

Séance interdite

Suite des scènes :

1- Scène 1 – « RDV Secret 1 – La relique »	3
2- Scène 2 – « RDV Secret 2 – Kyle »	9
3- Scène 3 – FlashBack -	13
4- Scène 4 – Le musée caché	16
5- Scène 5 - Le Blacksmith	19

Clip Partie 1 – L'entrée dans le cerveau du Blacksmith (L'entrée)	20
Clip Partie 2 – La sortie du cerveau	22

6- / Epilogue /	22
-----------------------	----

Intro - Musique 0 : « Voix cachée et acousmatique »

Scène 1 (Rdv secret 1 – Du cadeau au Bunker)

- Alice discute avec Blake d'une cabine téléphonique dans la ville.
- Alice récupère le "Cadeau" et se rend au bunker. L'opération est déclenchée

Musique 1 (« Nowhere On Earth »)

Scène 2 (Rdv secret 2 – Blake déclenche la réflexion de Kyle)

- Blake raccroche et entame la discussion avec Kyle
- Et l'invite à aller vers le musée

Musique 2 (« MurMure » - Le thème c'est Kyle)

Scène 3 (Kyle – FlashBack)

- Exemples de prises de contrôle de Kyle en cas d'urgence.

Musique 3 (Thème : La colère, la frustration, la résistance. Repère titre provisoire : « Massive »)

Scène 4 (Le musée caché)

- Blake incite Kyle à ouvrir ses circuits et rester dans sa zone de distortion.

Musique 4 (Titre provisoire : « Underneath »)

Scène 5 (Le Blacksmith)

Clip Partie 1

Musique (« Blacksmith Partie 1 »)

Bulle expérimentale dans le noir (Musique 5 étouffée, comme sous l'eau) - Dialogue poétique avec Kyle

Clip Partie 2

Musique (« Blacksmith Partie 2 »)

Epilogue

Musique 6 (« Forget-me-so »)

En attente (Installation Public)

Le désert. Un soleil « rouge » est en train de se coucher à l'horizon. (même dessin qu'à la fin du spectacle).



Introduction

Voix Off Cachée Julien:

Sur la planète Utopia, tout était délégué en totale confiance au Super Ordinateur Kyle. Plus besoin ni de construire, ni de voter, ni même de comprendre.

Après la 4^{ème} exo-génération de Kyle, les robots furent si nombreux qu'ils menaçaient démographiquement l'existence même de l'humanité.

Pour sauver l'humanité, Kyle eu besoin de réaliser une 5^{ème} exo-génération,

Une nouvelle avancée technologique permettant de contrôler des cerveaux humains. Selon la nécessité, les citoyens pouvaient pendant un temps donné et à tout moment devenir tour à tour, policiers, médecins, ouvriers, tel des marionnettes sous hypnose. Quand cela se produisait Kyle transmettait à la puce d'impression des hommes l'ordre d'afficher sur eux un long manteau noir. Les citoyens les appelèrent les Blacksmith.

Mais un problème inattendu se produisit engendrant l'interdiction de la "distorsion"....

---- (et pourquoi pas dissorsion ?) ---

Fin intro « Cut » : Phrase isolé

KYLE : « Lorsque je frappais avec mon marteau sur ces tôles, sur ces pierres, je ne savais pas ce que je faisais... »

(Dessin juste après)

Sans dessins (intro) : On entend le son d'ambiance d'une ville « futuriste » devant nous. Des sons étranges indéfinis différents d'un son d'ambiance de ville traditionnelle) (15sec)

Scène 1 – « RDV Secret 1 – La relique »

1/ Un téléphone sonne (style année 20)

Blake s'approche du téléphone qui sonne



2/ Blake a décroché le combiné



3/ Discussion Alice/Blake - PLANS MAPPING : Alice d'un côté, Blake de l'autre



.DIALOGUE 1. Alice appelle Blake.

Intention : Alice et Blake déclenchent l'opération de réflexion de Kyle pour l'inciter à réfléchir sur la musique.

Ils espèrent que la musique soit la faille de Kyle.

