Titre



L'épopée des Rêves Contradictoires

Lorsque les rêveurs s'endorment, ils se retrouvent dans l'espace commun du rêve...

Le rêve a un sens multiple, à la fois songe nocturne et volonté collective, autant de sens qu'il existe de niveaux de mémoire : mémoire individuelle basée sur le vécu traumatique, mémoire collective et partagée, basée sur l'exteriorisation dans les traces, dans la matière inorganique dans laquel on peut se projeter collectivement (la mémoire génétique ne transporte pas une intention). L'expérience de la résistance de la matière est la matière du songe nocturne, le sculpteur rêve de la pierre, interiorise sa mobilité et sa résistance.

Cette expérience de la matière inorganique, qui est la connaissance de l'ouvrier, manque aujourd'hui car le principe de causalité de la matière est dissimulé.

Les difficultés de la vie font éclore une intention particuliere et profonde, qui est la singularité de chacun. Pour les aborigènes d'Australie, le rêve est aussi le sens de chaque chose rencontré sur le chemin. Pourrions-nous retrouver cette art de vivre à l'époque actuelle? Le sens profond du rêve est l'intention.

J'ai mangé le rêve de scène-ambulante de Samuel et pour réaliser ce rêve j'ai emprunté un autre personnage qui a fabriqué une machine à rêver collectivement par la mémoire cinématographique.

Dans la première partie, nous allons tisser une narration épique liant les rêves singuliers, au fil des rencontres de Samuel Lazar, qui avait créé une scène ambulante dans sa péniche pour collecter la mémoire des habitants et réinventer une mémoire collective.

Les personnages intemporels n'ont pas encore éclos. Qu'est-ce qu'un être intemporel ? Où se situe un narrateur dans le cosmos ? Dans la matière inorganique du livre écrit... Le livre survivra au temps qui passe. Les traces sont les fantômes concrets. Le jour on entendit le phonographe d'Edisson qui était spirite, il avait effectivement fait parler les absents. La dormeuse qui rêve de quelqu'un qui rêve que la terre s'écroule refuse la fatalité et accuse la machine d'être la cause du stress et du malheur, sans horizon. Calcutta présente alors le réel manège des rêves, où les intensions contradictoires se concilient par l'invention narrative.

Alors nous explorons les paradoxes du rêve éveillé entre l'espace scénique et les fantômes cinématographiques. Les personnages intemporels comme le narrateur, l'infini, le scribe, le forgeron, l'ouvreur de rêves... se croisent dans un espace étagé. A l'étage supérieur des rêves sont les traces des ancêtres, les fétiches.

En bas sont les strates accumulés des sédiments passés. Au réveil, nous allons concilier nomadisme et sédentarité.

* Générique



* Générique

camera rêveur H:180cm d:650cm f:15mm (en Salle Leblicq : adapter au plateau d++ f++)

AD ND et BD sont assis au premier rang

BG et DG, nos médiateurs complices, restent assis dans le public au premier rang

AD ND et BD défilent avec les panneaux

[] reveur chroma [] set playback level to 0.1

> Panneaux

ND La fabrique de Théâtre... AD La Charrette Orchestrale... BD Présentent...

Puis basculer la camera reveur

[] 10"

lère partie : les rêves singuliers

Pour remercier les institutions qui ont permis aux espaces de représentation d'exister, nous défilons avec leurs pancartes.

Nous remercions aussi les participants en inaugurant le cinéma-théâtre avec leur regard.

Ils vont s'assoir sur les marches face au public, et apparaîtront dans le rêve de Samy qui va suivre.

Les lanternes et les cloches sont des moyens de se déplacer entre les rêves. Les lanternes créent l'espace en éclairant, et les cloches inaugurent les rêves. Ce sont des objets magiques pour les perceptions qui ont un sens : la vue et l'ouïe. Les cloches évitent aussi le contact avec la machine du pouvoir (l'ordinateur qui dissimue la matière inorganique derrière des interfaces). La machine des rêves un fétiche puissant et le stress de le technologie est transformé en cosmologie par l'animisme qu'on va entretenir avec la Machine. La Machine elle même est un personnage, une pauvre horloge mécanique qui a été fabriquée pour sauver le monde en inscrivant une narration collective des rêves. La machine ne fait rien d'autre que répéter, et face à la répétition les vivants se différencient.

L'enregistrement va faire naitre une nouvelle mythologie à la fin de la lère partie.

camera reveur

camera decor

* Le Soleil



* Le Soleil

ND, l'Infini, inaugure le ciel des signes, horizon lointain, lieu de l'éclosion des rêves,

(où il pourra aussi faire passer les aides-mémoire papier...)

