

Les assises historiques et scientifiques du jeu 55 ICÔNES

Le jeu





Icône Internationale inc.
5965, avenue du Parc
Montréal (Québec) Canada
H2V 4H4 (514-278-3885)
michel@iconeinternationale.com
www.55icones.com



« Ce qui provoque réellement une perception n'a absolument rien à voir avec la nature de son contenu. »

Traité des couleurs de J.W GOETHE



SOMMAIRE

Introduction.....	page 4
Chapitre 1	
Les assises théoriques en psychologie.....	page 5
Chapitre 2	
Le langage imagé et l'historique symbolique.....	page 11
Chapitre 3	
Les illusions optico-géométriques.....	page 16
Chapitre 4	
La lumière et le rayonnement des ondes visibles	page 18
Conclusion.....	page 29
Racontez-nous une petite histoire.....	page 30

Les assises historiques et scientifiques du jeu 55 ICÔNES se rattachent à quatre mises en application.



INTRODUCTION :

- **Évaluer les états psychologiques et émotionnels en utilisant des images, des formes et des couleurs.**
Domaines scientifiques : psychologie, psychiatrie.
- **Créer un langage imagé universel issu de notre mémoire collective**
Domaines scientifiques : anthropologie, sociologie, histoire des civilisations, histoire du langage, science héraldique, histoire des religions, histoire des symboles, histoire des chiffres.
- **Comprendre certaines ambiguïtés perceptives qui modifient notre façon de voir la réalité, qu'elles soient du domaine de l'abstraction ou de la figuration.**
Domaines scientifiques : Optique, mathématiques, neurologie.
- **Calibrer notre développement psychologique par l'émission et la réception des ondes visibles à travers des exercices de projection et de représentation symbolique.**
Domaines scientifiques : Optique, physique quantique, spectroscopie, chromothérapie.

La conception du jeu **55 ICÔNES** tient compte de plusieurs avancées scientifiques dans divers domaines comme la psychologie, la sociologie, la spectroscopie, les mathématiques, l'optique et les neurosciences de même que des expériences picturales de peintres et illustrateurs de renom.

L'objectif du jeu est de faciliter la communication et la connaissance de soi. Le jeu est particulièrement destiné à tous ceux et celles qui accompagnent les autres dans leur développement personnel.

Le jeu n'a pas à priori de visée thérapeutique et ne doit pas être utilisé pour soulager, voire guérir les personnes malades. Sa première utilité est de servir de représentation symbolique pour mettre en image la complexité du développement des personnes. Le jeu permet de mettre en images la complexité de son monde intérieur. Les 55 images du jeu, incluant l'interface, sont toutes calibrées pour stimuler l'imagination et augmenter la profondeur dans la communication. Les exercices de groupe ou individuel aident à cerner les différents cycles de vie, cycles professionnels et cycles familiaux, correspondant à un développement psychologique spécifique.

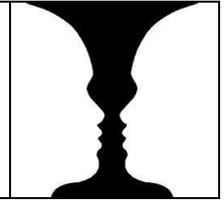
Faire l'expérience de **55 ICÔNES**, c'est s'ouvrir à la connaissance de soi par l'image pour mieux se raconter et prendre le temps de reconstruire, abstraitement, ce que nous considérons comme un monde furtif qui nous habite et potentiellement nous transforme quotidiennement.



Michel Delage

1- Les assises théoriques du jeu 55 ICÔNES en psychologie

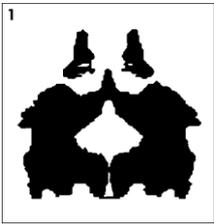
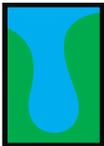
Évaluer les états psychologiques et émotionnels en utilisant des images, des formes et des couleurs



Le jeu **55 ICÔNES** tient ses fondements théoriques de la fusion de trois approches en psychologie : le test de Rorschach, basé sur la création de taches d'encre pour évaluer l'état psychique, le test de couleurs de Max Lüscher, basé sur l'organisation de 8 couleurs dans une hiérarchie d'importance pour évaluer les états émotionnels, et la Gestalt, qui met en lumière l'importance d'évaluer une composante symbolique ou psychologique dans un contexte plus vaste afin de l'analyser sous divers angles, voire à partir de différentes échelles de valeur.

Les deux premières approches sont du domaine projectif : le test de Rorschach nécessite de faire une différenciation fond / forme à partir d'une image floue et le test de Luscher propose de fixer la mouvance émotionnelle en mettant 8 couleurs dans une suite graduée de la plus à la moins attirante. La troisième approche, la Gestalt, met de l'avant que « Le Tout est supérieur à la somme des parties » et que « L'ensemble prime sur les éléments qui le composent ».

Les 3 approches en psychologie qui ont influencé la construction du jeu

Résumé des approches	Correspondances avec 55 icônes
<p>Rorschach</p> 	<p>Stimuler l'imagination à l'aide de 55 images abstraites, en obligeant le participant à différencier le fond de la forme dans un exercice de projection.</p> 
<p>Luscher</p> 	<p>Créer 55 archétypes à partir de la combinatoire de onze couleurs.</p>  <p>Vert Rouge Orange Bleu Violet Jaune Or Brun Blanc Noir Gris</p>
<p>Gestalt</p> 	<p>Assurer la cohérence logique de tous les types d'interactions entre les 55 archétypes du jeu grâce à une valeur d'unité de référence : la double interface (page 6)</p>

Définition de la projection:

La définition du test projectif qui convient pour les deux approches centrales du jeu **55 ICÔNES** (Rorschach et Lüscher) est la suivante :

« Un **test projectif** est un outil d'évaluation psychologique qui exploite les réponses spontanées produites par la personne soumise à des stimulus souvent ambigus, le principe étant que ces réponses indiquent tel ou tel mécanisme inconscient ou certains traits de personnalité du sujet. On oppose en général ce type de tests aux méthodes dites objectives dans lesquelles les réponses retenues font partie d'un ensemble de possibilités soigneusement prédéterminées (par exemple, un questionnaire à choix multiples) et synthétisées sans intervention humaine essentielle (analyse automatisée et résultats numériques) et qui prétendent donc à un certain degré d'objectivité.

C'est une technique d'étude qui découle de la "découverte" de la projection. **Toute perception met en jeu deux éléments, l'objet perçu et l'objet percevant. Plus l'objet est clair et précis, moins la personne est impliquée dans la perception et inversement. Il est donc possible d'amener un sujet à s'engager au maximum dans un test en lui présentant des stimuli flous ou ambigus. En donnant un sens à une tâche d'encre, à une image incertaine, à un bruit équivoque, l'individu exprime la structure même de sa personnalité. C'est dans ce processus consistant à donner un sens à un stimulus faiblement porteur d'information qu'intervient la projection; l'information donnée par le sujet qui projette ses désirs, tendances, craintes, sentiments, ne tient pas à l'objet, mais bel et bien au sujet lui-même.** »

(Wikipédia) <http://sqmp.org/quest-ce-quun-test-projectif/>

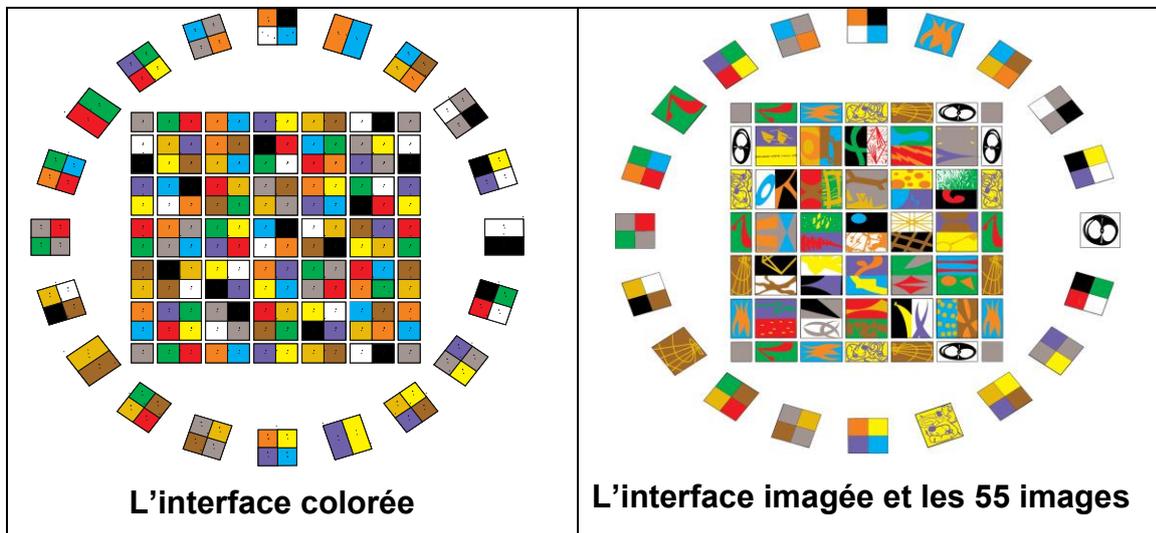
Historique :

« Historiquement, la méthode projective se situe en filiation par rapport à la Gestalt théorie (Jung est un peu postérieur à Von Ehrenfels, Rorschach un peu postérieur à Wertheimer ; toutefois, ils ne semblent pas avoir subi leur influence directe). L'analyse, par le psychologue, des figures ambiguës et des illusions optico-géométriques a fourni le terrain privilégié pour des découvertes des « formes » perceptives et intellectuelles et de leurs lois. L'analyse, par le sujet testé, d'un matériel ambiguë et l'exploration, à la fois libre et systématique, de toutes les possibilités d'interprétation offertes par ce matériel ont constitué un mode d'approche enfin précis des processus de personnalité. La différence tient en ce que l'ambiguïté est utilisée, là, comme moyen d'approche des conditions internes. La psychologie projective élargit la psychologie de la forme : elle s'intéresse aux rapports de l'homme aux autres, en même temps qu'aux rapports de l'homme à son monde ». Didier Anzieu, Les méthodes projectives, PUF, 1965.

La double interface vue comme deux mandalas superposables représente un modèle d'équilibre psychique et émotionnel

Dans le jeu **55 ICÔNES**, ce sont 11 couleurs différentes qui ont été sélectionnées pour créer deux interfaces circulaires superposables (deux mandalas). Ces deux ensembles, incluant leurs composantes colorées et imagées, sont des supports de projection pour faciliter la discussion sur nos états émotionnels comme sur la cohérence structurelle de notre développement psychique comme psychologique.



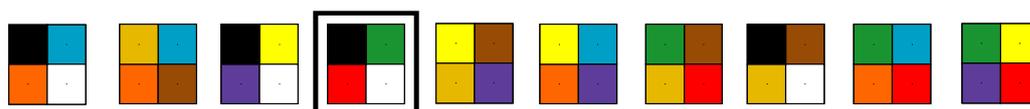


Les 55 archétypes (les 55 images abstraites) y figurent comme des espaces virtuels à caractère projectif, pouvant transposer la profondeur et la complexité de notre équilibre personnel, et ce, à plusieurs niveaux en utilisant la complémentarité des couleurs comme principe organisationnel.

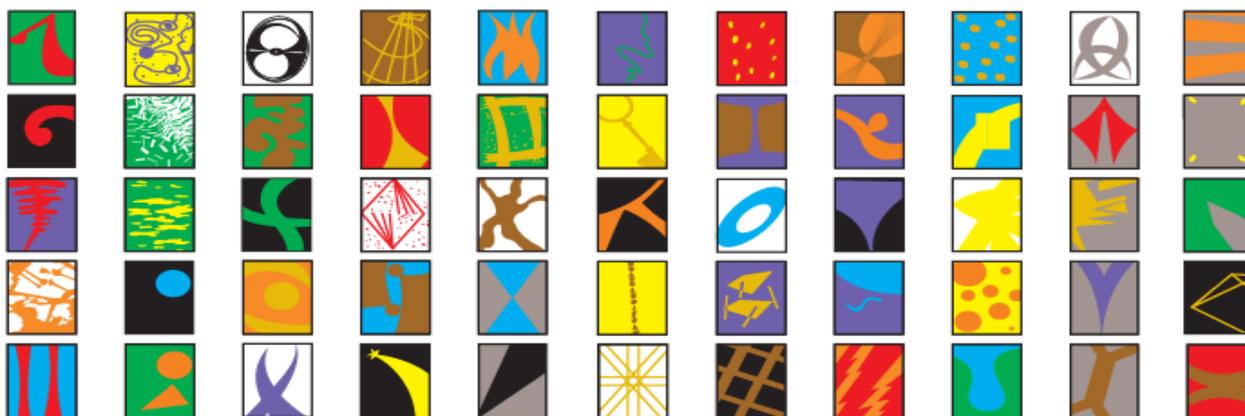
L'interface colorée représente un ensemble à caractère mathématique où les onze couleurs sont réparties également dans deux formes opposées : un carré et un cercle (Voir page 21).

