



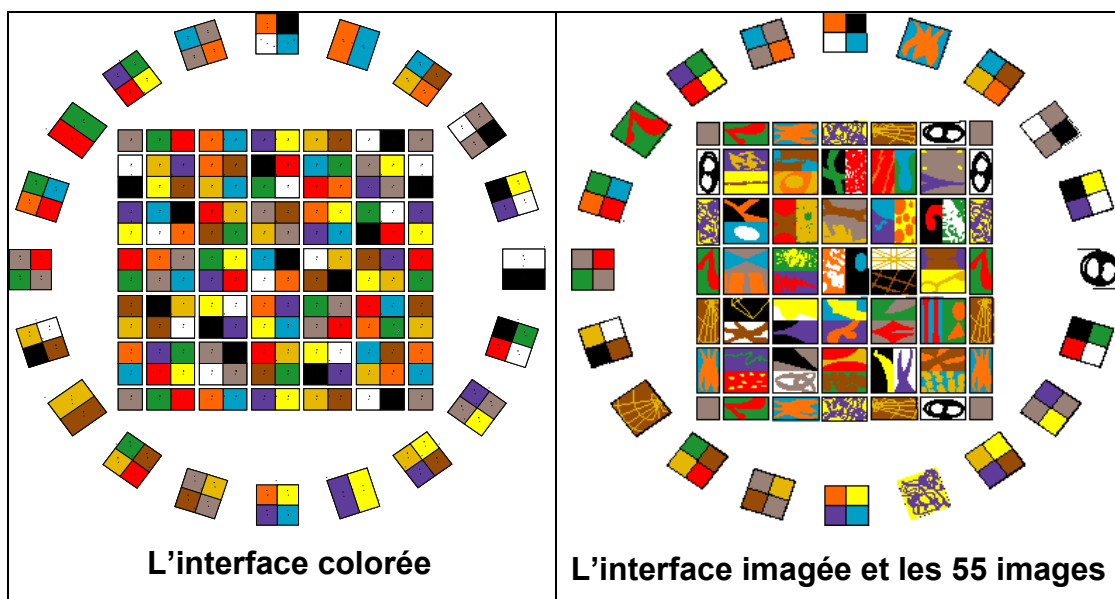
**icône Internationale inc.**  
 5965, avenue du Parc  
 Montréal (Québec) Canada  
 H2V 4H4 (514) 278-3885  
 www.iconeinternationale.com  
 michel@iconeinternationale.com  
*Michel Delage*  
 Président

## Origine et définition du jeu 55 icônes



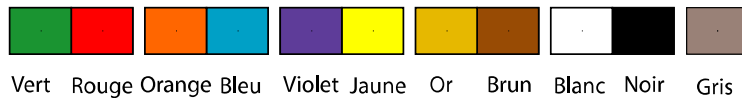
Le jeu **55 icônes** est la continuité du «Color test» de Max Lüscher, dans lequel on utilise 8 cartons colorés pour établir un diagnostic en psychologie fonctionnelle ou psychologie de la personnalité. Dans ce test, chacune des couleurs possède, à priori, un sens objectif qui est le même pour tout le monde. Par exemple, le bleu symbolise le ciel, la paix, le calme, etc.

C'est grâce à ce sens objectif qu'on analyse la suite d'images liées à la juxtaposition des 8 couleurs qui, au préalable, ont été disposées par ordre d'importance par l'utilisateur. Plusieurs professionnels (psychologues, médecins, psychiatres et criminologues) ont appliqué ce test pour mieux saisir la personnalité des individus et parfois découvrir des informations, fort à propos, sur leur état de santé mentale ou physique. Les huit couleurs utilisées sont : le bleu foncé, le rouge orangé, le jaune vif, le violet, le marron, le gris neutre et le noir.



Dans le jeu **55 icônes**, ce n'est pas 8, mais 11 couleurs différentes qui ont été sélectionnées pour créer deux interfaces circulaires qui forment un ensemble cohérent : **l'interface colorée et l'interface imagée.**

D'un seul coup d'œil, grâce à l'interface colorée, l'utilisateur prend connaissance de la combinatoire et des possibilités associatives des 11 couleurs organisées en blocs de couleurs complémentaires.



En prenant la complémentarité des couleurs comme principe structurant pour organiser les possibilités associatives des 11 couleurs de base, les 55 combinatoires de 2 couleurs se transforment en 55 images projectives, ayant toutes une facture archétypale différente (une forme abstraite élémentaire). Les 55 images de l'interface imagée visent à dépasser le sens objectif des couleurs grâce à une facture symbolique unique à chacune d'elles.

Il s'agit de choisir, au hasard, une de ces 55 images afin d'y projeter la complexité de son monde intérieur. L'exercice peut être orienté par un thème (famille, travail, maladie, etc.), afin de faciliter les différentes analyses effectuées à l'intérieur de certains secteurs professionnels (psychologie, ressources humaines, gérontologie, etc.). Si l'outil est destiné à la prévention de la santé mentale avant tout, il peut également, dans un contexte de formation spécialisée, servir à augmenter la qualité des introspections et des réflexions pour développer la connaissance de soi.

L'interface imagée est donc un outil permettant de réduire à sa plus simple expression graphique certains problèmes liés au développement psychique de l'individu. L'objectif est de se représenter une valeur d'unité symbolique afin d'apprendre à «jouer» avec ce que l'on entend par l'objectivité de la réalité. En utilisant ces deux tableaux de bord (les deux interfaces) et les 55 images projectives, les utilisateurs pourront s'approprier une logique où leur imagination servira de courroie de transmission à travers un nouveau langage imagé basé sur une série de correspondances symboliques.