JS sonne la cloche sphérique et la cloche de Samy

"camera decor H:100cm d:33cm f:22mm (=cadre samy)

"focus sur BRANCHES

[] set playback level to 0.0

> Présage

Inauguration du ciel des signes :

ND jette des cailloux, et des rondelles métalliques, sur la table lumineuse puis le hieroglyphe de samy et le mot LAZAR

[] reveur luma2 [] 10"

> Cycle solaire

NOIR (sauf LED soleil)

garder la transparence du ciel (ajouter un bout de bleu derriere le ciel)

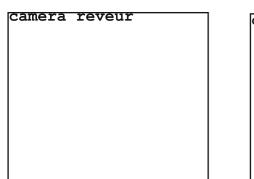
BD boucle image cycle solaire

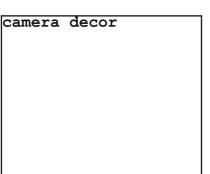
AD "Le Soleil!" (cymbale)

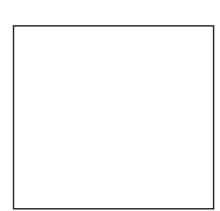
ND signe musical de Samy au vibra

BD AD ND vont s'assoir sur les marches (fond de scène? prevoir un chariot...)

[] decor chroma [] chroma slope [] reset childCounter [] 10" [] 0 loop











Dans l'espace de représentation, le temps de la perception s'écoule entre l'apparition et la disparition. Le vide du théâtre-cinéma est silence-noir. Nous partons du silence comme de l'origine du monde.

L'apparition de signes à l'horizon inaugure l'espace de projection.

En négatif, les cailloux semblent des étoiles.

Les brindilles métaliques s'animent avec des aimants invisibles : les points lumineux chutent en s'attirant.

Le hieroglyphe du rêve de Samy apparait comme dans un vieux film Japonais. Puis la naissance du soleil inaugure le microcosme du petit décor.

Derrière les branches, les signes vivent encore au loin.

Comme le sonneur de cloche qui semble intemporel, le personnage qui anime le ciel lointain est l'Infini. Il joue au dès comme un enfant avec nos destins. De même au vibraphone, Nicolas joue le signe de Samy comme un mystérieux présage.

* Le Rêve de Samy



* Le Rêve de Samy

camera decor H:100cm d:33cm f:22mm

"focus sur BARRIERES

[] reset chroma slope [] reset loopMax [] decor

> Lever du jour

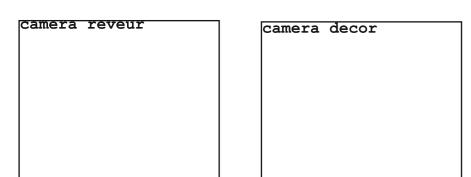
bords du Loing (focus sur barriere)

BD fait de la fumée dans l'aquarium

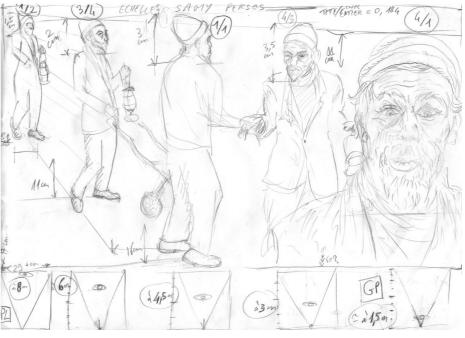
> Julien rencontre Samy
sur "Il me dit" JS devient Samy
il tend lanterne à BD sur "Je donnerai le c++"
ND va cadrer la péniche
AD marche à 1 pas/3" vers la cloche
BD va dormir (elle devient la Dormeuse)
NOIR musique cadrage péniche GP

La poussette avec les canettes reste au fond de la scène à jardin.

[] reveur chroma







Le jour se lève dans la fraicheur du matin sur un microcosme réel (le panneau de ciel froid se relève). Puis la lumiere chaude du jour apparaît.

Cela poursuit la lente progression des effets de réalité qui s'entrechoquent, du plus lointain et abstrait ciel plat, au plus proche et mortel personnage vivant (qui viendra finalement s'adresser du public).

Julien rentre dans le décor, devient l'autre personnage, Samy le vieux chineur qu'on appelle Dieu, parle à son fantôme, donne sa lanterne à la dormeuse et présente la machine des rêves...

Alors qu'on revoit le film muet sur la musique du rêve de Samy, le plan suivant est cadré sur Anne qui tient la cloche devant la péniche, afin de permettre l'enchainement fluide des tableaux.

* Rencontres



* Rencontres

"camera decor H:91cm d:24cm f:28mm

"focus sur ENTREE PENICHE

> La cloche

Anne tiens la cloche, pendant que Nicolas cadre la péniche de pres Puis elle salue Samy et s'en va par le ponton.

[] reveur sur décor

> Bifurcations

Calcutta et Nicolas se croisent sans se voir

Calcutta vient avec sa machine pour la montrer : Hello Samy! Are you there ? I made

a machine for dreaming to save the world !

BD lui répond dans son sommeil : Pourquoi fabriquer une machine?

ND vient aussi saluer Samy

ND signe musical Calcutta

[] reveur chroma



Les rêveurs se croisent dans le cinéma quantique qui superpose les espacestemps, sans se voir dans l'espace scénique. Les rêves vont désormais se croiser.

Nous vivons dans le songe nocturne de la dormeuse qui est allé rêver sour l'écran de projection. Elle parle en dormant.

