

L'épopée des rêves contradictoires

Spectacle de cinéma théâtre

Julien Stiegler – avril 2021

Chaque matin, ne réfléchis pas et inaugure un espace sacré.

Verse la goutte d'encre sur la feuille, disperse le son dans l'immensité, inaugure un geste dans le cercle théâtral, refais l'origine du monde dans l'apparition première de la lumière, et observe la destinée.

Dans le texte qui suit, le mode d'apparition, cinématographique ou scénique, n'est pas précisé.

Appuyer le contraste entre le réel scénique et l'étrangeté du cinéma : répétition et dédoublement en marquant l'aspect fantomatique (qui est essentiel, car on pourra le mettre en abîme dans la mise en scène). Tout en maintenant le doute : cette foule d'êtres identiques, sont-ils des fantômes ou des personnes réellement multiples ?

Tous les décors sont cinématographiques. Dans la mesure du possible, utiliser des décors photographiques pour signifier le réel, et peints pour les rêves. Les maquettes maintiennent l'ambiguïté.

Question du commencement : minimalisme initial du dispositif ?

Au commencement, on ne voit qu'un homme seul, éclairé en douche, dormant au sol. Le dispositif cinéma est dans le noir complet.

L'élégance du minimalisme originel s'appuie beaucoup sur les apparitions soudaines de signes (« cut »), synchronisées avec un scandement de gong, de tambour, de cymbale ou de cloche qu'on voit concrètement sur la scène, plutôt que des sons préenregistrés.

Introduction en guise d'intention (hors spectacle)

Avant, l'intelligence artificielle n'existait pas.

Les structures dissipatives algorithmiques d'Alan Turing n'avaient pas encore semé la confusion dans les esprits humains et dans le discours des idéologues dominants et ignorants. Les vivants partageaient des rêves. Peut-être, vaut-il mieux oublier cette époque où la défaillance du vivant était source de mouvement pour ne plus en activer la mélancolie ? Pour ceux qui sont prêts à souffrir de la beauté perdue, je prépare douloureusement un récit de rêves partagés.

Hélas, il n'y a plus de sages pour isoler les principes actifs permettant de distinguer la vie et la mort.

Les derniers contemplatifs ont cédé à la tentation des affaires et n'ont eu de lecture que de la surface des choses, sans doute à cause de leur défiance envers l'avenir de tous les enfants.

À nous de faire le travail des sages donc. Et la pharmacologie, qui au premier abord avait le charme d'une sagesse relativiste (une technique peut être remède et poison), et qui se caractérise par un refus d'admettre qu'une technique puisse être mauvaise en soi, deviendra un concept flasque et instrumentalisé pour lever toute barrière éthique contre la différence du vivant et du mort, comme les Organismes Génétiquement Modifiés ou l'Intelligence Artificielle, autant d'occurrences qui mettent fin au principe fondateur sous-jacent : la différence du vivant face à la répétition de la technique, qui devrait être relue à travers toute l'anthropologie, c'est-à-dire la fresque des époques de la mémoire extériorisée.

La réalité des phénomènes psychiques se trouve ailleurs que dans le cerveau. Les rêves s'appuient sur l'expérience de la matière extérieure et sa résistance. C'est plus dans la poésie que l'on peut apprendre le sens qu'ont, par exemple, l'eau ou le feu dans l'imaginaire, comme le raconte magnifiquement Gaston Bachelard.

Et c'est le moteur même du rêve que de rendre le rêve partageable :

La question de savoir si le rêve est constitué de déchets des vécus individuels, intimes, ou d'archétypes transculturels nie l'aspiration à la dignité qui est au cœur du processus de rêver. (Ainsi B. Lahire qui veut montrer la dimension sociale du rêve, avec l'intention louable d'échapper à la réduction freudienne du rêve au vécu individuel, argumente contre les archétypes transculturels des rêves – et contre la bonne dose de mysticisme obscur que l'on voit fleurir sur Internet autour de ces questions, via la récupération ésotérique du discours Jungien sur l'inconscient collectif par des gourous sectaires ou paumés –, tout en défendant l'aspect politique des récits de rêves sous la dictature nazie, et ne pose pas la sublimation comme le principe moteur même du rêve.¹)

Une vision sociale des êtres, même si elle dépasse le vécu individuel, est trop réductrice pour être sublimée et partageable.

Il faut inventer un rêve collectif par la sublimation des bribes de vécus dans un espace partagé.

Et cela est le travail de l'invention poétique, pas celui des sciences, puisque c'est une fiction nécessaire ; et c'est ce travail qui est devenu indispensable aujourd'hui pour recréer un horizon.

¹ <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/linterpretation-sociologique-des-reves>

Scène I – Les ruines

* Ruines 1

Un homme² dort.

(La lumière du fond bleu s'allume au minimum pour pouvoir le filmer dormant puis s'éteint)

Quelqu'un³, en silhouette dans la pénombre, scande la cymbale et huit coups de tambour.
Des personnages s'assoient sur leur chaise formant un cercle, sur le rythme scandé.

En réalité, c'est le même personnage (Julien sans bonnet ni appareil photo) qui déplace la même chaise, mais dans le film projeté, par un effet de trucage de dédoublement de l'image et du son, les positions successives sur le fond bleu forment un cercle de chaises occupées par des élèves, sur fond noir dans l'image.

C'est le rêve du dormeur qui se concrétise.

Ces personnes semblent être dans une conversation muette par les expressions et les gestes. Alors que le monde était noir et blanc, contrasté, apparaît au coup de gong un décor peint à l'encre et en couleur, qui laisse apparaître un temple circulaire en ruine. [Extérieur crépuscule. Matte temple en ruine et arrière-plan montagnes grecques, référence temple circulaire de Delphes⁴, mais les colonnes non brisées (qui ne seront vues entières qu'à l'élargissement du cadre) sont plus hautes]

Le minimalisme esthétique doit toujours être l'option première, afin que l'ajout d'une dimension esthétique supplémentaire, comme ici la couleur, prenne sens.

Le narrateur (Julien sans bonnet ni appareil photo) rentre dans le temple, marchant derrière les élèves.

Le narrateur devenant réel sur scène est un emprunt à la deuxième partie, intemporelle, du spectacle. On verra plus tard que nous sommes ici dans un flash-forward (dans le futur du temps du spectacle).

TEXTE (même voix que la voix off et que l'Indien de la 2e partie) :

VOIX OFF : L'homme vint dormir sous une cloche, dans le temple antique qui jadis avait péri par le feu. Il rêva une classe complète. Les élèves qui, trop obéissants, semblaient évanescents, sans consistance dans son rêve, s'effacèrent.

La chaise apparaît devant les élèves et le son devient évanescent. Il s'assoit.
L'élève central parle à l'envers.

L'ÉLÈVE : évér euleud - inr tantété – eurto nink irpon cli zem - em on un révère elouvli.

Le son de sa voix est remis à l'endroit.

S'approchant de la caméra en la pointant du doigt et du regard, il rentre dans la lumière en disant :

²Il s'agit d'Anton, le rêveur de la 2e partie du spectacle.

³Il s'agit de Julien.

⁴La Tholos de Delphes <https://fr.wikipedia.org/wiki/Tholos> Les ruines représentent l'archétype du décor des rêves. Voir à ce sujet Les songes circulaires : pour comprendre les ruines <https://www.cairn.info/revue-societes-2013-2-page-5.htm> Ce rêve est inspiré du texte de JL Borges, « Les ruines circulaires ».

