

TOUR DE TRANSMISSION DE PENSEE.

GENERALITE.

Ce tour ne peut être réalisé qu'avec la connivence d'un partenaire. Il y a deux personnages en relation, un émetteur et un récepteur.

BUT.

Il s'agit pour l'émetteur de faire deviner au récepteur un objet préalablement choisi avec ou par le public, parmi 9 objets exposés au vu de tous.

PRESENTATION AU PUBLIC.

Installer une chaise visible depuis l'entrée dans la pièce et une table basse de présentation le tout face au public. Laisser les gens s'installer en évitant de déranger l'agencement. Expliquer que l'on va faire deviner à une personne de l'assistance un objet parmi plusieurs que le public voudra bien prêter pour l'expérience. Demander des objets en évitant de dire le nombre nécessaire. Collecter les objets jusqu'à en avoir 9 en évitant les doublons pour ne pas induire, que c'est la position de l'objet que l'on transmet et non le nom de l'objet. Les poser sur une table basse pour que le public les voit. S'installer sur la chaise à coté de la table et visible depuis l'entrée dans la pièce. Choisir ensuite le partenaire récepteur dans le public. Le faire sortir de la pièce. Demander au public de choisir un objet parmi ceux présentés sur la table. Envoyer quelqu'un chercher le partenaire. Le récepteur se poste devant la table la tête penchée pour observer les objets. Dix à vingt secondes après son arrivée dans la pièce il désigne l'objet choisi par le public.

EXPLICATION.

La connivence entre les deux partenaires est fondée sur plusieurs codes. Des codes en rapport avec la position des objets. Des codes en rapport avec le mode de transmission. La lecture par le récepteur de n'importe quel code se fait comme la lecture des lignes d'une page d'un livre de gauche à droite d'abord et ensuite du haut vers le bas.

LES OBJETS.

Il faut avoir 9 objets (soit 3 fois 3).

On les exposera à la vue de tous mais en faisant attention à leurs positions sur la table car elle sera la base du code de repérage pour l'émetteur et pour le récepteur.

ORGANISATION DES OBJETS POUR LE REPERAGE.

C'est celle que voit le public, il convient donc de ne pas lui donner des éléments permettant de comprendre le code. Il faut donc disposer les objets d'une manière différente de celle utilisée pour le code. Mais il faut aussi permettre une relation facile avec le code pour les deux partenaires. Mettre les neuf objets en ligne ou en arc de cercle avec un début et une fin, ou à la rigueur sur deux lignes.

ORGANISATION DES OBJETS ET MODE DE TRANSMISSION.

Cette organisation ne doit exister que dans la tête des deux partenaires, elle ne doit pas apparaître aux yeux du public. C'est la disposition en trois lignes de trois objets. Les partenaires imaginent sur la première ligne les trois premiers objets alignés au vu du public, sur la deuxième ligne les objets quatre à six et sur la troisième ligne les objets de sept à neuf. Dans cette configuration, pour désigner un objet il suffit de donner deux informations. Une pour la colonne, première deuxième ou troisième et une pour la ligne, première deuxième ou troisième. Au croisement des deux lignes se trouve l'objet choisi. On appellera ce code le plan 3 x 3.

Mnémotechnique : Pour se souvenir de l'ordre des informations, il y a la page de lecture d'un livre dans laquelle l'oeil commence à se déplacer dans les colonnes (les lettres) de la première ligne avant de lire la deuxième ligne, il y a aussi le mot colonne avant le mot ligne dans le dictionnaire. Il faut donc donner une première information qui sera traduite comme colonne de gauche, du milieu ou de droite. Une deuxième information qui sera traduite comme ligne du haut du milieu ou du bas. Le récepteur peut ainsi déterminer en passant par le code de position, l'objet désigné par l'émetteur. Un deuxième code de langage peut être traduit en chiffres entre un et neuf et donner directement la position dans l'alignement visible par le public. C'est le code vocal.

TRANSMISSION.

Plusieurs modes de transmission peuvent être réalisés, il convient de les alterner lors d'une longue séance pour éviter l'apprentissage par les spectateurs du système de communication entre l'émetteur et le récepteur. J'en ai élaboré 8 différents : avec les mains (les doigts), avec les pieds, avec les yeux (un seul suffit, je parle pour moi), avec un geste vers la salle, avec un geste sur le corps (le tronc), avec un geste sur la tête, avec le verre d'apéritif, avec la voix etc...

1 _ AVEC LES MAINS.

Avec les quatre doigts allongés et parallèles de chaque main, on dispose de deux fois trois espaces entre les doigts. C'est un espace visible par rapport aux autres possibles qui donne l'information gauche, milieu, droite ou haut, milieu, bas. Il faut lire les mains de l'émetteur comme on lit un livre de gauche à droite. Main gauche pour l'observateur, premier intervalle visible = première colonne,

deuxième intervalle visible = deuxième colonne, troisième intervalle visible = troisième colonne. Main droite pour l'observateur, premier intervalle visible = première ligne, deuxième intervalle visible = deuxième ligne, troisième intervalle visible = troisième ligne. Attention: Quant il n'y a pas de doigts écartés ou tous ou plusieurs espace cela veut dire que l'information n'est pas donnée avec ce code.

2 _ AVEC LES PIEDS.

Plus exactement avec la position des pieds. Toujours le même sens de lecture de gauche à droite pour l'observateur. Le pied gauche correspond à la colonne et le droit à la ligne.

Le pied gauche doit donner une orientation, le sens vers lequel il est dirigé est vers la gauche parallèle ou vers la droite par rapport à l'autre pied. Ce qui permet de déterminer la 1, 2, ou 3 colonnes.