L'interface imagée, quant à elle, contient des correspondances symboliques (les 55 archétypes) permettant de schématiser la complexité des sujets traités par l'utilisateur. 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 deux couleurs complémentaires, lesquels indiqueront la position et le rôle des 55 images (Voir page 16).

Par exemple, le bloc coloré **noir/blanc et vert/rouge** (en encadré) est l'espace réservé, dans l'interface colorée, à l'image blanc/vert (ci-dessous) dont nous avons mis en opposition le fond et la forme (noir/blanc et blanc/noir) pour mieux comprendre l'exercice de différenciation qui suscite la projection. Autrement dit, le choix de la forme, à demi ambiguë de chacune des images ci-dessous, est directement lié à leur dualisme chromatique mais aussi à leur position dans un ensemble prédéterminé par des blocs colorés (l'interface). Les deux couleurs sur le même carton créent un fond et une forme partiellement réversibles qui stimulent automatiquement la perception visuelle de l'utilisateur et l'oblige à préciser ce qu'il perçoit comme avant-plan et arrière-plan.



Les 55 archétypes du jeu



Le jeu est destiné à stimuler l'imagination parce qu'il permet une très grande variation interprétative de la part de l'utilisateur, qui reconnaît l'image comme une partie de sa mémoire. Dans un contexte de formation spécialisée, le jeu peut également servir à augmenter la qualité de l'introspection et de la réflexion et à approfondir les étapes de croissance. L'exercice peut être orienté par un thème (famille, travail, maladie, etc.), afin de faciliter les différentes analyses effectuées dans le cadre de certains secteurs professionnels (psychologie, ressources humaines, gérontologie, arts thérapie, etc.).

Gestalt théorie

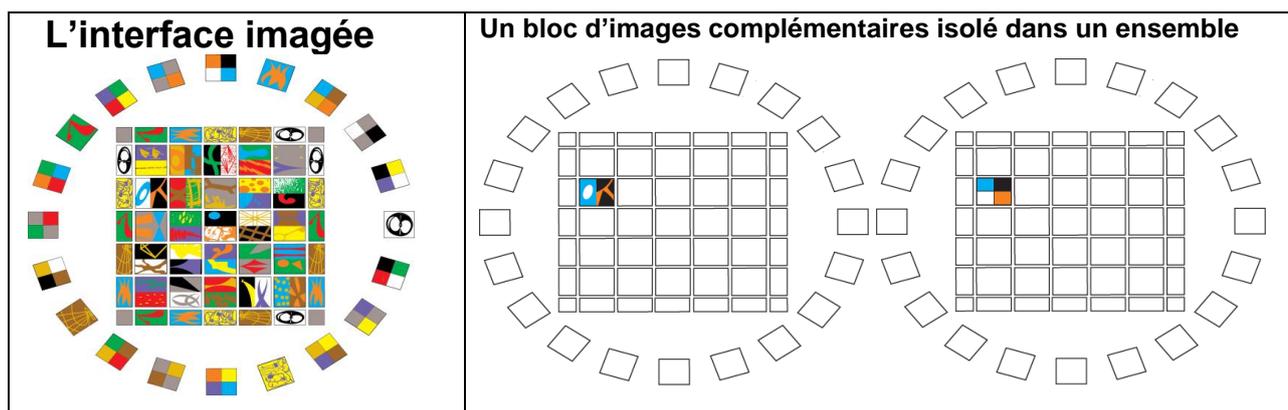
« **Le tout est différent de la somme de ses parties** » est un des principes phares de la théorie de la Gestalt.

La théorie souligne qu'une partie dans un tout est autre chose que cette même partie isolée ou incluse dans un autre tout - puisqu'elle tire des propriétés particulières de sa place et de sa fonction dans chacun d'entre eux : ainsi, un cri au cours d'un jeu est autre chose qu'un cri dans une rue déserte ; être nu sous la douche n'a pas le même sens que de se promener nu sur les Champs-Élysées.

Pour comprendre un comportement ou une situation, il importe donc, non seulement de les analyser, mais surtout, d'en avoir une vue synthétique, de les percevoir dans l'ensemble plus vaste du contexte global, avoir un regard non pas plus « pointu » mais plus large : le « contexte » est souvent plus signifiant que le « texte ».

(Wikipédia) http://fr.wikipedia.org/wiki/Psychologie_de_la_forme

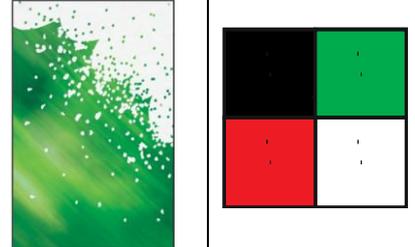
L'interface transpose en images le concept que le tout est différent de la somme des parties, c'est-à-dire que l'ensemble (le mandala) possède une cohérence structurelle dépassant l'identification de ses composantes dans un espace spécifique et facilement positionnable..



La dissonance cognitive (un concept en périphérie des trois approches)

« L'unité de base de la théorie de la dissonance cognitive est la cognition, définie comme tout élément de « connaissance, opinion ou croyance sur l'environnement, sur soi-même ou sur son propre comportement » (Festinger, 1957, p. 9). **Les différentes cognitions peuvent entretenir entre elles trois types de relations : la dissonance, la consonance, ou la neutralité. Deux cognitions sont dissonantes quand elles ne vont pas bien ensemble (e.g., « je fume » + « je sais que fumer tue »), consonantes quand elles vont bien ensemble (e.g., « je fume » + « j'aime fumer »), ou neutres quand elles n'ont aucun rapport (e.g., « je fume » + « il fait beau »).** Selon Festinger (1957), toute relation de dissonance entre cognitions amènerait l'individu à ressentir un état d'inconfort psychologique appelé « dissonance ». Afin de dissocier conceptuellement la relation de dissonance et l'état de dissonance, Robert-Vincent Joule (1986) propose de parler de « relation d'inconsistance » (vs. consistance), et de réserver le terme de « dissonance » à l'état de dissonance (terminologie que nous adopterons dès lors). Tout comme la faim ou la soif motive l'individu à boire ou à se restaurer, l'état de dissonance serait lui-même motivant: il motiverait l'individu à réduire son inconfort psychologique.

Vaidis D. et Halimi-Falkowicz S. (2007). « La théorie de la dissonance cognitive : une théorie âgée d'un demi-siècle ». *Revue électronique de Psychologie Sociale*, n°1,

La dissonance	La consonance	La neutralité
		
Déséquilibre au niveau de la reconnaissance cognitive	Reconnaissance de la complémentarité conceptuelle ou chromatique dans la comparaison d'images abstraites	Manque de correspondance cognitive entre des images placées dans le même espace mental

Dans le jeu **55 ICÔNES** la dissonance, la consonance et la neutralité peuvent être associées à trois types d'interprétations liées aux exercices de projection à partir des 55 archétypes. Par exemple, si la dissonance est une interprétation qui demande de changer d'angle de vue pour essayer d'intégrer une nouvelle donnée il est aussi possible que devant une image abstraite, l'utilisateur reste perplexe et n'y reconnaisse rien. La consonance est directement liée à la reconnaissance d'une valeur comparative dite « complémentaire », quelle soit chromatique ou symbolique. La neutralité, quant à elle, serait la cohabitation de plusieurs symboles ou idées dans le même espace mental n'ayant a priori pas de lien apparent.

Pistes de réflexion :

- Comment une série d'images abstraites, utilisées comme support projectif, pourrait-elle aider à mieux comprendre le développement psychologique ?
- Est-ce possible qu'un nombre spécifique de couleurs puissent représenter, abstraitement, les étapes de notre développement personnel ?
- Comment des exercices de projection pourraient-ils faciliter la découverte de notre monde imaginaire ?
- Quels genres d'outils ou de tests permettraient de mieux communiquer ses états psychologiques en images avec ses collègues, amis et proches ?

1- Les assises théoriques du jeu 55 ICÔNES en psychologie

Évaluer les états psychologiques et émotionnels en utilisant des images, des formes et des couleurs	Secteurs : Psychologie, psychiatrie, philosophie
Concepts et théories : <ul style="list-style-type: none">- Test projectif de Rorschach et Lüscher- Gestalt : La théorie de la forme- La dissonance cognitive (concept périphérique)	Mots clés : Projection, visualisation, test de personnalité, jeux psychologiques, image projective, état psychique, état émotionnel, dissonance cognitive, introspection, réflexion.

Chercheurs de référence

Psychologues : Max Lüscher (Suisse allemand), Maurice Meunier (Canadien), Léon Festinger (Américain). **Psychiatres :** Hermann Rorschach (Allemand), Eric Berne (Américain). **Psychanalyste** Didier Anzieu (Français). **Médecin :** Henry Murray (Américain). **Philosophe :** Christian Von Ehrenfels (Autriche).

Quelques références Web

Qu'est-ce qu'un test projectif ?

<http://sqmp.org/quest-ce-quun-test-projectif/>

Psychologie des couleurs : créez un cadre favorable à la formation

<http://www.jobalternative.net/psychologie-des-couleurs-creez-un-cadre-favorable-a-la-formation/>

Psychologie de la forme

http://fr.wikipedia.org/wiki/Psychologie_de_la_forme

Les jeux psychologiques <http://analysetransactionnelle.fr/les-concepts-de-base/les-jeux-psychologiques/>

« A quel jeu jouez-vous ? » **Vers une communication plus authentique**

<http://www.optime.org/contenu/quel-jeu-jouez-vous-vers-une-communication-plus-authentique>

Introduction aux méthodes de l'examen psychologique (PDF)

<http://w3.umh.ac.be/~psytrav/PDF/IMEP05-06-Int.pdf>

Expression picturale des malades mentaux

http://www.larousse.fr/encyclopedie/peinture/malades_mentaux/153276

La théorie de la dissonance cognitive

http://www.psychologie-sociale.com/index.php?option=com_content&task=view&id=366&Itemid=85

Le tout-puissant soutien des pairs

http://www.reseaufranco.com/fr/recherche/meilleurs_de_crosscurrents/page69657.html

La psychologie sociale PDF

<http://grumlidesforets.free.fr/cours%20psycho/en%20vrac/La%20Psychologie%20Sociale.pdf>

Diagnostic en ligne avec le test de couleurs de Max Lüscher (pour le recrutement)

http://www.pac-recrutement.com/?id=test_des_couleurs

Mettre en place une mission de soins psychologiques Pourquoi ? Quand ? Comment ? PDF

http://www.clinique-transculturelle.org/pdf/lachal_mission_anglais.pdf

L'insertion professionnelle, en milieu ordinaire de travail de personnes en situation de handicap du fait de troubles psychiques ou de maladie mentale. Claire Le roy Hatala

<http://brigitte-frybourg.cnam.fr/recherche/presentation/pr-sentation-des-activit-s-de-recherche-et-historique-du-laboratoire-107576.kjsp#insertion>

Articles de Michel Delage

Avez-vous des dissonances cognitives au niveau social ?

<http://www.faireimage.org/avez-vous-des-dissonances-cognitives-au-niveau-social/>

Des images abstraites pour parler de sa détresse

<http://www.faireimage.org/des-images-abstraites-pour-parler-de-sa-detresse/>

Des images projectives en milieu de travail

<http://www.faireimage.org/les-images-projectives-en-milieu-de-travail/>

2- Le langage imagé et l'historique symbolique du jeu 55 ICÔNES

Un langage imagé universel issu de notre mémoire collective



Les images proposées par le jeu **55 ICÔNES** sont des archétypes (des images primitives qui permettent de créer nos images mentales). À partir de ce monde archétypal, le jeu incite à faire des exercices à caractère projectif pour découvrir le lien avec notre monde symbolique et notre mémoire collective.

Comme les archétypes sont la base du langage imagé de toutes les cultures, ils sont des espaces virtuels capables de représenter autant les étapes de développement de notre psyché que de schématiser nos étapes de croissance. Il est donc important de connaître l'origine et l'histoire de ces multiples symboles comme leurs correspondances avec un phénomène naturel : les ondes visibles du spectre électromagnétique (voir page 24).

Il faut d'abord distinguer deux catégories d'images importantes : les images figuratives et les images abstraites. Le langage imagé universel est constitué d'un mélange d'images figuratives et d'images abstraites.

