 1969, p.45

5- Les adultes et l'activité ludique : une tension sociale

Activité culturelle, le jeu est d'abord assimilé à l'enfance, il est la base du fondement du vivant. Il est décrit comme une activité pédagogique pour ceux-ci, il leur permet de prendre contact avec ce qui les entoure, de développer leur faculté d'imagination, de logique, d'adresse physique et physique, ainsi que le développement de leurs sens etc... Il est capital pour l'affirmation de soi, car c'est un moyen de structuration de la personnalité, d'apprentissage de la vie. En d'autres termes, le jeu constitue un « tout » et serait vital au bon développement de notre « moi » intérieur.

Il existe bel et bien une friction avec le monde de l'enfance et celui des adultes. En effet, si le jeu serait de l'ordre de quelque chose de pédagogique pour les enfants, il serait une activité, pour les adultes qu'il « faudrait juger³² ».

Le jeu est l'une des activités centrales de la vie des enfants, il est accepté et normalisé. Le jeu se complique alors lorsque l'enfant grandit car il n'a plus les mêmes devoirs, les mêmes obligations ou encore les mêmes buts. Tout ceci devient plus sérieux et plus réfléchi. L'enfant devenant adulte doit alors se mettre à travailler. Il cesse et coupe contact avec son « enfant intérieur ».

« D'après Lenore Terr (psychiatre et auteure américaine), l'élément psychologique fondamental est que le jeu permet de s'oublier soi-même ». Et seul l'oubli de soi, associé au plaisir – qui, on le sait, est la voie royale de l'apprentissage – permet de se dépasser et

d'être créatif ». Voilà la grande différence entre les enfants et les grandes personnes : les premiers, en effet, jouent pour se découvrir et se structurer ; les seconds, pour s'oublier et se dépasser.

Le jeu chez les adultes dérange. Il est synonyme d'être une perte de temps, d'oisiveté et de renfermement. Bien qu'il puisse être un moyen de se « libérer », la plupart du temps, il ne fait que permettre la non productivité et l'inefficacité chez l'adulte par rapport à la société dans laquelle il est engagé. Connoté négativement, à cause des jeux de hasard et d'argent, cette activité comporte pourtant de nombreux types de jeux plus adaptés pour les adultes comme des jeux de règle, les jeux de société, des jeux de rôle, des casse-tête, des jeux d'action... des jeux marginalisés, qui permettent de s'éloigner le plus possible de la vie quotidienne, du travail et de la société.

Selon Roger Caillois il existe 4 types de jeux³³ :

1. *Agôn* qui signifie la compétition (comme les jeux vidéo, les sports d'équipes, les jeux de sociétés...)
2. *Alea*, qui signifie le hasard (comme les jeux de roulette, loteries, jeux de cartes...)
3. *Mimicry*, qui signifie le simulacre (comme les jeux de rôles, théâtres, masques...)
4. *Ilinx*, qui signifie le vertige (comme les manèges, les rollers, tout autres jeux d'équilibres et de concentration sur la mobilité)

Tous ces jeux apportent malgré les préjugés de la société, des bienfaits importants.

32 BONENFANT Maude, *Le libre jeu*, Liber, Montréal, 2015, p.8

33 CAILLOIS Roger, *Le jeu et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958, p.26

Une personne est plus créative lorsqu'elle s'amuse. Jouer à des jeux ne fait pas régresser une personne. Au contraire, cela améliore ses capacités. Jouer permet de diffuser de l'énergie positive. Les jeux développent les capacités de raisonnement, d'imagination, de réflexion et l'adresse physique. Ils diminuent le stress, leur permet une stimulation intellectuelle et donc leur productivité vis à vis de leur travail.

Les adultes ont encore besoin d'apprendre, de se cultiver, de se découvrir et de s'ouvrir au monde extérieur.

Précédemment évoqué dans la partie sur la renaissance des sens , l'adulte doit faire confiance en son « soi intérieur », en son « enfant intérieur » pour être en total plénitude, pour accéder au plaisir et pour jouer librement dans son espace ludique.

Selon Guido Verbrugghe (Praticien et chercheur en entretien et optimalisation des capacités physiques et psychologiques), le jeu, en plus d'être une activité créative stimulant l'imagination, empêcherait aussi le vieillissent, «chaque personne vieillit selon l'image qu'elle se crée elle-même du vieillissement ³⁴». Se comporter et renouer avec son enfant intérieur permettrait de conserver une certaine jeunesse, Ceux qui restent jeunes sont ceux qui gardent l'aptitude à jouer. Dès que l'on cesse d'avoir du plaisir à jouer, on vieillit... ³⁵».

Étant une « activé non sérieuse » comme le décrit par Huizinga³⁶, le jeu pourrait donc très bien s'accorder avec le monde des adultes.

La notion du libre jeu se dévoile alors. Une notion qui permettrait à l'adulte de jouer amplement, de manipuler des choses, de les imaginer sous d'autres formes, de créer des scènes, des personnages, tout un imaginaire

non sérieux pour le monde extérieur ne faisant par partie de son jeu mais sérieux de part toute son énergie, sa création et son imagination qu'il a pu mettre en place. Sérieux de part sa connexion et sa réhabilitation ludique avec son « soi » le plus profond.

Cette puissance créatrice que permet le jeu, amène vers un « lâcher prise » le plus total et le plus indispensable pour le bien-être physique et moral d'une personne.

34 . 35 VERBRUGGHE Guido

36 HUIZINGA Johan, Homo Ludens, Gallimard, Paris, 1951

C) L'acte de manger et ses aliments sacrés



L'acte de manger , notion clef de mon mémoire et de toute ma pensée en plus de l'activité ludique. Notion qui me permettra par la suite de répondre à ma problématique sur la réhabilitation du jeu chez l'adulte et qui sera démontrée grâce au design alimentaire.

Qu'est – ce que l'acte de manger ?

L'acte de manger est le moment où nous passons à table (notamment dans notre culture occidentale) pour manger/consommer de la nourriture. L'acte de manger sert à nous nourrir, nous alimenter, nous permettre de répondre à des besoins fondamentaux, nutritionnels pour nous permettre de vivre. Il est un acte vital qui permet de se maintenir en bonne santé, de renouveler son énergie. Manger fait partie du fondement du vivant (tout comme le jeu précédemment évoqué), le nourrisson se nourrit à l'aide du cordon ombilical, grâce à l'alimentation qu'ingurgite sa mère, c'est ce qui va lui permettre de se développer et de naître. Ainsi, manger détient toujours la même fonction première, permettre la croissance, le développement de nos cellules, le fonctionnement de tout notre corps, la vie en général. Il est le premier geste et est une sorte d'apprentissage de ce qui nous entoure. Il nous donne un certain accès au monde.

Sensoriellement parlant, manger est l'activité qui éveille nos 5 sens simultanément. Tout comme le jeu, cette activité nous permet de prendre conscience de soi-même et de ce que nous faisons, ce que nous mangeons. Il est la base culturelle de notre vie et de notre société (occidentale). Manger est aussi un acte de désir, désir de vivre, désir du monde, désir des autres, un acte nécessaire pour vivre, soutenu par le plaisir.

«La table est le contexte de prédilections de plaisirs de discussions, de dégustations, de partages d'impressions, de sensations... »

LARDELLIER Pascal, *Risques rites et plaisirs alimentaires*, EMS Management et sociétés, Cormelles-Le-Royal, 2013, p.9

Plaisir quotidien, physiologique, gustatif, sociaux, culturel, l'acte de manger en fonction des culture se déroule à certains endroits précis. C'est le cas notamment dans notre société où manger se déroule autour d'une table, une table au centre des attentions et des tensions.

« Passer à table » est le lieu où l'alimentation est au centre des histoires. La nourriture nous raconte, nous séduit, effraie, fascine, attire etc. Elle s'inscrit dans une vaste mythographie accompagnée d'une « aura quasi magique ³⁷ ». Nous consommons une sorte « d'architecture social, une architecture rituelle ».

L'alimentation est à la mode, il existe un engouement social , est activité routinière quotidienne, a une dimension culturelle... Se nourrir est donc une activité biologique, sociale, symbolique à comportement culturel. Une affirmation identitaire se trouve autour de cette activité. En effet, également au centre des tensions, l'acte de manger comporte certaines règles en fonctions des cultures. L'alimentation est un support de l'identité social. Une « expression du jeu des ressources et contraintes caractéristiques des représentations sociales ³⁸ ».

L'Homme « mange » des signes, des règles, des codes, des lois... Les tensions nous imposent de ne pas faire ce que l'on veut avec la nourriture.

37 LARDELLIER Pascal, *Risques, rites et plaisirs alimentaires*, EMS Management et sociétés, Cormelles-le-Royal, 2013, p.129

38 GOJARD Séverine, LHUISSIER Anne, RÉGNIER Faustine, *Sociologie de l'alimentation*, La Découverte, Paris, 2006, p.7

Par exemple : l'acte de manger se passe autour une table, le repas se divise pour la plupart du temps en 3 étapes : une entrée, un plat et un dessert. En fonction des étapes, l'on mange avec certains types de couverts, la fourchette à droite, le verre en haut, le couteau sur la gauche... Se tenir d'une certaine manière, ne pas mettre les coudes sur la tables ou encore moins mettre le pain à l'envers.

L'acte de manger est codé culturellement, il est une sorte de théâtre relationnel ou tout est déjà « écrit » à l'avance et contrôlé. On mange sous le regard d'autrui qui juge le repas et nous-même et voit tout cela comme une narration. Une scénographie se met donc en place. Le cadre des repas comporte donc des codifications, des manières de table, des organisations dans les services, les rythmes/durées des étapes... Se met en place tout un processus de civilisation qui implique des lois et qui nous fait agir, manger d'une certaine manière.

«On consomme des représentations symboliques»

LARDELLIER Pascal, *Risques rites et plaisirs alimentaires*, EMS Management et sociétés, Cormelles-Le-Royal, 2013, p.34

Manger est habité par une «pensée magique³⁹», «je deviens ce que je mange en m'appropriant les pouvoirs de la chose ingurgitée⁴⁰».

L'acte de manger est inscrit dans une société et un langage. L'aliment, qui permet la vie est donc sacré, protégé par des règles de conduites. Le rôle du jeu au sein de cette pratique serait donc impensable. Jouer avec la nourriture serait de l'ordre du profane et comme nous l'entendons souvent « nous ne jouons pas avec la nourriture car des millions de personnes n'ont pas accès à ce privilège ».

Jouer avec cette nourriture « sacrée » signifierait qu'elle serait gâchée puis jetée.

Ainsi, à travers mon mémoire, j'aimerais démontrer cette dualité - tension qui s'exerce entre l'aliment et le jeu. Montrer que l'on peut jouer avec sa nourriture, la manipuler, la façonner, la découvrir... En d'autres termes, la respecter, pour au final, «manger son jouet ».

«Il y a 50 ans, on conçoit encore l'alimentation comme allant de soi. Un repas, c'est une entrée, un plat et un dessert; tout l'hiver, on mange de la soupe; c'est comme ça, ça ne se discute pas, et ça se transmet de génération en génération. Récemment, différents facteurs ont contribué à extraire l'alimentation de cet état d'allant de soi: l'argument santé, le bien-être animal, les enjeux culturels, le respect de la différence, etc. Sur l'alimentation convergent des éléments qui traduisent les mutations des sociétés contemporaines. On peut l'étudier comme lieu de ces mutations. On ferait alors une sociologie par l'alimentation. Mais l'alimentation est aussi un élément qui fonde la société. Et qui la transforme.»

Jean-Pierre Poulain, *Sociologie de l'alimentation*, La découverte, Paris, 2006

39 . 40 LARDELLIER Pascal, *Risques, rites et plaisirs alimentaires*, EMS Management et sociétés, Cormelles-le-Royal, 2013, p.28

D) Une nouvelle fabrication
des usages : L'alliance du jeu
et de l'alimentaire.



1- La résistance culturelle

En fonction des cultures et des sociétés où nous nous trouvons, se posent alors des règles, des lois, des codifications bien précises à respecter. Une société dépourvue de règles serait une société où règne le chaos, où le but final serait indéfini. Les règles servent à encadrer tout ce qui nous entoure et la façon dont nous les abordons. Elles sont pour la plupart, générales (elles sont applicables sur tout le territoire et pour tous les faits qui s'y produisent), impersonnelles (elles valent pour les individus se trouvant dans une situation déterminée et ne traitent pas de cas particuliers a priori), ont une finalité sociale (le but est d'organiser la vie de la société extérieure, elles ne dépendent pas de la volonté de celui qui y est soumis, mais lui sont imposées, contrairement à la règle morale), ainsi qu'obligatoires et permanentes (elles sont durables et constantes dans le temps).

Dans le jeu, la fonction des règles et de créer un espace dans lequel les signes seront plus ou moins interprétés à partir du cadre ludique pour donner du sens au jeu en lui-même. Elles servent à distinguer ce qui est de l'ordre du jeu et ce qui ne l'est pas.

Selon Duflo Colas, les règles du jeu produisent des «objets ludiques⁴¹» parce qu'elles sont présentes afin de composer le sens du jeu. Tous les signes, codes, règles, manières doivent être interprétés comme du jeu. Ceux-ci caractérisent la forme du jeu, son organisation et sa production de sens. Définir les règles du jeu est, en quelque sorte,

définir le sens du jeu. La structure du jeu est constitué par ces mêmes règles qui génèrent le contexte d'interprétation pour le joueur.

C'est également le cas pour l'acte de manger et ses aliments. Les règles y sont présentes et créent tout un scénario codifié voir presque théâtralisé. Une stratégie se crée autour de ce moment. Une stratégie mise en place comme une sorte de manipulation, une appropriation de l'espace.

Cette sorte de stratégie, de système codifié est défini comme la « raison technicienne⁴²» par Michel de Certeau. Cette raison technicienne croit savoir comment organiser au mieux les choses et les gens. Assignant à chacun une place, un rôle, des produits à consommer...