**L'ÉLÈVE : Il rêva l'élève le plus désobéissant dans ses moindres détails.
Celui-ci semblait si consistant, si persistant dans son rêve, qu'il paraissait plus
réel encore...
Mais il comprit que l'autre était en train de le rêver.**

Il repart à l'opposé du soleil (vers le fond de scène à la cymbale)
(Prévoir des colonnes aussi à l'avant pour que le rêveur proche de la caméra ne soit pas coupé
au bord, à la sortie du champ, lorsque le cadre va s'agrandir.)
Au coup de cymbale, les rêveurs deviennent des pierres (cut : ils disparaissent).
Le cadre s'élargit lentement, laissant apparaître la grandeur de quelques colonnes qui ne se
sont pas encore écroulées, devant les montagnes lointaines. Le ciel passe à la nuit.

Errance.
Le rêveur réel erre dans les ruines (des colonnes cachent les bords de l'image filmée) en
disant :

**LE RÊVEUR : Il voulait rêver un homme, mais il comprit que l'autre était en
train de le rêver.**

Le son est remis à l'envers.
La caméra monte vers la Voie lactée qui tourne – car elle est filmée en accéléré pour nous
donner la sensation de l'immensité cosmologique et de notre condition de bipèdes soumis à la
gravitation terrestre.
*L'élargissement du cadre visible engendre des nuées d'accords longs et dissonants, comme
provoqués par la luminosité et le vide des zones révélées du décor.*⁵
La caméra parcourt la Voie lactée vers la droite.

**VOIX OFF : Peut-on se rencontrer dans les rêves ?
Le réseau des mythes aborigènes, les rêves partagés des chamanes du Mexique,
les épopées indiennes, homériques, mandingues ou mésopotamiennes, ou encore
l'enfer et le paradis, sont autant de fictions collectives.
Mais pourquoi ne pas voir la magie des rêves dans le monde qui nous entoure ?
Introduisons le rêve d'un homme de notre monde quotidien...
Samuel, le pauvre chineur qui vivait dans sa péniche, était un homme comme les
autres, extraordinaire...**

Quelqu'un sonne une cloche sphérique.
[Ce qui déclenche le rêve suivant instantanément : *cue* attente amplitude audio]

⁵ Ces bribes de sons trop courts pour être réellement musicales, mais accompagnant les apparitions, pourront
s'inspirer de la pièce révélée par la suite de Olivier Messiaen.

Scène II – Le vieux chineur

* La rencontre du vieux chineur.

6 notes de vibraphone [pré-enregistré] (SnDrnD) annoncent le rêve.
[table lumineuse⁶]

– Des signes à l'encre sur papier – idéogramme de péniche –, puis 3 cailloux ou cauris sont jetés sur la table, dans la Voie lactée.

La caméra descend vers la terre [travelling virtuel].

Extérieur nuit.

On redescend du ciel vers la colline qui surplombe une rivière

[BG peint colline rivage + UL peint arbres et sol + OL peint branches⁷].

Le mouvement de caméra frottant la surface du ciel provoque un crissement musical au piano mécanique.

Le lien de causalité image-son doit être entretenu pour lutter contre l'esthétique aseptisée provoquée par les technologies immatérielles (mouvement de caméra virtuel) en réinventant une causalité. (PGPGgrgrS-D-).

– Lever du jour en contre-jour PL⁸.

Le soleil se lève avec grincement [lampe torche, sous la table lumineuse en positif, avec papier transparent granuleux ou fibre de verre qui forment les rayons du soleil].

Le jour se lève sur le décor maquette [dimers lumières relia]. [Compléter la maquette de la péniche : avant marquise. Ou refaire en papier peint à l'encre ?]

Pour simplifier, dans le miniset des maquettes, le fond bleu n'est plus amovible, l'aquarium d'arrière-plan, le soleil mobile et le led panel à bascule pour le lever du jour sont supprimés.

Les maquettes sont réduites à leur minimum : ici, la péniche, la barrière et les branches où sont suspendues des reliques. [Reliques à taille humaine suspendues : équipe à main⁹]

[record] Ouverture barrière par une ficelle pour ne pas voir la main. Grincement audio [loop]

L'ouverture en boucle de la barrière est enregistrée avec grincement et se répète de manière fantomatique, constituant le décor de la scène qui suit.

Arrivée de Julien (avec un appareil photo, sans charrette ni bonnet) [live]

JULIEN : Au bord du Loing, j'ai rencontré une péniche à l'entrée rafistolée, belle comme un microcosme.

Insert GP Mouvement panoramique de droite à gauche

[virtuel, sans parallaxe][Gros Plan par zoom numérique dans l'image 4k : fps à tester][décor + perso live]

Les objets suspendus aux branches – casseroles, bibelots, cloches, plaques métalliques – se balancent avec tintement, sous le regard émerveillé du visiteur.

La cloche est liée à la barrière par un mécanisme de poulies et ficelles.¹⁰

⁶Une caméra supplémentaire, n° 3, sera nécessaire pour la table lumineuse. Elle sera fixée au grill par un *magic arm*.

⁷BG : décor d'arrière-plan (*background*), OL : décor d'avant-plan (*overlay*), UL : décor intercalé (*underlay*)

⁸PL : plan large, PM : plan moyen, GP : gros plan. En création de dessin animé, on utilise comme repère un quadrillage sur papier A3 et une notation de la valeur de cadre en pouces [5F:GP, 10F:PM, 16F:PL]
<https://www.awn.com/animationworld/animation-layout-graticule-field-guide-and-labeling>

⁹*L'équipe à mains* est une porteuse aisée à installer <http://www.machinerie-spectacle.org/types-de-porteuses.html>

¹⁰Référence filmique : Dersou Ouzala de Akira Kurosawa – cosmologie animiste d'un chaman sibérien

JULIEN, LE VISITEUR : Ce lieu semblait habité comme une forêt magique pleine de fétiches, avec ses plantes et ses bazars bien rangés, et son système de cloches rafistolées.

[clear] [perso PM] [record]

Le visiteur se dirige, regardant hors champ, vers la droite en disant :

JULIEN : Un homme vieux et tout sourire sortant de la péniche, je lui demande de me permettre de photographier cette entrée merveilleuse, et comme il refuse je lui tends la main, mais il se rétracte. Il me dit : [loop]

5 notes de guitare (PdgGS)

Le vieux Samuel apparaît en gros plan avec son bonnet (Julien avec bonnet sans appareil photo) :

JULIEN : « On m'appelle Dieu, Samy Lazar, et je ne serre pas les mains ! »

Il sort du champ.

[clearloop]

Samuel revient en arrière-plan, de l'avant-scène à jardin, avec une charrette grinçante et pleine d'objets trouvés.

JULIEN : Souvent, Samuel nous ramenait des bricoles ramassées dans les poubelles et, avec son humour mystique, il disait en me regardant dans les yeux :

Il se dirige vers la caméra :

JULIEN : « Les fêlés laissent passer la lumière ! »

Musique (guitare + sax soprano)

GP péniche, branches et objets suspendus (ponton hors champ) [GP, virtuel]

Hors champ, le visiteur dit :

JULIEN, hors champ : Mais un jour, la rivière déborda jusqu'à dépasser les crues les plus anciennes connues ! Cette catastrophe amenant un peu de cette magie où tout le monde s'entraide... Samuel ne voulait pas quitter la péniche qu'il habitait avec tous ses fétiches...

Entrée de champ de Samuel, venant de la péniche vers la caméra [jambes hors champ] :

JULIEN : Il n'y a pas de hasard, disait toujours Samy Lazar, qu'on appelle dieu...