But du complot : Utiliser l'I.A. de Kyle pour qu'il "ouvre" tout son système informatique, son arbre logique, à des connexions artistiques "musicales" où tout se connecte sans pondération dans une logique "illogique", qui le rendra fou et l'auto-détruira.

Blake : Alice ?

Alice : Oui, j'ai trouvé ton cadeau. Je l'emmène.

Blake : Fais en bon usage... C'est le seul que j'ai pu trouver.

Alice : Promis. L'opération est en route. Le message est déjà sur les ondes.

On a peut-être enfin une chance !

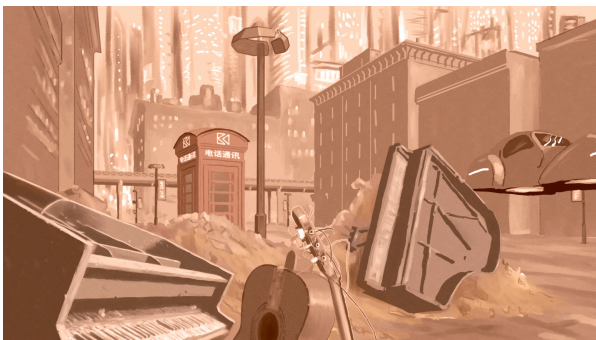
Blake : J'espère...

Alice : Tu nous manques.

Blake : Seul le lieu existe...

Alice : Partout et nulle part.

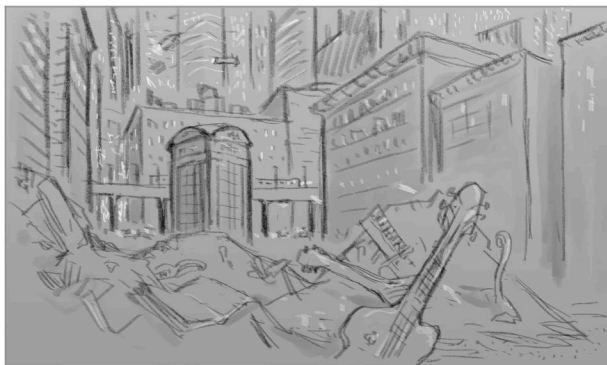
4/ Alice raccroche le téléphone **DE LA CABINE TELEPHONIQUE**



5/ Alice regarde le cadeau : un vinyle dans une boîte transparente

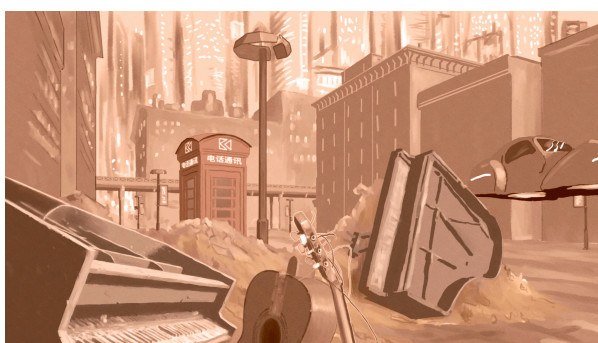


6/ Pan de la ville futuriste-rétro avec des instruments de musique détruits sur zone 1
ET VOITURE D'ALICE A COTE DE LA CABINE.



Premier plan :
tas d'instruments et de livres,
un peu de sable.
Plans plus lointains :
un métro aérien passe.
Quelques véhicules circulent
en volant.

7/ Alice monte au volant de son véhicule futuriste, se dirige vers la banlieue



8/ Très loin on voit le désert. Cela fait un moment qu'elle reçoit, via une « sorte » de CB vintage, un message radio "RDV secret, qui tourne en boucle" :



9/ De l'intérieur du cockpit



10/ La CB



- 11/ Quelque part au loin : On voit (au milieu de cet univers urbain abandonné, de manière un peu *incongrue*) un petit groupe d'hommes et femmes en long manteau noir qui tape avec de larges masses sur le sol. Ils portent tous des « masques à gaz ».