Image figurative



Chevalier voulant défendre son territoire

Une image figurative vise à représenter un objet ou un être animé. Même si l'image contient beaucoup de composantes, elle possède toujours une symbolique particulière. L'image figurative permet de faire des analogies avec des situations, des événements, des sentiments et même des émotions. Il est possible d'utiliser une image figurative pour stimuler l'imagination, par contre, l'image donnera une direction et même un thème spécifique à cette stimulation par la précision et la reconnaissance de sa forme.

Image abstraite



La position dans l'espace est représentée par un X dans un carré.

Une image abstraite représente des concepts, des principes ou des conventions. L'abstraction de l'image aide à circonscrire la profondeur du sens. Plusieurs sociétés utilisent des images abstraites pour représenter leurs croyances religieuses autant que le développement d'une logique à caractère mathématique.

L'image abstraite demande souvent un effort d'imagination et offre une plus grande latitude d'interprétation, car la reconnaissance visuelle de l'image se fait à plusieurs niveaux (artistique, symbolique, psychologique, psychique, culturel, etc.).

Quelques définitions :

Qu'est-ce que la mémoire collective ?

« La mémoire collective est une mémoire partagée par un groupe, un peuple, une nation, un pays ou un regroupement de pays.

- **La mémoire collective constitue et modèle l'identité, la particularité, l'inscription dans l'Histoire du groupe concerné.**

- Selon la définition de Maurice Halbwachs, un sociologue français (1877-1945), la « mémoire collective » est une théorie scientifique qui dit qu'on ne se souvient jamais seul. Cela veut dire que notre mémoire et nos souvenirs sont en partie structurés par la société. Il y a donc une mémoire collective et une multiplicité de mémoires individuelles. Cela pose deux questions :

- Comment est-ce que toutes les mémoires individuelles peuvent se structurer en une mémoire collective ?

- Dans quelle mesure la mémoire collective influence-t-elle la mémoire individuelle ?

« Il n'y a pas, dans la mémoire, de vide absolu, c'est-à-dire des régions de notre passé à ce point sorties de notre mémoire que toute image qu'on y projette ne peut s'accrocher à aucun élément du souvenir [...]. On n'oublie rien. »

Maurice Halbwachs, (sociologue), *La mémoire collective*, 1950.

<http://www.mondeentete.net/pdf/memoirecollective.pdf>

Un langage imagé universel : les archétypes

« Le concept d'archétype est décrit comme un concept né de l'expérience, comme l'est celui de l'atome ; c'est un concept qui est non seulement basé sur l'évidence médicale, mais également sur des observations de phénomènes mythiques, religieux et littéraires ; on considère ces archétypes comme des images primordiales, produits spontanés de la psyché, ne reflétant aucun processus physique mais réfléchis par eux. On observe que bien que les théories matérialistes expliquent la psyché comme un épiphénomène des états chimiques du cerveau, on n'a trouvé aucune preuve pour confirmer cette hypothèse ; on pense plus raisonnable de considérer la production psychique comme un facteur générateur plutôt que généré « » Les images archétypiques sont décrites comme préexistantes, disponibles et actives dès la naissance en tant qu'idées potentielles élaborées par la suite par l'individu. ».

In Jung, *Collected Works of C. G. Jung*, Vol.9, 1ère partie, 2nd ed., Princeton University Press, 1968, 451 p. (p. 54-72), (§111-147), & Jung, *LES RACINES DE LA CONSCIENCE*, Buchet Chastel, Paris 1971, (p.61-85)

<http://www.cgjungfrance.com/Les-archetypes-de-l-inconscient>

Définition d'un archétype fondamental : le Mandala

« Le terme sanscrit de mandala, qui signifie cercle, est assimilé au terme utilisé par les Indiens pour le cercle dessiné lors de rituels religieux. La fonction du mandala est analysée comme un condensé du champ visuel psychique afin d'en intensifier la concentration. En contemplant le processus dépeint dans le mandala, le yogi recherche à saisir intérieurement la déité ; par la contemplation, le pratiquant peut se réaliser comme dieu et passer de l'illusion de l'existence individuelle à la totalité universelle du divin. **Le thème psychologique de base du mandala est celui d'un centre de la personnalité auquel tout est rattaché, par lequel tout est ordonné et qui est lui-même source d'énergie.** L'énergie du point central se manifeste par la compulsion à devenir ce que l'on est ; cette présence désirée peut être appelée le soi. Le soi est entouré, dans le mandala, par un espace qui contient les paires d'opposés composant la personnalité ; l'ensemble du mandala contient la conscience, un inconscient personnel et un vaste espace d'inconscient collectif dont les archétypes sont communs à toute l'humanité. Certains de ces archétypes font partie de la personnalité et peuvent avoir une empreinte personnelle : il s'agit de l'anima, de l'animus et de l'ombre. **La production de mandalas dans un contexte thérapeutique survient, lors d'états de chaos et de panique, comme réorganisateur de la personnalité autour d'un nouveau centre. Les patients apprécient l'effet de choc de ces représentations qui mettent l'accent sur la totalité, l'ordre et l'équilibre »** In Jung, *Collected Works of C. G. Jung*, Vol.9, 1ère partie, 2nd ed., Princeton University Press, 1968, 451 p. (p. 355-384), (§627-712), & Jung, *PSYCHOLOGIE ET ORIENTALISME*, Albin Michel, Paris 1985, (p.11-99)

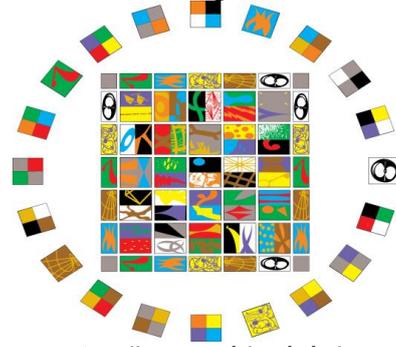
<http://www.cgjungfrance.com/Les-archetypes-de-l-inconscient>

Ancien mandala à caractère spirituel



Point au centre d'un carré inséré dans un cercle

Continuité symbolique moderne de la figure mandalique



Point au centre d'un carré inséré dans un cercle

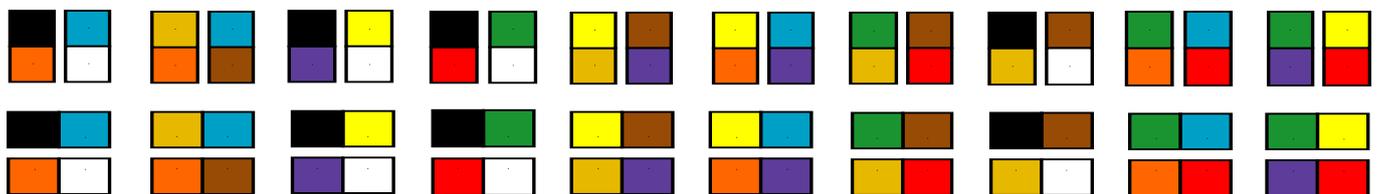
Symbolique de la construction de l'interface du jeu 55 ICÔNES

Depuis des temps immémoriaux, afin d'organiser la totalité de notre monde imaginaire incluant ses multiples composantes culturelles mais aussi celles reliées à notre vision d'une totalité, les figures emblématiques circulaires ont toujours été un modèle d'équilibre à bien des points de vue. La construction symbolique du jeu **55 ICÔNES** s'est inspirée de cadres mandaliques modèles pour mieux se connecter autant aux éléments de la nature qu'au développement psychologique et psychique de notre humanité.

Comme autre principe structurant, la complémentarité des couleurs sert à isoler, dès le départ, les valeurs opposées, les paradoxes et les éléments complémentaires de cette vision archétypale de notre monde. La structure du jeu **55 ICÔNES** assoie aussi ses fondements symboliques sur une série de « patterns rythmiques » issus de 5 groupes de deux couleurs complémentaires pouvant transposer cinq notions de référence applicables à une multitude d'idées connexes. Les 5 patterns rythmiques en images sont :

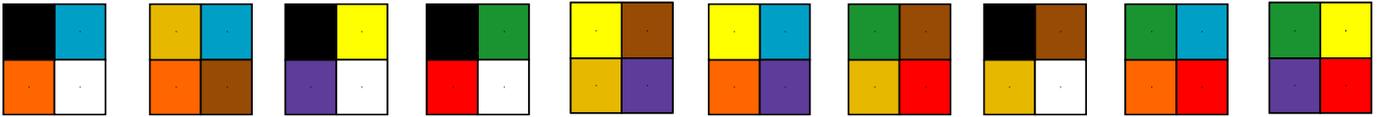
Blanc et noir	Vert et rouge	Jaune et violet	Bleu et orange	Brun et or
La grandeur de l'univers	Les variations calorifiques	Les interactions subtiles	Le rayonnement perceptible	La transformation physique
Valeurs opposées Le jour et la nuit L'abstraction	Milieu incubateur L'eau et le feu La mère	Signaux faibles Le signal et la vibration L'enfant	Magnétisme corporel Le ciel et le soleil Le père	Phases de transformation L'altérable et l'inaltérable La terre

À partir de ces cinq groupes de référence vus comme des composantes équilibrés, 40 groupes de deux couleurs segmentent le tout en plusieurs types de variations complémentaires. Le symbolisme de chacun des 40 groupes est relié au symbolisme des deux couleurs qui le constituent.



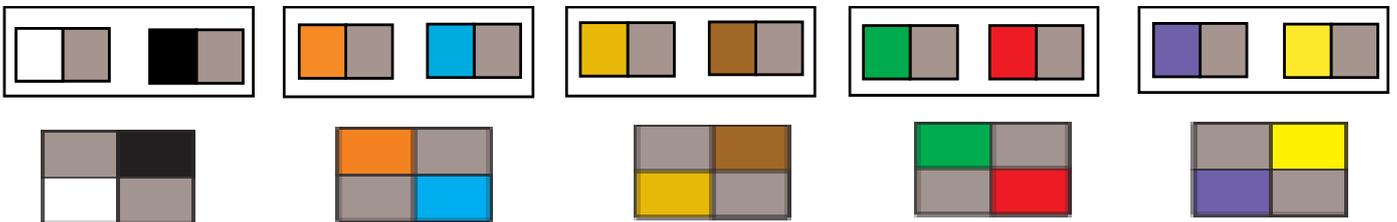
Les 40 groupes de deux couleurs prennent la forme de 10 blocs colorés spécifiques ayant une double complémentarité. C'est à partir de ces 10 blocs colorés que l'interface de jeu à caractère mandalique construit un équilibre encore plus complexe pouvant représenter les variations de cette mémoire « collective » axée sur l'image. Chacun des 10 blocs colorés comporte ainsi un ensemble de 4 possibilités de représentation pour mieux composer, décomposer ou recomposer des valeurs symboliques paradoxalement opposées et complémentaires tout à la fois.

Les 10 blocs colorés des 40 groupes de deux couleurs complémentaires

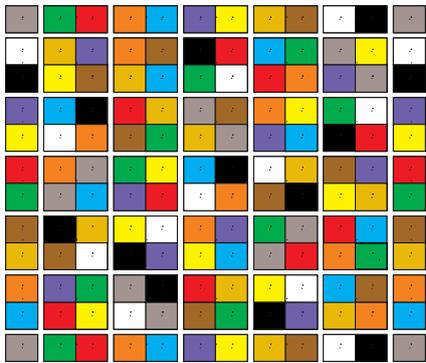
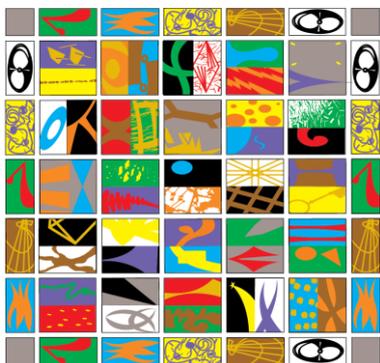


De plus, d'autres « patterns rythmiques » sont nécessaires pour que l'interface colorée puisse garder une cohérence structurelle à travers la superposition symbolique de signaux de couleurs complémentaires. L'ensemble des 5 groupes de couleurs de référence doit s'associer à une donnée sans complément (la couleur grise) permettant ainsi d'intégrer des notions inconnues. De la même façon que les 40 groupes de deux couleurs, il y a 10 groupes de deux couleurs avec une couleur grise pour symboliser une interaction avec chaque couleur de référence. Enfin, il y a formation de blocs colorés intégrant les deux couleurs complémentaires avec les deux couleurs grises de façon à parfaire l'équilibre mathématique sur un seul plan.