[clear loop]

Insert gros plan. Un clown en marionnette se balance légèrement suspendu à une ficelle, avec la péniche zoomée en arrière-plan.

JULIEN : Depuis l'inondation, mon ami a tant maigri qu'on l'a transpercé de

perfusions, qu'il a bricolées avec des bouts de fil de fer. Il voulait me donner sa péniche, mais j'ai refusé, car lui ôter son petit cosmos, ce serait le tuer !

On enlève le clown (péniche en gros plan, seule). Le visiteur, hors champ, dit au public, pour finir :

JULIEN : Samuel avait fabriqué une scène de théâtre ambulant dans sa péniche, pour concilier la mémoire des habitants... Même si vous trouvez vain son souhait de concilier l'intérêt commun sans frontière, si un jour, par hasard, vous passez devant la péniche Dieu, venez y inscrire votre mémoire singulière, sur la scène des rêves contradictoires...

Puis on réentend les voix de cette scène, mêlées de façon confuse, jusqu'à la fin de la musique qui devient plus forte.

Scène III – Le rêve du vieux chineur

* Coque péniche

Extérieur jour, mouvement panoramique vers le haut [virtuel]

[matte painting photo : coque de la péniche avec une échelle, jusqu'à une fenêtre de la cabine (si possible, l'eau de la rivière au contact de la coque est filmée)]

[bruitage rivière]

On découvre l'intérieur de la cabine à travers la fenêtre

[matte painting photo : intérieur cabine]

[pendant ce panoramique, si nécessaire, recadrage pour le plan rencontres : mais pour simplifier, mieux vaut l'éviter avec un recadrage virtuel]

* Samuel s'endort

[matte du lit de Samuel (avec lampe de chevet, miroir et fenêtre) en photo si possible, pour signifier le réel. Sinon en peinture]

Samuel, avec sa couverture, est allongé sur le fond bleu. Il s'endort en bougonnant :

SAMUEL : J'ai fabriqué une scène ambulante ! Mais les habitants n'ont plus de rêves, derrière leurs écrans et leurs téléphones ! Ils ne viendront jamais participer...

Sa voix, répétée et évanescence avec le looper audio, exprime sa chute dans le sommeil...

~~VOIX OFF : Samuel rêve qu'il rencontre un Indien...~~

* Rencontre

Extérieur jour péniche.

[maquette péniche recadrée en virtuel pour simplifier, enlever les arbres ?]

L'Indien (Julien sans bonnet ni appareil photo) s'approche de l'entrée avec un mécanisme d'horloge cassée et tenant la cloche il dit :

L'INDIEN : Hello Samy! Are you fine? I made a machine for dreaming!

* Cabine 1

[matte cabine si possible en peinture, dans la fenêtre le décor est encore fixe]

Jeux de miroirs : dans la cabine de la péniche, les miroirs sur chaque paroi forment un lointain infini dans l'espace confiné. Lorsque Samuel se reflète dans ces miroirs sans fin, il dialogue en rêve avec l'Indien.

[un node *mirrors*¹¹ génère des doubles intercalés en profondeur, avec un dégradé de couleur et de saturation vers le lointain]

[record]

L'INDIEN, reflet de face, voix lointaine : I made a machine for dreaming!

[loop]

¹¹Développement à faire : un node mirrors avec 2 entrées front/back, connectées à 2 sorties past/present du looper image.

SAMUEL, *de dos* : C'est qui ? Une machine ? Pour rêver ? C'est pas une machine qui va faire rêver les gens !

*** Marquise**

[matte marquise, salle de pilotage, OL vitres, UL marquise, BG décor défilant]
[bruitage moteur péniche]

SAMUEL : Je vais aller dans les corons pour sublimer les rêves des pauvres mineurs...

L'époque fait loi ! C'est ce que j'ai écrit dans le dictionnaire des citations sur Internet !

*** Voyage**

[matte peint : lac oreille, OL branches, à dupliquer en longueur si nécessaire]
[panoramique virtuel vers la droite].
On suit la péniche maquette, qui est fixe dans l'image.

VOIX OFF : Samuel rêve qu'il part vers le Pays Noir...

*** Hôpital**

[photo chambre hôpital vide + fenêtre avec arbres morts et ciel gris]
On entend la voix d'un habitant (Frédéric) :

FRÉDÉRIC, *voix off* : Tu vis dans le passé Samy ! Ici c'est pas le pays noir !

[pendant ce temps, cadrage sur maquette Pays Noir]

*** Cabine 2**

[Matte cabine si possible en peinture ; dans la fenêtre, le décor défile : matte photo de charbonnage devenant verdoyant et/ou des rues de Frameries (réutilisation...)]

VOIX OFF : La vision sociale des rêves véhicule son lot de stéréotypes culturels...

*** Pays Noir 1**

Extérieur soir

Plan large fixe

[décor maquette : ascenseur de mine avec châssis à mollette en manivelle, grues de déchargements, péniche]

[décor de fond : réutilisation matte charbonnages, ou décor peint, en raccord avec la vue dans la fenêtre du plan précédent]

La péniche arrive au pays de l'industrie minière puis s'arrête.

Déchargement du sable et chargement du charbon.

[bruitage machines, grues...]

*** Cabine 3**

SAMUEL : Les machines ne rêvent pas...

Silence

L'INDIEN : The machine is not dreaming! It's just recording people's dreams so we all dream together in the same space...

(+ option ajout d'une voix off, texte sur le rêve et la matière ?)

*** Pays Noir 2**

Extérieur soir, zoom [virtuel] sur la péniche

Un habitant (Anton) arrive sur la péniche et parle à l'entrée :

ANTON : On m'a dit que vous cherchiez des gens pour faire un spectacle sur les rêves ?

[ici changement de plaque décor maquette]

Scène IV – Le rêve de l'Indien

* La machine à rêver

L'Indien accueille l'habitant (Anton), qui est sur le fond bleu :

L'INDIEN : Welcome! You just have to ring the spherical bell to start a new dream!

Il sonne la cloche sphérique et un gradin avec public – Anton est de dos à l'avant-plan – apparaissent dans l'écran VP. [possible ajout d'une petite caméra DV sur pied, en bas du cyclo VP ? Sinon modifier ce plan]¹²

L'INDIEN : Tell your dream to the public!

Anton s'apprête à parler face public, mais l'Indien l'interrompt :

L'INDIEN : Look ! The public is behind !

Anton se tourne vers l'écran et dit :

ANTON : Mon image est en retard ?

L'INDIEN : It is your ghost...

ANTON : Je n'ai pas vraiment de rêve... J'aimerais juste être en paix avec le monde entier...

L'INDIEN : Just sleep inside your dream!

Il trouve une branchette par terre, qu'il plante dans le décor maquette en disant :

L'INDIEN : Let's create a very small world! We'll make the beginning of the cosmos!

Il sonne la cloche de Samy et, à la table lumineuse, anime le soleil en déplaçant une lampe torche [pour éviter de devoir faire un fond bleu amovible dans la maquette].

On voit l'apparition du soleil en boucle, derrière la branchette maquette qui ressemble à un arbre.

L'INDIEN : Now sleep under the tree and you can walk in your dream when I ring the bell!

Anton s'allonge sous l'arbre (c'est à dire, en réalité, sur le fond bleu). Puis lorsque la cloche sonne, se lève de son corps et tourne autour en tentant d'y appuyer la main, intrigué.

