

Monnaie de Singe

" la mémoire est le début de la sagesse "

Concept de Jeu

Quotidien ou Hebdomadaire

Concept original et adaptation

Patrice Campan

Version du 4 septembre 2007

Patrice Campan, spécialiste en écritures audiovisuelles et multimédias

06 12 32 12 95 - Chemin du Bosquet, 13770 VENELLES, France

Email : pcampan@cegetel.net - site : <http://www.patricecampan.com>

Artiste-Auteur - SIRET N° 410 594 808 00017 - Code Naf 923A activités artistiques

PREAMBULE

En Extrême-Orient, le SINGE symbolise le génie et la sagesse.
Sa représentation se fait sous la forme de 3 singes, *les singes de la sagesse*.



Ils sont indissociables pour atteindre toute forme de "sagesse".

Dans la mythologie chinoise, c'est un singe qui fut le compagnon du pèlerin Xuanzang, et qui l'aida à trouver les livres saints du bouddhisme. C'est cet aspect qui est employé dans la symbolique de trois singes : *ne rien voir, ne rien entendre et ne rien dire*. D'où cette réputation de génie et de sagesse.

Les 3 singes représentent le Santai (les trois vérités).

Les trois singes s'appellent MIZARU (*celui qui ne voit pas*), KIKAZARU (*celui qui n'entend pas*) et IWAZARU (*celui qui ne parle pas*). Plus précisément, leurs noms veulent dire "je ne dis pas le mal", "je ne vois pas le mal", et enfin "je n'entends pas le mal"... C'est une expression de la sagesse et du bonheur.

Ce fut notamment une devise de Gandhi qui gardait toujours avec lui une petite sculpture de ces trois singes...

**"MONNAIE DE SINGE" veut reprendre cette idée de remporter
des épreuves *pour atteindre la sagesse* en se basant sur
ces 3 singes et leurs attitudes particulières...**

Patrice Campan, spécialiste en écritures audiovisuelles et multimédias

06 12 32 12 95 - Chemin du Bosquet, 13770 VENELLES, France

Email : pcampan@cegetel.net - site : <http://www.patricecampan.com>

Artiste-Auteur - SIRET N° 410 594 808 00017 - Code Naf 923A activités artistiques

LE CONCEPT

"La mémoire est le début de la sagesse..."

Gagner, *c'est atteindre la sagesse,*
en utilisant sa mémoire visuelle et auditive

Dans une première série d'épreuves,
il faut être meilleur que ses adversaires

Lors de la finale, le candidat gagnant doit réunir
les 3 singes un maximum de fois *pour atteindre*
enfin la sagesse et augmenter ses gains !



LA MECANIQUE

Jeu en 2 parties faisant appel à la mémoire visuelle et auditive

1^{ère} partie, sélection du finaliste

3 candidats sont placés derrière des pupitres. Devant eux un écran tactile pour répondre aux QCM et un stylo optique pour inscrire des réponses "ouvertes".

Les candidats jouent à tour de rôle. Pour jouer, ils ont devant eux un sac qui contient des figurines (des petits singes) dans lequel ils vont piocher (*sur le même principe que la roue dans "la roue de la fortune"*)...

Cette 1^{ère} partie du jeu se déroule en 3 manches successives construites sur la même mécanique mais proposant des gains de plus en plus importants.

Ce qui a pour but qu'à tout moment, un candidat peut gagner ou tout perdre.

Les épreuves se basent sur des EXTRAITS AUDIO-VISUELS diffusés avant le début de chaque manche. 3 extraits sont proposés au cours de chaque émission.

l'origine des extraits peut être des archives comme en propose l'INA (dans le cadre d'un partenariat...), des images envoyées par le public (films amateurs) de types archives ou "video-gags" ou encore des films spécialement réalisés pour le jeu, un programme complémentaire sous la forme de série courte autonome dans la lignée de "Caméra café", "Samantha", "un gars, une fille"...

2^{ème} partie : LA FINALE

A l'issue de la 1^{ère} partie du jeu, un candidat est arrivé en tête. Il a d'ors et déjà gagné. Pour gagner encore plus, il se retrouve en "finale".

Sans revoir les extraits déjà diffusés, il va devoir, dans un temps limité, répondre à un maximum de questions (du même type que dans la première partie) pour réunir un maximum de fois les 3 singes différents. Chaque "trio" lui multiplie ses gains (x1, x2, x3...).