De Certeau, s'intéresse à ces fameuses règles, il commence par faire la division entre production et consommation. La société produit et nous sommes des consommateurs. Le terme de consommation empêcherait de penser une production des consommateurs, autrement dit, une fabrication, une modification, une création de la part des gens (consommateurs) afin de se maintenir dans ce quotidien codifié à travers un nouvel ensemble d'usages. Tout consommateur serait aussi producteur.

Il dénonce également « les histoires du quotidien⁴³» (l'ensemble des pratiques qu'on doit exercer sur telle ou telle chose définit pas des acteurs sociaux), de tout ce qu'il y a d'ordinaire dans l'action humaine.

Une nouvelle problématique émerge

41 DUFLO Colas, *Le jeu de Pascal à Schiller*, Puf, Paris, 1997, p.98

42 DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien : arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990, p.34

43 DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien : arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990, p.76

alors, celle de la «résistance culturelle ⁴⁴» qui permettrait d'émerger un espace d'imagination, d'invention, de gestes possibles, d'émancipation dans les pratiques quotidiennes.

Se créer alors un écart entre l'usage des produits culturels (ordre imposé) et la production anonyme de l'homme ordinaire.

Selon, De Certeau, «Il faut revenir à cette chose ⁴⁵»: l'imprévisible, Il essaie de comprendre ce que la raison technicienne / culturelle nous a appris de nous-mêmes, c'est-à-dire , ce que nous sommes devenus à cause des problématiques liées à la vie en général, notre parcours (école, boulot, société...)

Exemple de la raison technicienne mise en place autour de l'acte de manger et d'une tactique permettant d'intervenir et de modifier cette espace du quotidien :
Devant nous, une assiette sous les yeux, avec des couverts, de la nourriture etc.. La stratégie mise en place (qui est produite par la raison technicienne) voudrait nous mettre en place un moyen (stratégie) pour finir notre assiette, pour manger, pour se servir des couverts d'une telle façon... Une tactique rentre en jeu (elle ne peut échapper à l'action de manger) mais elle peut déjouer la stratégie de base (manger de telle façon).
Ainsi, nous pouvons mettre la fourchette à un autre endroit la mettre à droite, se servir du couteau avec la main gauche, manger avec les doigts... Puis, autre chose par la suite etc. Un acheminement de choses se met en place petit à petit pour passer outre la stratégie. Voilà ce qu'est la résistance culturelle.

Celle-ci sont les mots, les gestes, tout autres choses employées qui désignent des formes de résistance face au pouvoir de l'ordre social. Nous devenons enfin producteurs libres.
Il faudrait inventer en permanence le quotidien grâce aux arts de faire, aux ruses

subtiles, aux tactiques, afin de détourner les objets et/ou codes de la société en se réappropriant l'espace et les usages.

Jouer à l'âge adulte serait d'une certaine manière une nouvelle fabrication des usages contrant la raison technicienne. Une « créativité culturelle des gens ordinaires⁴⁶», une libération grâce à l'espace d'imagination et d'appropriation mis en place.

44 DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien : arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990, p.25
45 DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien : arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990, p.124
46 DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien : arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990, p.157

2- La friction entre activité ludique et l'alimentaire : la réconciliation et la symbiose

La résistance culturelle comme moyen de réconciliation entre le jeu et l'aliment. Comme vecteur de nouveaux usages, de nouveaux gestes possibles, d'une nouvelle émancipation. Une résistance culturelle qui permettrait la réhabilitation du jeu chez l'adulte grâce à un système (jouet) alimentaire.

La problématique posée est celle que l'adulte ne se permet plus de jouer comme quand il était enfant. Sous prétexte que la société juge le jeu comme une sorte de perte de temps, de renfermement et d'inutilité n'apportant aucun profit. L'adulte n'ose plus, ne se libère plus et ne met plus en action sa créativité et son imaginaire au service du jeu. Il ne se reconnecte plus avec son « enfant intérieur » qui, lui, se met à dos et ne se préoccupe pas de ce qu'il se passe autour. Il est libre, libre de ses choix, de ses pensées, de ce qu'il pourrait faire ou non et surtout libre de jouer.

Pour l'aider à jouer, je m'intéresse à l'acte de manger et plus particulièrement à l'aliment, à un dispositif alimentaire.

Pourquoi un dispositif alimentaire ?

L'ayant abordé précédemment, l'aliment et donc son acte de manger et le jeu, sont dotés d'une source commune oubliée. Ils font partis du fondement du vivant, ils sont les premiers gestes de la vie qui amène à la découverte du monde, des objets, d'autrui, au développement simultanés des 5 sens, à l'apprentissage, l'éducation etc ... Toute une

structuration du soi.

Ils introduisent notamment la notion du vivre ensemble, du partage sociétal. Ces deux activités se passent pour la plupart du temps en groupe, où l'on discute justement sur ce que l'on vient de découvrir, sentir, goûter, manipuler. L'on débat sur ce que l'on aime ou non, sur comment nous devons procéder pour les aborder etc... Ces activités sont dotées de tactiques d'approches similaires.

Elles se partagent les mêmes sources culturelles en fonction des sociétés, elles introduisent toute une histoire culturelle, une scénographie basée sur des règles, lois, thèmes...

Ainsi, je m'intéresse à créer un dispositif alimentaire qui permettrait à l'adulte de jouer. La double résistance culturelle qui se crée, se présente de part l'adulte qui joue, et le jeu avec la nourriture.

Se met en place alors une désacralisation de l'aliment. Entouré et cerné par des « règles de bonnes conduites », l'aliment, est une chose sacrée, l'on doit le respecter, l'aborder et en discuter de telle façon et le manger de telle manière. Jouer avec est donc une chose impensable. Ce terme relève donc d'une connotation négative, jouer signifie gâcher, et jeter. Il est un acte malsain. Pourtant, le premier contact qui s'est fait envers l'aliment avant l'apparition des couverts, se faisait avec les mains. Le toucher fut le premier geste envers la nourriture, nous la manipulions, touchions, sentions, voir même jouions avec. Le jeu en était la continuité.

Je m'intéresse donc à un retour au fondement du vivant, à l'état sauvage envers l'aliment. Renouer le plaisir de jouer chez l'adulte, le plaisir de jouer avec son jouet comestible qu'il pourra façonner, sentir, modeler, construire et manger, sans aucune désacralisation. Dominer l'aliment comme un matériau et pouvoir se prendre au jeu sans contraintes, sans jugements en accédant à une liberté ludique.

Le jeu comme pratique créatrice de formes, d'espace d'appropriation, de résistance culturelle, d'utopie alimentaire.

« Tout le monde joue mais ne veut pas aller plus loin afin de transformer cette pratique en activité productrice »

PASSERON René, *Pour une philosophie de la création*, Klincksieck, Paris, 2000, p.56

II -Le développement des sens et l'alimentaire ludique : Études de cas

A) L'éveil des sens : une pratique stimulante, invisible et toujours en action



Cette partie va montrer la continuité du fondement de ma pensée. À travers des études de cas, je vous montre, analyse et explique les rapports et les liens avec mon sujet. Ainsi, cette première partie va aborder et traiter des études de cas sur le développement des sens, sur leur éveil. Précédemment évoqué dans ma première partie, l'éveil des sens nous permet d'être en contact avec notre corps, voir comment il fonctionne et ce qu'il ressent au niveau physique et psychique. Il nous permet également de prendre contact avec le monde qui nous entoure, que ce soit autrui, les objets et/ou les espaces. Les sens nous font prendre conscience de qui nous sommes. Ils sont le fondement du vivant et sont les premières choses qui apparaissent dès l'enfance. Ceux-ci peuvent être développés plus ou moins différemment en fonction de comment nous les travaillons ou abordons. Chez les adultes, les sens ont tendance à être moins voir plus du tout éveillés. Pourtant, ceux-ci permettent l'acte de jouer (acte de jouer connoté négativement pour les adultes), ils permettent de se libérer, de ressentir et de voir les choses autrement. Les sens tout comme le jeu nous permettent de vivre. Ainsi, mes études de cas montrent comment nos sens s'éveillent et se développent.

La « Madeleine de Proust »

PROUST Marcel, *Du côté de chez Swann*, Grasset, Paris, 1913

1



3



2



4

1 Proust Marcel, photographie de WEGENER Otto, 1895, https://fr.wikipedia.org/wiki/Marcel_Proust

2 Maquette de couverture de *Du côté de chez Swann*, de Gaston Gallimard, 1917

3 w«La Madeleine de Proust». Montage photo Marcel Proust et une madeleine. ALIMENTARIUM, «Souvenir d'une madeleine», Alimentarium magazine, 2014, <https://www.alimentarium.org/fr/magazine/saveurs-du-monde/souvenirs-d%E2%80%99une-madeleine>

4 Photographie de madeleines de APERCU HISTORIQUE, 2019, <https://apercuhistorique.blogspot.com/2019/07/histoire-de-la-madeleine-de-proust.html>

Marcel Proust n'était pas pâtissier, cet écrivain né en 1871, a pourtant donné son nom à une expression bien connue : « La Madeleine de Proust ». Cette expression fait allusion à ces objets, ces odeurs, ces sensations, ces gestes aussi qui font ressurgir en nous de lointains souvenirs. Ce moment où nous sentons une odeur qui nous rappelle ces vacances chez nos grands-mères et ses gâteaux qu'elles nous préparaient et qui sentaient une odeur particulièrement spéciale, une odeur délicieuse.

Dans la première partie de *A la recherche du temps perdu* (Du côté de chez Swann, Paris, 1913), le narrateur raconte ce qui l'obsède tant lors de son coucher. L'épisode de la « Madeleine » lui permet d'évoquer, de décrire, de se souvenir de toute son enfance.

En effet, enfant, sa tante donnait à Marcel Proust des petites madeleines trempées dans du thé. Adulte, il se rend compte que le fait de manger à nouveau une madeleine fait resurgir le contexte de son enfance.

Ainsi, dans le langage commun, une « madeleine de Proust » désigne tout phénomène déclencheur d'une impression de réminiscence, que ce soit un élément de la vie quotidienne, un objet ou un geste, faisant revenir un souvenir à la mémoire de quelqu'un, de quelque chose.

Qu'est-ce qu'une réminiscence ?

En philosophie, une réminiscence est une sorte de « souvenir d'une connaissance acquise dans une vie antérieure, quand l'âme, qui vivait dans le monde supra-sensible des essences, contemplait les Idées ⁴⁷ ». Elle est la faculté de se rappeler volontairement les souvenirs.

En psychologie, la réminiscence est un « retour à la conscience d'une image, d'une impression si faibles ou si effacées qu'à peine est-il possible d'en reconnaître les traces ⁴⁸ ». Souvenir où domine plus ou moins l'élément affectif. Un souvenir qui pourrait alors inspirer et qui influencerait notre création artistique. La réminiscence est une sorte de « Mémoire profonde, lointaine, comme venue du fond des âges ⁴⁹ ». Des manuscrits révélant des esquisses de ce passage indiquaient qu'il pouvait également s'agir de « pain grillé » ou de « biscotte » comme élément déclencheur de souvenirs.

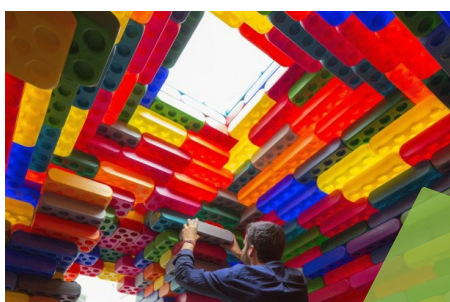
Dans la première édition écrite en 1907, Marcel Proust se rappelle du goût du pain grillé mélangé au miel. Plus tard, dans une deuxième version, le pain grillé devient une biscotte. C'est dans la troisième version que l'on peut s'apercevoir que Proust se souvient finalement du goût de la fameuse madeleine. Ce fameux passage-texte est connu comme le plus essentiel de cette œuvre, il en constitue sa matrice et est le déclencheur du récit de l'enfance.

La madeleine fait renaître « un homme affranchi de l'ordre du temps ⁵⁰ » et que c'est ce qui lui procure cette joie. Elle refait renaître des sensations et des moments oubliés. Elle éveille les sens.

47 . 48 . 49 CNRTL, «Le réminiscence», lexicographie, <https://cnrtl.fr/definition/reminiscence#:~:text=f%C3%A9m.,R%C3%89MINISCENCE%2C%20subst,f%C3%A9m.&text=1.,des%20essences%2C%20contemplait%20les%20Id%C3%A9es.>
50 BATOoba, «La Madeleine de Proust», Batooba culture générale, <http://www.batooba.com/episode-001-la-madeleine-de-proust/#.Xv9PlCgzZPY>

La «Madeleine»

ATELIER MICROMÉGA, 2017



«La Madeleine», ATELIER
MICROMÉGA, photographies de
Kozłowski Paul, Montpellier, 2017

La «Madeleine de Proust» est remployée, reformulée, retravaillée et remodelée quotidiennement. C'est le cas pour « La Madeleine » de l'Atelier MicroMéga. Composé d'une équipe de jeunes architecte, cette installation a vu le jour lors de la Douzième édition du Festival des Architectures de Montpellier en 2017. Le but de ce festival était de confier à des architectes, la construction de micro-architectures contemporaines dans des lieux bien spécifiques comme des cours d'hôtels à Montpellier autour d'un thème imposé, l'émotion. Ainsi, l'Atelier MicroMéga s'est inspiré de la fameuse « Madeleine de Proust » qui a justement un lien avec « l'émotion passé qui nous structure et le frisson qui envoie dans le futur ⁵¹».

L'émotion est quelque chose de multiple. Elle est activée par les 5 sens, une vision, un goût, un son, une odeur stimule en chacun de nous des émotions différentes. Elles sont l'expérience ainsi de la continuité de ce qui a pu se passer, ce qui est en train d'être ou ce qui sera. L'installation se crée autour de la notion de la nostalgie qui est provoquée par l'expérience d'un objet qui suscite les émotions. Elle repose sur une certaine architecture, un espace et une matière qui joue avec la nostalgie.

