

# pousse-pousse à onomatopées

Installation interactive

antoine denize, pierre di Scullo, laurent Colomb



# pousse-pousse à onomatopées

Comment ça se dit et comment ça s'écrit

Pierre di Sciuлло, Antoine denize, Laurent Colomb

## C'est quoi ?

Le Pousse-pousse à onomatopées est une installation interactive multi-joueurs permettant d'écrire collectivement un texte «marabout-d'ficelle-de ch'val» en explorant les joies de la phonologie et de la typographie : comment ça se dit et comment ça s'écrit.

Le visiteur est invité à choisir une onomatopée, à la «cuisiner» pour la faire entrer dans le jeu et déclencher son énonciation. Le joueur intervient sur 6 dimensions de la parole : l'articulation (articulé, grommelé...), la hauteur (grave, aigu...), le rythme (lent, rapide...), l'accélération, le caractère (mou, rêveur...) et l'intensité (chuchoté, hurlé...).

En manipulant ces outils, le joueur pioche dans une base de données sonores. Une voix surgit, parmi celles occupant la vaste palette des tonalités et des timbres enregistrés en amont par deux chanteurs-comédiens.

Chaque onomatopée a sa graphie en Kouije, un caractère spécialement dessiné pour suivre les ondulations de la parole, et une réplique associée qui met en valeur son contexte d'énonciation : «à la campagne», «à la maison» ou «à la ville».



Photos prises au centre d'art de la Ferme du Buisson

*Le Pousse-pousse à onomatopées a bénéficié de l'aide à la maquette du DICREAM pour la réalisation du prototype qui a été présenté dans l'exposition "Écrire à voix haute", au Centre d'Art Contemporain de la Ferme du Buisson, d'avril à juillet 2005.*

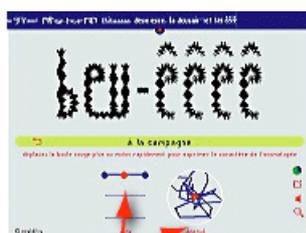
*Il a obtenu également une bourse d'aide à l'écriture et au développement de projets d'art numérique de la SCAM pour la poursuite de son développement.*

## la cuisine des onomatopées

Après avoir choisi une onomatopée dans la liste de droite, le joueur utilise les deux outils proposés pour la "cuisiner". Dès qu'un joueur active un outil, il entend sur les haut-parleurs de sa borne l'interprétation correspondant à son choix, et il en voit la variante typographique. Quand il est satisfait, il envoie son onomatopée dans la conversation en cours où elle est alors entendue dans tout l'espace du dispositif et affichée sur 4 grands écrans.



liste des onomatopées



les deux outils à cuisiner

passage vers la conversation en cours affichée sur 4 grands écrans



## les phrases pré-cuisinées

Dans la colonne de gauche, des phrases déjà cuisinées sont disponibles pour être lancées dans le grand texte.



une des phrases du contexte "à la maison"

À tout moment le joueur accède aux didascalies très précises qui ont guidé les comédiens lors de la séance d'enregistrement.

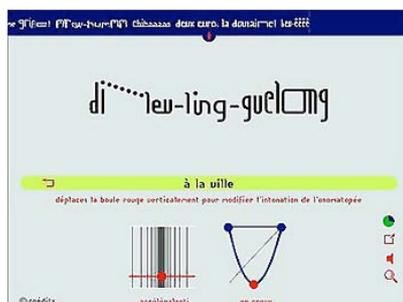
*Voix masculine, chantant sous la douche "I'm singing in the rain" de Gene Kelly. Vous conserverez un accent français reconnaissable en articulant exagérément, et produirez un trémolo mal assuré sur [siin] afin d'accentuer le ridicule de la situation. Registre médium.*

## Exemples de variantes

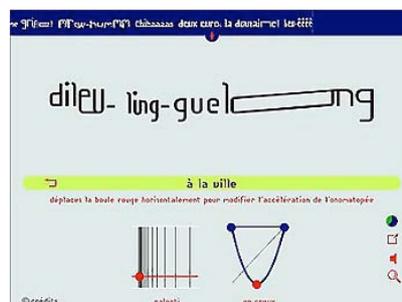
Ici un exemple de variantes sur l'onomatopée "dileu-ling-guelong", clochette tintinnabulante de boulangerie, en utilisant les outils *accélération* et *intonation*.



État initial non vocalisé



Variante "accéléralenti en creux"



Variante "ralenti en creux"

## les 3 contextes

Le corpus des onomatopées et des phrases associées est issu de 3 contextes différents:

- à la ville
- à la campagne
- à la maison

Toutes les 3 minutes, le programme interrompt le jeu pour changer de contexte et proposer de nouvelles listes au joueur.

