



Stéphane Mallarmé (1842-1898), né à Paris, mort dans sa maison de Valvins (Seine-et-Marne). Poète exigeant, Mallarmé fait du langage un outil de recherche métaphysique (*L'après-midi d'un faune*, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*). Il reçoit chez lui les peintres, musiciens et jeunes écrivains symbolistes. Son influence sur la poésie moderne sera décisive. La maison de Valvins est devenue le Musée départemental Stéphane Mallarmé en 1992.

Collège Stéphane Mallarmé
18 rue des Trois Croissants
89106 Sens cedex
Tél. : 03 86 65 88 40
Fax : 03 86 65 88 38

D'UN COUP DE DÉ ...A L'INFORMATIQUE

Ateliers informatiques

OBJECTIFS

Faire pratiquer l'outil informatique au sein d'un projet global, la célébration de "l'année Mallarmé" à Sens dans l'Yonne (cf. fiche B4.9) pour conduire des élèves à utiliser et maîtriser cet outil en vue d'une réalisation originale : une borne interactive consacrée à Stéphane Mallarmé.

ANTECEDENTS

Les ateliers informatiques consacrés à Mallarmé ont pu être mis en place en raison du travail effectué antérieurement par deux professeurs qui avaient introduit l'informatique au Collège de Sens à partir de 1991 (logiciels d'infographie et de présentation assistée par ordinateur). Dans le cadre d'un club, puis d'un projet d'établissement, des scénarios interactifs avaient déjà été créés dans l'établissement.

NIVEAU

Elèves de 4^e puis 3^e de niveau hétérogène. Les ateliers mis en place avec une classe de 4^e en 1996-97 s'étant poursuivis et approfondis en 1997-98 avec les mêmes élèves.

DUREE / ENCADREMENT

Durant deux années scolaires, toute une classe a travaillé hors emploi du temps à raison de deux heures hebdomadaires, sur le projet Mallarmé.

Elle a été assistée par :

- Une équipe de sept professeurs toutes disciplines confondues ;
- Une aide de laboratoire ;
- Deux emplois jeunes ;
- Un surveillant.

FINANCEMENT

Travail sponsorisé par deux entreprises.

MATERIEL

- Matériel informatique : ordinateurs Amiga, logiciel ScalaMM ;
- Appareils photos Minolta ;
- Cartes postales anciennes ;
- Autres : contreplaqué, etc.

DEROULEMENT

1. Travail préparatoire

Plusieurs ateliers ont été mis en place, deux sont présentés en détail :

Atelier 1 : Vie de Mallarmé

Quatre équipes de deux élèves ont travaillé sur quatre étapes de la vie de Mallarmé : Mallarmé lycéen, Mallarmé amoureux, Mallarmé professeur, Mallarmé honoré ;

Recherches biographiques, iconographiques et littéraires (cours de français, de dessin, recherches à la médiathèque du collège) ;

Prise en main du matériel informatique : recherches sur Internet, initiation au logiciel Scala ;

Création des quatre scénarios de plusieurs pages avec différents effets, des textes et des images.

Atelier 2 : Sens d'hier et Sens d'aujourd'hui

Découverte de cartes postales de Sens éditées au début du XXe siècle et tri de celles qui représentent des lieux que Mallarmé a pu fréquenter ;

Photographies des différents lieux : utilisation de l'appareil photo, prises de vue (lieux sélectionnés, photographiés sous le même angle) ;

Création d'un scénario informatique de plusieurs pages avec différents effets, chaque page représentant le même lieu, avec deux images prises à un siècle de distance.

2. La borne interactive

Contenu

Scénarios ci-dessus et jeu interactif de poésie aléatoire : sélection avec un écran tactile de mots issus de livrets contenant des champs lexicaux mallarméens, mots tirés en lançant des dés virtuels.

Construction

Durée un an.

La structure (six élèves) - née d'une phrase du poète "Jamais un coup de dé n'abolira le hasard" - comprend trois cubes superposés, le cube supérieur est animé d'un mouvement de rotation.

Un ordinateur à écran tactile accueille les scénarios, il est lui-même intégré à la structure présentée.

Exposition

La borne a été présentée de juillet à septembre 1998 à Sens (Exposition "Mallarmé et les siens") et fin novembre 1999 aux Rencontres des maisons d'écrivain à Bourges. Elle est encore hébergée dans la maison de Stéphane Mallarmé à Vulaines-sur-Seine (Seine-et-Marne).



Maquette de la borne informatique à l'échelle 1