Elle se présente sous la forme d'une structure de 3mx3mx3m, composée de 2500 briques de plastiques colorées. D'aspect cubique et lisse d'extérieure, la structure dévoile en son intérieur une voûte cadrant les bâtiments de la cour et le ciel. Dans la voûte sont intégrées des prises où les visiteurs peuvent venir intégrer de nouvelles briques et pour ainsi participer à la co-construction de ce monde intérieur. Une sorte de rappel de l'enfance et des jeux de construction se créent.

Elle invite par ailleurs, le visiteur à s'émouvoir en la parcourant, en interagissant avec elle, en faisant écho à ses souvenirs d'enfance. Le cube, renvoie à l'âge adulte qui se construit petit à petit. Un âge adulte évolutif, créatif et malléable.

51 OFFICE ET CULTURE, «La Madeleine, Microméga», <https://www.office-et-culture.fr/architecture/expositions/festival-des-architectures-vives#:~:text=La%20Madeleine%20de%20Proust%20est,nous%20envoie%20dans%20le%20futur.&text=Comme%20une%20C3%A9motion%20dont%20nous,de%20d%C3%A9part%20de%20la%20vie.> , 2017

Le fabuleux destin d'Amélie Poulain

JEUNET Jean-Pierre, 2001



Extraits du film «Le fabuleux destin d'Amélie Poulain», de JEUNET Jean-Pierre, 2001. Extraits de scènes à connotations sensorielles

Le fabuleux destin d'Amélie Poulain, film de Jean-Pierre Jeunet sorti en 2001, raconte l'histoire d'Amélie une fille qui n'est pas comme les autres. Son enfance s'est basé sur des tourments, des drames plus ou moins intenses. Elle a vu son poisson rouge disparaître sous ses yeux, sa mère mourir sur le parvis de Notre-Dame et son père reporter tout son amour sur un nain de jardin. Adulte, elle devient serveuse au Café des Deux Moulins à Montmartre. Suite à la mort de la princesse Diana, sa vie se bascule et n'a désormais qu'un but, faire le bonheur des autres.

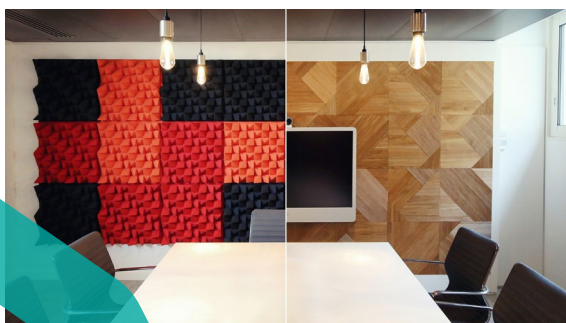
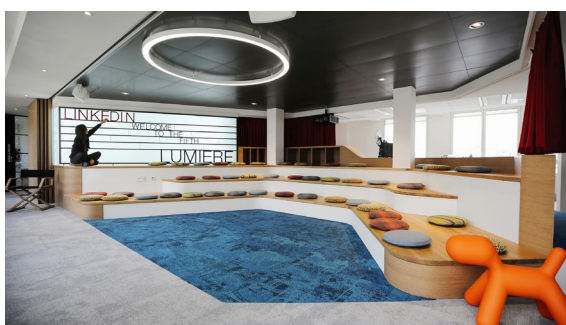
Les extraits choisis montre qu'Amélie a et aime avoir une vie simple. Elle est curieuse, dévouée et la moindre petite chose sans importance peut lui procurer du bonheur et du plaisir. Tout l'univers du film nous plonge dans des expériences imaginaires, utopiques et sensibles à travers une vie simple sans fioritures. La vie d'Amélie aussi poétique soit-elle est aussi sensorielle.

Elle aime observer les gens et laisser son imagination divaguer, faire des ricochets sur le canal Saint-Martin, casser la croûte sucrée d'une crème brûlée, mettre les mains dans un sac de lentilles, manger des framboises placées sur le bout des doigts, caresser le contour d'un verre en cristal ou encore attraper des grains de sucre sur la table et les manger.

Jean-Pierre Jeunet a crée un storytelling, basé sur la communication multi-sensorielle. Un film simple mais qui a l'art de nous transporter dans son univers grâce à de si nombreux détails qui mettent tous nos sens en éveil. Nous « oublions » alors la réalité l'espace d'un instant : nous perdons la conscience du lieu, du temps, des sensations du moment pour nous plonger complètement dans l'univers d'Amélie. Ce film est doté d'une expérience multi-sensorielle : elle parasite nos facultés de réflexion et nous plonge dans la sensation de l'instant. Nous nous concentrons sur ce que le personnage principal fait, ressent, touche, sent, voit et goûte. Nous pouvons ressentir ce qu'elle fait au fur et à mesure de l'histoire. Nos sens même en tant que spectateurs du film, s'éveillent. Nous prenons conscience de notre corps et de ce qui nous entoure même si ceux-ci sont virtuels.

« Les bureaux de LinkedIn »

PRISMA II, 2017



«Les bureaux sensoriels de LinkedIn»,
photographie de PRISMA II, 2017, pour
HELLOWORKPLACE, <https://www.helloworkplace.fr/design-sensoriel-bureaux-linkedin/>

L'éveil des sens peut également se faire, se développer, en passant par des domaines d'applications, des moyens qui favorisent cette mise en éveil. C'est le cas notamment pour un certain domaine comme celui du design sensoriel, qui est une sorte de levier, de point d'aide à l'éveil des sens.

Le design sensoriel est un domaine d'application lié aux sens de l'Homme. Le but, miser sur les sensations dans le processus de création des designers. Les Designers, interviennent, répondent à des besoins en incluant les 5 sens dans leur création comme la vue, l'odorat, l'ouïe, le toucher et le son. Ils s'intéressent à la sensorialité de ce que qui nous entoure, s'intéressent à éveiller nos sens plus au moins simultanément, de nous faire ressentir des choses et de nous émouvoir.

Les conceptions, créations et œuvres sont pensés de telle sorte à entrer en contact avec l'intimité de l'individu, de l'utilisateur ou de l'utilisateur, de répondre à ses besoins par des offres personnalisées. Par exemple, lors de la création d'un espace, le sensoriel permet d'inclure des textures, des odeurs, des sons, des couleurs, de telle sorte à immerger la personne. À le faire prendre conscience de ce qu'il l'entoure. Il répond d'abord à des besoins psychiques et émotionnels.

Voici donc un exemple de design sensoriel, Les bureaux de la société LinkedIn. À l'aide des architectes de l'agence Prisma II, la société LinkedIn, a pu se « refaire une beauté ». elle s'est dotée de nouveaux locaux s'inspirant des recherches sur le design sensoriel. L'objectif de l'agence a été celle de créer des bureaux favorisant à la fois le bien-être et l'engagement professionnel des employés en stimulant leurs 5 sens ce qu'il leur permettrait d'être à la fois plus détendus, réactifs et productifs

Pour se faire, le cabinet d'architectes a mené une étude afin de mesurer l'impact neurologique des 5 sens sur le lieu de travail et voir comment ce dernier pouvait favoriser les différents états du cerveau comme la concentration, l'apprentissage, le calme, l'attention etc.

Par exemple, pour des salles de conférences, la luminosité est retravaillée, elle va devenir plus ou moins intense en fonction des discussions, des temps de pauses... Les chaises présentes sont toutes différentes afin de permettre aux personnes de choisir celles qu'elles préfèrent. Dans la salle de pause-détente, l'agence va favoriser des ambiances plus propices au repos. Un thème sur la nature, avec des sons plus au moins forts reprenant le bruit de l'eau qui coule et des oiseaux qui gazouillent. Des textures plus douces comme des canapés imitation velours, des tapis au sol, voir même de la moquette, pour que les employés puissent se mettre en chaussettes. Une sorte d'ambiance « comme à la maison ». Des couleurs aux tonalités claires, ainsi que l'utilisation de mobilier en bois qui ont des textures et des odeurs différentes en fonction des types de bois choisis.

À la suite du travail de Prisma II, LinkedIn, a constaté que les nouvelles pièces conçues pour stimuler les sens des employés ont un effet positif. Les salles sensorielles ont amélioré la capacité des gens à apprendre à se concentrer sur n'importe quelles tâches individuelles et collectives car chacune des salles ont été retravaillées différemment et les « applications sensorielles » sont adaptées en fonction ce que les employés font dedans.

B) Fiction alimentaire et ludique



1- Le design culinaire pour jouer avec ce que l'on mange

Le Design Culinaire



1 Photographie «Les gemmes de beurre» de BOUVACHON Agathe, Exposition Food Design, lieu du design, Paris, 2011



2 Photographie «Tartines» de ROTHHAHN Julie, Gâteau pâte baba, avec sa spatule en sucre, à enduire de confiture. 2005



3 Photographie «Lapin carotte» de BRÉTILLOT Marc, thème «contes et légendes», Paris Designer's days, 2005

Afin de prouver et compléter ma pensée sur la réhabilitation du jeu chez l'adulte, je m'intéresse à des dispositifs alimentaires qui permettraient à l'adulte de jouer comme il le souhaite et librement. Alimentaire, car la nourriture est une chose sacrée, elle est en contradiction avec l'activité ludique. Précédemment expliqué, jouer avec celle-ci, serait de l'ordre du profane, et équivaldrait à l'acte de gâcher et de jeter. Mais, l'on peut tout autant respecter la nourriture en jouant avec elle pour au final, atteindre le but premier, se nourrir. Les études de cas qui vont être présentées rejoignent ma pensée. Ils allient nourriture et activité ludique.

Cette alliance se présente sous plusieurs formes appelées Design culinaire.

Qu'est ce que le design culinaire ?

Le design culinaire est une discipline qui s'interroge et remet en cause l'acte de manger en passant par tout un processus de réflexion, conception et création similaire à de la cuisine à proprement parlé mais en retravaillant la nourriture sur d'autres formes parfois plus complexes, plus réfléchies incluant d'autres notions que celle de manger. Le design culinaire touche à un besoin vital et sollicite nos 5 sens.

Il fait apparaître la nourriture de façon plus ludique et fait appelle à des thématiques comme le jeu, l'interactivité, la créativité, le plaisir, la contemplation, l'engagement, l'imaginaire...

Il permet d'intriguer le consommateur et d'éveiller ses 5 sens.

Il est d'abord une sorte de retour aux sources, une revisite de l'aliment, une volonté de « ré-invention » afin de renouveler non seulement pas que l'esthétique mais son appréhension et ses sens. Il défend des causes et des pensées bien précises. L'aliment se métamorphose de par ses nouvelles formes, couleurs et/ou textures. Il devient ludique et il s'exprime, il exprime ses intentions, ses relations et ses émotions.

« Dans la question de design, il y a une idée de méthodologie, de style ou de représentation collective. Le design veut générer des espaces de liberté qui puissent susciter des questions. Ce qui doit être recherché est la cohérence de l'acte de manger dans sa globalité. L'important c'est de dire que manger ce n'est pas que l'ingrédient, le produit ou le goût, mais c'est aussi le contexte dans lequel on va manger le produit ou l'histoire qu'on y rattache, qui vont modifier la perception des produits. »

Marc Brétilot, designer culinaire.

« Le clou » et « Barb ahlal »

BUREAUX Stéphane, 2009, 2007

1 Photographie «Le clou» de BUREAUX Stéphane, clous en chocolat, pour Salon Professionnel du Chocolat, 2009



Photographie «Barb ahlala» de BUREAUX Stéphane, barbabapa sucre et chocolat pour l' exposition Tool's Food, Paris, 2007

2

Auteur du fameux livre Design culinaire (Eyrolles, Paris, 2010) en collaboration avec Cau Cécile, Bureaux Stéphane, designer culinaire a crée des projets de design culinaire ludique pouvant se raccorder notamment avec ma pensée et ma création d'un dispositif alimentaire ludique.

Le clou est un dispositif alimentaire présent lors du Salon Professionnel du chocolat en 2009. Bureaux Stéphane a voulu mettre en place une sorte de « fabrique à sensations », un « design choc ». Il a imaginé tout un ensemble de processeur qui serait liée à la production en série, qui pourrait donc se produire à l'infini s'utiliser et intervenir dans la préparation d'un plat ou de la dégustation. Il crée avec un clou en chocolat, qu'il qualifie comme un « virus » qui est élément qui se plante sur n'importe quel support alimentaire. Il est là non seulement pas que pour l'aspect esthétique, mais comme une touche piquante qui viendrait enrichir, pimenter des plats voir apporter du « pep's » au niveau du sens du clou et de la texture en bouche. Il apporte des nuances chocolatées. Relatif au domaine de la construction et du bricolage, le clou en chocolat pourrait s'apparenter à un accessoire venant d'un jeu de construction, il agrmente le plat, le construit et lui apporte les finitions. Ainsi, le consommateurs peut planter des clous dans tous ces plats, qu'ils soient salés et/ou sucrés et où il le veut. Il joue avec le plat grâce à cet accessoire visuel et piquant.

« Barb ahlala » est un dispositif alimentaire ludique. Il incarne l'emblème alimentaire de l'enfance, la barbabapa. Il se présente sous la forme finale d'un bol. À l'intérieur, est introduite de la barbabapa qui a prit la forme du bol grâce à un moule chaud en élastomère. Elle épouse le bol et en fait l'élément principal. Le processus qu'a voulu mettre en place le designer Bureaux Stéphane, a permis de cristalliser la fragilité de cet aliment, il a voulu « temporiser le spontané » et utilisé la « vaporosité » de cet élément. Des notions propres et liées à l'enfance et à sa fragilité. Soudée par la chaleur, le sucre de la barbabapa est protégé en sa surface par une fine peau en caramel. Ensuite, cette « peau » est vaporisée de chocolat qui est une sorte de coque protectrice, elle la protège de l'humidité, de sa fragilité en conservant le cœur cotonneux. « Brab ahlala » représente donc cette enfance, cette enfance naïve, une enfance ludique et naturelle. Un retour donc à l'enfance pour les adultes friands de bonbons et de sucré. Le ludique rentre donc jeu. Le but est de retourner à cette enfance débordée de curiosité et de maladresse. Ainsi, il faut casser ce bol en chocolat pour découvrir encore d'autre choses à l'intérieur. Il est une sorte de poupée russe alimentaire, une assiette ludique faisant apparaître et disparaître aussitôt tous les éléments alimentaires, les plaisirs et les tensions.