Déroulement : 1^{ère} partie (3 manches)

1^{ère} manche (durée 6 minutes)

Diffusion d'un extrait audio-visuel de 40 secondes. Charge aux candidats de bien le regarder et d'en retenir tous les détails visuels et auditifs...

Puis, à tour de rôle il lance la "machine à épreuves"...

Type d'épreuves...	Type de question	Gain	Type de réponse
Le singe qui ne voit pas...	QCM à 4 réponses sur un détail visuel	10 points	Réponse individuelle
Le singe qui n'entend pas	QCM à 4 réponses sur un détail sonore	10 points	Réponse individuelle
Le singe qui ne parle pas	Question ouverte	20 points (si score à 0) ou nombre de points doublés...	Réponse collective que les candidats inscrivent sur l'écran
Singe Surprise...	Un cadeau surprise	voyage, électroménager, cagnotte...	
Le singe avec un sac sur la tête	Question ouverte	Double ses points ou perd tout !	Question individuelle
Singe Bonus	Pas de question	Double ses points	

Au bout d'un certain temps, 6 minutes, une alerte retentit...

On passe dans la continuité à la deuxième manche.

2^{ème} manche (durée 6 minutes)

Le principe en est le même qu'avant mais les points attribués sont doublés...

Diffusion d'un nouvel extrait audio-visuel de 40 secondes (par exemple la suite du premier). Charge aux candidats de bien le regarder et d'en retenir tous les détails visuels et auditifs... Puis, à tour de rôle il lance la "machine à épreuves"...

Type d'épreuves...	Type de question	Gain	Type de réponse
Le singe qui ne voit pas...	QCM à 4 réponses sur un détail visuel	20 points	Réponse individuelle
Le singe qui n'entend pas	QCM à 4 réponses sur un détail sonore	20 points	Réponse individuelle

Le singe qui ne parle pas	Question ouverte	40 points (si score à 0) ou nombre de points doublés...	Réponse collective que les candidats inscrivent sur l'écran
Singe Surprise...	Un cadeau surprise	voyage, électroménager, cagnotte...	
Le singe avec un sac sur la tête	Question ouverte	Double ses points ou perd tout !	Question individuelle
Singe Bonus	Pas de question	Double ses points	

Au bout d'un certain temps, 6 minutes, une alerte retentit de nouveau...
On passe dans la continuité à la troisième manche.

3^{ème} manche (durée 6 minutes)

Le principe en est le même qu'avant mais les points attribués sont triplés...
Diffusion d'un dernier extrait audio-visuel de 40 secondes (par exemple la suite du deuxième et la fin de l'histoire...). Charge aux candidats de bien le regarder et d'en retenir tous les détails visuels et auditifs...
Puis, à tour de rôle il lance la "machine à épreuves"...

Type d'épreuves...	Type de question	Gain	Type de réponse
Le singe qui ne voit pas...	QCM à 4 réponses sur un détail visuel	30 points	Réponse individuelle
Le singe qui n'entend pas	QCM à 4 réponses sur un détail sonore	30 points	Réponse individuelle
Le singe qui ne parle pas	Question ouverte	60 points (si score à 0) ou nombre de points doublés...	Réponse collective que les candidats inscrivent sur l'écran
Singe Surprise...	Un cadeau surprise	voyage, électroménager, cagnotte...	
Le singe avec un sac sur la tête	Question ouverte	Triple ses points ou perd tout !	Question individuelle
Singe Bonus	Pas de question	Triple ses points	

Au bout d'un certain temps, 6 minutes, une alerte retentit et la première partie est terminée ! **Le candidat qui est en tête peut, seul, accéder à la finale.**

En cas d'ex-æquo : une question "QCM" de rapidité à 4 éléments de réponse est proposée. Le candidat le plus rapide à donner la bonne réponse gagne...

Déroulement : 2^{ème} partie, la FINALE

Le candidat gagnant dans la 1^{ère} partie joue seul pour augmenter ses gains.

Les points qu'il a accumulés au cours de la 1^{ère} Partie se transforment en gains d'argent. Il a, grâce à la FINALE, la possibilité de les multiplier par 1, 2, 3 ou plus...

Pour cela, Il doit se souvenir des 3 extraits vus sans les revoir.

Pour multiplier ses gains, il doit, dans un temps limité à 4 minutes, réunir un maximum de fois les 3 singes différents. Toujours en utilisant le sac contenant les figurines des petits singes...

Les questions sont toujours construites sur le même principe...