Les 5 blocs colorés de couleur grise n'ayant qu'un seul type de complémentarité



Transférer les 10 blocs colorés de l'interface en 55 images abstraites

 <p>Les blocs de couleurs complémentaires de l'interface colorée</p>	 <p>Les blocs d'images complémentaires de l'interface imagée</p>
--	---

Il est important de saisir que c'est **l'interface colorée** qui détermine la logique de l'équilibre spatio chromatique alors que **l'interface imagée** transfère cet équilibre en 55 archétypes utilisés pour des exercices de projection.

Chaque bloc d'images complémentaires de l'interface imagée possède les mêmes quatre couleurs que les blocs de l'interface colorée et la même position dans l'espace.

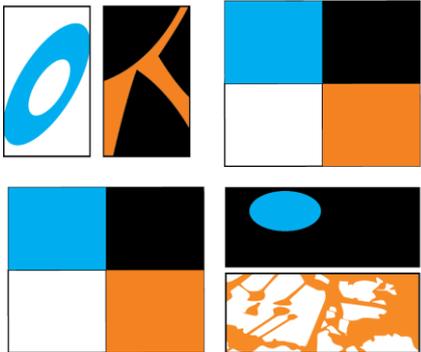
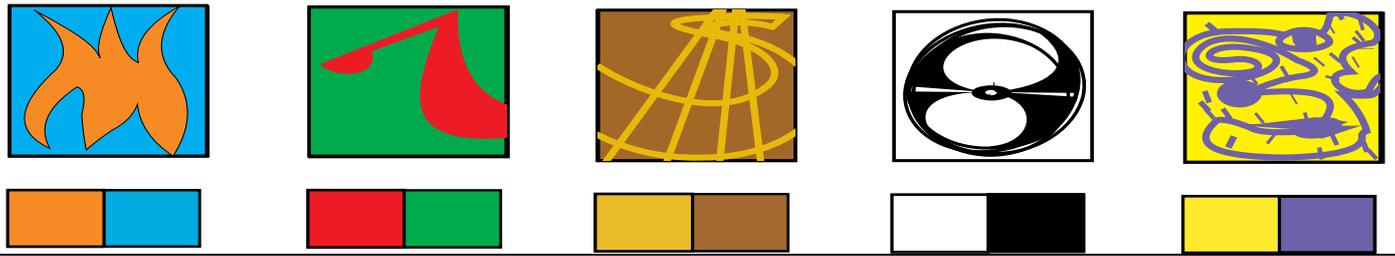
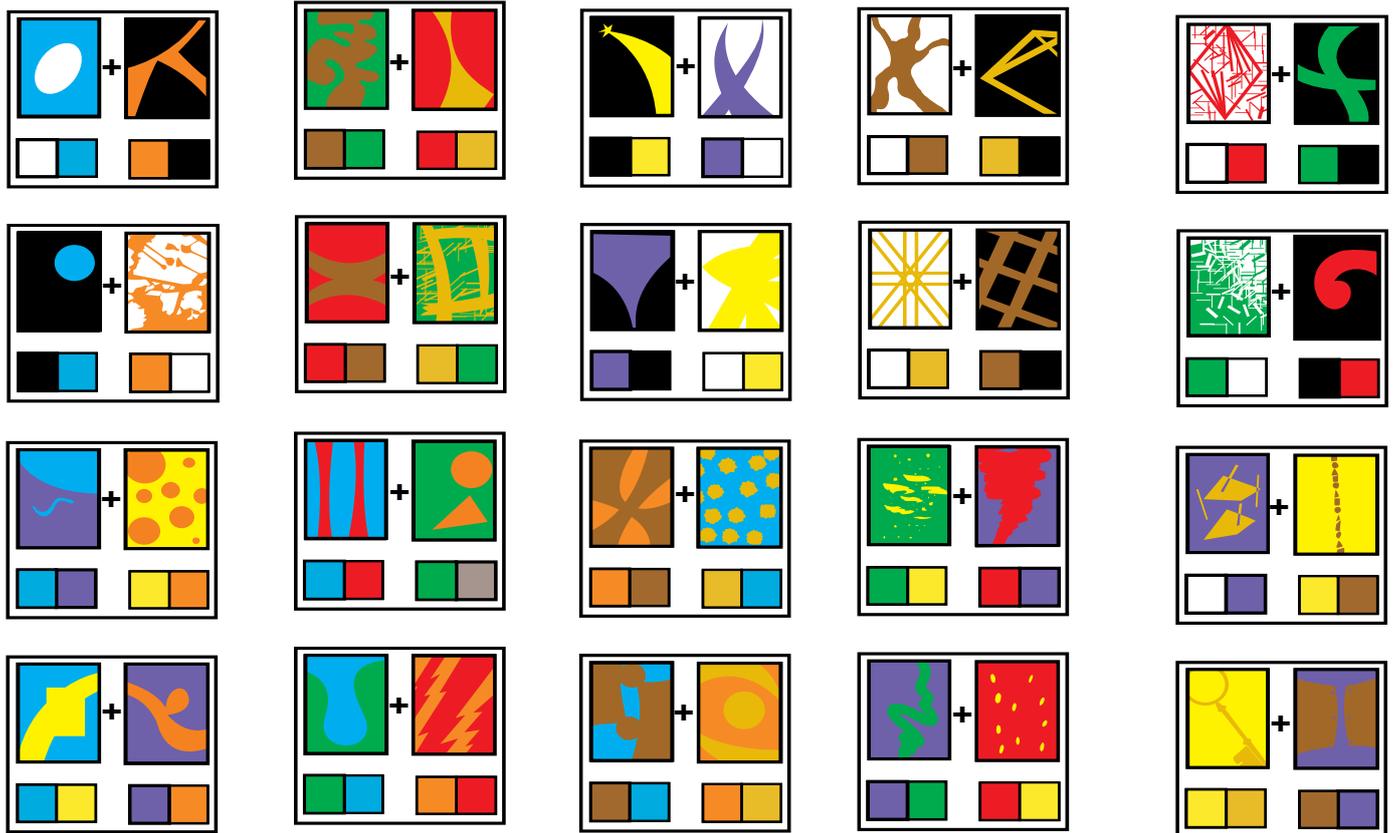


Tableau des 55 archétypes du jeu et de leurs correspondances symboliques

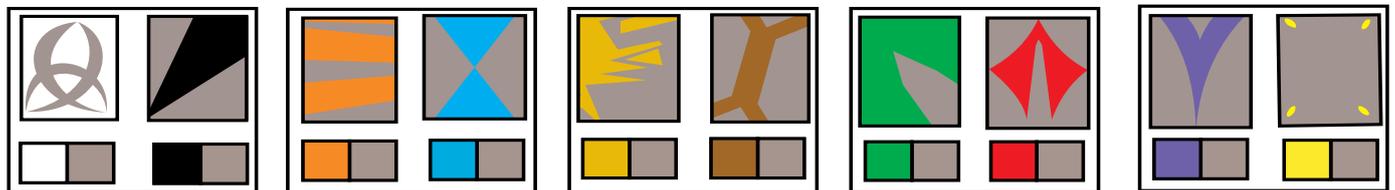
Les cinq groupes de couleurs complémentaires correspondant aux 5 patterns rythmiques



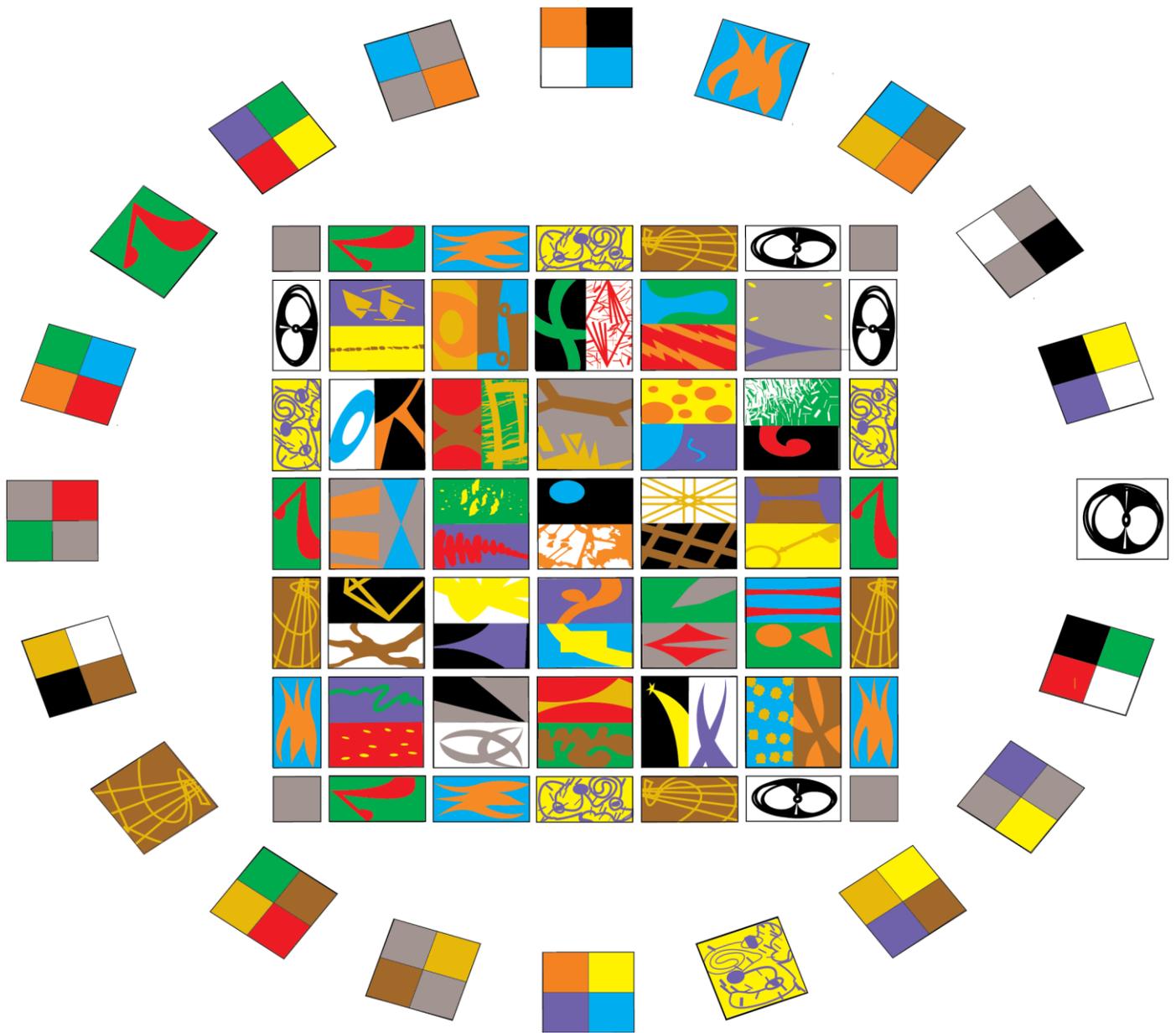
Les vingt groupes d'images complémentaires



Les cinq groupes d'images complémentaires avec une couleur sans complément (le gris)



Les 55 archétypes du jeu sont dans une structure mathématiquement équilibrée pour mieux représenter la notion de totalité organisée. Chaque image a une position dans l'interface qui lui permet d'être en interaction avec d'autres images, créant par le fait même des correspondances symboliques (rythmes, couleurs, formes). Les 55 archétypes deviennent des sortes de portails qui peuvent représenter, abstraitement, plusieurs facettes de la même dimension en utilisant uniquement deux couleurs et une forme pour simplifier les exercices d'introspection et de projection. Le fait que chaque image possède, dès le départ, une valeur complémentaire colorée permet de reconnaître l'importance d'un équilibre au niveau structurel, chromatique et positionnel, le tout transposé en une valeur d'unité modèle, un ensemble ayant deux types d'abstractions : la double interface.



Pistes de réflexion

- La mémoire collective est-elle une notion facile à définir en images ?
- Est-ce important d'avoir des notions de symbolisme universel ?
- La connaissance des symboles rattachés à une culture en particulier permet-elle d'entrer plus facilement en communication?
- Quel est le lien entre le monde imaginaire personnel et le langage symbolique ?
- Est-ce qu'une figure mandalique peut aider à réorganiser sa psyché, c'est-à-dire aider à faire du sens ?

2- Le langage imagé et l'historique symbolique

Un langage symbolique issu de notre mémoire collective	Secteurs : Histoire des civilisations, anthropologie, science héraldique, psychologie.
Concepts et théories : -Langage imagé universel et conventions symboliques -Histoire des figures emblématiques circulaires -Représentation symbolique	Mots clés : Imagination, couleur, géométrie de la forme, symbole, figuration, abstraction, imagerie mentale, fonction symbolique, histoire des symboles, monde imaginaire, mémoire collective, figure emblématique circulaire

Chercheurs de référence

Psychiatres : Carl Gustav Jung (Suisse), Paul Harris (Américain). **Psychanalystes :** Sigmund Freud, Daniel Wodds Winnicott (Anglais). **Psychologues :** Jean Piaget (Suisse), Judy Delaoche (Américaine). **Sociologue et anthropologue :** Gilbert Durand (Français).

