

NOTICE

Description des ateliers



////// SOMMAIRE

Principe d'utilisation	p.3
Description des ateliers	p.4-16
module Voix	4-6
module Rythmes	7-9
module Sonorités	10-12
module Mélodies	13-16

////////PRINCIPE D'UTILISATION DES MODULES

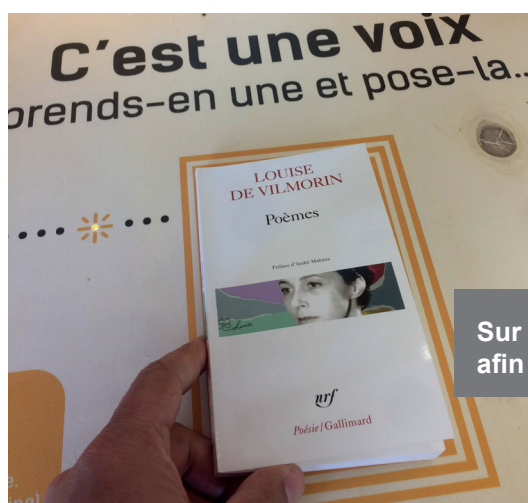
La poésie est par essence sonore, musicale. Elle nécessite 4 ingrédients : la **voix**, les **sonorités**, le **rythme** et la **mélodie**. Chaque module permet d'explorer ces ingrédients à travers divers ateliers.

Dans l'utilisation des ateliers, deux indicateurs vont guider le visiteur :

- un système de son (un double clac diffusé au casque indique la bonne prise en compte du choix du visiteur, par exemple)
- un système de diode (la lumière clignote / s'allume, diodes vertes ou rouges etc...)



Utiliser 2 doigts pour déclencher les actions. Une diode indique quand l'action est validée + un double clac au casque



Sur certains ateliers, on place un objet afin de déclencher une action



Atelier

MODERATO CANTABILE

La poésie ne demeure pas silencieuse. Elle doit être dite, prononcée, scandée, clamée : portée par une voix.

Secret glissé au creux de l'oreille ou cri de révolte, message d'un inconnu ou déclaration de l'être aimé : c'est toujours une parole, d'un homme à un autre.

Le sens du poème varie selon la personne qui nous l'adresse, et selon son humeur.

L'atelier montre que selon la voix qui nous dit le poème, l'émotion ressentie ne sera pas la même.

1 Le visiteur choisit un poète :

- > il touche son visage (René Char, Pierre Seghers, Jacques Prévert etc...)
- > dans son casque, il entend un double « clac », preuve que son choix a été pris en compte
- > puis il entend le titre du poème qui va être lu, et le nom de l'auteur
- > la diode associée au poète choisi clignote et s'allume

2

Le visiteur choisit un locuteur :

- > il touche la pastille « mon frère » pour avoir un locuteur homme, « maman » pour avoir un locuteur femme, « mon enfant » pour avoir un locuteur enfant
- > au casque, le double « clac » indique que son choix est pris en compte
- > la diode associée au locuteur choisi clignote et s'allume

3

Le visiteur choisit une manière :

- > il touche la pastille « chuchote-le » ou « Tu le clames » puis une humeur ou manière : façon douce (« chuchote-le ») ou façon énergique (« tu le clames »)
- > au casque, le double « clac » indique que son choix est pris en compte
- > la diode associée au locuteur choisi clignote et s'allume

>> la piste son finale se lance, qui associe le poète + le locuteur + la manière choisis

Lorsque l'écoute est terminée, toutes les lumières s'éteignent. Le jeu se réinitialise.

NB : le visiteur peut varier les critères en cours de lecture.

Par exemple, il peut changer de manière, ou changer de locuteur, en gardant le niveau supérieur sélectionné.



Atelier

LIBRETTO

Ceci n'est pas un livre.
C'est une voix.
Prends-en une, et pose-la.

L'atelier montre qu'un poème n'est pas fait pour être lu dans un livre, mais écouté, reçu dans l'oreille.

1

Le visiteur est placé devant une bibliothèque de 10 recueils de poésie, issus de la collection Poésie/Gallimard.

2

Il en choisit un, le prend, et le place devant lui sur la tablette (positionner sur le rectangle orange à cet effet)

- > la diode à gauche du livre clignote puis s'allume
- > au casque, le visiteur entend un poème extrait de ce recueil.

A la fin de la piste son, la diode s'éteint.