Type d'épreuves...	Type de question	Gain	Type de réponse
Le singe qui ne voit pas...	QCM à 4 réponses sur un détail visuel	1 singe qui ne voit pas...	QCM
Le singe qui n'entend pas	QCM à 4 réponses sur un détail sonore	1 singe qui n'entend pas	QCM
Le singe qui ne parle pas	Question ouverte	1 signe qui ne parle pas	Réponse dite tout haut
Le singe avec un sac sur la tête	Pas de question	Le candidat perd le dernier singe gagné	
Singe Surprise	Question ouverte	Variable : 1, 2 ou 3 singes...	
Singe Bonus	Pas de question	Le candidat choisit son singe	

A la fin, les gains du candidat sont multipliés par le nombre de fois qu'il aura pu réunir les 3 singes...

Les gains sont acquis et le candidat à la possibilité de revenir (durant 4 fois au maximum)

Note d'intention

Tout est parti de l'envie de concevoir un jeu pour la télévision et d'une sculpture haut-relief vue sur un temple japonais...

Cette sculpture représentait le symbole de la sagesse en Extrême-Orient : trois singes. Le premier se bouchant les oreilles, le deuxième se masquant la bouche et le troisième se cachant les yeux... Soit une bonne base pour réfléchir aux épreuves d'un jeu en s'appuyant sur une thématique et une mythologie...

De là est venue l'idée de construire un jeu réunissant trois qualités pour *atteindre la sagesse... voir au-delà des images, entendre au-delà des sons et pouvoir se souvenir...*

"MONNAIE DE SINGE" veut illustrer l'idée hautement philosophique que *la mémoire est le début de la sagesse...*

La qualité principalement requise pour être un bon candidat est la mémoire autant visuelle qu'auditive. Le jeu, au fil des émissions, permet de faire travailler sa mémoire pour être toujours meilleur et ainsi devenir un peu plus sage...

Il y a une autre intention dans ce programme : ce jeu, pour exister, s'appuie sur des extraits audio-visuels. Cette source peut venir de sociétés spécialisées dans les archives audiovisuelles (type INA...) ou dans l'apport d'images divertissantes fournies par le public (films amateurs, "vidéo-gags"...). Mais le jeu pourrait aussi donner une place à un programme court original à la fois pensé pour le jeu (avec détails visuels et sonores) et autonome pour une diffusion parallèle (programme de type "Caméra Café", "Un gars, une fille", "Samantha", "Kaamelott"...). Ou proposer aux téléspectateurs d'envoyer des films de 2 minutes divisés en trois parties de 40 secondes (concours de films)...

Par sa double qualité de divertissement (la partie jeu) et de programme de création (la partie "films audiovisuels"), "MONNAIE DE SINGE" a l'ambition de devenir un rendez-vous régulier et populaire.

Patrice Campan, auteur-concepteur

CV de l'auteur : Patrice Campan

Spécialiste en Ecritures audiovisuelles et multimédias



Ecritures, réalisations et expériences

Depuis 1992 **Réalisation de films vidéo institutionnels**

Quelques références : Ordre des Experts Comptables PACAC, Chambre de Commerce et d'Industrie Marseille-Provence, Compagnie des Commissaires aux Comptes d'Aix-en-Provence-Bastia, Pôle de compétitivité Capenergies (Cadarache), la commune d'Allauch, la commune de Saint-Saturnin lès Apt, le festival Atout Fil (Vauvert - 30), la Foire de Marseille, la compagnie Sarahdanse...

1992 **Scénario de long métrage, "l'œuf et la poule"**

Comédie burlesque, travaillée avec la Pan Européenne de production

1993 **Synopsis de long métrage indien, "Trivikrama" (contes du Vétala)**

En collaboration avec le réalisateur indien Madhu Thyagarajan

1993 **Scénario du documentaire "Née comme ça"**

Sur la vie de Denise Legrix, artiste-peintre, présidente de l'A.P.B.P.
Avec le Réalisateur Philippe Baumet (obtenu l'aide à l'écriture du CNC)

Depuis 1993 **Ecriture pour le spectacle vivant**

"Bande de Clowns... et ça vous fait rire ?", spectacle musical
"Le cheveu dans la soupe", comédie à deux personnages

1995 / 2003 **Projets optionnés de fictions originales pour la télévision**

"Groupe FD5" (série policière) avec Daniel Riche (Raspail et Cie),
"Meurtre sur Internet" (thriller)(Flach Film),
"Le plus beau réveillon du monde" (comédie sociale)(BFC production)
"Traque à vue" (suspense)(BFC production)
"Vital" (suspense social)(France 3, Perrine Fontaine)

Propositions d'épisodes pour les séries TV

"Navarro" (T.Topin, Hamster), "Une femme d'honneur" (E.Kristy, Via Prod.), "Quai N°1" (Annick Larboulette, Hamster), "Divorce" (Hélène Delale, Pegasus), "Caméra Café" (Alain Kappauf, CALT M6)...