3 contextes et pour chacun d'eux, 10 phrases et 10 onomatopées, 9 variantes par onomatopée, soit 300 briques sonores et typographique: un important potentiel combinatoire pour une conversation croisée...

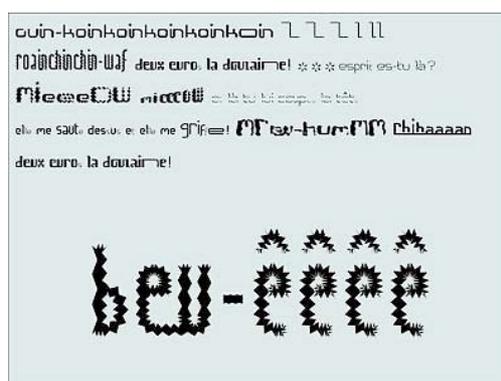


## la conversation

La conversation en cours est affichée en haut de l'écran de chacune des bornes ainsi que sur 4 grands écrans projetés autour de ces dernières.

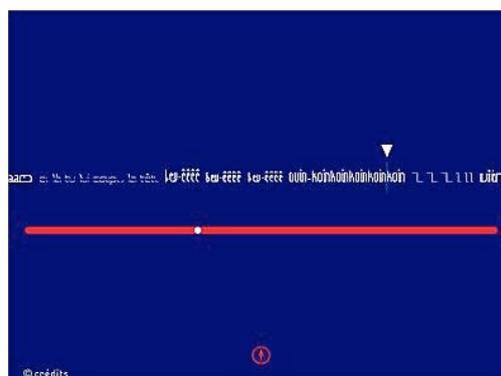
Les briques textuelles envoyées par les joueurs viennent prendre leur place à la fin de la phrase affichée, repoussant les éléments déjà présents à la manière des jeux de pousse-pousse.

Régulièrement, le programme déclenche la lecture audio de la phrase affichée dans l'espace de l'installation.



## les archives

Sur chacune des bornes, on peut consulter et écouter individuellement les archives de la conversation résultant des interventions des joueurs.



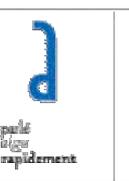
# le kouije, caractère typographique à lire et à entendre

Comment concilier les complexités de l'orthographe contemporaine du français et la remotivation phonologique de l'alphabet latin dans cette langue ? Comment proposer au lecteur un texte musical sans lui imposer l'apprentissage de l'alphabet phonétique qui perd les précieuses indications orthographiques sur l'histoire et le contexte ? C'est le Kouije.

1. Une ligature assemble les lettres qui forment un même son: au, in, eau, ph...
2. Une variation graphique distingue les différents états d'une même lettre: les 2 g de 'gage'.
3. Les lettres muettes sont plus fines.
4. Les lettres suivent l'ondulation de la voix: par contraction et dilatation pour les variations de rythme; le chuchotement est fin, le hurlement est gras; la hauteur des lettres indique la hauteur de la voix du grave vers l'aiguë. (Quand on lit dans sa tête on utilisera une forme non vocalisée, le Kouije mental normal.)



On obtient en croisant ces paramètres 27 variations dessinées sur une grille modulaire qui facilite les déformations. On dispose alors d'un outil souple pour incarner la voix dans l'écriture.

 énoncé grave rapidement	 énoncé médium rapidement	 énoncé aigu rapidement	 parlé grave rapidement	 parlé médium rapidement	 parlé léger rapidement	 parlé grave rapidement	 parlé médium rapidement	 parlé aigu rapidement
 énoncé grave normalement	 énoncé médium normalement	 énoncé aigu normalement	 parlé grave normalement	 parlé médium normalement	 parlé léger normalement	 parlé grave normalement	 parlé médium normalement	 parlé aigu normalement
 énoncé grave lentement	 énoncé médium lentement	 énoncé aigu lentement	 parlé grave lentement	 parlé médium lentement	 parlé léger lentement	 parlé grave lentement	 parlé médium lentement	 parlé aigu lentement



## Qui fait quoi ?

Conception: Pierre di Sciullo, Antoine Denize et Laurent Colomb

Graphisme et typographie: Pierre di Sciullo

Réalisation programmation et son: Antoine Denize

Écriture et direction d'acteurs: Laurent Colomb

L'enregistrement de la partie sonore du dispositif a eu lieu dans le studio d'Antoine Denize avec les deux comédiens, Jody Pou et Jean Guiet.