« L'idée du «quand il n'y en a plus, il y en a encore». Partir sur un plat d'un mix bonbons, les manger puis dans un esprit ludique et insatiable, casser, et manger, son jouet et en trouver encore, d'autres, des couleurs différentes, des textures inopinées, une nouvelle gourmandise. De la barbabapa conservée juste pour soi ! Des structures en opposition, sous une coque croquante quelque chose de très doux évocateur de souvenirs, de fête foraine... Un écart de plaisir. La petite cachette secrète qui donne la liberté pour aller au bout de sa gourmandise. Pour moi qui ai toujours des bonbons à portée de main, la folie des espouma aux crocodiles et des soufflés aux Tagada, c'est la transgression absolue ! »

Bureaux Stéphane

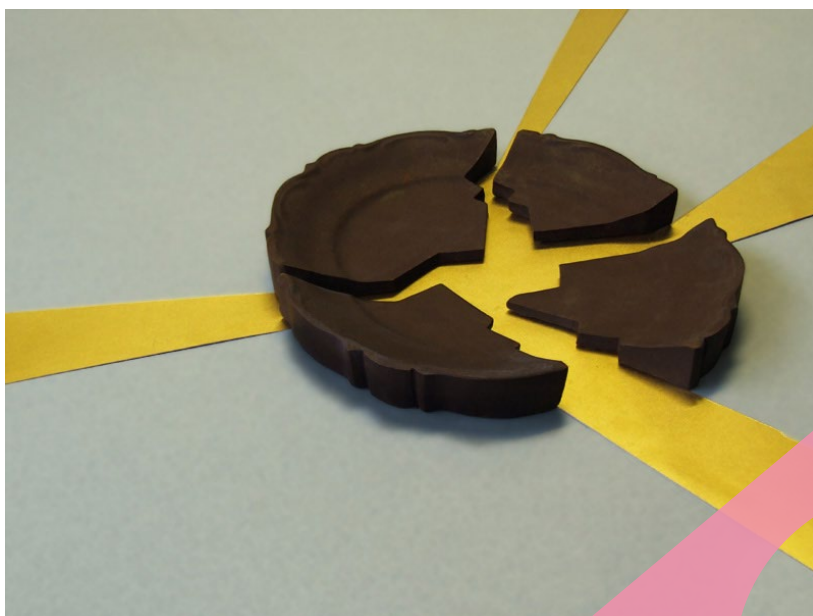
« Digestion, chocolat de la deuxième chance »

HUGUET Delphine, 2008



1

Photographie, «Digestion», de HUGUET Delphine, Exposition les 7 péchés capitaux, la colère, Centre Design Marseille, 2008, <https://delphinehuguet.com/portfolio/les-objets-3/>



2

Photographie, «Digestion», de HUGUET Delphine, Exposition les 7 péchés capitaux, la colère, Centre Design Marseille, 2008, <https://ebullition.ultra-book.com/digestion-r80429-c438006>

Surnommée « la papesse française du design culinaire » par le magazine Gault et Millau, Delphine Huguet, est la pionnière dans le domaine du design culinaire où celle-ci à travers ses créations, mêle la nourriture à des histoires, des matières, couleurs et formes. Le corps est le point de départ de ses œuvres, il domine tout. Il est vecteur de plaisir et de souffrance, d'interrogation et d'objet. Il permet la création d'un nouvel alimentaire qui fascine, un alimentaire ludique et qui est au cœur de toutes discussions et de l'éveil des sens.

« Digestion ou chocolat de la deuxième chance » (2008) est à la fois un projet de design culinaire ludique et à la fois un projet psychique, une sorte d'échappatoire mental. Celui-ci se présente sous la forme d'une assiette en chocolat. Elle a pour caractéristique d'être déjà brisée en quelques morceaux, morceaux recouverts de couleurs à l'intérieur. Cette assiette peut comprendre 2 pistes de lectures différentes. La première, est qu'elle représente les conséquences d'une scène de ménage, une dispute qui aurait mal tournée et l'aurait brisé. Les couleurs quand à elles, peuvent représenter la réconciliation. Chaque couleur représente les différentes émotions traversées et les différents types de chocolats. Le bleu pour le chocolat noir aux piments de Jamaïque, le rouge pour le chocolat noir amer, rose pour celui au gingembre... Dans une assiette, se trouvent quatre couleurs et quatre chocolats différents. Le chocolat qui est un anti-dépresseur et un euphorisant, permet à l'autre de calmer sa colère. L'on peut choisir les saveurs en fonction des émotions que l'on a eu. La deuxième lecture de l'assiette en chocolat peut se faire de façon plus ludique. L'assiette brisée de plusieurs saveurs peut apparaître sous la forme d'un puzzle à reconstituer ou de « quizz » des saveurs et des couleurs.

« Le lapin en chocolat VÅRKÄNSLA »

IKEA, 2019



Photographie, «VÅRKÄNSLA» et de son packaging de IKEA, 2019, article de R. Thomas, *Creapills*, 2019, <https://creapills.com/ikea-lapin-chocolat-paques-20190325>

«On dit qu'il ne faut pas jouer avec la nourriture, mais ce lapin en chocolat est l'exception à la règle. Amusez-vous à assembler les différents morceaux. Et après le jeu, place à la dégustation.»

IKEA, «VÅRKÄNSLA» <https://www.ikea.com/fr/fr/catalog/products/20440673/>

Baptisé en suédois 'VÅRKÄNSLA', IKEA, a mis en place sur le marché un lapin en chocolat au lait composé de 3 morceaux regroupant les oreilles, le corps ainsi que les pattes.

Celui-ci est livré en kit donc en pièces détachées, s'inspirant alors des mobiliers que l'entreprise propose, des mobiliers issus de la production en série, en kit, facile à monter et à démonter.

S'inscrit alors dans ce lapin en chocolat, une dimension ludique. Avant d'être mangé, il faut alors le construire, réfléchir à l'emplacement des morceaux pour le recomposer. Si les morceaux ne sont pas au bon endroit, l'on peut tout enlever et recommencer. Aucune limite d'âge n'est inscrite sur la boîte, il est accessible pour les plus jeunes mais aussi pour les adultes. Les jeux de constructions plus réfléchis et plus sérieux sont ceux les plus présents dans la gamme des jeux pour adultes, ainsi, ceux-ci peuvent s'accaparer de ces lapins en chocolat et de jouer avec.

Non seulement un jeu de construction, le lapin est un «jouet » alimentaire. Se crée alors une symbiose entre l'acte de jouer et de manger. Ici, la nourriture n'est ni gâchée, ni jetée, elle est présente comme un aliment matériau malléable, constructible, pouvant être montée et démontée.

Une fois montée, l'on peut s'en servir comme jouet, le chocolat étant assez solide et ne fond pas à température ambiante, peut être conservée plus longtemps qu'un aliment ordinaire.

Un « cercle magique » (référence partie I, B 2) se crée autour de lui, amenant à considérer ce lapin en chocolat en un personnage ou en un animal vivant. Il est inscrit dans un espace d'appropriation, un espace à l'origine dédiée à l'acte de manger, mais qui peut se transformer en un espace de liberté ludique. Le lapin en chocolat prend vie. Il peut également servir simplement d'élément de décoration.

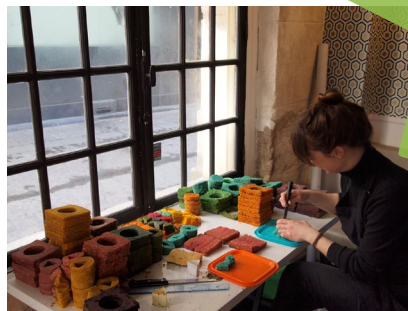
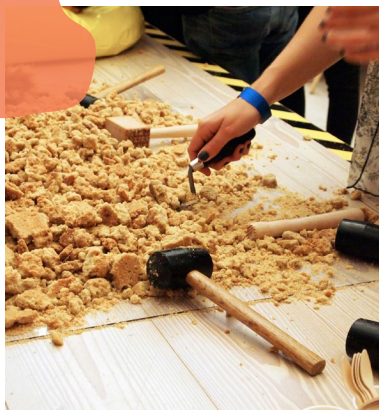
«D'ailleurs Ikea affiche le message suivant sur l'emballage en ces mots 'Allez-y, jouez avec la nourriture... Tel est l'objectif de ce lapin en chocolat durable certifié. Il est facile à assembler, en trois parties seulement. Et quand vous aurez fini de jouer, nous parions que vous aimerez aussi le manger.»

MAXITENDANCES, «Lapin en Kit et en Chocolat chez Ikea pour Pâques», <https://www.maxitendance.com/2019/03/ikea-lapin-chocolat-kit-paques.html>

2- La performance culinaire : espace de liberté ludique alimentaire

« Jeu et gourmandise » et « Destroy, Destress »

VERGUET Sonia, 2015



1 Photographies, «Destroy Destress» de VERGUET Sonia, pour l'exposition Damage control, Luxembourg, 2014, <https://soniaverguet.com/work/destroy-destress-2>

2 Photographies, «Quand le goûter se fait jeux» de VERGUET Sonia, pour le magazine BUBBLE MAG PARIS : penser un goûter ludique pour tous petits, 2015, <https://soniaverguet.com/work/gouter-didactique-2>

Les dispositifs alimentaires mis en place par le design culinaire, apparaissent le plus souvent comme une forme de dispositifs ludiques, interactifs, suscitant de l'intérêt, de la curiosité,, voir même, cassent les codes de l'acte de manger et de sa nourriture. Ils intriguent. Afin de toucher et attirer le plus de monde que possible, de nouvelles performances apparaissent, des performances culinaires ludiques qui permettent de faire connaître le milieu du design culinaire, de faire connaître de nouveaux modes de consommation, de nouveaux aliments. Les dispositifs, à travers les performances, prennent alors formes et « vivent ». Se présente alors un nouvel espace de liberté ludique alimentaire.

En 2015, le magazine « Bubblemag » propose à Sonia Verguet d'organiser un goûter d'enfants («Jeu et gourmandise») L'objet du goûter devait être réalisé à deux, le parent et l'enfant: un moment gourmand à partager. Les formes géométriques simples et colorées, tout comme le jeu d'assemblage ont été ses premières idées. Jeux d'assemblage qui s'adaptent aux enfants ainsi qu'aux adultes. Le but, donner du plaisir à n'importe quelles personnes qui, à l'heure du goûter ne peuvent choisir plusieurs gâteaux, ici, les assemblages permettent d'associer jusqu'à trois saveurs différentes. Sur une table sont disposés des carrés, des cercles et des triangles composés de gâteaux aux goûts différents. Il faut alors les encastrent les uns dans les autres. On choisit par exemple un carré à l'orange dans lequel on place un rond au chocolat, puis un triangle à la framboise. Le goûter devient à la fois plaisir multi-saveur et jeu didactique.

Derrière le jeu, il y a également l'idée de valoriser les goûts parfois différents, les mêler, afin de développer la curiosité, l'envie de jouer avec un aliment constructible, ainsi que la découverte, la reconnaissance de goûts et les sens. Les enfants ont parfois des blocages quant aux saveurs et aux aliments qu'ils n'aiment pas. Ici, le gâteau choisi par le parent à la carotte par exemple, peut être assemblé avec celui de son enfant au citron,. Le jeu efface le problème.

«Destroy, Destress» est un projet de design culinaire conçu pour permettre aux visiteurs d'essayer une nouvelle façon, un nouveau moyen d'appréhender et de déguster les plats que la designer propose. Des plats sucrés et/ou salés.C'est pour l'exposition « Damage control » (traitant sur la destruction des choses et du monde) à Luxembourg en 2015, que la designer intervient. La cuisine est une activité, un domaine présentant la notion de la destruction. Elle a des actions destructrices comme celles de peler des légumes, battre des œufs, casser une croûte de crème brûlée, ébouillanter, couper en lamelle, décortiquer, mixer, broyer, pétrir la pâte, hacher.... La cuisine (ainsi violente soit-elle) est une sorte d'espace de défoulement, de mise à bas des tensions, d'échappatoire.

Ainsi, Sonia Verguet, a donc choisi de s'inspirer du thème de la destruction en imaginant une expérience attractive, ludique envers l'aliment. Au centre d'une longue table et entourées de bande autocollante de chantier, se trouvent des croûtes de sel, renfermant des plats salés et/ou sucrés, ainsi que des marteaux. Le but, détruire, taper, écraser les croûtes afin d'en découvrir ce qu'il y a à l'intérieur et de le manger. Manger en étant détendu, en ayant extériorisé les tensions. Une sorte de jeu destructeur et reposant à la fois. Le plaisir de se laisser aller en détruisant puis en goûtant et savourant les senteurs qui s'en dégagent, les textures et les nouveaux goûts aléatoires.

« Ateliers décorations de Noël »

MIIT STUDIO



Photographies «Atelier kids, décorations de Noël à déguster» de MIIT STUDIO, par CHARON Manon, pour les fêtes de fin d'année au Grand Hôtel-Dieu de Lyon

Afin de fêter les fêtes de fin d'années, le Grand Hotel-Dieu de Lyon, fait appelle à Miit studio, une agence de traiteur spécialiste dans le design culinaire afin d'en réaliser l'événement culinaire. L'objectif, offrir une vision ludique et contemporaine de Noël, en m'étant en scène des animations culinaires créatives, ludiques, attractives, originales, pratiques, simples et rapides pour accueillir les visiteurs. Des ateliers sont alors réalisés pour tout type d'âge. Suite à plusieurs travaux de recherches et de brainstorming sur le thème de l'enfance, Miit studio a proposé plusieurs animations mettant en lien le jeu, l'alimentaire, l'enfance et la création. Il ont mis en s-cène des objets à manger.