Quelques références Web

La formation du symbole chez enfants

http://comeingame.free.fr/animation/public/ages/general/tx_laformationdusymbolechezlenfant_piaget.pdf

La fonction du jeu symbolique - psychologie cognitive

http://www.passerelles-eje.info/dossiers/dossier_suite_195_194_la+fonction+jeu+symbolique++psychologie+cognitive.html

L1 Piaget et Wallon, la fonction symbolique

http://youya.over-blog.com/pages/L1_Piaget_et_Wallon_la_fonction_symbolique-2054590.html

Image mentale : les recherches

http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/ModuleFJP001/index_gen_page.php?IDPAGE=33&IDMODULE=17#s000

Les archétypes de l'inconscient collectif

<http://www.cgjungfrance.com/Les-archetypes-de-l-inconscient>

La sociologie et la psychanalyse au carrefour du symbolique

– point de rencontre du contenu collectif de l'inconscient

<http://lodel.irevues.inist.fr/cahierspsychologiepolitique/index.php?id=1780>

JUNG et les archétypes : un mythe contemporain

<https://ec56229aec51f1baff1d-185c3068e22352c56024573e929788ff.ssl.cf1.rackcdn.com/attachments/original/4/2/5/002584425.pdf>

Le rêve de S. Freud à C.G Jung.

<http://www.sitemed.fr/reves/5jung.htm>

La psychologie de l'enfant quarante ans après Piaget

http://www.scienceshumaines.com/index.php?&lg=fr&id_article=14714

Les Structures anthropologiques de l'imaginaire

http://www.gestalt-idf.com/doc/gilbert_durand.pdf

Le symbole du Mandala

<http://grandsreves.over-blog.com/categorie-12303379.html>

Jeux symboliques (PDF)

<http://www.ia22.ac-rennes.fr/jahia/webdav/site/ia22/shared/maternelle/Groupe%20maternelle/jeux%20symboliques%20Sylvie%20Jouet.pdf>

Dictionnaire des symboles

<http://www.solutionreves.com/dictionnaire-symboles-jean-chevalier/>

Articles de Michel Delage

Les archétypes

<http://www.faireimage.org/les-archetypes-une-interface-de-transfert-pour-notre-equilibre-psychique/>

La métaphore de la « bande passante symbolique »

<http://www.55icones.com/blogue/symboles-et-langage-image/la-metaphore-de-la-bande-passante-symbolique/>

Une imagination créatrice de sens

<http://www.faireimage.org/une-imagination-creatrice-de-sens/>

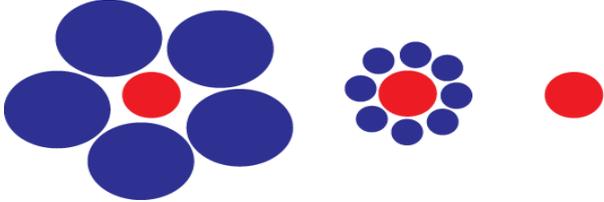
Croire aux symboles ou symboliser ses croyances ?

<http://www.faireimage.org/croire-aux-symboles-ou-symboliser-ses-croyances/>

Nous sommes connectés à un océan d'abstraction

<http://www.faireimage.org/nous-sommes-connectes-a-un-ocean-dabstractions/>

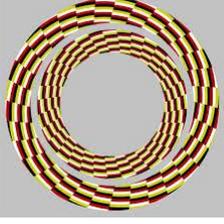
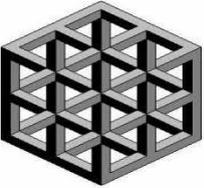
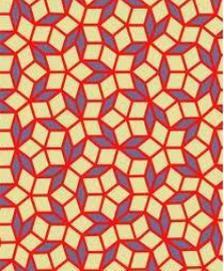
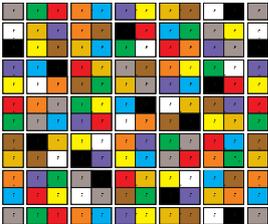
3- Les illusions optico-géométriques et le jeu 55 ICÔNES

<p>Certaines ambiguïtés perceptives modifient notre façon de voir la réalité, qu'elles soient du domaine de l'abstraction ou de la figuration.</p>	 <p>Les trois points rouges sont de grandeur identique.</p>
--	---

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, notre œil ne voit pas la même couleur toujours de la même manière. L'environnement a une forte influence sur notre vision. Notre perception des couleurs est toujours faussée, parce que lorsque l'on regarde un objet, l'œil a tendance à "mesurer", à comprendre, à évaluer sa couleur en fonction de la scène qui l'entoure. Tout est affaire de contrastes : de luminosité, de saturation, etc.

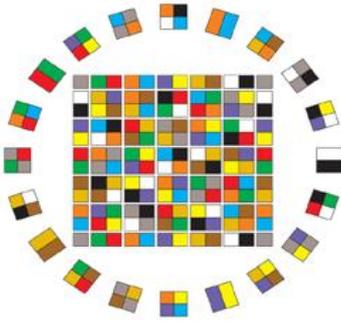
Illusions optico-géométriques

Correspondances avec le jeu 55 icônes

	<p>Certains effets optico-géométriques donnent l'impression de générer du mouvement alors que l'image est fixe.</p>	<p>Certaines images du jeu présupposent qu'il faut les regarder comme si elles étaient en mouvement.</p>	
	<p>L'ambiguïté perceptive de l'espace tridimensionnel peut être créée par une incohérence logique.</p>	<p>Certains archétypes du jeu peuvent être perçus comme une incohérence logique nous obligeant de bien différencier l'avant-plan de l'arrière-plan.</p>	
	<p>Les pavages de Penrose sont constitués de formes ayant la propriété de couvrir intégralement un plan de manière non-périodique et de créer une profondeur de champ grâce à la reconnaissance de nouvelles formes.</p>	<p>Il est possible de voir l'interface colorée comme une sorte de casse-tête multi-dimensionnel capable d'organiser notre monde symbolique en signaux colorés sur un seul plan.</p>	

L'interface de jeu :

Un modèle d'équilibre optico-géométrique représentant, abstraitement, des variations rythmiques en couleurs.

<p>L'interface et les composantes du jeu 55 ICÔNES ne sont pas construites d'une façon arbitraire. La combinatoire de onze couleurs différentes, savamment placées dans 214 espaces, créent une forme perçue comme stable (le carré) et une forme perçue comme potentiellement en mouvement (le cercle). Ce modèle géométrique suggère un équilibre visuel où les couleurs symbolisent une série de variations rythmiques qui, abstraitement, servent à composer, décomposer ou recomposer un équilibre à plusieurs niveaux.</p>	
 <p>Vert Rouge Orange Bleu Violet Jaune Or Brun Blanc Noir Gris</p>	

Quelques définitions :

Illusion d'optique : interprétation erronée d'une donnée sensorielle

« L'image physique formée au fond de l'oeil sur la rétine, analysée point par point, est transmise fidèlement au cerveau sous forme de messages codés. Ceci est en principe pareil pour tous. Mais ce sont les zones visuelles du cerveau qui analysent ces signaux et nous donnent une représentation de l'objet perçu.

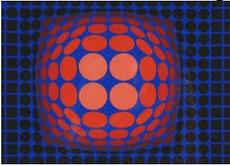
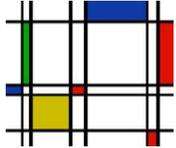
L'interprétation qu'en fait le cerveau peut parfois être ambiguë. Ces "erreurs" d'interprétation sont des illusions d'optique, qui ne sont pas perçues de la même façon par chacun d'entre nous (nous n'avons pas tous le même "vécu", ni les mêmes images en mémoire)... Les illusions sont les témoins des mécanismes de la vision. Elles confirment que notre perception du monde est assez éloignée de la photographie. Elle est le résultat :

- d'une stimulation des photorécepteurs rétiniens, qui peuvent subir des phénomènes de fatigue.
- et surtout d'une construction mentale, à partir des messages nerveux reçus, parfois erronés. Le cerveau cherche à mettre du sens partout, même là où il n'y en a pas. Alors, il en fait trop, amplifiant les contrastes, créant contours, couleurs, perspectives, reliefs, mouvements, en fonction de ce qu'il connaît. En effet, malgré une organisation générale commune du cortex visuel, les apprentissages et le vécu diffèrent d'une personne à l'autre, d'où une sensibilité variable à certaines illusions »

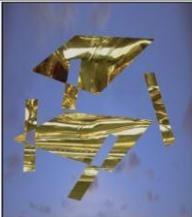
<http://illusionsdoptique.chez.com/illusions.htm>

Jonathan F. Jeremy C. et Clément D

À partir d'une composition picturale sur un seul plan, certains artistes ont créé des illusions d'optique pour mieux « jouer » avec l'ambiguïté perceptive. Comme notre système de perception nous trompe régulièrement, nous avons recours à notre imagination pour rectifier, augmenter, voire réinterpréter la réalité.

<p>M.C Escher</p>  <p>L'illusion de la troisième dimension</p>	<p>Victor Vasarely</p>  <p>Une profondeur de champ créée par des formes et des couleurs</p>	<p>Piet Mondrain</p>  <p>L'illusion d'un équilibre pictural sur un seul plan</p>
--	---	--

La perception des images dans le jeu **55 ICÔNES** peut également créer différentes formes d'ambiguïtés perceptives, que ce soit à cause de la juxtaposition de couleurs volontairement floues, d'une confusion entre le fond et la forme ou encore parce qu'une forme fixe donne l'impression d'être en mouvement.

 <p>Couleurs floues</p>	 <p>Contraste entre le fond et la forme</p>	 <p>Forme en mouvement</p>
--	--	---

Des surprises dans la perception du mouvement

« La découverte d'une illusion visuelle vient de bousculer les principes communément admis de la perception du mouvement. Notre cerveau est capable d'interpréter comme le mouvement rapide d'un objet un signal qui ne contient en réalité aucun mouvement. Ce mouvement imaginaire est même à la limite extrême de la vitesse que nous pouvons percevoir, traduisant les limites de la perception du mouvement. Ces résultats publiés dans PNAS ont été obtenus par des chercheurs du Laboratoire psychologie de la perception (LPP, CNRS/Université Paris Descartes), en collaboration avec l'Université de Reading au Royaume-Uni et l'Université de Kyushu au Japon.

Une illusion d'optique trompe le système visuel humain, depuis l'œil jusqu'au cerveau, et aboutit à une perception erronée de la réalité. Dans l'illusion [High Phi](#), on observe un anneau qui tourne lentement et qui, de temps en temps, effectue un grand saut en arrière. Tandis que le mouvement lent est bien réel, les sauts rapides constituent quant à eux une parfaite illusion. En fait, ce qui se passe est que l'image aléatoire de départ est très rapidement remplacée par une séquence d'autres images, toutes aussi aléatoires, mais qui n'ont aucune relation avec la première image. Il n'y a donc aucune raison de percevoir un mouvement et pourtant, nous parvenons tous à distinguer les sauts brusques de l'anneau. »

Mark Wexler Laboratoire psychologie de la perception (LPP)

<http://www.cnrs.fr/insb/recherche/parutions/articles2013/m-wexler.html>

Utiliser le jeu 55 icônes malgré une mauvaise reconnaissance des couleurs

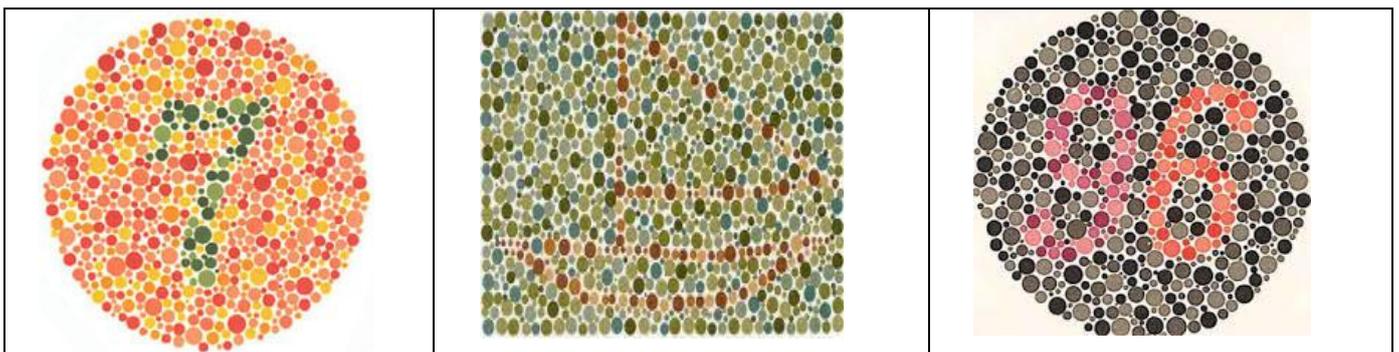
L'anomalie physiologique : la dyschromatopsie

<http://le-daltonisme-origines.e-monsite.com/pages/ii-le-daltonisme-et-ses-differents-types/a-le-dichromatisme.html>

« La dyschromatopsie est le type de daltonisme entraîné par l'absence d'une catégorie de cônes. Chez les individus atteints, l'un des trois pigments des cônes fait donc défaut soit parce qu'il n'est pas présent, soit parce qu'il est sous la forme d'un autre.