L'Indien chante la chanson de la machine à rêver (INVENTION 8 DE JS BACH AVEC TEXTE EN ANGLAIS)

¹² Paradoxe de l'écran (les fantômes cinématographiques enregistrés ne nous entendent pas et ne nous voient pas), en référence au paradoxe du miroir : voir bien sûr Alice de Lewis Carroll, ou le Mickey de 1936 titré « Thru the mirror » <https://www.youtube.com/watch?v=yUDc78znLM>

Scène V – Les rêves des habitants

VOIX OFF : **Comment faire émerger la parole des habitants ?**

* Souffle

Les habitants sont assis devant la table lumineuse (fond de scène à cour). Chacun dispose d'une paille (éventuellement transparente pour ne pas être visible dans la table lumineuse)

[looper : table lumineuse en négatif]

[amplification : prévoir un microphone d'ensemble à la table lumineuse]

[record loop 10 secondes, accumulation image et son]

- Ils soufflent (expirent) très longuement dans une paille.
- Lorsqu'ils atteignent 20 secondes de souffle, ils commencent à émettre une vibration (BOURDON).
- Quelqu'un disperse du sable très épars sur la table lumineuse.
- En soufflant dans leur paille, ils éclaircissent le centre du sable et forment un halo.
- Grâce à ce chaos sonore, ils trouvent le courage de parler tous en même temps, formant un BROUHAHA DE VOIX INCOMPREHENSIBLES. Le looper devient évanescent (le son décroît progressivement), puis redevient persistant.
- L'INDIEN CHANTE UNE SEULE NOTE, LONGUEMENT.
- PUIS IL AJOUTE D'AUTRES NOTES POUR FORMER UN ACCORD : (SPGGNS'), ACCOMPAGNE PAR CEUX QUI LE SOUHAITENT. À chaque nouvelle note, il anime un fil de fer qui se contorsionne sur la table lumineuse de façon malhabile. Cela forme un fleuve, ondulant au bas de l'image.
- Sur la table, un cercle cyan fixé à une baguette de bois monte. Il apparaît rouge comme un soleil en négatif.
- Noëlla dit :

NOËLLA : Le soleil nous observe... De sa paupière coule une larme qui forme les fleuves.

- L'Indien anime la ficelle formant le liquide qui coule du soleil vers le fleuve.
[la ficelle, tenue aux extrémités par des baguettes de bois, permet des ondulations assez précises et très fluides...]

* L'Inde

[à noter pour la version de juin : les doublures sont jouées par Anton, Julien, et éventuellement Alexandra. Les voix préenregistrées des habitants sont souhaitables pour mieux les différencier, mais si ce n'est pas possible, on peut aussi enregistrer des voix témoins en attendant]

Le looper continue à faire entendre l'accord des notes avec les ondes visuelles.

Benjamin, l'habitant assis le plus à l'arrière de la table lumineuse, dit :

BENJAMIN : Moi, mon pays de rêve, c'est l'Inde.

Il ferme les yeux de toutes ses forces.

L'Indien sonne la cloche sphérique et l'Inde apparaît en dessin. [GP]

Il sonne la cloche de Samy et l'Inde apparaît en maquette (temple et rivage).

L'animation de lignes est toujours présente dans l'eau en bas et dans le ciel en haut.

Benjamin entre dans le fond bleu et apparaît dans l'image.

Il se dirige vers le temple.

BENJAMIN : Il y a un temple où les gens chantent.

Benjamin se déguise en femme indienne avec un foulard sur la tête (et éventuellement un masque aux yeux allongés avec un point rouge sur le front).

L'INDIEN CHANTE DOUBLE CELLO EN SARIGAMA¹³ AIGU LENT tout en animant les ficelles du fleuve, pendant que Benjamin se place sur la rive, agitant un long foulard dans l'eau.

[Les répliques de Benjamin sont mêlées au chant qui doit simplement être moins fort lorsque Benjamin parle]

BENJAMIN : Les gens se baignent dans l'eau du fleuve.

Il se déplace sur la rive et incarne Shiva, le dieu de la transformation qui se dédouble.

[travailler l'équilibre corporel, le contrepoids des membres extrêmes, s'inspirer de danse indienne kathak, mais lentement, avec respiration : cela s'apparentera plutôt au Qigong (chi-kong)]

L'INDIEN CHANTE DOUBLE FLUTE EN SARIGAMA MEDIUM RAPIDE, tout en animant les ficelles.

**BENJAMIN : C'est un fleuve de *plurifiction*, où les gens se *plurifient*.
Les histoires des gens se mélangent dans l'eau du fleuve.**

Il continue d'agiter un foulard coloré (si possible de couleur différente, et avec une baguette pour plus d'ampleur).

BENJAMIN : Les gens chantent des notes en harmonie...

À la table lumineuse, l'Indien tire un fil invisible, guidé par des obstacles, et où sont fixés des dessins (hiéroglyphes et/ou notes sarigama), pendant qu'il CHANTE POLONAISE : VIOLON 2 (qui s'ajoute au double) avec une guitare *fretless* préenregistrée qui joue la partie de la viole.

Benjamin s'assoit sur une chaise bleue sur le fond bleu [est-ce nécessairement face au public ? Dans ce cas, le retourner dans l'image, et il ne verra pas son image].

Il tire sur un très long foulard souple posé au sol.

Il apparaît dans l'image sur une barque, en train de tirer le foulard pour avancer.

La caméra virtuelle suit la barque qui avance vers la droite du décor.

L'eau que l'on découvre à droite est dessinée, pour simplifier. Mais les ficelles ondulantes continuent de s'accumuler, ainsi que les voix mêlées des habitants.

**VOIX OFF : Le rêveur tire le fil de son récit coloré. Il nous emmène vers la mer,
où se mêlent les récits du monde entier...**

**Effrayé par toute cette multiplicité de récits, il se sent comme perdu dans l'océan.
Il aperçoit une île au loin...**

La barque où se trouve Benjamin est animée avec des remous qui s'intensifient [dev todo : noise + sin].

L'île apparaît au loin [plan préenregistré : maquette + peinture]

Éléments annexes à intégrer dans l'Inde :

Notes en sarigama passant dans l'eau (comme une partition indienne)

¹³Les sarigamas sont les noms des notes dans la musique indienne, qui sont souvent chantées et forment un système de mémorisation de la partition, ou d'improvisation sur les gammes ou ragas

*Éléphant rouge Ganesh, qui se dirige vers le temple, chargé de cadeaux.
Oiseaux ondulants en origami + ficelle à la table lumineuse.
Oiseaux suspendus dans le décor maquette qui peuvent se dédoubler d'eux-mêmes par la gravité, ou bien être animés à la main pour former des nuées d'oiseaux.*

* L'île de paix

Les habitants assis devant la table lumineuse ont repris leur souffle et leur brouhaha de récits à la fin du rêve de l'Inde.

Frédéric se lève vers le fond bleu et s'assoit sur la chaise bleue.

[Matte photo chambre]

Chambre d'hôpital, arbres morts et ciel gris dans la fenêtre, lit en silhouette.

Frédéric est assis sur son lit d'hôpital, les yeux grands ouverts.

**FRÉDÉRIC : Je regardais le mur blanc de ma chambre. Il ferme les yeux.
Lorsque j'ai réussi à m'endormir, j'ai vu une île de paix.**

L'Indien sonne la cloche sphérique et le décor peint apparaît.

[Matte île]

[Ambiance sonore calme : vagues, sable, oiseaux lointains (bâton de pluie ?)]