« Bonhomme de neiges » se présente sous la forme de mini muffins à décorer avec de la guimauve afin de construire un bonhomme de neige qui sera dévoré.

« Pimp ta tasse », des tasses réalisées en biscuit aromatisé qui peuvent être par la suite décorées de toutes choses comestibles afin de les remplir de boisson chaude. La tasses ne seront ni lavées, ni jetées, mais mangées.

« Sapin d'épices », un sapin donc à base de pain d'épices et de pâte à tartiner monté sur un bâtonnet. Une dégustation sous la forme de sucette, transportable et pratique.

Pour finir, « Dessine moi une boule de Noël », qui sont des boules à base de biscuit et qui peuvent être décorées avec des feutres alimentaires.

Chaque créations décorées, peuvent être mangées, voir exposées (étant à base de pâte et de sucre, elles peuvent se conserver plus facilement) ou servir de décoration à mettre dans le sapin ou chez soi. Une dimension ludique se crée alors autour de cette espace magique lié à l'enfant.

3- Les adultes et l'activité ludique : renouer avec Soi par le jeu

Les jeux de construction et d'assemblage «LEGO, KAPLA, MECCANO»



1



2



3



4

1 LEGO, «Classic, boîte de briques créatives Lego», <https://www.lego.com/fr-fr/product/lego-medium-creative-brick-box-10696>

2 KAPLA, «Baril 200 planchettes», proposé par OXYBUL, <https://www.oxybul.com/jeux-d-imagination/jeux-de-construction/constructions-en-bois/baril-200-planchettes/produit/501773>

3 MECCANO, «4x4 SUV modèle», proposé par MECCANODIRECT, <https://www.meccanodirect.fr/4x4-suv-10-modeles>

4 CHASSEEMAREE, «Maquette de L'Hermione», <https://www.chasse-maree.com/boutique/maquette-d-exposition-l-hermione-10895.html>

Le jeu comme principal élément de mon mémoire. Le jeu comme activité à connotations négatives pour les adultes. L'ayant abordé précédemment, le jeu pour les enfants a pour réputation d'être une activité pédagogique, leur permettant de développer leur imaginaire, leur créativité, de découvrir et de leur permettre de s'ouvrir au monde et à autrui. Il est une sorte d'apprentissage de la vie. Chez les adultes, le jeu est synonyme de régression sociale et de perte de temps. Un adulte doit rester dans « le sérieux » et ne pas s'égarer afin de faire avancer au mieux la société. À travers ma première partie, je m'intéresse et explique que l'adulte a besoin de jouer, a besoin d'accéder à la notion du libre jeu afin de se libérer des tensions sociales, de renouer avec son enfant intérieur, ses sens, ses plaisirs... Le jeu reste une activité bénéfique n'ayant pas de limite d'âge. Les jeux pour adultes restent néanmoins plus sérieux, plus réfléchis avec plus ou moins de but précis. Ils sont notamment friands et se dirigent plus vers des jeux de construction, d'assemblage, de maquette, de société...

Les jeux de construction et d'assemblage font partis des jeux préférés des adultes. En effet, d'abord sans limite d'âge, ceux-ci sont plus complexes. Un jeu de construction se présente sous la forme d'une collection de pièces (en bois ou plastique) qui peuvent être assemblées, liées pour créer des modèles, des objets, des personnages, voitures etc... Les objets ainsi construits sont utilisés en tant que jouets, ils participent à des scènes mises en place par le joueur, il leur donne de l'importance et font partis de son espace ludique. Ils peuvent également servir de décoration. Le but de ces jeux de construction et qu'ils n'ont pas de construction prédéfinie. Ils sont accompagnés de règles de modèles mais en fonction de l'envie du joueur, ceux-ci peuvent prendre d'autres formes. Pour finir, ils n'ont pas de fin à proprement parlé, ils peuvent se démonter, se briser afin d'être à nouveau reconstruits par la suite. Les jeux de construction proposent des possibilités infinies. Ils sont plus complexes car ils demandent plus de réflexion que les jeux pour enfant. En effet, pour créer un objet, un personnage, une voiture etc, le joueur et donc l'adulte ici, n'est plus aussi spontané qu'un enfant et utilise moins son imagination et sa créativité, il doit passer par un processus de réflexion plus long, il doit réfléchir à ce qu'il doit mettre en place, comment , quelles pièces à emboîter à quels endroits, avec quels types de couleurs et ce qu'il va en faire. Même si certains sont plus spontanés et ne pensent pas au départ à ce qu'ils vont créer, lors qu'ils commencent à assembler, se met en place le processus de l'imagination et de réflexion par la suite qui va leur permettre de continuer à créer une cohérence dans ce qu'ils font. Les adultes préfèrent créer des objets qui ressemblent et se rapprochent le plus de ceux de la réalité contrairement à un enfant qui crée des choses plus abstraites. Ces jeux sont également une sorte d'échappatoire de la réalité, un retour à l'enfance et à la notion du libre jeu où l'adulte peut créer ce dont il a envie. La notion du plaisir est également présente lors de la construction et de la démolition de l'objet.

Les plus anciens jeux de construction ont la forme de blocs de bois le plus souvent peints de couleurs vives. Faisant référence donc aux « Kapla ». Puis, les « Lego » qui sont des cubes à emboîter en plastique de couleurs, font partis des jeux de construction les plus populaires au monde et pour les adultes. Viennent d'autre part les maquettes ainsi que les créations de voitures, d'avions intégrant de la technologie comme « Meco ».

Les jeux à grandeur nature

Parcs d'attractions, Jeux de rôles et Escape game



1 PARC ASTÉRIX, «Manège à sensations», par R. Jérémie, pour *ActuMag*, 2020, <https://www.actu-mag.fr/2020/06/03/le-parc-asterix-rouvres-les-portes-le-15-juin/>



2 HARRY POTTER QUIDDITCH, «Jeux de plateaux», par GUIZMO pour *La gazette du sorcier*, 2016, <https://www.gazette-du-sorcier.com/les-grands-articles-de-la-gazette/critiques/exclusif-on-a-teste-le-jeu-de-plateau-harry-potter-quidditch>



3 ENIGMA ESCAPE, «Escape game Toulouse», par ACTUTOULOUSE, 2018, https://actu.fr/occitanie/toulouse_31555/jeu-gagnez-forfaits-5-personnes-enigma-escape-toulouse_18817949.html

Les adultes sont également friands des jeux à grandeur nature. En effet, étant plus sérieux, certains ont besoin d'avoir des règles, des buts et des histoires bien définis. Ils ont le besoin d'avoir des espaces plus grands où ils pourront intervenir. C'est notamment le cas avec les parcs d'attractions où l'adulte rentre dans univers immense, vaste, celui de l'enfance mais aussi celui de nouvelles sensations. Il a besoin de retrouver le goût du risque qu'un enfant n'a pas car il est spontané. Il a besoin de l'adrénaline qui lui permet de pouvoir faire n'importe quels manèges à sensations. Il peut repousser ses limites et se détendre. Ses sens sont en perpétuel éveil, il peut alors reprendre contact lui-même et son corps.

Les jeux de rôles sont aussi prisés par les adultes. Espace fictif où les joueurs incarnent physiquement et mentalement un personnage, ils interprètent des interactions et des actions physiques dictées par des règles données par le jeu ou par l'arbitre. Les jeux de rôles ne sont pas souvent conseillés pour les enfants car ils ont pour réputation d'être assez difficiles et complexes. Les joueurs doivent jouer des rôles qui se déroulent dans des espaces et un temps fictifs.. L'objectif du jeu grandeur nature est la construction ou théâtralisation d'un monde imaginaire. La difficulté est donc de s'imprégner de cet imaginaire et d'en faire partie le temps du jeu.

Popularisées en et croissance perpétuelle, les salles d'escape game sont également des jeux d'évasions (réels) à grandeur nature. Le but, est de se plonger dans une salle scénarisée afin de résoudre des énigmes qui permettront aux joueurs de s'en échapper et de réussir le jeu d'évasion. Ils comprennent une limite de temps qui est de 60 min. Les escape game sont prisés car ils permettent de se plonger en quelques secondes dans des univers et/ou des ambiances sensorielles. Ils sont un jeu d'équipe où la communication entre les joueurs est importante car elle peut dépendre de la victoire comme de la défaite. Ils doivent se concerter, s'échanger des idées, chercher, fouiller pour trouver un maximum d'idées afin de résoudre le mystère de la salle. Les sens sont en éveil en fonction de la luminosité des salles. Plus les salles sont dans l'obscurité, plus les joueurs doivent faire attention à chaque bruits, à chaque odeurs, lumières et à ce qu'ils touchent. Les adultes recherchent à travers ces jeux, un moyen de s'amuser et se divertir. L'espace game est une activité qui permet de se vider la tête, d'échapper aux tensions sociales, aux routines quotidiennes le temps d'une heure en étant plongé dans des décors envoûtants qui permettent de se concentrer uniquement sur la résolution des énigmes et sur ce qu'ils ressentent.

4- Performances ludiques et interactives : Des espaces fictionnels en communion avec la pensée sociétale

La TGS

La Toulouse Game Show



1 PARC ASTÉRIX, «Manège à sensations», par R. Jérémie, pour *ActuMag*, 2020, <https://www.actu-mag.fr/2020/06/03/le-parc-asterix-rouvres-portes-le-15-juin/>

2 HARRY POTTER QUIDDITCH, «Jeux de plateaux», par GUIZMO pour *La gazette du sorcier*, 2016, <https://www.gazette-du-sorcier.com/les-grands-articles-de-la-gazette/critiques/exclusif-on-a-teste-le-jeu-de-plateau-harry-potter-quidditch>

3 ENIGMA ESCAPE, «Escape game Toulouse», par ACTUTOULOUSE, 2018, https://actu.fr/occitanie/toulouse_31555/jeu-gagnez-forfaits-5-personnes-enigma-escape-toulouse_18817949.html

Se divertir, s'amuser, s'échapper du monde réel, s'isoler dans un nouvel espace de liberté ludique, toucher, manipuler, construire, créer, imaginer... Voilà ce dont le terme « jouer » signifie. Une activité libre faite de création et d'immersion. Si ne nombreuses personnes préfèrent jouer seules, il ne faut pas oublier que le jeu est inscrit dans la culture et les sociétés. Jouer est donc une activité sociale, réunissant tout type de personne et de tout âge. Il n'inscrit aucune limite sociale et permet le regroupement, le partage ainsi que les rencontres. Chaque années, des milliers de jeux « prennent vie » et sont produits. Pour en faire ainsi leur promotions et pour permettre à un plus grand nombre de personnes à jouer ensemble, de nombreux espaces comme des expositions, des événements et des salons sur le jeu prennent formes. Leur but, rassembler la société, une société passionnée de jeu qui, à cet instant précis, a les mêmes buts et les mêmes envies.

Prenons donc pour exemple un événement culturel qui se passe chaque années à Toulouse, La « TGS », autrement dit, La « Toulouse Game Show ». Un salon, une convention ludique animée sur le thème des jeux vidéo, de la pop culture, des mangas, science-fiction et de la culture japonaise. La « TGS » est un salon qui a pour réputation d'être un salon familial, pour tout âge. Pendant deux jours, ce salon propose une multitude d'activités, comme la découverte d'associations, d'artistes, de créateurs, d'éditeurs, de conférences... Ce qui attire le plus sur ce salon est l'espace dédié au jeux. En effet, tout type de jeux sont présents, en passant par des quizz, des jeux de sociétés, des jeux d'arcade, d'adresse, de simulation, de rôle et bien entendu, des jeux vidéo. La « TGS » mise sur cet espace interactif afin de regrouper le plus possible de monde qui partagent les mêmes passions, les mêmes envies de s'échapper un instant de la réalité, de se laisser aller, de rencontrer d'autres personnes et surtout de jouer. Chaque espaces présents ne sont pas totalement bien définis, bien marqués, en effet, le but et de se promener entre les jeux, d'observer, afin de se plonger dans un univers fictif interactif qui est sans arrêt en mouvement. Les espaces ne sont pas clos afin de réunir tout le monde et d'éveiller la curiosité des visiteurs.

Ces expositions, salons et/ou performances, sont indispensables, ils sont inscrits dans la culture. Il sont un moyen, une sorte « d'échappatoire à grandeur nature, à ciel ouvert ». Ils représentent la notion du libre jeu et prouvent qu'il n'y a pas de limite d'âge pour jouer.

III - La mise en place d'un processus de dispositif alimentaire à fin de démocratiser le jeu chez l'adulte

A) La tension entre le jeu, l'alimentaire et l'adulte



Nous avons pu voir précédemment qu'une tension est belle et bien présente au sein des trois notions que sont le jeu, l'alimentaire et l'adulte.

Premièrement, celle entre le jeu et l'adulte. Le jeu, activité créative qui produit du divertissement, qui amène à une sorte de récréation, un espace ludique. Moment authentique et non sérieux néanmoins régit par des règles afin de l'amener vers un but précis. Activité mentale et corporelle à la fois. Le jeu, comme fondement du vivant. Il permet de se connecter au monde, à autrui et aux objets, il est un acte culturel et social. Chez les enfants, le jeu a pour vocation d'être une activité pédagogique, il leur permet de les faire se développer en tant qu'individu et de découvrir ce qui les entoure. Il peut avoir des vertus bénéfiques et thérapeutiques car il est une activité qui permet un instant de s'échapper de la réalité et de se construire une « bulle ».

