

Cosmodrama

Labo vidéo 25-26

Dossier de préproduction en cours

Lundi 15 décembre 2025 - Labo vidéo jour 1

Élèves présents : Noah Robyns (absents : Killian Faidherbe, Germain Dieu)

Professeur de création vidéo : Julien Stiegler

Récapitulatif des propositions des étudiants

Simplification de la scénographie avec Boris

Présenté à Valérie début décembre

Scénographie

Les étudiants proposent une scénographie modulaire avec

- 8 périactes (4 à cour, 4 à jardin) avec chacun 3 faces identiques : surface papier peint backrooms, surface noire, surface de projection.

Les périactes triangulaires de 3 m de haut ont 3 faces de 2 m de large : cela permet d'obtenir 3 décors différents en les tournant (ou de les déplier).

- un fond de scène translucide de rétroprojection.

La scénographie de la grotte en dur (caverne de Platon) est supprimée, à cause de la machinerie trop lourde, mais elle pourra apparaître en vidéo.

Pour le moment, le fantôme de Pepper (miroir semi-réfléchissant incliné) se limite toujours à la dimension d'une boîte (en option).

Julien a ramené

- un papier polyester transparent assez rigide pour être plat et assez souple pour être enroulé, au cas où on veut le tester pour envisager une illusion à dimension humaine (sur enrouleurs incliné vers cour)...

- un papier polyester translucide (qui existe en grands rouleaux de 1m20 de large), qui est une très belle surface de projection et de rétroprojection.

A noter : Concernant la projection sur plusieurs plans en profondeur (suggestion de Noah), il ne faut pas oublier que le transparent n'est pas opaque : il peut refléter une image mais ça ne fonctionne pas si ce qui est derrière est plus lumineux, et le translucide n'est pas transparent donc on ne voit pas derrière... Si on veut vraiment du multiplan, il faut découper des papiers translucides qui accrochent vraiment l'image projetée, et les coller sur un support transparent...

Déroulé du spectacle, présenté par Noah

- I. Boite noire (Fantôme de pepper / évocation du paradoxe du [chat de Schrödinger](#) / suicide quantique). Cela reste optionnel (Valérie a suggéré en réunion de faire moins mais mieux).
- II. [Backroom](#) (un [espace liminaire](#), passage entre des [espaces liminaux](#), mythologies du web, cosmogonie moderne nourries des bugs et des interstices des mondes virtuels, entités fantomatiques persistantes du cyberspace). Ces espaces sont présentés comme la perception du sujet (un geek, no life), il y a plus de 200 étages : en fait c'est un seul monde imaginaire, étagé...
III. Grotte (évocation de la [caverne de Platon](#), le monde des idées)
- IV. [Overview effect](#) (la terre vue du ciel, le cosmos)

Questions en suspens

On ne sait pas encore si il y aura des comédiens, mais à priori il y en aurait au moins un ou une.

Il n'y a pas de texte pour le moment. On a évoqué la nécessité de donner des clés de contexte au spectateur avec des textes concis sous deux formes :

Des titres ou des mots-indices intégrés dans l'espace de l'image (comme par exemple, sur l'étiquette d'un flacon, sur une affiche, etc...). Autant que possible, permettre que le spectacle se comprenne avant l'ajout de textes.

Des textes en voix off ou dits sur scène pourront naturellement être écrits plus tard, mais dans ce dossier de préproduction, nous ferons nécessairement quelques formulations de bribes de textes, pour aider à la compréhension des propositions (soit en faisant travailler les étudiants sur leur propre formulation, soit en s'inspirant d'extraits de paradoxes scientifiques de leur choix).

Fils conducteurs, intrigues, liens, et unité du spectacle

Principe d'identification

Noah propose que le spectateur puisse s'identifier au comédien et que l'espace apparaisse comme sa perception. Il propose d'installer ce principe dès le départ.

Principe d'ubiquité

Noah propose de faire passer le sujet (comédien) dans plusieurs univers différents. Il découvre sans cesse d'autres mondes plus grands.

Principe d'échelle

Le spectacle évolue de l'infiniment petit (le monde quantique, avec le paradoxe du [chat de Schrödinger](#)), à l'infiniment grand (le cosmos avec l'[overview effect](#)), en passant par un monde qui paraît être à notre échelle, mais où les [espaces liminaux](#) imaginaires sont étagés. Cela laisse présupposer une imbrication [fractale](#) des mondes, comme dans [la bibliothèque de Babel](#).

> l'infiniment petit (échelle quantique représentée par les [cymatiques](#))

> le petit (la boite)

> l'enfermement (la [caverne](#))

- > le backroom expansif
- > l'étagement vertical des espaces liminaux
- > la sortie de la terre (pour compléter la cosmologie)
- > le recul jusqu'à la vision de la terre
- > l'infiniment grand (le cosmos)
- > imaginer qu'il y a d'autres univers... (c'est une mise en abîme, pas forcément nécessaire...)

Il faudrait que chaque saut d'échelle soit paradoxal ou étonnant ou vertigineux... (paradoxe du chat, vertige de l'étagement des espaces, à creuser)

Proposition de scénario

Scène 1 : naissance

Le sujet vient au monde. Il est dans la boite noire (*cube de 1x1m sur roulettes et comédien.ne contorsionniste ?*).

Au fond de scène, en grand, on le voit nous parler, coincé dans sa boite (prévoir un tournage avec le comédien ?)

Le sujet sort de la boite.