ATTENTION – Prenez garde à ce que les 10 livres de cet atelier ne soient pas disséminés dans la bibliothèque, empruntés, ou confondus avec d'autres ouvrages de la même collection. Ces 10 livres sont équipés de dispositifs électroniques spéciaux qui interagissent avec l'atelier. Ils sont constitutifs de l'exposition et ne peuvent être substitués.



Atelier

VOX POPULI

Musical dans sa texture même, la poésie a toujours été dite chantée, des troubadours à la chanson populaire des années 60. À partir des « Fleurs du Mal » de Charles Baudelaire, Léo Ferré a signé rien moins que trois albums. Georges Brassens a chanté « Heureux qui comme Ulysse », de Joachim du Bellay, que le rappeur Ridan a interprété 40 ans plus tard. Les poètes sont devenus paroliers et certains poèmes sont de véritables standards, comme « Les Feuilles mortes », de Jacques Prévert.

L'atelier montre que le poème est si musical qu'il est souvent devenu paroles de chansons. L'atelier présente des chansons populaires construites sur des poèmes.

1

En touchant les pastilles noires (titres de recueil ou de chansons), le visiteur reçoit au casque la chanson associée.

1bis

Cas particulier des « Feuilles mortes »

Lorsque le visiteur touche la pastille « Feuilles mortes », un medley est lancé dans le casque audio, qui compile les interprétations des 6 artistes indiqués au dessous.

> les diodes s'allument pour signaler quel artiste on écoute, à mesure que le medley les égrène. Yves Montand au démarrage, puis Françoise Hardy...

2

À tout moment, en touchant la pastille artiste souhaitée, le visiteur peut réécouter la version complète des « Feuilles mortes » par tel ou tel artiste

- > la diode associée est allumée
- > la chanson est reçue dans le casque



Atelier

STACCATO : SCAT !

Moi les Mots je les Malaxe Mange Mélange MarMonne
Je TriTure en friTure, je viTupère érucTe et marTèle
Poète scaTteur
inTempérant
inTempestif

Le poème joue sur les sonorités et le rythme. Virtuoses du verbe malaxant les mots et leur texture sonore, certains poètes poussent le principe si loin qu'on perd de vue le sens mot-à-mot. Le poème procure une émotion en transmettant une sensation auditive globale. Homophones et mots-valises se taillent la part du lion. La langue devient un pur instrument.

Certains poètes malaxent tellement les mots qu'ils en font un jeu sonore. La langue devient un instrument, comme une beat box. C'est ce qu'on appelle le scat, une technique vocale inventée par le jazz. L'auditeur reçoit des sons, il peine à percevoir le sens mot-à-mot. Le visiteur va d'abord entendre, à l'aveugle, un poème de type scat, puis le redécouvrir (le comprendre!) à l'écrit.

1

Le visiteur choisit un poète :

il soulève un des 3 volets et découvre un titre de poème

- > la diode associée s'allume
- > au casque, le visiteur entend le poème indiqué. Attention, le visiteur doit maintenir le volet soulevé jusqu'à la fin du poème (s'il referme le volet, la lecture s'interrompt)
- > près de l'imprimante, la diode rouge s'allume (qui signifie qu'on ne peut pas imprimer)

À la fin de l'écoute, la diode imprimante passe au vert

> le visiteur peut fermer le volet et appuyer sur la touche « imprimante »

2

- > il entend le double clac
- > le poème qu'il vient d'entendre sort sur ticket de caisse

A la fin de l'impression, le visiteur peut découper le ticket de caisse pour l'emporter (torsion vive du poignet). Toutes les lumières s'éteignent, le jeu se réinitialise.



Atelier

LEITMOTIV

Le rythme est un ingrédient indispensable au poème. Les poètes utilisent le principe de refrain. Le retour d'un même vers crée une boucle rythmique, et met l'accent sur un élément qui oriente le sens.

L'atelier invite à créer un poème de 8 vers avec refrain.

1

Le panneau présente 6 vers. Le visiteur doit piocher 8 fois parmi ces 6 vers pour composer le poème avec refrain de son choix.

- > pour « piocher » un vers, il faut toucher le surlignage noir
- > lorsque le vers est sélectionné : double clac au casque, la diode associée au vers clignote une fois

2

Lorsque le visiteur a pioché 8 fois

- > une diode verte s'allume au bas du panneau, et signale la « mise en lecture » du poème (le visiteur entend la composition au casque)
- > à mesure que les vers sont égrenés, leur diode associée clignote une fois

Une fois la lecture terminée, toutes les lumières s'éteignent, le jeu se réinitialise.