Les différents dichromates sont classés en trois catégories, en fonction de la nature du cône défaillant :

- **La protanopie** (ou protanopie, avec 12% des cas de daltonisme)
- **La deutéranopie** (ou deutéranopie, avec 13% des cas de daltonisme)



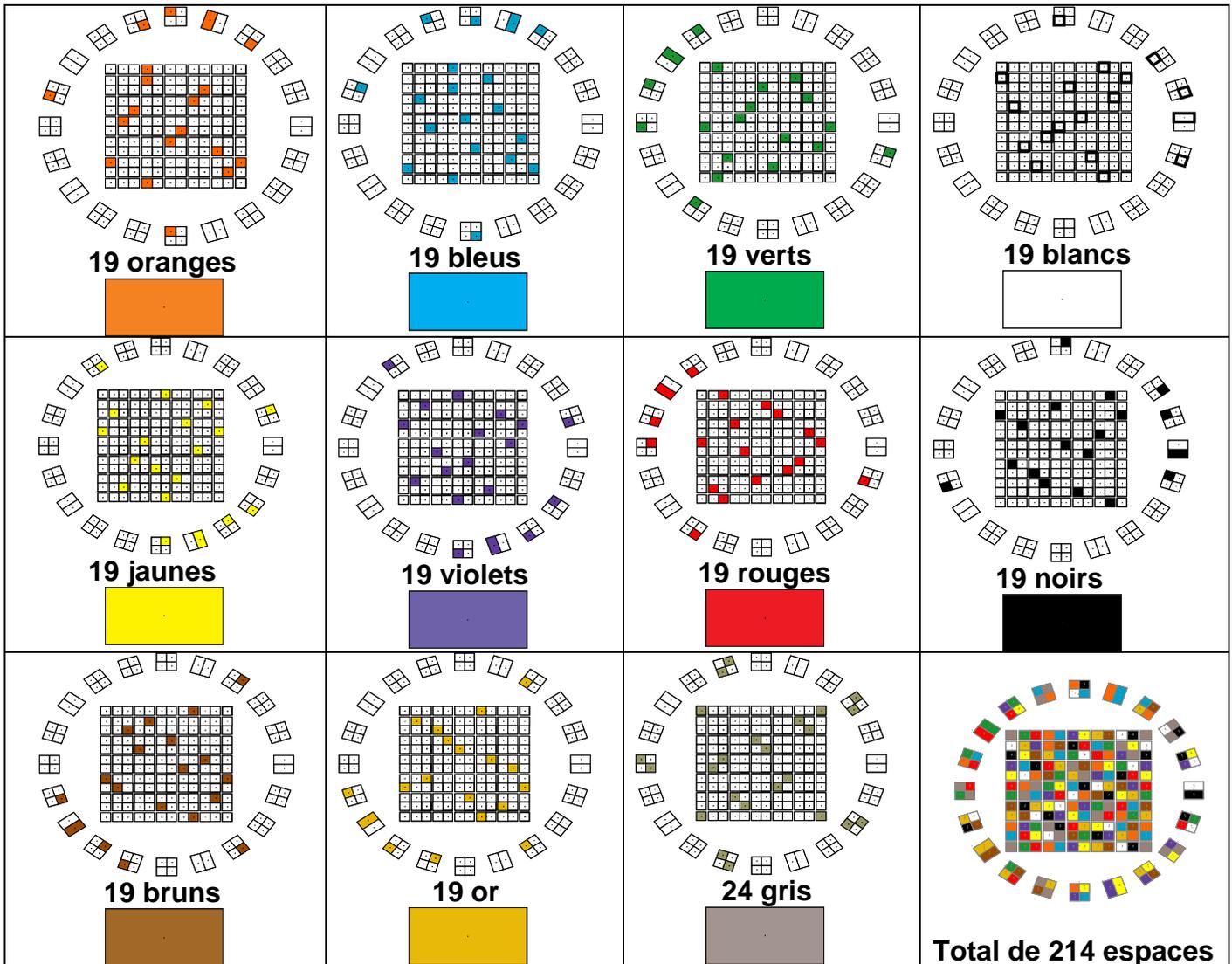
Comme il n'y a que 30% de la population qui voit parfaitement les couleurs, il se peut que l'interprétation de celles-ci soient continuellement influencées par une faculté imaginative ayant pré-analysé la fréquence perçue dans un cadre symbolique plus que physiologique. Dans ces trois tests, liés aux problèmes de la vision des couleurs, la reconnaissance d'un chiffre ou d'un petit bateau à voile est plus importante que la bonne vision des nuances colorées.

Dans le jeu **55 ICÔNES**, il est aussi important d'utiliser la forme abstraites que les couleurs pour interpréter les images, car il se peut que la perception des couleurs proposées soit influencée par un type de daltonisme encore méconnu de l'utilisateur. Il est fréquent de discuter, lors d'atelier, de la bonne reconnaissance des couleurs comme de la forme et de vérifier si un des participants voit des fréquences différentes de celles perçues par l'ensemble.

Une interface ayant un équilibre à caractère optico-géométrique

L'interface colorée peut se décomposer de plusieurs façons et servir de cadre mnémotechnique pour la mémorisation des sujets complexes par l'utilisateur. L'important est de saisir qu'il y a plusieurs rythmiques possibles dans un modèle d'équilibre géométrique et que notre œil, d'une façon subliminale, enregistrera ces variations pour les utiliser et les comparer à des fins de restructuration et d'organisation.

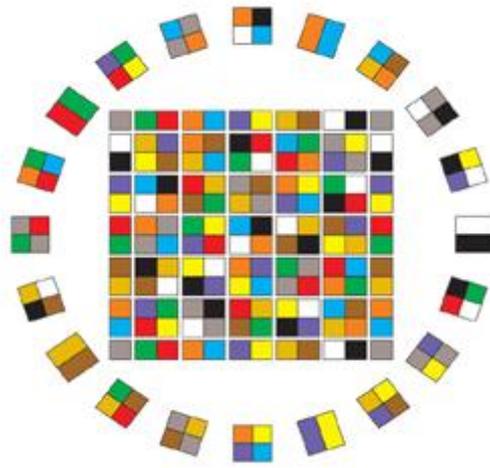
Chaque couleur de base de l'interface est représentée également dans l'ensemble de la géométrie plane des deux formes de l'interface : le carré et le cercle.



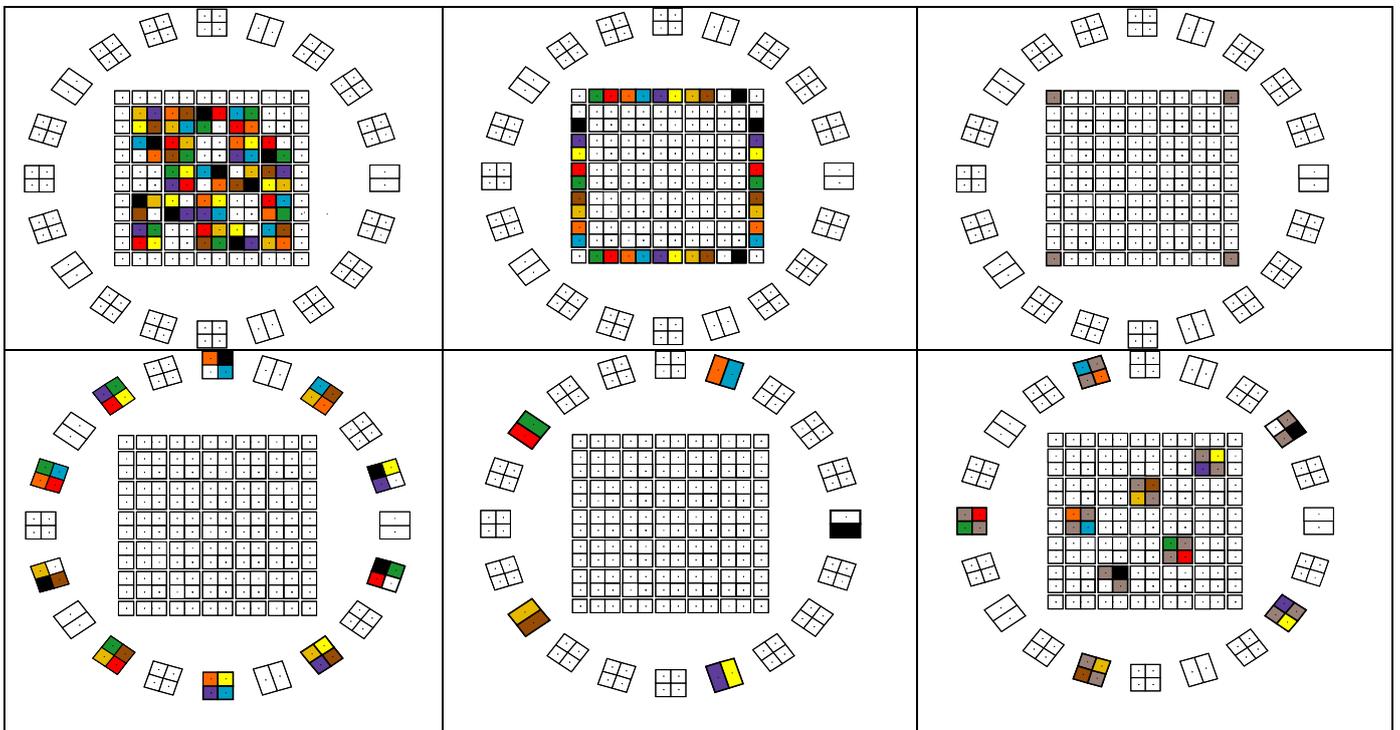
Une interface de jeu décomposable et recomposable de plusieurs façons

Notre système de perception visuelle se détériore avec le temps au point de modifier complètement notre perception de la couleur. De là, l'idée de faire des exercices de concentration visuelle avec une série d'images projectives enchâssées dans deux interfaces, et ce, pour augmenter la qualité de notre perception des formes et des couleurs mais aussi pour apprendre à « jouer » plus facilement avec notre processus imaginatif, celui-là même qui prend le relais lors d'ambiguïté perceptive.

L'interface de jeu ressemble à un casse-tête qu'on peut recomposer de plusieurs façons. Elle organise l'ensemble des interprétations de l'utilisateur pour que celui-ci puisse mémoriser plus facilement ses différentes interprétations. Les blocs colorés sont déjà structurés en « patterns rythmiques » pour créer des types de regroupements représentant des types d'équilibre.



L'interface colorée peut se décomposer en 6 patterns rythmiques de base dont trois associés au carré et deux au cercle avec un pattern créant un pont rythmique entre les deux espaces de l'interface.



Le modèle d'équilibre proposé possède des sous-ensembles ayant chacun leur propre équilibre. Ces sous-ensembles sont tous organisés par l'itération de blocs colorés dans un espace prédéterminé. De plus, leur correspondance rythmique sont conçus comme une suite de signaux colorés.

Pistes de réflexions

- La qualité de notre perception visuelle influence-t-elle notre comportement social ?
- Est-ce possible d'avoir différentes perspectives de la même situation ?
- Faut-il valider sa façon de voir la réalité avec d'autres personnes ?
- Faire des exercices de synthèse ou de visualisation aide-t-il à mieux schématiser et comprendre la complexité d'une situation, d'un problème, etc. ?

3- Les illusions optico-géométriques et le jeu 55 icônes

Certaines ambiguïtés perceptives modifient notre façon de voir la réalité, qu'elles soient du domaine de l'abstraction ou de la figuration.	Secteurs : Optique, mathématique, artistique
Concepts et théories : <ul style="list-style-type: none">- Illusion optico-géométrique- Perspectives et trompe-l'œil artistique- Pavages et entrelacs 2D- Dyschromatopsie	Mots clés : Équilibre, perspective, illusion d'optique, vision altérée, trompe l'œil, perception visuelle, processus de transfert, transposition, problème de vision, principe cinétique, dyschromatopsie.