Samy a peur de toutes ces voix qui lui parlent...

camera reveur	l I	camera decor	
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	l I		
	I I		
	I I		
	ı I		

* Rêve de Calcutta



* Rêve de Calcutta

Calcutta explique la machine à Anne qui traduit, interogative.

Daniel l'explique à Benoit qui l'explique au public...

Daniel et Benoit se dédoublent : ils parlent à la grand mère...

amera reveur	camera decor	

* Rêve Ambulant



* Rêve Ambulant

Rivages partant du Loing jusqu'au Pays Noir...

"camera decor H:100cm d:33cm f:28mm

"focus sur PENICHE

> Départ de la péniche
"Poursuivons le rêve de Samy..."
travelling du loing vers les sablières
[] reveur sur décor

> L'époque fait loi

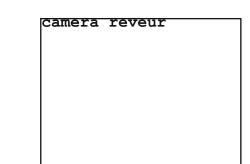
(ellipse temporelle)

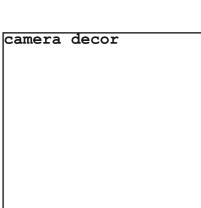
Samy avec son gouvernail : "J'ai écris..."

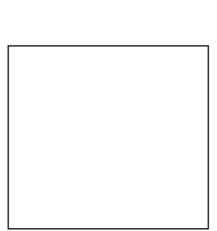
? un seul décor pour les 2 travellings ?

[] reveur chroma

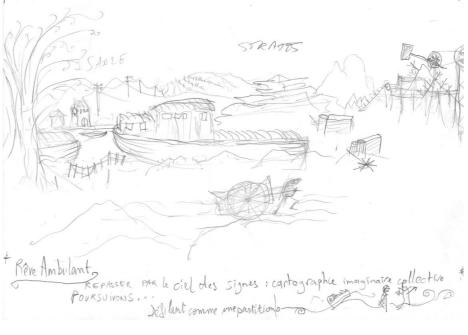
> Arrivée au Pays Noir
"Samy arrive dans le pays noir"
travelling des sablières vers le pays noir
(decor à faire, au moins l'ascenseur)
Alternance textes passage et rêve ambulant
Puis ND signe musical Paysage ? (les 5 premières notes)
[] reveur sur décor













* Rêve Paysage



* Rêve Paysage

camera decor H:100cm d:33cm f:28mm

"focus sur HORIZON

> ciel des signes

- GA anime le ciel : fil de fer courbe horizontal, petits cercles passant horizontalement,

grand cercle descendant, branche passant horizontalement

- Nicolas avance lentement du fond vers l'avant de la scène en disant :

Le Paysage est un personnage [...] arbres morts érectiles

- BD au pupitre de Scribe, interprète le langage de signes

[] reveur luma2 [] 10"

> dedoublement animations et rêveur

- GA anime le decor devant le fond bleu

Nicolas avance lentement vers l'ecran de projection : 1 pas par phrase

(Il est hors champs sur "main machine") disant :

branches tendues [...] Main machine qui touche la matière brûlante énergie.

Avec ses orifices crevasses, (ajouter un rocher)

Bateau avenir déchaîné, (passage baton dans le ciel)

Jambe charpente debout maintenue en équilibre, (branche debout à gauche)

Main machine qui touche la matière brûlante énergie. (Pince à sucre mache le vide

et qui prend du minerais)

[] reveur sur décor

> rêveur

- JS à 3m du fond bleu bord cadre vers le public,

comme s'il tirait un fil de sa bouche tres lentement jusqu'a volutes :

Branches qui font crisser le ciel [...] trépassées.

- GA à 4m du fond bleu fait les signes des éléments :

terre (main ouverte vers le bas), eau (vagues), feu (main ouverte vers le haut), air (main décrivant une volute), ether (2 mains décrivant 2 volutes enlassées) en disant :

Continuum matière [...] voit les cycles se répéter, invisibles.

- BD, déambulant vers l'écran dit :

Les habitants s'endorment... [...] selon les volontés contradictoires.

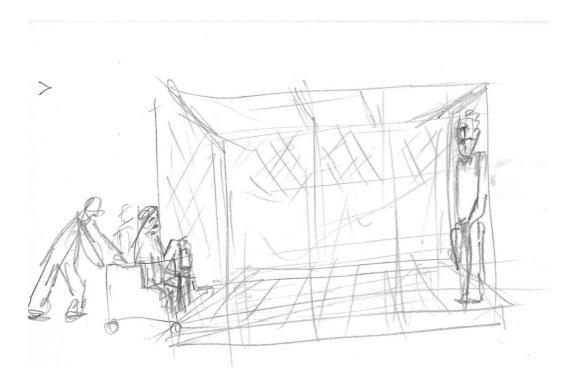


* Rêve Machine

* Rêve Machine

Camera reveur	camera decor		

* Rêve Ascenseur



* Rêve Ascenseur

camera decor H:100cm d:33cm f:28mm

focus sur CABINE

bruitage grincements (moulin)