Collaboration sur des projets de programmes de flux pour la télé

Avec Alain Kappauf (magazine, événementiel...), Starling et Baudouin Taslé d'Héliand (jeux...), Pearson (B. Miller), David Douillet (magazine) ...

1998 / 2005 **Création et gestion de l'entreprise PATRICE CAMPAN AUDIOVISUEL**

Utiliser l'Audiovisuel et le Multimédia comme outil de vie et de mémoire

Depuis 2000 **Captations de spectacles vivants**

Pour les compagnies Sarahdanse, Geneviève Sorin, Nouveaux Regards

2000 / 2002 **Encadrement d'étudiants dans le cadre de leur BTS audiovisuel à l'école ENSAV à Marseille**

Réalisation de courts métrages de 5 à 12 minutes - format DVCAM

- 2001 **Conception et Réalisation de programmes "pilotes" pour la télévision**
 "Les cinégéniques" (x1) hommage aux répliques célèbres du cinéma français sous la forme de pastilles ludiques
 "Euro 2002" (x1) pastilles sur la banalisation de l'Euro avant son arrivée
- 2004 **Création de l'association TELE PROVENCE®**
 Créateur et diffuseur d'images et d'articles multimédias
 Réalisation et animation de son <http://www.teleprovence.com>
- Depuis 2004 **Réalisation d'articles multimédias pour Internet et cd-cards**
 Références : PYMAC, Le Boatel, Borg&Borg, Les Nouvelles Publications, Serge Assier, la CCI Marseille Provence, Cie Sarahdanse, ...
- Depuis 2004 **Conception et réalisation de sites Internet**
 Pour la compagnie Sarahdanse : <http://www.sarahdanse.com>
 Pour le groupe aixois Al Kantara : <http://www.alkantara-musiques.com>

Formation spécialisée en écritures audiovisuelles et multimédias

- 1985 / 1987 **Etudes scientifiques : BAC C et DEUG A Math-physique-informatique**
- 1987 / 1989 **MAITRISE S. T. aux métiers de l'Image et du Son, Réalisation et Montage vidéo (Université de Provence - Marseille)**
 Apprentissage du scénario avec Antoine Tudal (oscarisé en 1961)
- 1989 / 1990 **SIRPA MER à Toulon : réalisateur et monteur (service national)**
- 1991 / 1992 **D.E.S.S en ECRITURES AUDIOVISUELLES, Scénario et Réalisation (université de Provence - Aubagne)**
 Ecriture et réalisation du court métrage de fin d'études
"l'empreinte d'un homme" (12', cinéma S16/35mm)
- 1996 **Stage de perfectionnement "Ecrire et Produire pour la télévision" Ecole I.I.I.S et éditions DIXIT à Paris**
- 2001 **Auditeur Libre au séminaire "STORY" de Robert McKee**
- 2001 / 2003 **Auditeur Libre au C.E.E.A (Centre Européen d'Ecriture Audiovisuelle)**
 Cours et séminaires pédagogiques notamment avec Pierre Berthomieu (maître de conférence à Paris 7), Marie-Pierre Thomas (scénariste), Marie-France Briselance (auteur), Catherine Hertault (scénariste), Christian Biégalski (scénariste), Barbara Miller (productrice), Martin Wincler (scénariste, écrivain), Linda Seger ("script doctor"), Lew Hunter (de l'UCLA), ...
- 2005 **Formation professionnelle sur logiciels Adobe FLASH / DREAMWEAVER**

Divers

- 1989 / 2003 **Stages de formation professionnelle : création et gestion d'entreprise**
 1989 "Créer et gérer une entreprise de production audiovisuelle" (I.I.I.S)
 1995 "Créer son entreprise en P.A.C.A" (I.R.C.E)
 2003 "Organiser et développer son entreprise" (I.R.C.E)
- Langues Anglais : maîtrisé / espagnol : notions
- Loisirs Cinémas, arts vivants et visuels, lecture, marche à pieds
- Permis B - véhicule à disposition