Atelier

DEMI-SOUIR

Le vers ? « une idée isolée par du blanc » pour Paul Claudel.
Du rythme résulte de l'intermittence du son, l'intervalle qu'introduit le silence entre les mots.
Le poète inscrit le silence par le suspens du vers et le retour à la ligne, indépendamment de la syntaxe. Le silence vient souligner, en l'isolant, le mot qu'on vient de prononcer. En imposant à l'auditeur une pause, il crée une attente, joue sur l'imaginaire et provoque l'étonnement.

Un premier atelier d'écoute permet d'approprier le principe de suspens. Le silence

artificiellement inséré par la fin du vers ouvre à la surprise poétique.

1

Le visiteur pose sa main sur une pastille noire

> il reçoit au casque un premier vers – attention à laisser sa main posée jusqu'à la fin de la piste son, autrement, la suite ne se déclenche pas

2

Lorsque le visiteur ôte sa main, la « chute », c'est-à-dire le deuxième vers, tombe dans son oreille

NB : il est important de bien laisser sa main posée sur la pastille jusqu'à la fin de la piste son, voire attendre 1 à 2 secondes avant de l'ôter – cela permet d'insérer le « silence » du suspens du vers.

Par ailleurs, ne pas appuyer simultanément sur deux pastilles noires (autrement, cacophonie).

À vous de jouer !

Homophones : mots qui ont le même visage sonore mais une orthographe et un sens différents. Exemple : la mer / la mère.

Détournez le sens, inventez des calembours et créez la surprise en jouant sur les homophones et les silences !... Vous pouvez employer les expressions idiomatiques ex : l'étoile d'araignée, la mer de famille.

Le 2e atelier invite le visiteur à créer ce genre de surprises poétiques en exploitant le suspens du vers. Des post-its sont laissés à sa disposition, qui présentent des homophones. Le visiteur complète ses vers avec ces homophones. Il crée une illusion d'optique phonétique grâce au trouble provoqué, l'espace d'un instant, par le suspens, qui conduit spontanément vers un sens plutôt qu'un autre.



Atelier

ANDANTE

Les mots que tu choisis, poète, dessinent un paysage sonore !

Capitaine aveuglé par les brumes, je navigue à l'oreille ;

Irai-je vers l'orage, au nord, ou vers la clameur des villes ?

j'avance, je louvoie, je progresse, et j'atteins le poème comme on gagne le port.

L'atelier montre que par le biais de l'harmonie imitative, les allitérations et assonances, les poètes utilisent des mots dont les sonorités évoquent un paysage, une atmosphère, les bruits de la nature (la

mer, la ville, etc...). À l'aide d'un joystick, le visiteur voyage « à l'oreille » sur une carte, vers la douce brise ou la grosse tempête... À mesure qu'il avance vers tel ou tel univers, il est guidé vers un poème qui évoque dans ses sonorités les sons naturels.

1

Pour initialiser le gouvernail, donner une pression sur le joystick, dans n'importe quelle direction (8 directions)

- > la diode centrale s'allume, elle indique le « point de départ » de la navigation
- > au casque, le visiteur reçoit le bruit de vaguelettes sur le sable

2

Imprimer une pression sur le joystick dans la direction choisie

- > la diode s'allume pour signaler le point d'arrivée
- > le casque reçoit le son associé à cet univers

3

Imprimer une nouvelle pression pour atteindre le niveau supérieur

- > la diode s'allume au point d'arrivée
- > le casque reçoit la piste son, soit son naturel et poème

4

À l'issue du poème, la position est inerte, la diode reste allumée à l'endroit atteint.

- > naviguer avec le joystick pour rejoindre d'autres univers

NB : il y a 4 « univers » - la ville, l'orage, la mer, le vent – eux-mêmes se déclinant en x poèmes (de 2 à 4 poèmes)



Atelier

ARABESQUES

Une langue inconnue
Une voix étrangère
Et pourtant je comprends : je ressens.

Les sonorités du poème transmettent une émotion au-delà du sens des mots. Le sentiment passe, clandestin, même dans une langue étrangère... Il faudrait presque n'être plus capable de comprendre pour mieux entendre, et sentir.

Même lorsqu'on ne comprend absolument rien aux mots employés, dans un poème, le sentiment passe... Le visiteur est invité à écouter un poème sur l'amour (thème universel !)... dans une langue étrangère – chinois, iranien, grec, etc.

1

À l'aide des flèches haut et bas qui déplacent la diode verte, sélectionner une langue.

2

Appuyer sur Lecture (flèche droite) pour entendre le poème.