Decor: cabine d'ascenseur GP sur fond noir (chroma)

AD ND s'assoient avec DG et BG dans l'ascenseur qui monte

sur "silence" 1 (32")

[] disable note trigger0 [] disable note trigger1 [] reveur sur décor []

decorDespill 0 [] decorChromakey 0 0

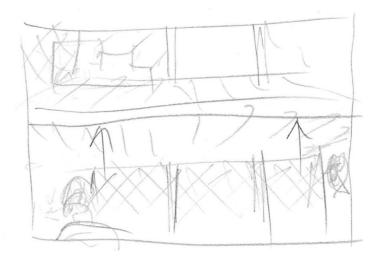
> Montée Ascenseur

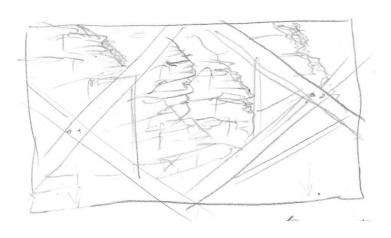
sur "silence" 2 (32")

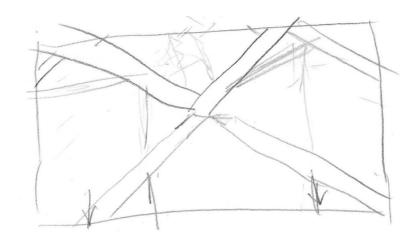
avant record : Les rêveur entrent dans l'ascenseur sur fond noir

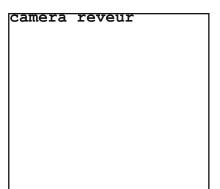
? BG je suis pas en retard, je suis en avance sur le train suivant...

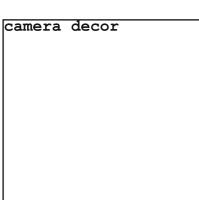
rr[] pan montant (post looper)

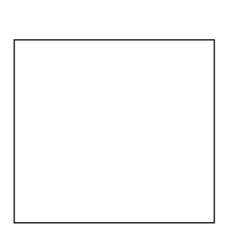












* Arrivée Ascenseur

* Arrivée Ascenseur	
amera decor H:100cm d:33cm f:28mm	
ocus sur CABINE	
lan fixe : L'ascenseur arrive à la surface Au charbonnage	"Les ouvriers"
] pan reset	
> L'ascenseur arrive	

camera reveur camera decor

*	Sortie	de	l'ascenseur

* Sortie de l'ascenseur camera decor H:100cm d:33cm f:28mm focus sur CABINE>CHASSIS

> Sortie de l'ascenseur

La mineure AD est assise sur l'escalier poussée par DG. Ils suivent Vincent Les rêveurs sortant de l'ascenseur avancent lentement vers les chemins creux jusqu'a hors champs (fond de scène). Focus ascenseur>arriere plan [] reveur sur décor

camera reveur	camera decor	

* Chemins creux

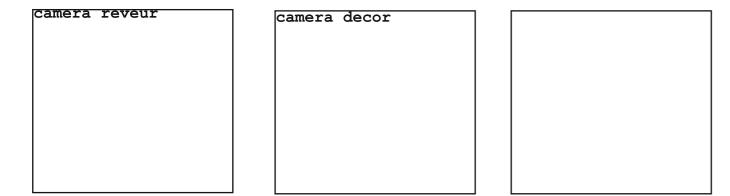
* Chemins creux camera decor H:100cm d:33cm f:28mm focus sur CLOTURES

> travelling

Puis travelling : on découvre le paysage valloné derriere le charbonnage (boucler

là ?) "Dans les yeux..."

[] decor



* Chanson de Marcasse

lere partie : on revoit les 4 rêves précédants

JS : basse voix (record basse sur guitare+rythme)

Pendant la musique on revoit le film

sur Reve Ascenseur :

J'ai passé ... Marcasse

Les ouvriers ... usés

Halés et vieux...fanées

sur Arrivée Ascenseur

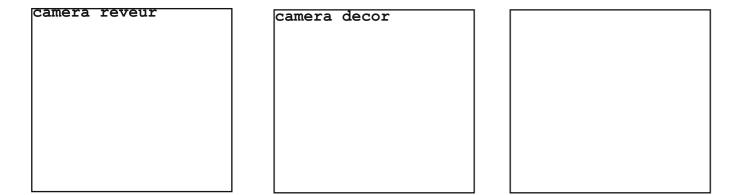
Il y a des chemins creux...

