



## Je(ux)

*C'est dans le jeu que le Je se construit et s'exprime.*

Nous ne reprenons là que la pensée de D. W. Winnicott pour qui c'est « en jouant (...) que l'enfant et l'adulte est libre de se montrer créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière ; c'est en étant créatif que l'individu découvre le soi ».

Il n'en faut alors pas plus pour penser des **jeux** de mots qui soignent les maux. Pour cette édition 2018 de l'exposition d'art-thérapie le thème sera **Je(UX)**, homophone vivant de son double sens.

Le **jeu** peut inspirer d'emblée le monde de l'enfance mais il ne faut pas être naïf et rester à cette seule dimension réductrice. Nous jouons à tout âge. Jouer c'est être en bonne santé. Jouer est nécessaire à notre équilibre, par la création, le fantasme et la rêverie. Le **jeu** est l'ouverture du monde intérieur vers le monde extérieur. Nous jouons seul, à 2 ou bien en groupe. Dans ces racines latines, le **Jeu**, du mot *Jocus*, signifie plaisanterie. Le **jeu** inspire ainsi la joie, le plaisir. Mais nous jouons aussi à nous faire peur. Nous suivons les règles du **jeu** ou nous les contournons... la triche fait partie du **jeu**.

Fort de notre santé, nous jouons donc à inventer, à détourner, à truquer pour créer le quotidien dans lequel nous saurons évoluer. Mais quand le symptôme arrive, il redéfinit les règles du **jeu** et nous fige. Ne serait-on alors, à partir de ce moment, que le Je malade ? Que le Je qui délire, qui s'angoisse, qui s'attriste ou qui s'excite ? A côté de ce Je qui piétine n'y aurait-il pas un Je qui vit ? Une sorte de double-Je dont la première farce serait de ne pas se montrer. La partie de cache-cache commence... et pour la jouer, il y a l'Atelier. Les Je s'y retrouvent. Ils sont avec les autres, soignants et patients. Ils sont avec la feuille, la peinture, la terre, la musique, le fil de fer, le bois... Ils sont avec tout ce que l'on trouve, qui deviendra tout ce que l'on crée. L'Atelier devient alors notre aire de **Je(ux)**. Celle dans laquelle nous jouerons sur les maux.

La dynamique créatrice dans cet espace de **jeu** partagé entre patients et soignants, permettra alors l'établissement d'un lien, d'une relation. Une part du **Je** pourra se partager avec l'autre. Elle s'étendra jusqu'au spectateur. Celui-là même qui regardera l'œuvre, souvent fasciné, se questionnant sur le comment et le pourquoi, en espérant entrevoir cette part de **Je** que nous laissons dans la création.

Car finalement il est question de cela, de la relation et de l'émotion. De l'autre et de soi.

*Que les Je se prennent au jeu !*