Atelier

DUO & LEGATO

Sommeil et merveille,
Groseille de soleil...
Mesurant son temps
La rime fait valser
Les sonorités
En refrains chantants
À vous de trouver
les rimes magiques
qui feront musique !

La rime est utilisée par les poètes pour créer du rythme et attirer l'attention sur certains mots.

Le visiteur est invité à compléter un poème

dont on a gommé les rimes. Lorsqu'il a terminé ce travail de création, il peut découvrir le poème de Paul-Jean Toulet, avec ses rimes originales.

1

Lorsque l'atelier est vierge, aucune lampe n'est allumée

2

Sur les écriteaux blancs laissés à disposition, le visiteur écrit ses rimes (une rime par écriteau). Dans le rectangle en fin de vers, il « aime » sa première rime

> la diode rouge en bas s'allume. Elle indique que l'atelier est bien démarré, mais non finalisé.

3

Lorsque toutes les rimes sont complétées, la diode en bas passe au vert.

> le visiteur appuie sur « lecture » (flèche droite en bas à gauche)

> il reçoit dans son casque le poème « original » de Paul-Jean Toulet, avec les rimes que l'auteur avait choisies.

NB : un réservoir à rimes usagées, sur la droite, permet de stocker les rimes des joueurs précédents. On peut ainsi faire « place nette » pour jouer à son tour, sans supprimer le travail des prédécesseurs. On peut aussi réemployer des rimes trouvées par les joueurs précédents...

ATTENTION – Ne pas installer cette face en vis-à-vis d'une source lumineuse. Si le visiteur se présentant à l'atelier fait écran devant la source lumineuse, son ombre sera projetée sur le panneau, et l'atelier risque de dysfonctionner.



Atelier

OPÉRA BOUFFE

Le poème peut parler de tout, de rien. Ce qui fait le poème, ce n'est pas son sujet, c'est la petite musique qu'il fait entendre du début à la fin. La mélodie qui se déploie en quelques secondes transforme l'objet le plus insignifiant en beauté sublime.

Un balai émouvant ? Une boîte de sardines qui vous transporte ? Choisissez l'un de ces objets et placez le ici-bas pour entendre sa secrète mélodie. Vous ne verrez plus votre buanderie de la même manière.

Peu importe l'objet, la poésie sublime la vie dans ses appendices les plus ma-

tériels... L'atelier montre qu'un poème peut transmettre une émotion sur un sujet quel qu'il soit. Le visiteur se trouve devant une bibliothèque d'objets du quotidien (un balai, un savon, un slip etc). Il choisit l'objet de son choix, le scanne sur la tablette devant lui comme sur une caisse de supermarché : alors un poème de Rimbaud, Ponge ou Carême lui fait soudain voir les choses autrement.

1

Choisir un objet et le décrocher du support

2

Poser son étiquette code-barre à plat sur l'emplacement étiquette bleu, sur la tablette, en respectant l'orientation

3

La diode clignote puis s'allume, la piste son est lue



Atelier

LE BLUES DU BOLOSSE-MAN

Le poème nous transmet une émotion qui est sans commune mesure avec son argument dérisoire. Rien ne sert de résumer. Il faut écouter, du début, à la fin. Et nous laisser gagner par sa tendre mélodie.

Cet atelier montre que ce qui fait poésie, ce n'est pas ce qu'on raconte (le sujet, l'histoire), mais c'est la manière dont on le dit : entre le début, le milieu, la fin, c'est à dire dans le développement in extenso, une émotion particulière est trans-

mise. Un poème ne se donne pas en « extrait ». C'est un fragment, une pièce courte qu'il faut appréhender d'un seul tenant, dans un souffle.

Le visiteur lit sur les disques des « résumés » de poèmes façon Bolosse. Le propos est croqué de manière vive, caricaturale, provocatrice. En positionnant tel ou tel disque sur le lecteur, il reçoit le développement sonore in extenso du poème.

1

Sur la base des « résumés » qu'ils donnent à lire, choisir un disque

2

Le positionner sur le lecteur (cercle du haut). Veiller à ce qu'il appuie bien contre la surface de bois et qu'il soit correctement centré dans le cercle.

3

La diode s'allume et la piste son se lance



Atelier

FAITES VOS GAMMES

Si le poème est un fragment
Je trouve le monde entier dedans.
Les images s'y déploient s'y déploient
Comme une fleur s'épanouit
À mon oreille.
Fulgurances et consonances, mots
grimés ou excentriques :
la langue se fait carnaval.
La poésie est une fête.