A la fin de la lere partie, stop jaman, F4 va sur Rêve Marcasse

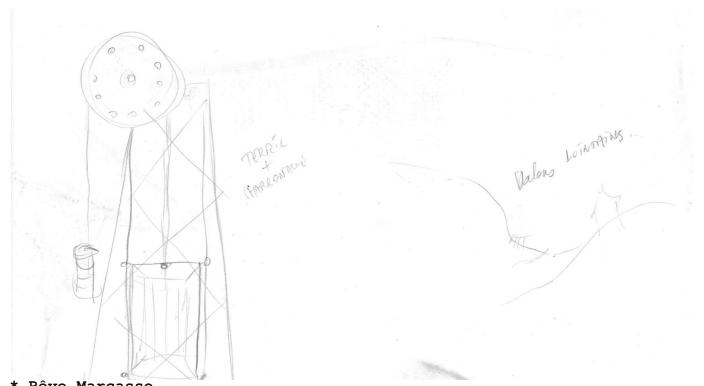
[] reset decorDespill [] reset decorChromakey [] set playback level to 0.0 []

playbackList 8 9 10 11

* Chanson de Marcasse



* Rêve Marcasse



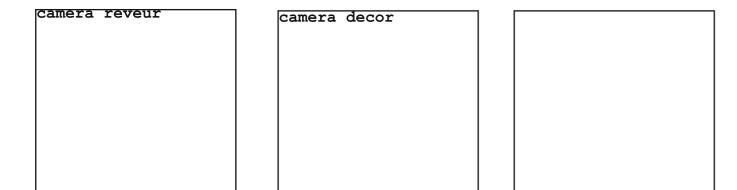
* Rêve Marcasse camera decor H:100cm d:33cm f:28mm focus sur CLOTURES

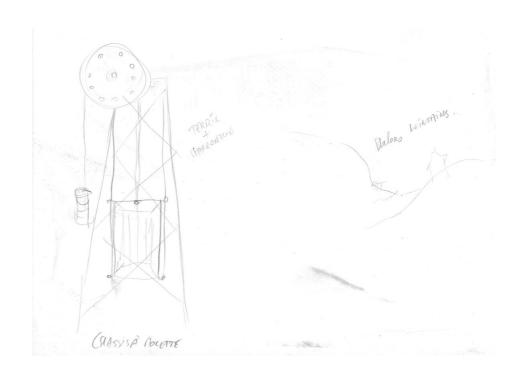
> Chemins creux

"Par un beau jour" rentrer dans l'image (JS est le fils de la mineure, il parle) JS : voix (la musique reprend)

Sur le même cadrage, plan fixe où Nicolas (au lointain : 1/2) arrive de l'horizon (chemins creux) "Nos yeux"

Au premier plan, Anne le scrute des pieds à la tête "Une épidémie" Nicolas s'approche et emmene Anne vers le ciel des signes "Van Gogh" transition : Basse rec une note B grave scandée comme une cloche... NOIR





* Rêve Debout



camera decor H:91cm d:24cm f:28mm? focus sur REMOUS AQUARIUM

[] reset playback level [] enable note trigger0 [] enable note trigger1 > Ciel de sable

ou de copeaux metalliques aimantés : volutes

Cartographie imaginaire. Les souvenirs flottent (maisons, vélos, personnages, reverberes, pince à sucre...)

Le baton-oracle se tient debout

L'Infini dit : "Dans tout l'univers, les variations de densité créent l'esapce et le temps"

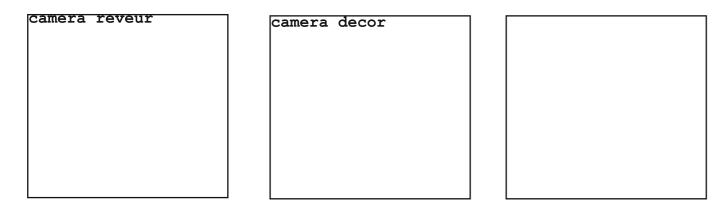
> Serein

"La Terre . Les Ouragants . La Crise . Les Gens . Des Machines . La Nuit" JS anime les volutes de l'aquarium

Anne se lève dans les volutes (au lointain : 1/2) "Et sur la terre, comment tenir debout ? La terre s'écroule..."

(Ajouter la compo aquatique semi transparente par dessus le ciel animé qu'on voit encore derrière)

Transition : musique les 2 dernieres strophes, jusqu'à "un arbre aux milles voix" [] compo aquatique







Reveil de la Dormeuse

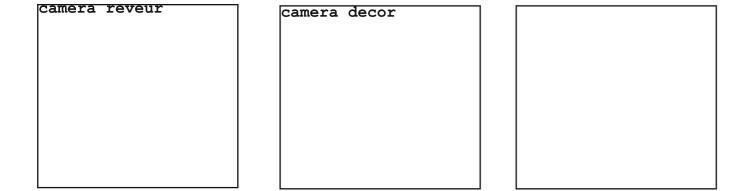
```
* Reveil de la Dormeuse

NOIR (trucage manteau BD )

ceci n'est pas un reve...

qu'est qui cause ce reveil ? la musique ?

la Dormeuse se réveille et rallume sa lanterne: "J'ai rêvé..."
```



* Récapitulation

* Récapitulation ceci n'est pas un reve... Le manège des rêves tournant récapitule l'épopée des rêves contradictoires Musiques : ND,JS Texte ND,JS,AD : Mythologie de la mémoire inorganique (bibliothèque, egypte...) BD cymbales sur soleil et étoiles (face au public?)

camera reveur	l ca	mera	decor			
	ا الح	mera	aecor	- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		
				- 1		

* L'Oracle



* L'Oracle

camera decor H:91cm d:24cm f:28mm?

focus sur ORACLE

L'oracle tourne

Une voix-off dit :

Saturé de cet effort pour reconstruire un rêve commun,

le rêveur est pris de vertige...