Violence de la naissance : première sensation de la lumière dans les yeux (à représenter en image ? point lumineux, rayons volumétriques...), de l'air dans les poumons, du son dans les oreilles... Cela rejoint la proposition de Valérie : Samsara, mouvement vers l'aveuglement du nirvana (mais on n'aveugle pas le public)...

Scène 2 : la caverne

Introspection. Le sujet se réveil dans son quotidien (Noah : comment évoquer le quotidien ? Il mange un croissant, assis sur une chaise ? *Ou bien est-ce qu'on voit un monde terrestre se répète quotidiennement au lointain ? Un village, une église, le monde d'avant... Une ville...*).

Au fond de scène, il y a une caverne dans laquelle on avance. Les parois s'écartent sur notre passage. Les parois sont d'abord des pics abstraits en profondeur qui s'écartent en haut en bas à droite à gauche, et deviennent des parois rocheuses de plus en plus réelles. Au fond de la caverne, une lumière aveuglante vient d'un orifice. On s'en approche et on distingue des silhouettes floues, et des sons lointains en écho.

« Qu'est-ce que je fais de ma vie ? Chaque jour se répète, identique... Comment en sortir ? »

Puis le fond lumineux devient net lorsqu'on s'en approche (on réalisera plus tard que c'est la backroom jaune).

Que raconte la caverne de Platon ?

Noah : La caverne évoque le monde illusoire transmis par les parents (culture, certitudes, éducation parentale, scolaire).

Julien : La caverne de Platon évoque la permanence du monde des idées (comment reconnaître ce qu'on ne connaît pas déjà ?), la pensée de l'écriture de Socrate a glissé avec Platon vers une idée proche de la réincarnation, qui inaugure la séparation corps/esprit qui va suivre... Mais pourtant, les traces qui fixent le passé sont bien concrètes...Elle sont même les seuls restes concrets du passé. Les représentation d'une peinture rupestre devenues des divinités furent probablement d'abord des parents réels, fantômes non errants, fixés sur la paroi pour traverser le temps...

Scène 3 : le paradoxe de Schrödinger

La boîte sur roulettes revient (elle pourrait aller et venir de façon anecdotique dans le spectacle, dans les espaces de la scène et de l'image).

La boîte représente ce qui est tout petit, l'enfermement d'où éclot le sujet.

Les cymatiques, visualisations des vibrations acoustiques, peuvent représenter l'échelle quantique des particules et des atomes. Les vibrations apparaissent au loin, afin de permettre l'évocation du paradoxe (*il y aurait une recherche à faire pour générer des simulations de cymatiques, avec les sons qu'on aura que tardivement*).

Évoquer le paradoxe de façon concise et claire. Chercher des citations.

« Une particule peut exister simultanément dans plusieurs états possibles. »

Au dessus de la boîte, il y a un miroir semi-réfléchissant incliné, qui reflète l'image du comédien qui dort .

Pourtant, il déambule aussi en vrai.

« Est-il mort et vivant à la fois ? »

Trouver un lien à la superposition quantique à notre échelle, avec la répétition et le dédoublement.

Pour le moment nous n'avons pas ici d'effet vraiment surprenant. Penser à appuyer l'apparition du double réel du sujet, pour créer un trouble (il faudrait que l'image du dormeur soit crédible, comme illusion d'une présence réelle, et/ou être superposer le comédien réel et son image avant le dédoublement ?).

On pourrait enfin illustrer et appuyer métaphoriquement la confusion de l'échelle quantique avec l'échelle macroscopique (notre échelle), avec un simple fondu passant du comédien dormant aux cymatiques.

Scènes suivantes

Le sujet (un.e geek?) va **traverser des espaces** inhabités.

Il va s'apercevoir qu'ils ont **empilés en étages** :

- Il y a la backroom de type jeu vidéo / bug / interstice 3d qui sera en décor réel.
- Un travelling avant fait qu'il passe à travers des portes et des couloirs.
- Il y a divers lieux type Urbex, en belle lumière naturelle, passée, douce (contraste avec la 3d opengl de geek). Par exemple, une station service abandonnée à Beyrouth ?

- **On passe d'une époque à l'autre** en restant **sur place**. La station service est active, puis abandonnée (superposition de deux états, en fondus très lents).
- Un travelling révèle que cet espace est un étage au dessous d'un autre lieu : Le sujet traverse l'espace comme dans un ascenseur (**travelling vertical** des espaces imbriques en fond de scène, le comédien semble se déplacer mais le mouvement relatif dans l'image).
- On traverse les étages souterrains jusqu'à **sortir sur notre terre** familière (horizon, arbres, montagnes au loin ?)...

Puis, on recule en **travelling arrière, jusqu'à la terre entière vu de l'espace**, dans le cosmos.

Nos problèmes sont petits par rapport à la grandeur de l'univers...

A faire dans le dossier de préproduction

- Finir la proposition de scénario
- Rassembler les références visuelles (banque d'images)
- Faire un story-board des contenus vidéo (dessins en brouillon A4 puis au propre A3, à filmer)
- Faire un schéma visuel de l'intégration des espaces de projection dans la scénographie
- Faire un découpage technique (définir les techniques de réalisation des images)
- Faire un rétroplanning de production image
- Publier le dossier dans le wiki
- Envoyer le dossier à tous les intervenants pour modifications ou validations
- Prévoir une réunion de production par whatsapp en janvier, avec tous les intervenants (demande par mail et groupe whatsapp)