Cet atelier donne accès à **4 jeux distincts**, présentés à la manière de jeux d'arcades ou casino.

Le visiteur est invité à sélectionner le jeu auquel il veut jouer, en appuyant sur

l'un des 4 boutons noirs sur le panneau vertical : **Singing in the rain** (jeu sur les assonances et allitérations), **Microsc'opus** (jeu pour créer un haïku), **Glossolalie** (jeu sur les néologismes), **Bandit-manchot** (jeu sur les mots-valises).

Au sein des jeux, il pourra naviguer en employant les 3 boutons situés sur la tablette devant lui (flèche gauche, centre, flèche droite).

Jeu n°1

Singing in the rain

Allitération : c'est le retour d'un même son (consonne) dans un groupe de mots.

Assonance : la même chose avec des voyelles.

Les poètes utilisent le principe d'allitération et d'assonance pour créer une « harmonie imitative », c'est-à-dire que le son des mots imite celui de l'objet qu'ils désignent.

Par exemple, dans un poème sur le vent, le poète choisira des mots faisant entendre les sons [f] , [v] et [s] qui imitent le bruit du vent qui souffle.

La pluie peut être douce ou violente. Si tu veux faire un poème sur la pluie, en fonction de la pluie que tu souhaiteras évoquer, tu n'utiliseras pas les mêmes mots. Crée des allitérations ou assonances ! Choisis dans cette liste les verbes qui caractériseront ta pluie.

Le jeu propose une galerie de verbes pouvant caractériser la pluie. Le visiteur doit sélectionner 8 verbes qui correspondent à la pluie qu'il veut évoquer, en prenant garde aux sonorités de ces verbes. Une fois les 8 verbes sélectionnés, le poème se développe, les verbes étant augmentés de compléments qui amplifient leur effet sonore, produisant allitérations et assonances.

Microsc'opus

Un poème, c'est court. On l'appréhende dans son entier. Entre le début et la fin se développe une petite musique, une mélodie singulière. Au Japon, ce principe mélodique triomphe dans les haïkus, des poèmes de 3 vers, composés de 5 puis 7 puis 5 syllabes.

Fût-ce en mille éclats
Elle est toujours là
La lune dans l'eau.

Ueda Chôshû
1852-1932

Du morse dans la nuit -
Le vent
Envoie un SOS.

Sumitaku Kenshin
1961-1987

Cette limonade
Sans bulles
– Voilà ma vie.

Sumitaku Kenshin (1961-1987)

À ton tour, à l'aide du sabre poétique, compose ton haïku !
Chaque vers se composera d'un nom et d'un verbe...

Dans ce jeu, des listes de mots défilent. À l'aide des boutons-flèches, le visiteur doit sélectionner rapidement 1 substantif, puis 1 verbe, et renouveler cette opération deux fois. Au terme de l'exercice, il a construit un haïku de 3 vers.

Jeu n°2

Jeu n°3

Glossolalie

Les sons d'un mot charrient en eux-mêmes des évocations très fortes. Le poète s'en amuse. Il peut créer des mots ex-nihilo, dont le visage sonore transmettra une image.

C'est ce travail que déploie Henri Michaux dans le poème « Le Grand combat ». Il invente toute une série de verbes que l'auditeur peut interpréter à loisir... « il s'espu-drisse », « pratèle », « marmine »... Que vous évoque-t-il ? Voici quelques propositions... non limitatives !

En entendant ce poème étrange, fait de mots qui n'existent pas, chacun se fabrique une image mentale. Le visiteur est invité à choisir 3 vidéos – culinaire, animalière, ou BTP. Chacune d'entre elles pourrait illustrer à merveille le poème de Michaux...

Jeu n°4

Bandit manchot

Le jeu sur les sons permet aux poètes de créer des images. Ainsi, par le biais des mots-valises, il va assembler artificiellement deux termes qui vont échanger leurs traits de caractère via la « passerelle » que constitue leur son commun.

Croquer un morceau-leil, ce serait planter ses dents dans un morceau du soleil, tandis qu'un éléphantôme serait un pachyderme étonnant, léger et transparent...

À ton tour, à l'aide du bandit-manchot, crée tes métaphores et tes mots-valises.

Selon le principe du bandit-manchot des casinos, le jeu crée des mots-valises surprenants. C'est au joueur qu'il revient d'arrêter les roues pour obtenir une composition. Il pourra ensuite rechercher à partir de quels mots originaux ce néologisme est créé, et apprécier la force de l'image poétique.