## Pierre di Sciullo

Il entreprend à partir de 1983 la conception et l'édition de la publication *Qui ? Résiste*. Il s'oriente progressivement vers le graphisme et crée des polices de caractères : le *Quantange*, le *Minimum*, le *Gararond*, l'*Aligourane*. Dès 1987, il intervient dans les écoles d'art. Ces dernières années il aborde différents médias (livre, affiche, vidéo, écran, exposition). Le prix Charles Nypels récompense en 1995 ses recherches typographiques, qu'il développe récemment dans l'espace avec scénographes et architectes, par exemple pour le Centre national de la danse (CND) dont il réalise l'enseigne et la signalétique. Il travaille actuellement sur la façade du musée Champollion à Figeac, qui est un moucharabieh typographique polyglotte. Il poursuit les recherches initiées avec le manuel de lecture *Qui ? Résiste n°8* sur les rapports entre écriture et parole. Une nouvelle version du *Quantange* a été réalisée spécialement pour le projet, le *Kouije*, où les marques intonatives et musicales viennent compléter la remotivation phonologique de l'alphabet latin en Français.

À consulter :

<http://www.quiresiste.com>



## antoine denize



Créateur multimédia et musicien, il est l'auteur de nombreuses réalisations interactives comme le cédérom *Machines à écrire* (Gallimard, 1999, primé à plusieurs reprises), les installations *Écoutez voir* et *Système Mode d'Emploi* pour les expositions *Écoute* et *Roland Barthes* (Centre Pompidou 2004 et 2002), plusieurs commandes de musées (Cité des Sciences et de l'Industrie, la BNF, Le Compa, Le PASS...). il crée en 2002 l'association *C'est trop beau* avec laquelle il réalise des projets éditoriaux autour d'ateliers de pratique artistique menés avec des enfants. Il enseigne l'écriture interactive dans plusieurs formations (Master de l'ENSBA, UPXIII, UPVIII, ...)

À consulter :

<http://a.denize.free.fr>

<http://www.cesttropbeau.fr>

## laurent colomb

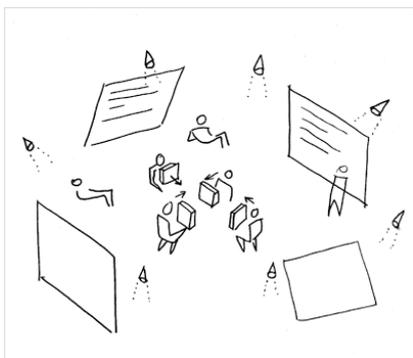
Auteur metteur en scène, il est docteur en esthétique et sciences de l'art, membre du laboratoire d'Ethnoscénologie de la Maison des sciences de l'homme de Paris-nord. Praticien des techniques vocales, il explore depuis 1991 une écriture atypique, produit d'un métissage sens-son. Il a écrit en particulier trois pièces polyphoniques, *Hank* (1994), *Zang Num Num* (1er prix du festival de Nanterre-Amandiers 1995) et *Akasafaradal* (1997) jouées dans différents théâtres, rencontres et festivals. Il monte en 2000 *Show Chouf à Magic Disco* et prolonge en 2002 sa démarche d'auteur avec *Boîte de Coffret*, en collaboration avec *Mains d'Œuvres* et *La Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon*. Inspiré par la dimension musculaire qui préexiste à tout acte de parole, il réalise actuellement un travail d'épuration du vocabulaire «fitness» qui trouvera bientôt la forme d'une nouvelle pièce polyphonique au sein de la Cie Theta qu'il dirige.

À consulter:

[www.theatre-contemporain.net/auteurs/colomb/](http://www.theatre-contemporain.net/auteurs/colomb/)



## fiche technique



Le Pousse-pousse à onomatopées peut être installé dans des configurations très diverses. Pour information nous donnons ici la liste du matériel nécessaire à une installation type.

### Matériel à fournir

- Entre 2 et 10 bornes interactives (selon configuration souhaitée)  
Chaque borne comprend un ordinateur Imac Macintosh G5 avec écran intégré, 1Go de mémoire vive, une souris et 2 haut-parleurs amplifiés, montés sur une table et une assise sur mesure.
- Un serveur/source vidéo  
Composé d'un ordinateur Imac Macintosh G5 (1Go de mémoire vive) dissimulé pour le serveur et l'affichage vidéo du (des) rétro-projecteur(s).
- Un réseau ethernet reliant les ordinateurs (hub + cables)
- x vidéo projecteur(s) reliés à un hub vidéo lui-même relié à la source vidéo (au moins un, nb à déterminer selon configuration souhaitée)
- x écrans grand format (ou murs blancs s'il y a lieu)
- Une sonorisation de l'espace avec amplificateur et haut-parleurs HI FI.

**Remarque :** nous disposons de 3 ordinateurs G5 équipés que nous pouvons mettre à disposition.

### Optionnel

Un matériel de diffusion sonore externe pourra être envisagé pour créer une accroche acoustique à l'extérieur du lieu d'exposition.

### Environnement

Le lieu sera de préférence silencieux et obscur. Des espaces confortables pourront permettre au public de stationner et d'avoir une posture contemplative. L'espace permettra une déambulation des visiteurs.