Nicolas est pris de vertige et s'allonge sur le fond bleu

camera reveur	C	amera	decor]		



* Mémémoire

2eme partie : les rêves intemporels



- * Mémémoire
 - > dédoublement de Nicolas qui s'évanouit à nouveau
- ? AD dit le dédoublement ?
- ? quelques phrases Dédoublement en ALTERNANCE à chevaucher avec mémémoire>Ruines ?
- ? ceci raconte ce qu'on vient de voir, voix off du narrateur (AD), pas de musique

amera reveur	camera decor	

* Rêve Ruines



* Rêve Ruines

camera decor H:?cm d:?cm f:?mm

> Rêve à l'envers JS fait un rêve circulaire, il est rêvé par l'autre rêveur

Au depart l'accumulation du looper est en blend under

Parler à l'envers puis 'r' (reverse)

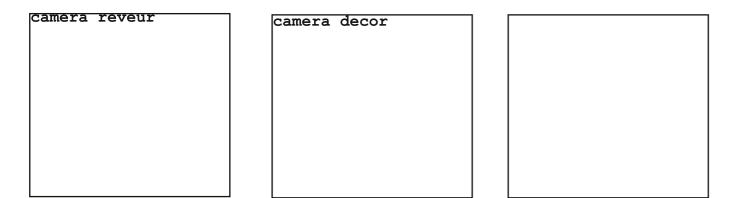
Marcher à l'envers et faire une arene d'élèves

à "...sans consistance dans son rêve, s'effacèrent..." mettre le looper en blend : over

[] reveur chroma [] 10" [] blend under

> pierres dressées

[] insertBack 1 [] decor





* Rêve Porte



* Rêve Porte

camera decor H:?cm d:?cm f:?mm

> La porte s'ouvre

[] 10" [] decor

> Monologue, Dedoublement

- boucler sur ?

AD Lève-toi...

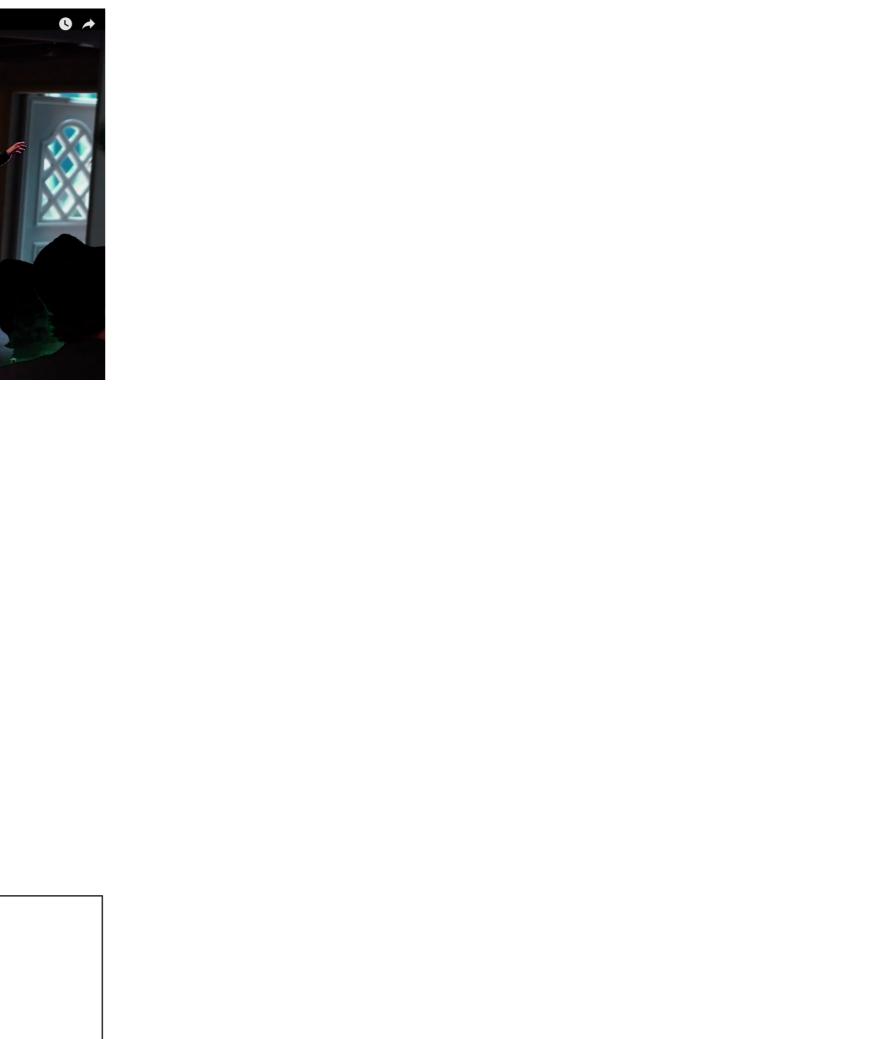
JS Personne

ND Sommes-nous ?