Pour les adultes, le jeu est connoté négativement, celui-ci selon la société, reste de l'ordre d'une activité enfantine. Quand nous devenons adulte, notre vie, qu'elle soit personnelle et ou professionnel devient plus sérieuse, plus contrôlée. Ainsi jouer, n'apporterait rien de productif, il ne permettrait pas de faire avancer la société, car jouer signifierait régresser et peut être synonyme d'oisiveté. Un adulte qui joue, perdrait du temps. L'adulte perd également son « sens » de l'imagination, de la créativité en « grandissant », il n'ose plus s'amuser, se divertir, jouer comme quand il était enfant. Il perd la notion du libre jeu. Il n'ose plus se libérer pleinement. Pourtant, jouer n'a pas d'âge, en effet, un adulte qui joue est un adulte plus détendu et productif. Une démocratisation du jeu pour les adultes se fait

néanmoins. En effet, il existent de nombreux jeux adaptés pour tout types d'âges et donc pour les adultes. J'ai pu remarqué à travers de nombreuses recherches, que les adultes se tournent vers des jeux plus sérieux, réfléchis et de construction. En manque d'imagination pour certains, ces jeux permettent de créer, construire et façonner des espaces, des objets, des personnages etc. C'est le cas notamment pour les « Lego, Kapla et Mecano ». Les jeux de rôles, parcs d'attraction ou escape game permettent de se libérer et de jouer dans des espaces grandeurs nature où l'adulte se libère et peut incarner un personnage. Le jeu devrait donc devenir une activité non plus faite de tabous et d'interdictions, mais une activité libre, enrichissante à travers des espaces d'appropriation mis en place par le joueur où règnent les sens, l'imaginaire et la créativité.

Deuxièmement j'ai pu constater une tension entre le jeu et l'alimentaire. L'alimentaire qui résulte de l'acte de manger est considéré comme sacré. Il faut alors le respecter, l'appréhender, le toucher et le manger d'une certaine manière en fonction des cultures. La nourriture est sacrée car elle nous permet de vivre. Certains enfant jouent avec elle mais cet acte est tout de suite jugé, car cela signifie que la nourriture devient par la suite gâchée. Pourtant, nous pouvons jouer avec elle tout en la respectant. Justement, jouer permet de mieux l'appréhender, de la découvrir sous toutes ses formes, ses odeurs, couleurs, textures. Jouer avec permettrait de la modifier, de la rendre en un élément ludique. C'est le cas par exemple du domaine du design culinaire où les designers « s'amuse » avec elle. Ils s'intéressent à l'acte de manger et le détournent. Malgré cela, l'aliment n'est pas jeté par la suite. Il

est vu autrement, il intrigue, questionne... L'aliment est un matériau comme les autres, que l'on peut façonner, construire, manipuler, déconstruire, toucher, sentir.. Celui-ci peut s'inscrire dans une activité ludique et donc devenir un jouet que l'on peut manger.

Cette troisième partie sera donc le résultat de mes recherches, le résultat de ce que je voudrais mettre en place pour le futur en tant que designer sensoriel et alimentaire. Ce résultat se présentera non pas sous la forme d'une création mais sous la forme d'une sorte de processus. Un processus à mettre en place qui permettra par la suite à créer une sorte de dispositif alimentaire. Celui-ci, peut ensuite prendre la forme d'un jouet alimentaire. Un jouet pour tout âge mais qui touchera notamment les adultes. Qui va réhabiliter l'acte de jouer instinctivement, librement tout en manipulant et s'amusant avec une « chose sacrée » qui atteindra son but premier par la suite qui est l'acte de manger.

B) Ma posture en tant
que designer sensoriel et
alimentaire



Attirée par le domaine des arts, aimant les activités manuelles et créer, je me suis tournée premièrement vers une formation (Licence) en design global à l'université Toulouse Jean-Jaurès. J'ai pu découvrir et « toucher » à de nombreux domaines comme le design d'espace, de produit, de la photographie, du graphisme, du culinaire, textile etc. Je me suis dirigée par la suite vers un Master CRIS (Créations, recherches et innovations en design sensoriel et alimentaire) à l'ISCID (Institut supérieur couleur image design à Montauban).

Cette formation a pour but de s'intéresser aux sens de l'Homme, comment celui-ci appréhende les choses et ce qui l'entoure. Il est un domaine qui permet aux designers de développer dans leurs conceptions, des qualités gustatives, visuelles, tactiles, odorantes et sonores. Cela permet de re-questionner le rapport entre l'Homme et l'objet en passant par les 5 sens, de susciter une réaction, de le troubler et de changer sa façon de les appréhender. Le design sensoriel passe avant tout par la création et la réflexion d'une ambiance qui enveloppe le consommateur - l'utilisateur - l'usager. Créer une immersion avec une dimension liée au corps, être au plus proche de cette relation émotionnelle voir intime avec les objets. Ces créations, vont comprendre, autres que des aspects fonctionnels, ergonomiques et esthétiques, des aspects sensoriels comme des textures, des odeurs, des couleurs... L'autre partie de la formation CRIS et celle du design lié à l'alimentaire.

L'acte de manger est le moment qui permet d'éveiller nos 5 sens simultanément. Ce design là, permet ainsi de re-questionner cet acte, de prendre en compte le quotidien des consommateurs, les nouveaux

moyens d'usages, les nouveaux modes d'alimentation... Tout cela, en retravaillant la nourriture comme un matériau. En lui redonnant des formes, en changeant sa texture, ses couleurs, odeurs, en passant par l'élaboration et l'expérimentation. Ce domaine d'application permet aux consommateurs de changer leur façon de penser, voir, manger et de vivre une expérience hors des normes culturelles. J'ai donc voulu me tourner vers une autre approche du design, une approche plus intime, voir même plus complexe. L'alimentaire me fascine, me questionne, me permet de modifier et/ou d'améliorer mon comportement. J'ai toujours eu envie de m'amuser avec ce matériau. Un matériau que l'on peut manipuler de différentes façons. C'est alors que mon sujet de mémoire a pris forme.

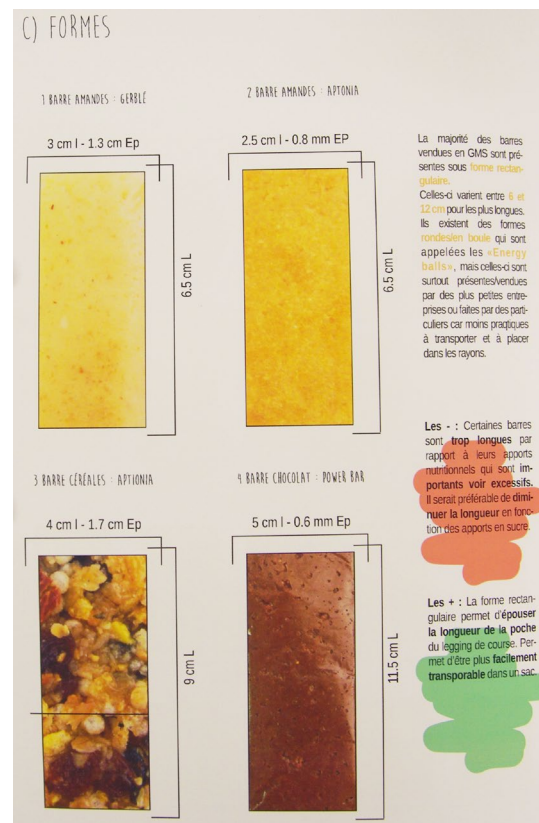
Pour mon projet professionnel, je me suis également tournée vers le domaine de l'alimentaire et plus particulièrement autour de la nutrition sportive. Je me suis intéressée notamment aux produits alimentaires énergétiques comme les barres destinées le plus couramment aux sportifs pratiquant de l'endurance. Pratiquant également la course à pieds j'ai déjà consommé des barres énergétiques et pu remarquer que la majorité produites en GMS comportaient très peu, voir pas du tout d'éléments naturels. Elles sont composées de produits transformés, voir chimiques, contiennent des additifs, des apports nutritionnels qui ne répondent pas aux besoins, des textures trop pâteuses gênant ainsi la mastication, des formes rectangulaires trop importantes etc. Ainsi, dans mon classeur, j'ai mis en place tout un protocole d'analyse autour de cette barre énergétique. Je l'ai dans un premier temps observé, touché, senti, manipulé. Je l'ai ensuite

goûté pour en faire des analyses texturales et gustatives. J'ai reproduit des textures semblables à celles-ci, crée des odeurs que l'on peut le plus couramment sentir, des tests d'ingrédients broyés et/ou mixés pour imiter ceux qui composent les barres etc. Je me suis accaparée de ce « matériau », je l'ai analysé, déconstrui, décortiqué, façonné. Le but final de mon projet professionnel est de par la suite, créer mes propres barres énergétiques. Des barres énergétiques salées imitant des saveurs de plats. Je modifie et façonne ses formes pour en faire comme des sortes de mini tablettes de chocolat que l'on peut casser en deux. Crée des recettes avec seulement des ingrédients naturels et qui font échos à des plats. Change et détourne ses codes. J'en fais un aliment ludique sportif qui répond à la fois à des besoins nutritionnels, gustatifs, texturaux et environnementaux. Encore une fois, je m'amuse avec cette barre qui est un « aliment matériau » en passant d'abord par un processus de réflexion et d'analyse pour ensuite finir par un processus de création et de construction.

1



2



Extraits de mon classeur. Travail de recherches, d'analyses et sensoriels sur la barre énergétique.

1 Recherches, analyses et expérimentations de textures. Des ingrédients que l'on retrouve le plus dans les barres. Différence de textures dans les barres céréales et énergétiques.

2 Analyses des formes

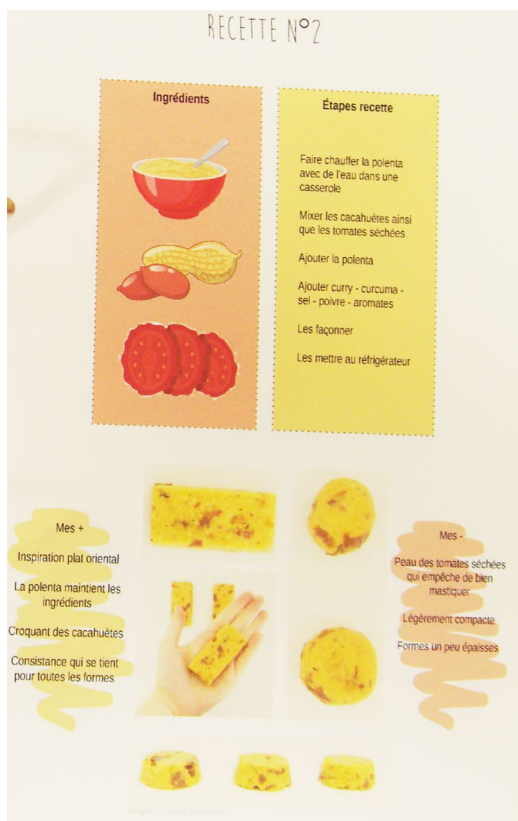


3

Ce projet professionnel peut se relier à mon sujet de mémoire de part, la tranche d'âge qui est visée comme celui des adultes (la course à pied est pratiquée majoritairement par ceux-ci), ils font partis de mon point de départ du sujet et de mes questionnements envers le fait que ceux-ci ne s'autorisent plus à jouer.

Deuxièmement, de part l'espace ludique, qui est dans mon projet, celui du domaine du sport et dans le mémoire, un espace ludique fictionnel, un espace d'appropriation et de liberté.

Troisièmement, de part la création d'un projet, d'un dispositif alimentaire à la fois ludique, nutritionnel et qui a été au départ manipulé, déconstruit, touché, travaillé, façonné tout comme un jeu de construction. Le sportif joue en pratiquant le sport d'endurance et joue également avec sa nouvelle barre ludique. Ainsi, mes trois notions clefs sont réunies : **le jeu, l'alimentaire et l'adulte.**



4

En tant que designer sensoriel et alimentaire, je veux donc mettre en place un système de processus (qui ressemble de près à celui de mon projet professionnel) qui permettra dans le futur de faire jouer l'adulte librement avec de la nourriture. De lui permettre de créer toute sorte de création et de construction avec un jouet alimentaire comestible. **Réhabiliter l'acte de jouer chez l'adulte de par une démocratisation et la mise en place d'un dispositif alimentaire ludique.**

C) La mise en place d'un
processus ludique
alimentaire par l'adulte



Afin de terminer mon mémoire et donc pour répondre à la problématique de la réhabilitation du jeu chez l'adulte en passant par un mode alimentaire ludique ainsi que grâce à tout mon travail de recherches, de réflexions et d'analyses, je décide de mettre en place une sorte de processus, de méthode qui prend la forme d'étapes pouvant servir et aider l'adulte à jouer librement avec l'alimentaire. Ces étapes peuvent s'inspirer notamment des recettes de cuisine ou des étapes de constructions pour un jeu ou celles pour monter du mobilier en kit par exemple. Simples et détaillées, ses étapes peuvent aider l'adulte à jouer tout en le guidant, afin de se créer « son » aliment jouet.

Dans un premier temps, je m'intéresse à la définition des termes de méthode et de processus.

Définition de méthode :

Une méthode, est un ensemble de données, un « ensemble ordonné de manière logique de principes, de règles, d'étapes, qui constitue un moyen pour parvenir à un résultat ⁵²», une sorte de manière à mener quelque chose vers son but final, une démarche raisonnée, réfléchie et analytique. Une sorte d'action, de travail et ou d'activité. Une technique constituée d'étapes.

Définition de processus :

Un processus est une façon de procéder, de mettre en action, il est une sorte de suite d'opération ou d'évènement visant à construire, créer quelque chose par la suite. En psychologie et psychanalyse, il est défini comme « un mode de fonctionnement de l'appareil psychique. Le Processus est évolutif, mental, perceptif, psychique, psychologique. Le processus primaire caractérise le système inconscient, le processus secondaire caractérise le système

préconscient-conscient ⁵³»

Ainsi, je m'intéresse et me concentre d'abord sur cette définition psychologique et psychanalyste afin de débiter et de construire les étapes, les recettes pour jouer avec la nourriture.

52 LAROUSSE, « Définition méthode », <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9thode/50965#:~:text=Ensemble%20ordonn%C3%A9%20de%20mani%C3%A8re%20logique,technique%20%3A%20Une%20m%C3%A9thode%20de%20travail>.