FRÉDÉRIC : Où j'avais construit une cabane protectrice.

L'Indien sonne la cloche de Samuel. Le décor maquette apparaît.

[Maquette intérieur cabane]

Frédéric se retrouve assis dans un fauteuil, à l'intérieur d'une jolie cabane. Par la fenêtre, on voit la barque et Benjamin en argile sur la mer, qui s'arrête sur le rivage.

[maquette : tirer la barque en argile sur le fond bleu décor, la mer est peinte animée]

[option : à la place de la barque en argile, on voit le rêve précédant dans la fenêtre]

Benjamin entre dans la cabane et Frédéric l'installe dans son fauteuil.

FRÉDÉRIC : J'étais heureux d'accueillir un voyageur venu de la mer.

[Matte photo chambre]

Frédéric s'approche de la caméra. Benjamin, qui est toujours assis, se retrouve sur le lit.

FRÉDÉRIC : Mon rêve me semblait si réel...

Frédéric sort du fond bleu, suivi de Benjamin (avant-scène cour->jardin).

[Pendant ce temps, changement cadrage maquette par bascule bras mécanique]

[Maquette île plan large]

Extérieur jour île

On découvre l'île avec un arbre à gauche de la cabane.

[l'image du rêveur est réduite à la bonne échelle à la source *par bmdIn*, entre la porte de la cabane et l'arbre (cadre A), la maquette est cadrée un peu plus large (cadre B)]

[dézoom A>B]

[changement de lumière lent : crépuscule]

Frédéric sort de la cabane et marche vers l'arbre :

FRÉDÉRIC : Je me demandais comment y faire apparaître le merveilleux... En y faisant apparaître un trou noir ? Une soucoupe volante ? Une spirale mystérieuse ?

Frédéric s'arrête devant l'arbre et Benjamin qui l'a suivi lui dit :

BENJAMIN : Pour rêver, il faut dormir...

FRÉDÉRIC : Mais je dors déjà !

Frédéric s'assoit contre l'arbre et ferme les yeux.

[fin changement de lumière crépuscule]

[record 1 seconde] (cadre B : PL décor + Frédéric réduit)

Frédéric reste là.

* La scène volante

Christopher se place debout face caméra au centre du fond bleu.

[maquette scène avec oiseaux animés par des ficelles à la caméra table lumineuse, devant perso sur fond bleu = plaque animée dans le ciel en mouvement virtuel]

Il apparaît sur une scène volante portée par des oiseaux en origami, passant dans le ciel de gauche à droite.

[record] Christopher chante.

CHRISTOPHER : Il faut se déplacer dans l'espace...

[loop] « **Il faut naviguer dans les airs...** » (texte à compléter)

Ses phrases chantées en canon forment des accords... [dans le looper]

Il fait de grands gestes fluides en se dédoublant.

La scène passant dans le ciel disparaît à droite, le son s'éloignant en panoramique sonore.

Puis elle réapparaît dans le haut de l'image pour descendre se poser sur l'eau.

[La maquette de scène pivote vers l'avant pour préserver la perspective ?]

Frédéric qui dort toujours par terre est caché dans l'image, derrière la maquette de la scène.

Les oiseaux se posent avec retard sur l'eau [mouvement baguettes/ficelles], et l'image glisse sur l'eau [mouvement virtuel].

Sur l'arbre de Frédéric, un autre oiseau s'agite sur sa branche [ficelle].

Tout en animant à la table lumineuse, l'Indien chante.

L'INDIEN chante : Sa Ma Ga

Christopher répond à l'octave supérieure.

CHRISTOPHER chante : Ga dha Ma

Ils répètent trois fois cet échange, entrecoupé d'autant de silences après les réponses de Christopher.¹⁴

Puis ils chantent à l'unisson.

À DEUX : ma dha, ma dha Ni Sa Sa, Ni ri Sa

¹⁴Les oiseaux communiquent aussi par les silences.

Pendant ce temps, la scène qui flotte sort du champ par la droite.
Christopher sort du fond bleu (fond jardin).
Le son devient évanescent.

*** La forêt magique**

Frédéric sort de son corps et marche vers l'avant-scène (sortie de champ gauche).
[panoramique caméra virtuelle vers la droite, où l'on découvre la forêt peinte qui fait liaison entre maquettes, pendant ce temps cadrage maquette forêt]
La scène volante, enregistrée dans le rêve précédent, repasse dans le ciel suivant la caméra virtuelle.
L'INDIEN CHANTE LA CHANSON DE L'OISEAU. La maquette forêt apparaît par panoramique.
Frédéric avance dans la forêt (sur plateau, vers fond de scène à jardin).
Dans le décor, Noëlla agite de drôles d'oiseaux à échasses.
Frédéric regarde les grands oiseaux puis s'arrête (sortie de champ par panoramique).
L'Indien anime des oiseaux en origami qui se dédoublent dans le ciel [à la table lumineuse].

*** Rêve de l'infini 1**

Au bout du mouvement de caméra dans la forêt, on arrive devant un grand arbre mort peint.
[pendant ce temps, cadrage bras mécanique maquette arbre] [apparition maquette par pano]
La nuit tombe sur la forêt.
[matte Voie lactée en BG]
Patrick avance sur le fond bleu avec son grand manteau noir (en restant fond de scène) :

PATRICK : Mon rêve, c'est l'infini... Il regarde la Voie lactée : L'immensité. Il regarde l'arbre mort : Je vois le merveilleux dans le monde tel qu'il est. Je sais que cet arbre mort renaîtra au printemps. Ses branches sont aussi joyeusement dressées vers le ciel que ses racines sombres sont plongées dans l'obscurité...

Il s'assied au pied de l'arbre puis s'endort.
[record décor + rêveur 1 seconde]
[record double rêveur passant derrière]
Il se lève de son corps et rentre dans l'arbre [play] puis sort du fond bleu par le fond de scène.
[cadrage maquette rêve souterrain]

*** Rêve souterrain 1**

Dans ce rêve, le passeur est un personnage imaginaire représentant la face cachée de la terre, qui transforme l'humus en oxygène en nourrissant les racines, qui transforme les déchets en fossiles en cristallisant la roche, qui collecte les traces antiques dans les strates géologiques, qui pose des énigmes pour traverser la mémoire... Cette proposition peut être simplifiée pour fluidifier (supprimer des actions en italique).

[mouvement panoramique vers le bas, virtuel, passant par liaison OL + BG peints]
On descend de l'arbre mort vers le centre de la Terre.
[matte peint : grottes, racines, couches de sédiments, traces, échafaudages, tunnels]
[bruits de machines rotatives]

Sous les racines de l'arbre, Christophe apparaît à l'envers au fond d'une caverne, en train de manipuler le bras de caméra.
[recadrer caméra rêveur sur Christophe – record 10 secondes – play]

Ensuite et par-dessus cela, sa main, filmée en gros plan, fait tourner une poulie qui actionne un ascenseur chargé de sédiments.

[GP mouvement réel cabine][PL mouvement virtuel 2 cabines]

[recadrer dès que possible caméra rêveur, comme précédemment]

L'ascenseur traverse des strates géologiques, où apparaissent des traces antiques de diverses époques, soit dans la matière de la roche, soit au fond de cavernes.

[matte photo + peinture, montage sonore]

*la VOIX DE GASTON BACHELARD lisant « Nous sommes des dormeurs éveillés »*¹⁵

– (pas d'image)

– *les couloirs de bibliothèques extraits du film « Toute la mémoire du monde » d'Alain Resnais*¹⁶

VOIX OFF DU FILM DE RESNAIS

– *les masques Dogon*¹⁷ *et leur langue secrète*

EXTRAIT DU RITUEL DU SIGUI

Christophe va au centre du fond bleu.