JS Calcutta

[] reveur chroma

amera reveur	camera	a decor] [



* Jardin camera decor H:?cm d:?cm f:?mm Travelling vers Decor jardin (ou ellipse temporelle?) Image ReveurChroma en direct par dessus ?Il faut aussi mettre la camera ReveurChroma ? (sans declencher un enregistrement?) Nicolas se retrouve seul au bord de la rivière, mais la péniche est partie... ? La balayeuse balaie les dechets ? elle s'apprete à balayer le gouvernail de Samy Nicolas ramasse le gouvernail posé par terre, s'approche de la camera reveur, et le fait tourner : le manège tourne. Il l'arrete : le manège s'arrête ? Alors, le sorcier du mexique le rejoind au bord du loin ? Question de Nicolas (qui amène vers la morphogenèse) : ? J'ai réalisé mon intension d'aller dans le jardin pour sortir au jour. ? Mais comment concilier toutes les intensions ? ? Comment retrouver un horizon commun ? ? Le sorcier du mexique répond : Il faut interroger les Oracles [] panIncrement 0.2 [] drawInputOverCarroussel 1 [] clearLoop

camera decor

camera reveur

* Morphogenèse



* Morphogenèse

```
NOIR
```

Pendant ce temps sur scène, choregraphie a faire : les reveurs avec leurs lanternes (+ lumineuses ? à réparer!) déambulent en cercles sur le fond bleu [] reveur luma2 [] 10"

	Camera decor	

* Igitur

* Igitur
camera decor H:?cm d:?cm f:?mm
Panoramique vertical de la chambre au dessus vers le cadrage du Reve Porte
le long d'une echelle (en directe, sans enregistrer un reve)
extraits Igitur :
Quand le souffle de ses ancêtres veut souffler la bougie il dit pas encore
Il descent les escaliers de l'esprit humain
Un coup de dès - jamais - n'abolira - le hazard
[] clearLoop Anim en direct [] disable note trigger0 [] disable note trigger1

mera revear	camera decor	

* Echelle



* Echelle

camera decor H:?cm d:?cm f:?mm

> decor porte

Capturer le decor sans incrust pour ne pas perdre les bleus...

[] decor

> rêveurs

arrivée de l'echelle

BD, ND et AD arrivent avec leurs lanternes et sont étonnés de voir JS descendre d'une échelle

BD : sommes nous trop bruyants ?

 ${\tt BD}$: et ben moi j'habites à l'étage inferieur, la matière , et je te conseil de redescendre d'un étage...

[] reveur chroma

amera reveur		amera	decor			
	1 1					

	-									
* (\mathbf{C}	h	9	CI	1	ra	n	+	٦	Sm

Julien explique la magie avec la causalité de la matière
Lorsqu'il dit la conclusion "la magie est dans la causalité de la matière"
un reveil ou telephone sonne
Julien "on est en retard pour le spectacle ! c'est trop long!"
Nico va voir Daniel et Benoit dans le public avec la petite harpe (posée au pied de la lumiere dido cam)
et joue les trois notes : Benoit dit selon les notes : "Je suis pas en retard - je suis en avance - sur le suivant"

Julien installe le décor de la ville pendant ce temps

* Obscurantisme

0.000.000.0000000				
camera reveur	camera	decor		
	00020	45552		
			I	
I I			i l	

* Eveil de la ville



* Eveil de la ville

camera decor H:100cm d:45cm f:28mm

> Sortie au jour

Le balais est contre le pupitre

Nicolas s'allonge sur le fond avec la petite harpe.

Il semble entrer dans son corps, seul sur fond noir, au lointain centre (à 1m du fond bleu, au milieu du cadre plan large),

alors que Barbara lit "Formule pour sortir intact" au pupitre.

Nicola se lève selon le texte de la Formule

Il pose l'instrument au pied de la lumiere Dido Camera, va au pupitre et lit "Intention de réveil",

alors que Barbara balaye, puis s'arrete devant le fantôme de Nicolas (avançant vers le fond de scène, à 1m du fond bleu)

Les voix de fantômes s'éloignent progressivement puis : stop record

[] reveur chroma [] 20" [] playback level 0.5

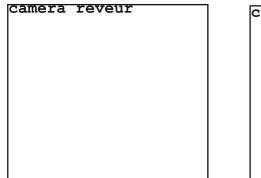
> La rue

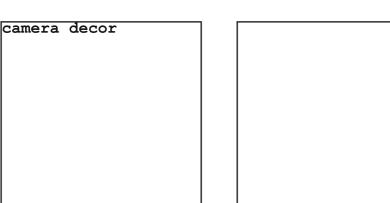
Les fantômes filmés apparaissent dans la ville. (Barbara et Nicolas)

La vraie Barbara reste dans sa position (continuant ses activités sur place ou sa pause).

Anne se lève de l'esxcalier roulant à l'avant-scène.