53 CNRTL, « Définition processus », psychologie, psychanalyse, <https://www.cnrtl.fr/definition/processus>

Première étape

Se sentir, se connaître et savoir ce que l'on veut de soi

Cette première étape aborde la notion et le rapport avec l'éveil des sens (cf : Première partie - A). L'ayant vu précédemment, les sens permettent à l'Homme de prendre conscience de lui-même et sur ce qui l'entoure grâce à l'ouïe, l'odorat, la vue, le toucher et les sons. Ceux-ci sont de l'ordre de l'inconscient (processus primaire). Ils se développent et sont stimulés sans arrêt sans que l'on s'en aperçoit. Le processus primaire se met en place également par la reconnaissance de son «enfant intérieur», celui-ci est placé dans notre inconscient. Il est à la fois caché et présent, en pause et en éveil en fonction des situations. Pour jouer il faut alors cette reconnexion avec son enfant intérieur

ou le développement de celui-ci. Ce processus de reconnaissance de soi est à la fois conscient (l'adulte sait qu'il est adulte) et inconscient (de part l'enfant intérieur et ses sens en éveil). Le processus de conscience de soi peut se mettre en place lors de la remise en question comme sur son identité, comme sur qui l'adulte est véritablement, ce qu'il fait, à quoi il ressemble, ce dont il est capable de faire etc... Pour jouer, celui-ci doit d'abord passer par un travail d'analyse complet sur lui-même et sur ce qui l'entoure. Un travail de description, de goûts, de jugements, de réflexions, comment celui-ci appréhende les autres, les objets et l'environnement en général. Le jeu passe avant tout par un corps en éveil.

Deuxième étape

Savoir jouer

La deuxième étape, après avoir repris conscience de qui il est, son corps et ses sens, l'adulte doit se demander si il sait jouer et en quoi cela consiste. Jouer, est une activité créative, ludique qui sert à se donner à une sorte de divertissement et/ou de récréation. Jouer permet de se libérer en tant qu'individu à prendre place dans un lieu attractif. Jouer permet de relâcher les tensions qu'elles soient physiques ou morales. Bien qu'il y ait majoritairement des règles du jeu, il faut alors se demander si l'action de jouer en elle-même est également dotée de règles ou non ?

Comment jouer ? Est-ce que ceci passe par le langage ou bien des gestes... Voici donc la deuxième étape. L'adulte doit savoir comment jouer, comment s'y prendre lorsqu'il est face à une activité ludique. À quoi il assimile celle-ci (un personnage, un objet, une scène....). Se créer alors une réflexion et un raisonnement ludique. L'adulte cherche et visualise directement quelque chose de ludique dans son esprit, il s' imagine et s'imprègne d'un univers que met en place le jeu. Se créer alors un scénario avec des actions dans l'esprit. Son imaginaire commence à se mettre en action, il s'éveille alors.

Troisième étape

Le plaisir d'être libre

La notion du plaisir rentre en jeu lors de cette troisième étape. Après s'être interrogé sur l'action de jouer et mis son imaginaire en éveil, l'adulte rentre dans un autre état d'esprit qui est l'envie et le plaisir de jouer. Le plaisir est défini comme l'état de contentement produit par la satisfaction d'un besoin, d'un désir, des pulsions humaines. Pulsions qui découlent de la notion du désir. Des pulsions ludiques. Un désir, une envie de jouer, librement et ou comme un enfant. Le désir, sollicite l'activation de la faculté intellectuelle que l'on nomme imagination (imagination d'une activité ludique). Il est en lutte constante avec la réalité. La réalité du fait qu'un adulte qui joue est considéré comme « mal-vue ». Ainsi, l'adulte a besoin de satisfaire son plaisir de jouer. Grâce à ses questionnements sur l'acte de jouer, celui-ci remet en marche sa mémoire, ses souvenirs, le rappel des jeux avec lesquels il jouait enfant etc... Tout un univers sensoriel se développe alors. Une sorte de retour à l'enfance. Puis, l'adulte peut se rendre compte en y repensant à travers les souvenirs que jouer, même avec son

âge, n'est pas un acte compliqué, il suffit d'y croire, d'en avoir envie et de s'exécuter. Afin de pratiquer cette activité, il suffit que l'adulte, refasse, repense, revienne à son passé, à ses souvenirs, à ses images ludiques. Cet instant est un moment échappatoire de la réalité. Son esprit entre dans un espace de liberté, il se crée à nouveau un espace fictionnel ludique mémoriel. L'acte de manger et ses aliments viennent alors prendre place dans cette étape. Étant le moment où les 5 sens sont en éveil simultanément, c'est également celui qui procure le plus de plaisir. Manger en procure. Il est un moment de pause dans la vie, de liberté, un moment sensoriel, une sorte d'échappatoire de la réalité. Un moment où l'on déguste, de détente, de découverte, de sensations, goûts, odeurs... Un moment de liberté tout comme le jeu. Il est une liberté néanmoins limitée par des règles en fonction des cultures (manger de telle façon, commencer par tel aliment, tels couverts etc.). Ainsi, l'adulte peut jouer avec l'aliment que si il continue de s'inscrire dans une dimension de liberté. Le plaisir ici est celui de contrer ces règles afin de jouer avec la nourriture.

Quatrième étape

Prendre conscience et connaissance de l'aliment

Jouer avec la nourriture c'est jouer avec les règles de base (celles dictées par les cultures) , c'est les détourner, les modifier, les troubler. Jouer avec la nourriture c'est apprendre à connaître ce que l'on va manger et en avoir conscience. Avant de jouer, l'adulte doit appréhender ce qu'il a sous les yeux. Ici, l'aliment, le plat, ou plusieurs ingrédients qui constituent par la suite le plat. Doit alors se mettre en place une sorte de processus d'identification, une analyse de la nourriture présente. Il s'agit de s'interroger sur son identité, qu'est-ce qu'on a sous les yeux, son nom, ses formes, ses couleurs, l'odeur qu'elle dégage, le bruit que sa texture émet lorsqu'on la touche etc. Les 5 sens de

l'Homme s'éveillent alors. Cette analyse, de cette appréhension de l'aliment fait échos au fondement du vivant, aux gestes premiers. Lorsque l'on naît, on apprend à se servir de nos sens, à manger et même à jouer. L'on manipule plus de choses, on prend le temps de les découvrir et de les sentir. Se crée alors une connexion avec la personne qui l'appréhende. Ici, l'adulte doit s'accaparer de l'aliment, toucher, sentir, retourner, découper, broyer, effleurer ... Il s'en accapare comme un matériau prêt à être façonné. Le façonnement est la description même de la fiction. Une fiction de l'alimentaire. Une utopie de sa fonction d'usage première. Ainsi, la créativité accompagnée de son imaginaire se mettent en marche.

Cinquième étape
Création et mise en place d'une fiction

L'ayant abordé dans la première partie de ce mémoire (B - 4), la fiction signifie façonner, modeler, feindre, composer, imaginer et ou faire semblant. Elle est une action de création, relevant d'une opération de modelage et de façonnement. Elle est également une sorte de conceptrice qui revendique l'idée factice, la fable, le scénario comme un dispositif pouvant être modeler et transformer la vision que nous avons sur le monde et sur ce qui nous entoure en général. La fiction est propre à l'esprit humain qui la produit par l'imaginaire. Celle-ci, dans cette étape, est mise en place par l'adulte. La fiction enveloppe l'aliment qui va le transformer en jouet comestible. Elle détourne les codes alimentaire de base. Elle se met en place grâce au travail effectué en amont, à la reconnaissance, la conscience

de soi et l'éveil des sens. Puis, grâce à l'imaginaire de l'adulte et sa créativité qui va lui permettre de créer son jouet et son appréhension vis-a-vis de l'aliment. Se crée alors une fiction alimentaire ludique. Elle est une méthode qui va pouvoir permettre d'inscrire l'aliment, le plat, les ingrédients sous d'autres formes tout en gardant leur but premier qui est d'être mangé. Cette méthode passe d'abord par un autre processus, un autre fonctionnement de l'usage de l'aliment, celle du jouet. A ce moment là, l'adulte doit développer un esprit inspirant, créatif et ludique. Il peut alors imaginer des scénarios de jeu, des personnages, des objets, des environnements... Il peut créer son espace désappropriation alimentaire ludique, se crée « son » aliment et voir ce qu'il peut en faire, avoir sa propre réflexion, opinion du jeu avec celui-ci.

Sixième étape
Le rapport au jeu

Vient alors dans cette sixième étape, la notion du rapport au jeu. En effet, après avoir imaginé un espace ludique incluant l'aliment, l'adulte doit mettre en place une sorte de système, de méthode qui va permettre la construction réel du nouveau jouet alimentaire comestible. L'aliment, le plat et/ou les divers ingrédients peuvent prendre alors de nouvelles formes et être considérés, appréhendés comme des matériaux de construction, des matériaux à façonner en fonction de leurs formes sous lesquelles elles apparaissent de base. Des matériaux à construire, déconstruire, modeler.... Se met en place un rapport important avec la notion de la construction : la construction d'étapes visant à faire jouer l'adulte librement avec la nourriture, la construction d'un nouvel imaginaire et d'une nouvelle fiction, la construction d'une nouvelle recette (cf nouvelles recettes de barres énergétiques de mon projet professionnel) et une recette d'un aliment ludique comestible. De plus, cette notion de construction fait également échos jeux de construction comme les « LEGO, KAPLA » ou maquettes qui sont les jeux les plus appréciés par les adultes.

Septième étape *Apprendre à jouer avec l'aliment*

La création est ainsi la dernière étape qui va permettre à l'adulte de jouer. Cette étape permet de montrer à l'adulte comment doit appréhender la nourriture et jouer avec. (Je peux prendre par exemple les fameux vermicelles dans la soupe avec lesquels l'on joue pour en créer des mots. L'on construit des phrases, des expressions que l'on mange par la suite). Le but de cette étape est de prendre contact avec l'aliment et de s'amuser avec, de la tester, de l'emboîter, de l'assembler avec d'autres, découper des formes, de les placer à tels endroits, dessus, dessous, de les intégrer etc... L'aliment est un élément de construction malléable et façonnable. L'adulte ne l'agresse pas contrairement à ce que la vision de la société a envers le jeu et celui-ci. La nourriture est respectée. L'adulte peut alors lui apporter un autre regard, une fonction en plus. Il a à la fois du plaisir à jouer et du plaisir à manger son jouet. Ainsi une plus grande liberté prend

force. Une fiction alimentaire se crée. Une création de nouvelle forme abstraite suffit amplement, car dans l'esprit, l'adulte la voit autrement, sous une forme réelle, en un personnage, un objet, une forme bien définie par l'imaginaire car tout le reste se passe dans sa tête. Une « bulle » se forme alors, celle qui constitue un espace d'appropriation ludique qui entraîne une fiction dans l'espace mental et celui de la vie réelle. L'imaginaire rajoute l'environnement en plus, comme une sorte de jeu de rôle, on s'immerge par la suite. L'aliment prend une nouvelle forme, joue un nouveau rôle. Il prend la forme que l'adulte veut. Il casse les codes, détourne les aliments et/ou les recettes de cuisine pour en créer des jeux. et mange par la suite son jouet alimentaire. Une création d'un double plaisir voit le jour ainsi qu'une nouvelle fiction du quotidien qui est mise en place par l'adulte et par son jeu qui découle du domaine du design culinaire.

Conclusion



À Travers ce mémoire nous avons pu voir qu'il existait une tension entre les 3 notions que sont le jeu, l'alimentaire et les adultes. Le jeu, activité faite de divertissement est souvent reconnue comme une activité synonyme d'oisiveté pour les adultes. Ceux-ci « perdraient » du temps en jouant, n'apporteraient rien à la société et bien entendu, n'auraient sûrement pas l'âge de s'adonner à cette activité. Pourtant, le jeu en temps que tel n'a pas de limite d'âge et permettrait même de rendre les adultes plus détendus et productifs. Ainsi, je me suis intéressée à la réhabilitation du jeu chez l'adulte. Pour pouvoir jouer amplement et librement comme quand il était enfant, l'adulte devrait renouer contact avec ses sens et les éveiller. Ceux-ci lui permettraient de renouer contact avec lui-même, de reprendre conscience de qui il est et de ce qui l'entoure ainsi que de pouvoir à nouveau développer son imaginaire et sa créativité. À la suite de cette analyse sur le travail sur soi, je me suis intéressée à toutes les formes possibles du jeu. Je l'ai décortiqué afin de comprendre ce que cette activité est vraiment, ce qu'elle présente, comment elle se compose etc. J'ai donc analysé sa part culturelle, le fait qu'elle est le fondement du vivant et inculque les premiers gestes, sa part de liberté et de plaisir qu'elle procure, la fiction qu'elle peut créer ainsi que les tensions qui existent entre elle et le monde des adultes. Les adultes, n'osent plus jouer, de par leur manque d'imagination

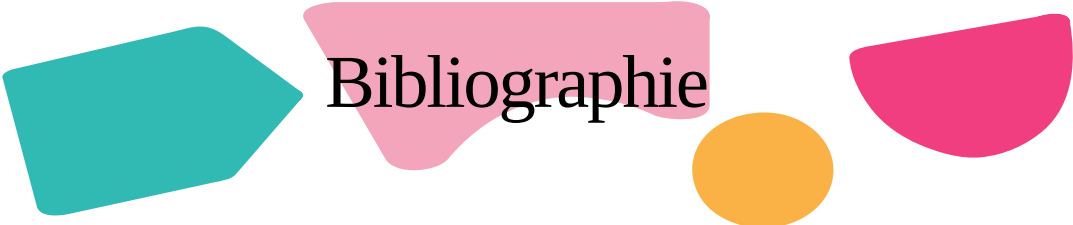
et de créativité qu'ils ne développent plus, ne mettent plus en action, ainsi que de part la société qui est en perpétuel jugement.