Chercheurs de référence

Peintres : Victor Vasarely (Hongrois), M.C Escher (Néerlandais), Piet Mondrian (Néerlandais).

Mathématiciens : Roger Penrose, (Anglais), James Clerk Maxwell (Anglais).

Médecin : Shinobu Ishihara (Japonais).

Quelques références Web

Perception des couleurs

<http://pourpre.com/couleur/perception.php>

Victor Vasarely

<http://www.artnet.fr/artistes/victor-vasarely/%C5%93uvres-d%E2%80%99art>

Pavages du plan Escher PDF

http://www.apmep.asso.fr/IMG/pdf/l_Pavages_du_plan_ESCHER.pdf

Piet Mondrian : The EVOLUTION of pure ABSTRACT PAINTING

<http://emptyeasel.com/2007/04/17/piet-mondrian-the-evolution-of-pure-abstract-paintings/>

Pavages de Penrose PDF

<http://jice.lavocat.free.fr/documents/Pavages%20penrose.pdf>

Les illusions d'optique

<http://illusionsdoptique.chez.com/illusions.htm>

Aires visuelles et perception visuelle

<http://lewebpedagogique.com/bouchaud/files/12Oeilarevisuelprojection.pdf>

Des surprises dans la perception du mouvement

<http://www.cnrs.fr/insb/recherche/parutions/articles2013/m-wexler.html>

Perception et réalité : Introduction à la psychologie des perceptions (livre)

http://books.google.ca/books?id=3W9iSGdzcZAC&hl=fr&source=gbs_similarbooks

Voir, c'est voir en couleurs

http://www.pourlascience.fr/ewb_pages/a/article-voir-c-est-voir-en-couleur-21428.php

La dyschromatopsie

<http://le-daltonisme-origines.e-monsite.com/pages/ii-le-daltonisme-et-ses-differents-types/a-le-dichromatisme.html>

Incroyables animations en illusions d'optique (vidéo)

http://video-streaming.orange.fr/high-tech-science/incroyables-animations-en-illusion-d-optique_17526499.html

Tester votre perception visuelle

<http://www.frizou.org/divers/pour-vos-yeux/>

Les illusions d'optique

<http://www.educreuse23.ac-limoges.fr/loewy/realisations/TPE/illusions/sommaire.htm>

Test for colour blindness

<http://www.codex99.com/design/72.html>

Articles de Michel Delage

Communiquer par l'image

<http://www.faireimage.org/communiquer-par-limage/>

Voulez-vous faire une autoévaluation de votre santé psychologique ?

<http://www.faireimage.org/voulez-vous-faire-lauto-evaluation-de-votre-sante-psychologique/>

Nous sommes connectés à un océan d'abstractions

<http://www.55icones.com/blogue/symboles-et-langage-image/nous-sommes-connectes-a-un-ocean-dabstractions/>

4- La lumière et le rayonnement des ondes visibles

L'émission et la réception des ondes visibles, à travers les multiples interactions que nous avons avec notre environnement permet de calibrer notre développement à bien des niveaux.



Nous sommes continuellement en train d'absorber et d'émettre des ondes. Et l'onde témoin de cette grande fluidité magnétique est sans contredit la lumière, car celle-ci laisse facilement des traces de sa présence et des échanges qu'elle suscite. Si nous pouvons percevoir le principe physique d'émission et de réception d'ondes par la différence de coloration des plantes lors des périodes saisonnières, dans le jeu **55 ICÔNES**, nous pouvons découvrir que les images abstraites du jeu provoquent également des sensations directement liées aux formes et aux couleurs perçues. Comme la double coloration de chacune d'elle génère une sorte d'ambiguïté perceptive, elle oblige l'utilisateur à rendre plus « corpusculaire » c'est-à-dire plus circonscrit son interprétation de l'image.

Le principe de l'onde et de la particule Correspondances avec le jeu **55 ICÔNES**

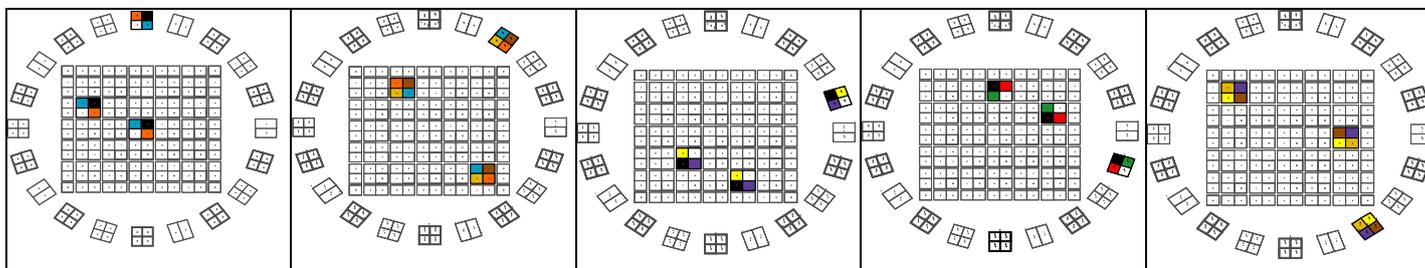
	<p>La théorie corpusculaire de la lumière Dans un faisceau lumineux, l'énergie est transposée sous forme de grains d'énergie ou quanta, ce qui donne à la lumière cette nature de « paquets d'énergie » (les photons).</p>	<p>L'interface de jeu est composée de plusieurs blocs colorés qui rappellent cette idée des paquets d'ondes (de photons) en physique des particules.</p>
	<p>La théorie ondulatoire de la lumière La lumière est un fluide magnétique qui crée des ondulations et des interférences avec d'autres fréquences du même type.</p>	<p>Chacune des images du jeu crée des interférences avec son image complémentaire.</p>
	<p>Dualité onde-particule En physique, la dualité onde-corpuscule ou onde-particule est un principe selon lequel tous les objets physiques peuvent présenter des propriétés à la fois d'ondes ou de particules. Cette dualité peut être traduite par une sorte de complémentarité de phases. La lumière est paradoxalement un fluide et un objet stabilisé dans un espace spécifique.</p>	<p>La dualité onde-particule peut se transposer en cinq types d'images équilibrées (les cinq groupes de couleurs de référence) qui sont en fait cinq types de complémentarité.</p>

Dualité onde-particule

« Le photon est un concept pour expliquer les interactions entre les rayonnements électromagnétiques et la matière. Comme pour les autres particules élémentaires, il a une dualité onde-particule. **On ne peut parler de photon en tant que particule qu'au moment de l'interaction.** En dehors de toute interaction, on ne sait pas — et on ne peut pas savoir — quelle « forme » a ce rayonnement. On peut imaginer que le photon serait une concentration qui ne se formerait qu'au moment de l'interaction, puis s'étalerait, et se reformerait au moment d'une autre interaction. On ne peut donc pas parler de « localisation » ni de « trajectoire » du photon. On ne peut en fait voir le photon que comme une particule quantique, c'est-à-dire un objet mathématique défini par sa fonction d'onde qui donne la probabilité de présence »

Le photon <http://fr.wikipedia.org/wiki/Photon>

Dans le jeu **55 ICÔNES**, on retrouve aussi la notion de probabilité de présence et de localisation des mêmes blocs colorés dans le carré et dans le cercle de l'interface. Cette probabilité de présence correspond aux différentes interactions de l'utilisateur avec certaines composantes de l'interface ayant les mêmes couleurs, qui ont leur position autant dans le carré que dans le cercle. Par exemple : le carré représente la stabilité de deux « particules » (les deux blocs de 4 couleurs) et s'oppose à la position du même bloc de couleurs dans le cercle, qui symbolise un mouvement cyclique plus « ondulatoire » insérer dans un circuit de visite.



Quelques définitions :

« Tout matériau, lorsqu'il est chaud, a tendance à émettre de la lumière. On peut facilement s'en rendre compte de nos jours avec l'élément d'une cuisinière, le filament de métal d'une ampoule électrique ou le Soleil, par exemple.

*À la fin des années 1800, les scientifiques observent également le phénomène en chauffant des substances dans leurs laboratoires, mais ignorent comment l'expliquer. Ils savent néanmoins décomposer la lumière émise par un gaz en un spectre dont les raies sont caractéristiques des éléments chimiques qu'il contient. En 1859, le physicien allemand Gustav Robert Kirchhoff baptise d'ailleurs ce type de spectre, « spectre d'émission ». Plusieurs chercheurs vont tenter d'expliquer comment de la matière peut générer un spectre d'émission mais sans succès. C'est en 1900, que le physicien allemand Max Planck va fournir une partie de la réponse. **Dans sa théorie, Planck affirme que la lumière ne peut être émise que par petits paquets d'énergie qu'il nomme « quanta » et qu'on rebaptisera un peu plus tard « photons ».** <http://astro-canada.ca/fr/a3500.php>*

Une sensation toute personnelle

«... un objet bleu est formé d'une substance qui, recevant de la lumière blanche, c'est-à-dire des photons de longueurs d'onde comprises entre 0,4 et 0,8 micron, absorbe tous les photons sauf ceux dont la longueur d'onde est voisine de 0,47 micron. Ces derniers sont réfléchis et absorbés par la rétine en arrivant sur l'oeil. L'information décodée au niveau du cerveau se traduira par la sensation « bleue ». Il n'existe donc pas d'objets de couleur, mais seulement des objets triant d'une certaine façon les grains d'énergie de la lumière, en absorbant certains et renvoyant les autres sur la rétine, qui transmet au cerveau un message lequel sera décodé sous forme de sensation de couleur ».

*«Il est sûr que, sauf anomalies visuelles, nous appelons bleus les objets qui émettent ou réfléchissent une lumière dont la longueur d'onde se situe autour de 47 nanomètres. Quant à la sensation que nous en avons nul ne peut garantir qu'elle soit la même : les analogies de structure de nos rétines, de nos systèmes nerveux permettent de supposer qu'il en est bien ainsi mais nous n'en savons rien, à proprement parler. **La sensation fait partie du domaine privé, du domaine de la pensée.** » D. Laplane (neurologue), <http://papidoc.chic-cm.fr/31effetcouleurs.html>*

« ...outre ses aspects physique et physiologique, la couleur revêt une **dimension psychologique**. Dans ce domaine la sagesse populaire dit que « les goûts et les couleurs ne se discutent pas », ce qui veut dire que « **La couleur est en nous.** » (Goethe, Traité des couleurs).

La couleur produit sur notre être un effet qui lui est propre, effet auquel la mémoire affective mêle confusément l'expérience que nous avons de cette couleur.

- Le rouge-chaueur, rouge-dynamisme, rouge-action voire irritant jusqu'à élever la tension artérielle d'un sujet.
- Le jaune, ouverture, clarté, brillance, noblesse. on le ressent aussi désagréable, maladif, sale et pauvre.
- Le vert, ou mieux les verts des campagnes, nous apporte le repos, la paix, nostalgie des citadins.

La vision est une sensation et elle ne se manifeste pas au niveau de notre oeil, mais bien au niveau de notre cerveau. L'oeil n'est qu'un élément, essentiel certes, mais qui fait partie intégrante d'un ensemble infiniment plus complexe. Ces dernières informations vont être contrôlées, coordonnées dans le " corps genouillé " et transmises jusqu'au cortex qui reçoit, analyse l'image, utilise les zones frontales associatives qui -en fonction des acquis mémorisés- vont tirer les conséquences pour alimenter, en réponse, les comportements qui lui semblent nécessaires.