– *la barque solaire et les papyrus du livre sacré de l'Ancienne Égypte*¹⁸

EVOCATION DE THOT, le scribe qui guérit la mémoire

Christophe rame dans la barque supportant le soleil Râ.

– *les plaquettes d'argile de l'épopée de Gilgamesh*¹⁹

EVOCATION DU REVE DE GILGAMESH, le héros nomade des premiers sédentaires

Christophe ouvre une porte qui cache un soleil.

– *les peintures rupestres d'Australie, Gwion Gwion*²⁰

CHANTS VIBRATOIRES ET DIDGERIDOO

Christophe marche lentement, poursuivi par ses doubles.

– *les ossements des iguanodons de Bernissart*²¹ *gisant dans la houille*

Christophe charge l'ascenseur de sédiments.

Les fantômes cinématographiques de Daniel et Benoît apparaissent dans l'ascenseur qui remonte, et celui de Anne dans une caverne.

Au centre de la Terre, où apparaissent des soleils mystiques, le serpent Vacar se contorsionne dans les grottes [dessin au crayon sur papier millimétré].

Puis on entend le grondement du feu terrestre et la lumière devient éblouissante.

[matte peint rouge>transparent]

Samuel se réveille alors en sursaut...

Éléments annexes à intégrer :

– *Visage végétal modelé par Patrick, dans les fétiches de Christophe*

– *Sceaux cylindres tournant et plaquettes d'argile défilant (Égypte et Mésopotamie)*

– *Chine en parallèle : origine rupestre des signes (grammatologie)*

¹⁵<https://www.youtube.com/watch?v=B3uXb2GLfiA> extraits à sélectionner dans « Nous sommes des dormeurs éveillés »...

¹⁶<https://www.youtube.com/watch?v=LdlletdJOD0&t=702s> extraits à sélectionner dans « Toute la mémoire du monde » : couloirs sans fin de classements...

¹⁷Livre « Masques Dogon » de Marcel Griaule https://fr.wikipedia.org/wiki/Marcel_Griaule

¹⁸Papyrus d'Ani https://fr.wikipedia.org/wiki/Papyrus_d%27Ani

¹⁹https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89pop%C3%A9_de_Gilgamesh

²⁰https://en.wikipedia.org/wiki/Gwion_Gwion_rock_paintings

²¹https://fr.wikipedia.org/wiki/Bernissart#Les_iguanodons_de_Bernissart

- *Grammatologie égyptienne*
- *Hellénisation de l’Égypte antique (Anubis grec, etc.)*
- *Sédiments des régimes réguliers de crues du Nil (vers -5000)*
- *Ajout de dessins des participants rendus dans la roche comme gravures ?*
- *décompositions du mouvement de la grotte Chauvet*
- *dater vaguement tout ceci (sans préciser : hors spectacle) et créer des liens entre mythèmes²²*
- *Les textes les plus anciens concernent généralement la création du monde...*

²²<https://fr.wikipedia.org/wiki/Myth%C3%A8me>

Scène VI – Le réveil du vieux chineur

* Réveil

[Matte du lit de Samuel (avec lampe de chevet et fenêtre) en photo si possible, pour signifier le réel. Sinon en peinture.]

Samuel se réveille en sursaut dans sa péniche, et dit assis sur son lit, apeuré.

SAMUEL : J'ai rêvé que quelqu'un voulait fabriquer une machine à rêver !

* Cabine 4

Il va face au miroir et dit, entrecoupé de silences : [record]

SAMUEL : Pourquoi fabriquer une machine ? Le monde ne chantera plus ? Les fleurs ne pousseront plus ? Les cloches ne sonneront plus ? [loop]

De dos, l'Indien répond en alternance dans les silences de Samuel, oscillant parfois la tête avec cette façon indienne, si charmante, de dire oui :

L'INDIEN : I made a machine so we can all dream together in the same space, to save the world and create a future for the children.

There will come a time when the world won't be singing, flowers won't grow, bells won't be ringing...

But we need the inorganic memory of traces to save the world, no? See!

Il montre du doigt l'écran VP et sonne la cymbale.

Scène VII – Le manège des rêves

* Bibliothèque infinie

On voit tourner le manège des rêves avec les voix mêlées en stéréo.

Alors que l'on découvre l'architecture de l'espace des rêves, on insiste sur la multiplicité des espaces imbriqués : labyrinthes, escaliers, échafaudages, un espace absurde montrant la multiplicité de l'univers.

[musique : basse mélodieuse sur laquelle s'accumulent les vents, harmonies inspirées de l'apocalypse de Saint Jean par Olivier Messiaen²³]

[montage son : sur le mot *NOUT*, sonne une petite cymbale, sur le mot *SOLEIL*, sonne une grande cymbale]

VOIX OFF : La bibliothèque est un manège dont le commencement est la fin.

L'idée secrète de répertorier tout mouvement dans des bibliothèques a donné naissance à des religions, des civilisations et des pouvoirs politiques contrôlés par les scribes. Chaque soubresaut du vivant étant méticuleusement classé dans un ordre fulminant, dans des cartes cartonnées rangées dans des tiroirs.

L'ordre était d'abord un enchaînement narratif...

Mais la folie du systématisme imposa l'alphabet pour classer et pouvoir tout retrouver dans un ordre insensé... Et c'est pourquoi la bibliothèque a brûlé et s'est écroulée, insensée... Pour traverser la mort en sauvant la mémoire, les alphabètes ont imposé leur classement systématique et désincarné ! Or, le cycle général de ce manège fut d'abord réglé sur la naissance et la mort quotidienne du *SOLEIL* !

* Récapitulation

VOIX OFF DE FEMME (ANNE) : La combinatoire des émotions est une science perdue à jamais... Sauf si un magicien réapparaît devant une cloche sphérique ! Pour rappeler que la mort du *SOLEIL* est sa naissance dans ce manège manigancé. Les Cloches sonnent le renouveau printanier, où le fleurissement se nourrit des ordures passées... Initialement, les alphabètes avaient promis aux bardes de préserver et d'entretenir la diversité des méthodes de mémorisation dans le code alphabétique. Mais la folie encyclopédique du classement a saisi les scribes, qui tuent les êtres par la lettre... Depuis, les signes des arbres réticulés sont insensés dans l'air glacé. Ishtar ! Djelika ! Astre ! Poussières ! Vieille dans sa cabane ! Je suis illuminé par le clignotement du *SOLEIL* à travers les branches... Cette pulsation interminable dans le couloir sans fin de la forêt ! La goutte d'encre coule... renouveau... immortalité... des traces ! La grande mère, déesse du ciel, *NOUT*, enfante et engloutit... Le ciel, chat ou vache, mange le *SOLEIL*. Le *SOLEIL* entre dans la gueule de la vache qui transperce sa toile et accouche au matin. Du sein de *NOUT* surgit le *SOLEIL*, Râ. *NOUT* est la grande mère de tous les dieux. Les étoiles qui brillent sur son corps lui entrent par la bouche et ressortent par le vagin. Et j'entendis la voix d'une foule immense...