L'autre tension est celle entre le jeu et l'alimentaire. L'aliment qui découle de l'acte de manger fait parti, tout comme le jeu, du fondement du vivant, celui-ci nous nourrit et nous permet de vivre. Ainsi, toute une sacralisation se place autour de celui-ci ainsi que des règles de conduite en fonction des cultures. Jouer avec est donc une activité impensable. Jouer avec signifie gâcher puis jeter. Pourtant, jouer avec la nourriture permettrait de mieux l'appréhender, de la connaître ainsi que de la comprendre sous toutes ses formes, textures, odeurs, couleurs, goûts... Jouer avec serait à la fois quelque chose de sérieux et de ludique.

Ainsi, je me suis donc intéressée à un moyen de permettre à l'adulte de jouer librement avec un jouet alimentaire comestible et qui entraîne une certaine re-création de fictions pour le quotidien.

Des études de cas m'ont permis d'appuyer et d'affirmer mes propos. En passant d'abord par tout ce qui est en rapport avec l'éveil des sens, puis avec la mise en place du design culinaire qui rend possible le ludique dans la composition et présentation d'un aliment à travers des créations et/ou performances. Puis, en identifiant les types de jeux auxquels les adultes se tournent le plus, comment ils les appréhendent, jouent avec etc.

Ces études de cas m'ont permis de mettre un système de méthode, sous formes d'étapes comme une recette de cuisine, visant à rendre possible la réconciliation entre le jeu, l'alimentaire et l'adulte. Le thème de la construction en est le principal. La construction d'étapes, la construction de recettes, la construction d'un jouet alimentaire, d'un nouveau matériau à façonner, la construction d'un nouvel adulte qui joue ainsi que la construction faisant références aux jeux les plus prisés par cette catégorie d'âge. Cette méthode se trouve sous la forme de 7 étapes et permet, donne un « coup de pousse » à l'adulte d'apprendre à jouer, d'apprendre à d'abord se connaître, d'éveiller sens, puis d'appréhender la nourriture, en la manipulant, façonnant, modelant... Pour finir apprendre et savoir comment jouer avec en mettant en marche son imaginaire et sa créativité.



Bibliographie

LES DISCIPLINES CLEFS

ANTHROPOLOGIE

- DURAND Gilbert, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Dunod, Malakoff, 1993
- FOUCAULT Michel, *Les mots et les choses*, Gallimard, Paris, 1966
- LAPLANTINE François, *Le social et le sensible : introduction à une anthropologie modale*, Téraèdre, Paris, 2010
- SECA Jean-Marie, « La question de la résistance culturelle », *Sociétés contemporaines* N°13, Mars 1993. p.209
- SEGALIN Martine, *Rites et rituels contemporains*, Armand Colin, 2009

DESIGN SENSORIEL

- BASSEREAU Jean-François et CHAVRET-PELLO Régine, *Dictionnaire des mots du sensoriel*, Tec & Doc, Lavoisier, 2011
- CLAIR Jean, *Court traité des sensations*, Gallimard, Paris, 2002
- COLON Paul-Louis, *Ethnographier les sens*, Pietra, Paris, 2013
- MÉCHIN Colette, *Anthropologie du sensoriel : Les sens dans tous les sens*, L'Harmattan, Paris, 1998
- MEHL Véronique et PÉAUD Laura, *Paysages sensoriels*, PUR, Rennes, 2019
- SAUVAGEOT Anne et BORILLO Mario, *Les 5 sens de la création : Art, technologie et sensorialité*, Champ Vallon, Ceyzérieu, 1998
- SERRES Michel, *Les 5 sens*, Grasset, Paris, 1985
- SIMMEL Georg, *L'Essai sur la sociologie des sens*, La Découverte, Paris, 2001

PHILOSOPHIE

- CASTORIADIS Cornelius, *L'institution imaginaire de la société*, Seuil, Paris, 1999
- DELEUZE Gilles, *Logique du sens*, Éditions de Minuit, Paris, 1969
- RANCIERE Jacques, *Le partage du sensible: Esthétique et politique*, La Fabrique, Paris, 2000

POÏÉTIQUE

BRUN Anne, *Aux origines du processus créateur*, Érès, Toulouse, 2018

BERGER Estelle, « La démarche design, entre projet et expérience », *In : Communication et organisation*, n°46, 2014, p,31-34

BERTRAND Gwenaëlle et FAVARD Maxime, *Poïétiques du Design 4 : Conception, corps et fictions*, L'Hamarttan, 2017

PASSERON René, *La naissance d'Icare : éléments de poïétique générales*, Ae2cg, Paris, 1996

PASSERON René, *Pour une philosophie de la création*, Klincksieck, Paris, 2000

PSYCHOLOGIE

PAUL Margaret, *Renouez avec votre enfant intérieur*, Le Souffle d'or, Gap, 2012

THICH NHAT HANH, *Prendre soin de l'enfant intérieur*, Belfond, Paris, 2014

WINTER Jean-Pierre, *Transmettre (ou pas)*, Albin Michel, Paris, 2012

SCIENCES DE L'ART

DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien : arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990

DEWEY John, *L'art comme expérience*, Folio, Paris, 2006

FORMIS Barbara, *L'esthétique de la vie ordinaire*, Puf, Paris, 2010

HEINICH et SCHAEFFER, *Art, création, fiction : Entre sociologie et philosophie*, Actes Sud, Arles, 2004

WUNENBERG Jean-jacques, *L'imagination créatrice*, Uppr, Paris, 2006

LES NOTIONS

ALIMENTAIRE - CULINAIRE

BRETILLOT Marc, *Culinaire design*, Alternatives, Paris, 2010

BUREAUX Stéphane, *Design culinaire*, Eyrolles, 2010

CORBEAU Jean-Pierre, *Nourrir de plaisir*, Ocha, Tours, 2008

DUBET François, *Que manger ?*, La Découverte, Paris, 2017

GOJARD Séverine, LHUISSIER Anne, RÉGNIER Faustine, *Sociologie de l'alimentation*, La Découverte, Paris, 2006

IAHLOU Saadi, *Penser manger*, Puf, Paris, 1998

LARDELLIER Pascal, *Risques, rites et plaisirs alimentaires*, EMS Management et sociétés, Cormelles-le-Royal, 2013

SWEETAPPLE Kate et WARRINER Gemma, *Food Futures*, Promopress, Eyrolles, 2017

FICTION

- CAÏRA Olivier, *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, École des hautes études en sciences sociales, Paris, 2011
- CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Cnrs, Paris, 2007
- CAMPION Pierre, «La notion de fiction dans l'anthropologie », in : *Frontières de la fiction*, Fabula, 2000
- GOODY Jack, *La peur des représentations. L'ambivalence à l'égard des images, du théâtre, de la fiction, des reliques et de la sexualité*, La Découverte, Paris, 2006
- MENOUD Lorenzo, *Qu'est-ce que la fiction ?*, Vrin, Paris, 2005
- ROSSET Clément, *Le réel, l'imaginaire, l'illusoire*, Les Éditions de minuit, Paris, 2000

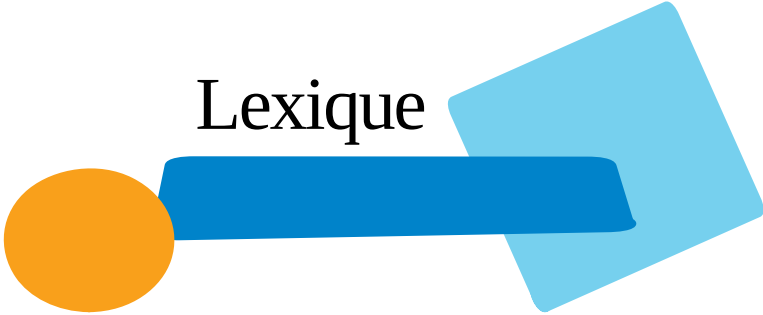
JEU

- BONENFANT Maude, *Le libre jeu*, Liber, Montréal, 2015
- BROUGERE Gilles, *Jeu et éducation*, L'Harmattan, Paris, 1995.
- CAILLOIS Roger, *Penser le jeu : les industries culturelles*, Nouveau monde, Paris, 2015
- DUFLO Colas, MONTEIL Pierre-Olivier. « Le jeu, invention d'une liberté dans et par une légalité ». In: *Autres Temps*. Cahiers d'éthique sociale et politique. N°58, 1998. pp. 98-105.
- FINK Eugen, *Le Jeu comme symbole du monde*, Éditions de Minuit, Paris, 1960
- HENRIOT Jacques, *Sous couleur de jouer - La métaphore ludique*, Corti, Paris, 1989
- HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Gallimard, Paris, 1951
- PUYUELO Rémy, *Enfance et Psy*, « L'art de jouer », N°16, 2001, p.140
- SAINT-GERMAIN Philippe, *Des jeux et des rites*, Liber, Montréal, 2008

PLAISIR

- GUTTON Philippe, *Le Jeu chez l'enfant : essai psychanalytique*, G.R.E.U.P.P., Paris, 1988
- LELEU Gérard, *Le traité du plaisir*, J'ai Lu, Paris, 2011
- ONFRAY Michel, *L'invention du plaisir*, Le livre de poche, Paris, 2002
- SIGMUND Freud, *Au-delà du principe de plaisir*, Payot, Paris, 1920

Lexique



ADULTE - ADULT

Être adulte c'est un état de maturité, il définit la période entre l'adolescence et la vieillesse. Personne qui est parvenue au terme de sa croissance.

ALIMENTAIRE - EATING

Qui est propre, relatif à l'alimentation et à l'aliment. Substances et principes alimentaires.

CULTURE - CULTURE

Ensemble des connaissances acquises, un enrichissement de l'esprit. Ensemble de coutumes, règles, codes, manifestations qui définissent un groupe de personnes.

CRÉATIVITÉ - CREATIVITY

Qui permet l'invention, la création d'une chose. Capacité à inventer.

DESIGN - DESIGN

Domaine, discipline qui vise à créer des objets, espaces, produits, environnements... fonctionnels, ergonomiques et esthétiques. Appliqué à la recherche de nouvelles formes, fonctions.

ESPACE D'APPROPRIATION - OWNERESHIP SPACE

Espace, lieu que l'on s'accapare pour en être le propriétaire.

FICTION - FICTION

Action de façonner, modeler, manier, créer des choses imaginaires, non réelles. Œuvre de l'imaginaire, utopiste.

IMAGINAIRE - IMAGINARY

Qui résulte de l'imagination. Qui n'est pas réel. Création de l'esprit

JEU - GAME

Action de divertissement, amusement; Activité de loisir dictée par des règles. Action de joueur

JOUER - PLAY

Action de se livrer à un amusement. Se divertir avec un jeu. S'adonner à un divertissement qui procure du plaisir.

JOUET - TOY

Objet, chose avec laquelle on joue. On s'en sert pour s'amuser.

LIBERTÉ - FREEDOM

Possibilité d'agir, de penser, de s'exprimer selon ses propres choix État d'une personne qui peut faire, être, choisir ce qu'elle veut. Non soumis à la servitude.

LUDIQUE - PLAYFUL

Relatif, qui concerne le jeu. Qualifie ce qui permet de s'amuser. Dimension du jeu.

PLAISIR

Sentiment agréable, plaisant. État de contentement lors de la satisfaction d'un acte ou d'une chose

SENSORIEL - SENSORY

Relatif aux sens, organes sensoriels.



Résumé

Et si nous jouions comme avant?

Pourquoi, sous prétexte que nous sommes adultes, nous devons être plus sérieux et donc éviter, voir même, ne plus jouer librement comme un enfant pourrait le faire? Pourquoi à partir de cette période de la vie, l'adulte n'ose plus justement jouer ou n'y arrive plus ? Est-ce que c'est parce que le jeu est réservé qu'aux enfants ? Est-ce que c'est parce qu'ils ont peur du jugement d'autrui? Peur de plus savoir comment s'y prendre? Peur de perdre du temps?

Ainsi, ce mémoire traite sur la réhabilitation du jeu chez l'adulte, sur l'éveil des sens qui va permettre à celui-ci de reprendre contact et conscience de lui-même et d'entrer dans un état d'esprit ludique. Il traite également de plusieurs formes du jeu, celles qui le composent, les visions que la société porte sur cette activité, ses rapports avec les adultes... Ce mémoire aborde aussi, le thème de l'alimentaire en passant par du design culinaire. L'alimentaire qui, justement, découle de l'acte de manger. L'aliment et le jeu sont deux notions incompatibles à première vue. La nourriture est sacrée, ainsi, voir une personne jouer avec est vu comme quelque chose d'interdit voir malsain.

À travers des recherches, analyses et réflexions, je me suis donc intéressée à trouver un moyen de lier à la fois le jeu, l'alimentaire et les adultes. Le but, re-crée une sorte de fiction pour le quotidien de telle sorte à permettre à l'adulte de jouer librement et de savoir surtout comment s'y prendre à l'aide du design culinaire.

How about we play like we used to?

Why, under the pretext that we are adults, do we have to be more serious and therefore avoid, or even stop playing freely as a child could do? Why is it that from this period of life onwards, the adult no longer dares to play or can no longer do so? Is it because play is only for children? Is it because they are afraid of other people's judgment? Afraid of not knowing how to do ? Afraid of wasting time?

Thus, this dissertation deals with the rehabilitation of play in adults, on the awakening of the senses that will allow them to regain contact and awareness of themselves and to enter into a playful state of mind. It also deals with several forms of play, its components, the visions that society has of this activity, its relations with adults... This dissertation also deals with the theme of food, including culinary design. Food, which, precisely, stems from the act of eating. At first glance, food and play are two incompatible notions. Food is sacred, so to see a person playing with it is seen as something forbidden or even unhealthy.

So through research, analysis and reflection, I became interested in finding a way to link gambling, food and adults at the same time. The goal, to re-create a kind of fiction for everyday life in such a way as to allow adults to play freely and, above all, to know how to do so with the help of culinary design.



Caroline Rocamora
Master 2 CRIS - ISCID
Mémoire 2020

Re-créations de fictions pour le quotidien: Le design alimentaire
La réhabilitation de l'acte de jouer chez l'adulte
en passant par un mode alimentaire ludique