A gauche de l'image, Anne sédentaire regarde par la fenêtre, voyant les fantômes (à l'avant-scène à 1m50 du fond bleu)





3eme partie : réveil

Nicolas passe au reve suivant : F3 F3 (affiche setModeView) F4

Un véhicule passe sur la route, animé par Julien [] decor sur reveur [] insertBack 1 [] decorDespill bleuté [] decorChromakey fenetre > Les passants "L'éboueur saurait mieux prédire l'avenir que le marchant des nouvelles fraiches..." Julien lance la boucle et joue la musique très tôt (quitare+voix). Barbara fini son passage de balais jusqu'au fond de scène (tjrs à 1m du fond bleu) Anne Noctambule entre dans le champs par la gauche et traverse le fond bleu (sur le trottoir : à 2m du fond) Barbara repasse avec son balais (à 3m du fond) Nicolas passe travailleur pressé jusqu'au fond de scène à 4m du fond Nicolas repasse travailleur pressé jusqu'a l'avant scène à 5m du fond (gros plan) ? Eventuellement, Daniel et Benoit pourraient suivre Nicolas dans ses passages ? Nicolas irait les chercher ? a tester La musique une seule grille (durée / 2). Sur le dernier accord Julien dit :

[] reveur chroma [] 10" [] reset decorDespill [] decorChromakey fenetre [] 20" []

set playback level to 0.0 [] disable note trigger0 [] disable note trigger1

* Pardonnez-vous



* Pardonnez-vous

camera decor H:?cm d:?cm f:?mm

Anim en direct La charrette est au fond de scène. La canne à roue est au pupitre

- La rue est à nouveau vide...

Julien lance la musique préenregistrée n°? (canon14) et dit le texte

- Il passe avec la charrette et les cannettes trainant 3m du fond bleu "On

trimballe des timbales... Il laisse la charrette au centre

- Travalling vers les chemins creux "On dit qu'avant les anfractuosités...

La charrette magique semble glisser sur les chemins

- Dans le miniset, GP roue à canne "On n'entend plus le tintamare des caravannes...
- Julien passe avec la caravanne devant la camera reveur "Il faut croiser les reves des nomades...
- Nicolas passe avec la petite harpe brandie dans la tempête "Comme c'est étrange...à l'epreuve du temps"
- Julien passe avec la péniche de Samy qui vole dans le ciel "Pardonnez-vous de vouloir sauver le monde...
- Changement de décor (enlever la ville et les chemins creux, mettre les feux de la rampe,
- pendan que la vie es
- disable [] rev note to

cadrer) et le 2e refrain et le et bizare" eur sur décor [] clea crigger1	-	
camera reveur	camera decor	

* Les Feux de la Rampe

* Les Feux de la Rampe camera decor H:100cm d:45cm f:20mm Anim en direct - Arrivée de Anne poussée sur l'escalier par Nicolas + monologue danse sur musique instrumentale - Nicolas va placer le clown "Ecoutez... - Nicolas regard caméra "Se démaquillant... - Anne se lève "Mais l'étoile qui s'emporta soudain... - Après "...lui dit enfin", Anne dit : "Tu ne dois jamais abandonner..." - Ils regardent ses jambes puis se regardent dans les yeux. Anne va vers le miniset, prend les jambettes et les anime "Et c'est ainsi... Nicolas prend la harpe "avec une seule corde Il joue 8 notes par "sur son violon cassé Julien répond à la guitare en escaliers augmentés après "avec Keaton stoïque... Nicolas va animer le clown (volant puis posé regardant vers la cam) "emporté par les rires... Enlever le décor et mettre le fond bleu et [] reveur sur décor [] clearLoop Anim en direct [] disable note trigger0 [] disable note trigger1

camera decor

camera reveur

* La Charrette Orchestrale

```
* Charrette Orchestrale
camera decor H:100cm d:45cm f:28mm
Anim en direct
Cadrer la charrette en gros plan
Installer la scène (chaise>chaise>espace>pupitre>marches>poussette)
l'image bringueballe
Nicolas va installer Daniel et Benoit sur les deux chaises
Julien dit "Pourquoi l'espace scénique devrait il etre concentrique, héroïque,
sacrificiel ?
L'économie du spectacle épique fonctionne à l'energie du public qui pédale !
(Julien va chercher quelqu'un qui va tourner la manivelle de la mini charrette)
Si on arrête de pédaler, le manège s'arrête !
Julien au public "Ce matin j'ai rédigé les status de notre association, la
charrette orchestrale
(Julien va au pupitre) "Les pédales multiples...par les passagers"
Puis les lecteurs passent à tour de role au pupitre
découpage à définir...
QQun : au pupitre, brandir la canne à roue "Ils seront à la proue
A la fin du texte Benoit dit "Au commencement était la Friture..."
Fin
[] reveur sur décor [] clearLoop Anim en direct [] disable note trigger0 [] disable
note trigger1 [] reset playback level [] drawInputOverCarroussel 1 []
Bringuebalement
     camera reveur
                               camera decor
```