[musique : l'apocalypse de Saint-Jean par Olivier Messiaen²⁴]

²³recapitulation_harmonies_mix_v004 (durée : 242)

²⁴Et expecto resurrectionem mortuorum – 5. Et j'entendis la voix d'une foule immense... Version orchestrée par P. Boulez, à partir de 322 : <https://www.youtube.com/watch?v=e-6ZSNqerTk&t=202s> (durée : 219)

Anton avance vers le public lentement, traversant des couloirs de bibliothèques, des musées de reliques, des forêts, des couloirs de statues... Au bout du couloir, un tronc pyrogravé de volutes (par Christophe) se tient debout.

[mouvement panoramique montant au bras mécanique]

Il retourne vers l'écran en marchant puis s'évanouit sur le fond bleu.

*** Ruines 2**

Anton dort au centre du temple circulaire en ruines (exactement comme dans la scène I).

Il se lève de son corps.

Il rencontre l'Indien et lui dit :

ANTON : J'ai perdu la mémoire !

L'INDIEN : Oh Memory ! Here is your memory...

L'Indien montre du doigt les ruines au centre desquelles dort l'image de Anton, puis s'assoit. Anton, qui s'était rallongé pour tenter de poursuivre son rêve, se redresse.

ANTON : Vous êtes Indien ?

L'INDIEN : Pas vraiment. C'est juste une apparence que j'ai utilisée pour pouvoir sublimer les rêves à l'époque des écrans... et réaliser ainsi mon propre rêve... Je viens d'une autre époque. [panoramique manège des rêves]

Tu es encore en train de dormir. Tu es au centre du monde, puisque nous sommes dans ton rêve. Et le manège des rêves t'a assommé.

Nous ne portons que le rêve des autres... Tu as rêvé un vieux chineur, qui a lui-même rêvé un Indien, et dans le rêve de l'Indien, les habitants ont trouvé leur place dans un même espace. Les rêves sont imbriqués, chacun accomplit le rêve d'un autre. Tu peux te déplacer dans ton rêve pour réaliser ton intention. La porte de ton rêve t'apparaît comme l'obstacle de l'enfermement. Mais si tu accomplis ton intention de Sortir au Jour, cette souffrance deviendra la porte de tes rêves intemporels.

[retour dans Ruines 1]

On revoit la scène I (Ruines 1) et Anton énumère les rêves des habitants :

ANTON : Le fleuve de *plurifiction*, la cabane protectrice, la scène volante, la forêt merveilleuse, l'infini... Comment nommer le dernier rêve ? Quel est le rêve de Christophe ?

L'INDIEN : Notre peur antique du feu, et aujourd'hui, de la machine, a réveillé le vieux chineur. Pourtant, comme le scandement antique, la machine ne fait que répéter, et la vie se diversifie... Nous sommes bloqués sur la position du rêve de la machine, et si la machine rêve, c'est nous qui la faisons rêver...

Cette peur antique de la mort confond différentes choses, mais elle se fonde sur une bonne intuition :

La machine virtuelle d'Alan Turing a arrêté le temps le 1er janvier mille neuf cent septante, car depuis lors, la matière concrète de la mémoire extérieure est devenue inaccessible aux rêveurs, dissimulée derrière les interfaces des

programmes. Pourtant, le rêve se construit sur l'expérience de la matière. Les alphabètes, qui ont oublié les cycles de vie, n'ont pas compris que la différence devait rester du côté du vivant, ou plutôt, ils ont cédé à la tentation des affaires. Ainsi sont apparues les modifications génétiques... De plus, les algorithmes chimiques de Turing, qui reproduisent la génération des tissus organiques, et donc l'auto-différentiation du vivant, ont été implémentés dans les boîtes noires informatiques. Et aujourd'hui, des directions de ressources humaines utilisent l'Intelligence Artificielle dans le tri à l'embauche des pauvres rêveurs.

L'aseptisation hygiéniste, réduisant la diversité des microbes, engendre des virus programmes.

Les alphabètes ont même utilisé notre serpent totémique, qui se contorsionne dans le paradoxe sous la terre, pour prétendre qu'une technique ne peut être mauvaise en soi, ouvrant de larges crédits publics aux entrepreneurs de startups. La confusion est donc exactement celle entre le vivant et le mort, entre la différence et la répétition.

Mais en récapitulant le temps long des traces depuis l'origine du monde, tu pourras trouver le recul pour que le temps s'écoule et que les rêveurs rêvent à nouveau.

Bien que l'écriture soit née de la divination, les traces sont notre seule rationalité et la répétition fait époque, car la perception des traces nous met en contact avec les rêveurs du passé.

ANTON : Je dois donc accomplir l'intention du rêve de Christophe ?

L'INDIEN : Oui, mais cela doit être ton intention.

ANTON : Mais qui va réaliser mon rêve ?

L'INDIEN : Tu devras l'accomplir seul, en te réveillant...

Scène VIII – Le réveil d’Anton

* La porte

Texte à redécouper et raccourcir.

Anton ouvre la porte et sort de sa chambre

* Rêve souterrain 2

Christophe (fond jardin) et Anton (avant cour) reviennent sur le fond bleu. (*Christophe souhaite avoir un costume : celui-ci reste à définir*)

[gros plan]

Anton se retrouve au centre de la terre parmi les sédiments, non loin du feu central.

Au fond d’une grotte, il aperçoit un passeur qui se tient debout sous un soleil, dans une cabine d’ascenseur :

LE PASSEUR : Si tu veux accomplir ton intention de Sortir au Jour, tu devras répondre aux trois énigmes.

Où a eu lieu le commencement du monde ?

ANTON : Dans l’espace.

LE PASSEUR : Où est apparu l’espace ?

ANTON : Dans le néant.

LE PASSEUR : Qui a fait le néant ?

ANTON : Le fait-néant.

Anton monte dans l’ascenseur à énergie gravitationnelle et retransverse, en sens inverse, les inscriptions antiques de différentes époques, à travers les galeries visuelles et sonores (ossements des iguanodons de Bernissart, peintures rupestres d’Australie Gwion Gwion, plaquettes d’argile de l’épopée de Gilgamesh, barque et papyrus du livre sacré de l’Ancienne Égypte, masques Dogon, traversée de bibliothèques extraite du film « Toute la mémoire du monde » d’Alain Resnais, puis la voix Gaston Bachelard lisant « Nous sommes des dormeurs éveillés »).

[Plan large rêve souterrain]

On voit la cabine de droite ~~remonter le passeur de sédiments et~~ Anton, alors qu’une autre cabine à gauche fait descendre les fantômes cinématographiques de Daniel et Benoît dans la mine. On aperçoit la liaison des cabines par ficelle et poulies, qui permet ce mouvement gravitationnel sans perte d’énergie.

* Rêve de l’infini 2

Anton sort de derrière l’arbre mort, au pied duquel il aperçoit le fantôme cinématographique de Patrick, dormant.

ANTON : J’ai accompli le Rêve de Christophe. Comment concilier les intentions du monde entier ?

Mais personne ne lui répond... Il regarde la Voie lactée

[musique : les violons reprennent une version angélique du thème de l'apocalypse²⁵]

* Au commencement

Sur le même fond de ciel avec la Voie lactée.

[montage du film sur le commencement du monde avec *les voix de Fedasil puis de Daniel et Benoît*]

* Morphogenèse

Sur le même fond de ciel avec la Voie lactée :

Julien anime à la table lumineuse dans la pénombre.