La couleur, lumière distillée, s'est installée en nous portant son langage propre, celui de notre sensibilité, de notre subjectivité » Dr Lucien Mias

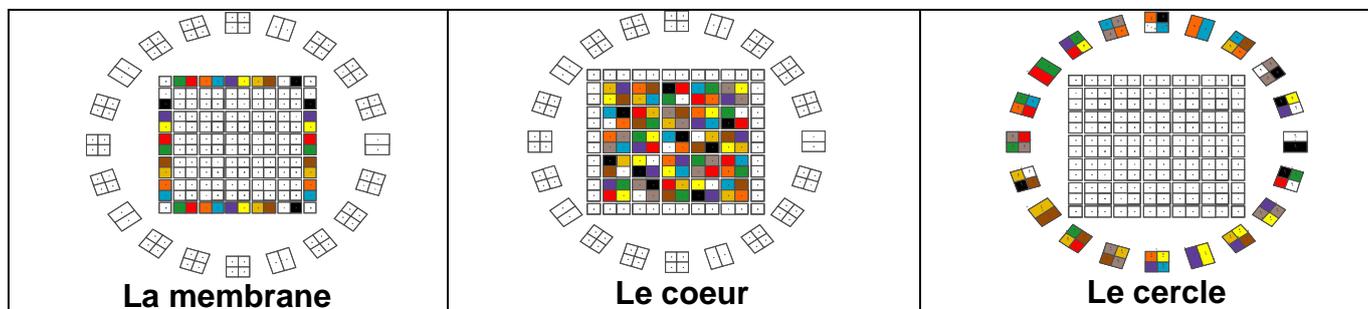
<http://papidoc.chic-cm.fr/31effetcouleurs.html>

Le rayonnement de l'interface : une métaphore en images

Pour percevoir le rayonnement de l'interface, il faut replacer la perception des différents blocs colorés dans des interactions correspondant au paradoxe de l'onde et de la particule :

- Capter le développement ondulatoire émis autant par les différentes composantes colorées de l'interface que par l'utilisateur.
- Circonscrire la structure de représentation servant à positionner cette fluidité interactive dans des espaces prédéterminés (l'interface de jeu) jouant le rôle de cadres mnémotechniques.

Le rayonnement de l'interface est mis en mouvement par l'interaction de l'utilisateur avec les composantes symboliques (les blocs colorés) de l'interface. Ce rayonnement symbolique a la particularité d'imiter un mouvement concentrique dont la source serait la membrane et la limite physique serait le cercle gardant l'espace central (le cœur) comme une banque de fluctuations.

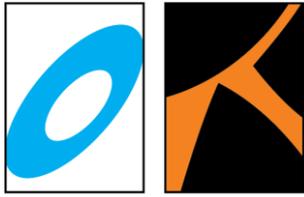


Ce rayonnement se situe dans plusieurs ordres de grandeur à la fois, ce qui demande d'utiliser son imagination pour le fixer dans l'espace approprié. Si les blocs colorés du cœur de l'interface sont la référence pour situer la majorité des variations rythmiques de l'interface, les positions et configurations géométriques connexes (les blocs colorés) indiquent une sorte de superposition dynamique de l'ensemble que l'on peut imaginer comme « ondulatoire ».

Un processus imaginatif pouvant se fixer dans des espaces symboliques

Images complémentaires

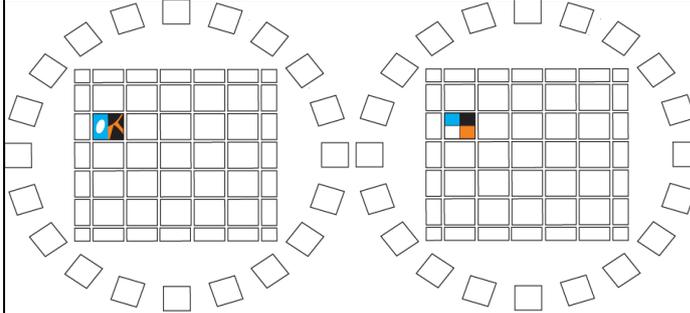
Bleu/blanc et orange/noir



Une image de deux couleurs (ex : blanc et bleu) possède son image complémentaire (ex : noir et orange).

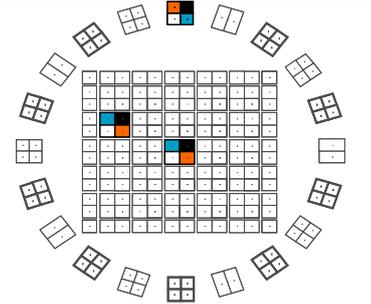
Cette complémentarité chromatique délimite la profondeur de champ de l'interprétation de l'utilisateur.

Positionnement dans un espace symbolique



Les blocs d'images complémentaires ont tous une position déterminée dans un espace géométriquement fermé (l'interface de jeu). Cette position permet de mémoriser plus facilement les variations interprétatives des images choisies. Le positionnement de l'image dans un espace prédéterminé vise à créer un cadre mnémotechnique.

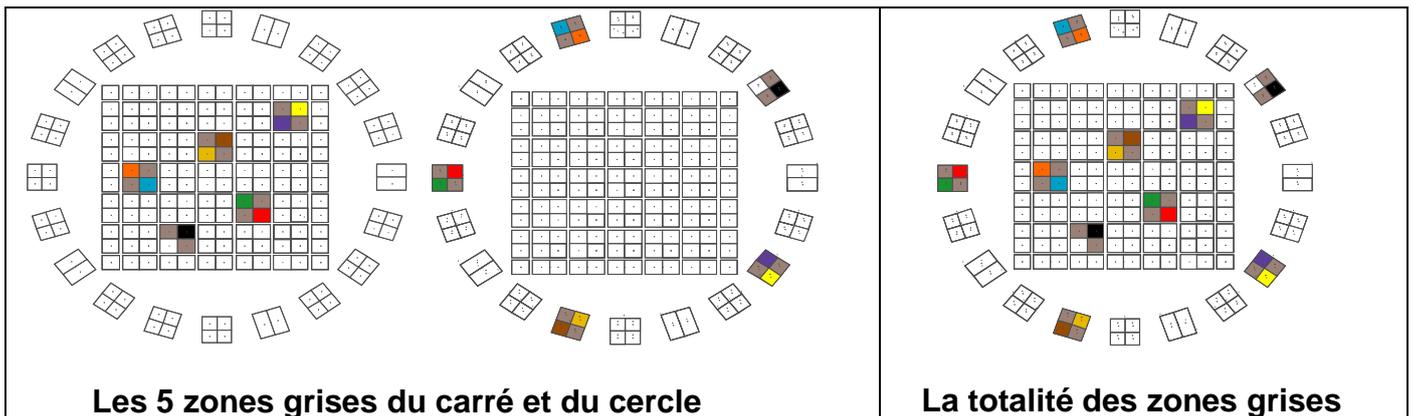
Dualisme onde-particule



Le dualisme onde-particule vu d'une façon symbolique :

Placés dans le carré, les blocs colorés représentent une stabilité organisationnelle. Placés dans le cercle, ils s'inscrivent dans un mouvement cyclique pour créer un circuit de visite.

Une double interface représentant symboliquement différents types d'ondes



Les 5 zones grises du carré et du cercle

La totalité des zones grises

D'une façon métaphorique, les zones grises de l'interface peuvent être comparées aux taches noires du soleil qui laissent passer l'énergie de son noyau jusqu'à sa surface. Le rôle des taches noires du soleil est de régulariser différents cycles de transformation interne qui ne sont pas apparents ou qui se manifestent d'une façon non périodique. Chaque zone grise de l'interface «cache», au moyen de ses deux couleurs grises, une connexion avec un autre bloc coloré du cœur, qui fait figure de centre d'émission. Les zones grises représentent, abstraitement, la difficulté de bien cerner l'origine des ondes que nous émettons et que nous recevons. Chaque bloc coloré, ayant deux couleurs grises et un groupe de couleurs complémentaires, devient une fluctuation magnétique non encore complétée, voire difficilement identifiable.

Les zones grises de l'interface sont présentées autant dans le carré que dans le cercle de l'interface pour qu'elles fassent partie d'un cycle d'apparition périodique (le cercle) tout en participant à un ensemble à demi stabilisé de plusieurs blocs colorés du cœur (le carré).

Nous ne savons pas toujours quels types d'ondes nous émettons et qu'elles sont celles que nous acceptons de percevoir. Le jeu **55 ICÔNES**, grâce à son imagerie abstraite, permet de localiser ces dimensions invisibles liées à la réception comme à l'émission d'ondes en utilisant notre imagination comme courroie de transmission principale pour les situer dans un espace témoin.

Pistes de réflexion

- Le rayonnement de la lumière à travers la couleur ou l'éclairage a-t-il un effet psychologique mesurable ?
- Est-ce que la métaphore de l'onde et de la particule est pertinente pour illustrer l'équilibre psychologique ?
- Est-ce qu'une représentation imagée peut émettre un rayonnement symbolique ?

4- La lumière et le rayonnement des ondes visibles

L'émission et la réception des ondes visibles à travers les multiples interactions que nous avons avec notre environnement permet de calibrer notre développement à bien des niveaux.	Secteurs : Physique, mathématiques, physique quantique, chromothérapie, spectroscopie.
Concepts et théories : <ul style="list-style-type: none">- Théorie corpusculaire et ondulatoire- La spectroscopie- L'électromagnétisme- La chromothérapie	Mots clés : Onde visible, spectre électromagnétique, lumière, dualité onde-particule, interactivité ondulatoire, transfert dimensionnel, émission et réception d'ondes.

Chercheurs de référence

Mathématiciens : Isaac Newton (Anglais), James Clerk Maxwell (Anglais). **Physiciens :** Thomas Young (Anglais), Augustin Fresnel (Français), Gustav Robert Kirchhoff (Allemand), Max Planck (Allemand), Albert Einstein (Allemand), Niels Henrik David Bohr (Danois).

Quelques références Web

Couleurs et perception

<http://www.laurejmgirard.com/couleur-et-perception.pdf>

Le spectre de la lumière blanche

<http://astro-canada.ca/fr/a3200.php>

Optique ondulatoire PDF

<http://www.ltc.lu/enseignants/mike.anen/pdf13ge/optondulatoire.pdf>

Dualité Onde-particule 1 PDF

http://www-physique.u-strasbg.fr/cours/l1/lpa/L1_decouverte_hervieux/cours_11.pdf

Mettez de la couleur dans l'apprentissage de la lecture avec LireCouleur!

<http://www.informatique-enseignant.com/lirecouleur/>

La psychologie des couleurs

<http://www.nately.fr/la-psychologie-des-couleurs/>

Couleur en liberté

<http://pages.videotron.com/graxx/theorie.html>

Les couleurs et leurs effets

<http://papidoc.chic-cm.fr/31effetcouleurs.html>

L'expérience de Young

http://profs.cmaisonneuve.qc.ca/svezina/nyc/note_nyc/NYC_XXI_Chap%203.2.pdf

L'œil et le cerveau : la psychologie de la vision (livre)

http://books.google.ca/books/about/L_%C5%93il_et_le_cerveau.html?id=XppRHMEiV5AC&redir_esc=y

Articles de Michel Delage

Le dualisme en question

<http://www.faireimage.org/le-dualisme-en-question/>

Une fonction symbolique au service de la foi

<http://www.faireimage.org/une-fonction-symbolique-au-service-de-la-foi/>

La métaphore de la bande passante symbolique

<http://www.faireimage.org/la-metaphore-de-la-bande-passante-symbolique/>

Conclusion :

Dans quelles catégories se situe le jeu **55 ICÔNES** ?



Le jeu **55 ICÔNES** est un jeu de société pour stimuler l'imagination grâce à 55 archétypes visuels (images primitives). Le jeu s'inspire du test des couleurs de Max Lüscher et du test de Rorschach en psychologie de la personnalité sans qu'il soit pour autant un vrai test de personnalité. Cependant le jeu peut devenir un outil pédagogique ou un test projectif qui facilite la communication dans un contexte relationnel difficile ou un exercice de consolidation d'équipe en entreprise. Un de ses objectifs est de valoriser la puissance de notre monde imaginaire et de mettre en images la complexité de notre développement personnel.

Le jeu permet de traduire en symboles des situations et des événements pour mieux en discuter entre amis, avec des collègues de travail, un responsable en ressources humaines ou un professionnel de la santé. Le jeu **55 ICÔNES** s'adresse à tout le monde, indépendamment de l'âge, du statut social, du niveau intellectuel ou scolaire et ce de 3 à 90 ans.

En définitive, jouer à 55 ICÔNES, c'est jouer avec son imagination pour mettre en images la connaissance que nous avons de nous-mêmes.

Pourquoi jouer à **55 ICÔNES** ?

- Pour mieux communiquer en famille
- Pour consolider les équipes de travail en entreprise
- Pour accompagner ses proches en milieux hospitaliers
- Pour entrer rapidement en relation au cours de missions commerciales
- Pour discuter avec les détenus de leur détresse psychologique
- Pour mettre en images un événement traumatisant
- Pour parler de son développement personnel entre amis
- Pour donner l'occasion aux aidants naturels d'exprimer leur stress
- Pour faciliter les transformations de comportements à l'école
- Pour stimuler son imaginaire pendant des exercices de remue-méninges
- Pour faciliter l'accompagnement dans un contexte de *coaching*

Et surtout, pour apprendre à jouer avec son monde imaginaire

Regardez les vidéos sur le site internet www.55icones.com



Racontez-nous une petite histoire en choisissant une des 55 images du jeu
<http://www.55icones.com/histoires-publiques/>

