

* 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"

1ère 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'asseoir 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 dissimule la matière inorganique derrière des interfaces). La machine des rêves un fétiche puissant et le stress de la 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 naître une nouvelle mythologie à la fin de la 1ère partie.