VOIX OFF : Dans le cosmos, où il fallait un commencement, le point, tragique centre du feu, se démultiplia et forma un chemin. La trace qu'il laissa prit corps en une ligne épique, et ainsi apparut la dimension, et la ligne elle-même se différença en se courbant et se démultipliant avec retard, faisant ainsi éclore le contrepoint. Le point se promenait encore dans ces fibres, engendrant d'autres courbes en suspens et d'autres contrepoints. Les mâts et les bâtonnets tendaient les cordes et d'autres lignes prirent d'autres chemins pour lutter contre l'hégémonie de la ligne narrative et former un tissu cotonneux, et même les branchages prirent part à cette fable géométrique, en se dédoublant par bourgeonnement croissant.

Pour lutter contre l'hégémonie concentrique du feu-pouvoir, le serpent poursuivait le fil épique dans une interminable logorrhée pour relier tous les points en se contorsionnant et inventer un sens à toute chose.

Épuisé de ce chemin-parole sans fin, il croisa le sage singe reliant le jour toutes les lianes et s'endormant la nuit en fermant les yeux, les oreilles et la bouche.

La girafe au long cou pouvait aussi descendre dans les étages inférieurs de la mémoire, et résoudre les vieux nœuds enfouis dans la trame cotonneuse du récit.

Mais le plus petit animal dans ce microcosme était un point à pattes qui reliait tous les êtres singuliers, et mangeait leurs rêves. L'araignée relia même les liens entre eux pour se promener entre les rêves communs. Et l'araignée, si légère, survola mers et océans, suspendue à son fil épique, pour accomplir son rêve transculturel : tisser un réseau de liens à toutes les choses singulières, dans l'univers...

* Sortie au jour

L'Indien, dormant sur un banc, se lève et fait les gestes du pharaon.

VOIX OFF (texte du Livre Sacré de l'Égypte Antique, Formule pour sortir intact) :

Je me soulève sur le côté gauche

Je me soulève sur le côté droit

Je m'assieds Je me soulève Je suis debout

Je secoue la poussière

Je suis prêt

J'ouvre les portes du ciel les portes de la terre

En possession de mon cœur

En possession de ma bouche

²⁵Messiaen : Éclairs sur l'au-delà XI. Le christ, lumière du Paradis

<https://www.youtube.com/watch?v=EA53UMx7dHY&t=4039s> (voir media/audio/jardin/ durée de l'extrait, réécrit : 124 eclairsSurLAudela_11_v003 ou variante aux ondes martenot : eclairsSurLAudela_11_v006)

**En possession de mes bras de mes jambes
En possession de tous mes membres
J'ai l'usage de mon cœur
J'ai l'usage de ma bouche
Je suis bien équipé.**

On n'ajoute pas de hiéroglyphes, le fond noir minimaliste accompagne mieux le réveil d'Anton...

Scène IX – Le retour au réel des époques

* La ville

1 – Anton prend la place de l’Indien sur le banc.

Il se retrouve dans une rue réelle, dans la nuit incolore en photographies noir et blanc.

2 – Un balayeur nettoie le caniveau.

Anton se lève et fixe dans les yeux un chiffonnier figé en sels d’argent.

3 – Quelqu’un l’observe par la fenêtre.

Il part vers la droite, suivi par la caméra virtuelle.

VOIX-OFF : Pendant le jour, les rêveurs redeviennent des passants anonymes, des vagabonds invisibles...²⁶

4 – D’autres personnes, traversant la rue avec une charrette, les rejoignent. Ils passent tous ensemble devant une rue escarpée aux couleurs des années soixante.

Anton leur dit :

ANTON : Allez ! On va chiner...

Tous ensemble, ils partent en faisant les poubelles vers la Gitanie, l’ancienne zone aux fleurs colorées.

* Tentative de fugues

JULIEN INTERPRETE EN FRANÇAIS, POUR LES COMPLETER, L’ORIGINE DE LA VIE QUE L’ON A ENTENDU INCOMPLETE EN INDE, SUIVI DE LA PERSISTANCE DE LA VIE ET ENFIN DE LA BADINERIE.

Chaque morceau joué en live basse fretless et voix française, est accompagné de guitare fretless et voix anglaise/indienne pré-enregistrées :

Polonaise Flute/Cello (mixé avec Double en sarigama)

Menuet Flute/Cello

Badinerie Flute/Cello

[pendant ce concert final, cycle complet du manège des rêves, muet]

* Fin du spectacle

²⁶ Comme à la fin du film de J. Rouch : « les Maîtres Fous » <https://vimeo.com/522513207> où les participants au rituel, en transe la nuit, redeviennent de simples marchands le lendemain matin.

Annexes

* Distribution sur plateau

- Julien Stiegler : Le visiteur, le chineur, l'Indien, cadrage, animation
- Anton Kouzemin : le rêveur
- Les participants du CRP des Marronniers (Benjamin, Frédéric, Christopher, Noëlla, Patrick, Christophe) : les habitants
- Alexandra Rice : en diffusion, cadrage, animation et tops régie depuis le plateau, côté décors maquettes

* Distribution hors plateau

- Valérie Cordy : mise en scène
- Alexandra Rice : en création, assistante à la mise en scène et tops régie

* Plan de scène / plan de feu

- Fournir le plan en annexe

* Textes à redécouper, à préciser ou à saisir

- Chanson de Christopher
- Sélection précise des extraits, pour les traces antiques (rêve souterrain)
- La porte
- Montage film Au commencement

* Story-board, layout, décors peints et mattes photo

à faire (un décor peint et quelques mattes photo existants, story-board brouillon en cours)

* Développements restant, à faire

- Tester le fps lorsqu'on utilise la caméra 4k croppée en HD à la source, pour recadrer en virtuel sans perte de qualité. (si le fps est trop faible, on baissera la résolution en demi HD)
- Tester : revenir ajouter des enregistrements dans un rêve précédent.
- Activer/désactiver globalement cue durations (automatisation des temporisations conduite pour libérer un peu Alexandra en réduisant le nombre de top régie)
- ~~– Mirrors node (fait : front/back : ajouter des entrées frontMask/backMask ?)~~
- ~~– Child animation : ajout de noise/onde sinusoïdale (fait dans arbographe, avec rotation de bateau)~~
- ~~– Enregistrer automatiquement les cue durations durant les répétitions (fait : recordDurations)~~

* Scénographie/machinerie/régie, à faire

- Achat camera 4 k (+ atomos + carte decklink) pour table lumineuse
- Ramener la nouvelle table lumineuse fabriquée
- Ajout camera dv sur petit trépied, sous l'écran/vp (rêve de l'Indien)
- Chaise invisible : à peindre en bleu chroma (il reste des pots chromablue à la Fabrique) sinon tissus ?
- Doubler la luminosité des VPs en doublant les VPs ? Pas si projection frontale...
- Déformation du trapèze trop forte pour bien superposer les images ?
- 2 grandes plaques pour les décors (changer tous les décors du haut à partir de l'Inde)
- Limiter les mouvements du bras mécanique à 80 cm ? (ajout de butées). Retendre les courroies...
- Écrire la conduite image/son/lumière

- Équipe à main : objets suspendus scène II
- Achat disques SSD si on doit travailler en 4k !

TABLE DES MATIÈRES

Introduction en guise d'intention (hors spectacle)	2
Scène I – Les ruines	3
Scène II – Le vieux chineur.....	5
Scène III – Le rêve du vieux chineur	8
Scène IV – Le rêve de l'Indien.....	11
Scène V – Les rêves des habitants.....	12
Scène VI – Le réveil du vieux chineur	19
Scène VII – Le manège des rêves	20
Scène VIII – Le réveil d'Anton.....	23
Scène IX – Le retour au réel des époques	26
Annexes	27