Le pied droit doit donner une hauteur par rapport au pied gauche, plus haut = 1 ligne, même hauteur = 2 lignes, plus bas = 3 lignes.

Attention si les pieds ne se touchent pas ou se croisent, l'information n'est pas donnée avec ce code.

3 _ AVEC LES YEUX.

Si l'émetteur et le récepteur peuvent se regarder face à face dans les yeux au moins 4 à 5 secondes de suffisamment près, ce code peut être utilisé.

Dans ce cas, le récepteur doit considérer que la disposition 3 x 3 des objets est placé et centré verticalement entre les yeux de l'émetteur et ceux du récepteur. Un simple mouvement de l'œil de l'émetteur dans une direction permet de déterminer l'objet choisi.

Vu du récepteur un déplacement vers le haut et la gauche, indique le 1 objet. Vers le haut seulement c'est le 2. Vers le haut et la droite, c'est le 3. Même hauteur vers la gauche, c'est le 4. Pas de déplacement, c'est le 5. Même hauteur vers la droite le 6. Vers le bas et la gauche le 7. Vers le bas uniquement le 8. Vers le bas et la droite le 9.

Attention, si on ne veut pas donner l'information avec ce code, il convient de ne pas regarder fixement le récepteur.

4 _ AVEC UN GESTE DU DOIGT VERS LA SALLE.

Cela fonctionne comme avec les yeux mais on se sert de l'orientation du doigt pour montrer le sens au lieu du mouvement des yeux, pour le n° 5 il suffit à l'émetteur de désigner du doigt face à soi.

5 _ AVEC UN GESTE SUR LE CORPS.

Ici il faut considérer le tronc de l'émetteur comme le plan 3 x 3 des objets.

Attention, on ne doit considérer ce code comme actif que si l'émetteur porte une seule main sur les lieux évoqués ci-dessous.

Vu du récepteur, la main qui brosse l'épaule gauche est le n°1, remise en place du col, de la cravate, du nœud papillon est le n°2, l'épaule droite est le n°3, la main dans la poche gauche de la veste le n°4, les boutons de la veste le n°5, la main dans la poche droite de la veste le n°6, la main dans la poche gauche du pantalon le n°7, la ceinture du pantalon le n°8, la main dans la poche droite du pantalon le n°9.

6 _ AVEC UN GESTE SUR LA TETE.

Attention on ne doit considérer ce code comme actif que si l'émetteur porte la main à sa tête pour une période très courte. Un temps trop long ne doit pas donner lieu à une réponse, l'émetteur peut avoir effectivement besoin de se gratter la tête.

n° 1, 2, 3, pour se gratter les cheveux à gauche, au centre, à droite.

n° 4, 5, 6, pour se toucher l'œil gauche, le nez, l'œil droit.

n° 7, 8, 9, pour se toucher l'oreille gauche, la bouche, l'oreille droite.

7 _ AVEC UN VERRE D'APERITIF.

La position du verre sur la soucoupe ne doit être prise en compte comme code que si l'émetteur est mis dans l'impossibilité de transmettre par d'autres codes suite aux exigences du public. Il faut considérer la soucoupe comme la représentation du plan 3x3 des objets. Le centrage ou le collage du verre dans un axe donne la référence de l'objet comme avec le code des yeux et des doigts vers la salle.

8 _ AVEC UNE PERSONNE DU PUBLIC.

Ce code ne peut y être utilisé que si neuf personnes dans le public sont disposées en 3 rangés de 3 personnes. Il fonctionne comme le tronc ou la tête. Il faut seulement connaître le nom des personnes et leur demander leur avis sur ce tour. D'un autre point de vue, l'on peut aussi considérer que le partenaire devra trouver la personne parmi les neuf présents.

9 _ AVEC UN GESTE DU BRAS.

Comme avec le doigt.

10 _ AVEC LA VOIX.

Si tant est que l'on demande à l'émetteur de ne plus être visible du récepteur, on pourra recourir à ce moyen.

Avec un mot au récepteur, on peut coder le chiffre de la position retenue.

Le code dans ce cas est donné par un mot inclus dans une phrase de l'émetteur au transmetteur. Ce mot est en rapport d'assonance (homonymie) avec le chiffre qui indique la position de l'objet. Il y a donc 9 codes plus un message d'erreur pour indiquer que l'on s'est trompé et que l'on recommence.

1 = seul = notion d'espace = vaste, immense, géant, désert, distant, loin, océan, etc...

2 = égalité = notion de droit = bon, bien, qualité, vérité, accord, devoir, etc...

3 = étroit = notion de ruse = fin, petit, malin, futé, adroit, réfléchi, etc...

4 = carré = notion de force = dur, fort, solide, roc, raide, ferme, costaux, etc...

5 = saint = notion de fête = jeu, liesse, distraction, réjouissance, anniversaire, fête, Noël, etc...

6 = si = notion de doute = doute, incertain, pas sur, peut être, éventuel, à peut près, etc...

7 = cet = notion de chose = chose, matériel, réalité, concret, tangible, chaise, table, etc...

8 = rond = notion de sentiment = coeur, ami, copain, amour, douceur, amitié, etc...

9 = neuf = notion de nouveauté = progrès, mieux, encore, plus, création, découverte, etc...

erreur = excuse moi, pardon, désolé, je suis confus, etc...

cela veut aussi dire que le bon mot est donné tout de suite après.

FIN DES CONVENTIONS.

A vous de mettre en pratique.

Gilles Marie