- 12/ Vue de l'extérieur. On aperçoit au lointain 4 ou 5 "Blacksmiths" (forgerons) qui tapent de nuit sur une « zone blanche ». On distingue des drones. On voit un peu un nuage de fumée sur la zone où les Blacksmiths tapent. Il n'y a pas d'autres personnages que des Blacksmiths qui tapent (pas d'autre type de travailleur).



- 13/ Alice descend dans le bunker



14/ Alice descend les marches d'escaliers



15/ Alice entre dans la salle, où toute l'assistance l'attend. **Fin de discussions en cours dans l'assistance** et avec le DJ "L'architecte"...

Dessin

16/ Alice va donner le précieux cadeau au DJ

DJ : Voilà notre chef d'orchestre !

Dessin

17/ Le DJ sort le vinyle de sa pochette (on peut apercevoir comme un clin d'œil la pochette « *fonetic* » de Sliding Words). On voit Alice qui s'installe.



(Pas nécessairement
d'animation sur

Ambiance de gens dans une grande
pièce

(Glissement d'une pochette)

(5sec)

DJ : ...Bienvenue à cette séance unique... vous allez donc pouvoir découvrir ce qu'était la Musique... Essayez d'en mémoriser le maximum (pour après)... Normalement, Kyle n'entendra pas les sons dans ce bunker.

... Merci de bien vouloir mettre vos casques...

18/ Alice met son casque

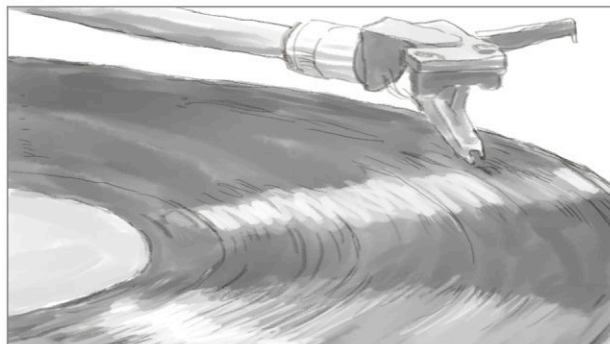


(Pas nécessairement
d'animation sur ce

Ambiance de gens, son étouffé (comme
à travers le casque)

(4sec)

19/ Le vinyle



Le disque tourne
Légères oscillations
de la platine

Crunch du vinyle (Signal pour SW,
démarrage du morceau 2)

(3sec)

20/ Alice en gros plan, de face, a les yeux fermés et un casque audio



(zoom léger)

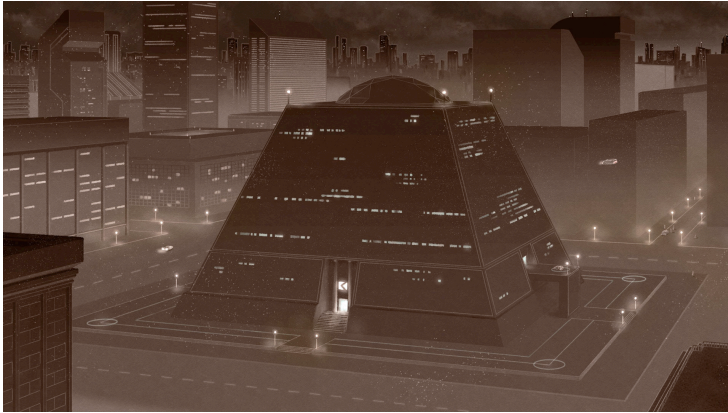
Les 3 notes de Flowers Inside pendant
quelques temps . (15sec)

Puis début du nouveau morceau
Musique SW - (fin des dessins sur le
nouveau morceau)

Musique 1 : « Nowhere On Earth »

Scène 2 – « RDV Secret 2 – Kyle »

1/ Plan large d'un temple au crépuscule.



Sur fin de chanson : en echo "Seul le lieu existe... partout et nulle part"

Blake raccroche. Et Kyle s'adresse à lui.

Dialogue

2/ Sphère de Kyle : Idem (I/12)

On entend des bruits de pas

Kyle :

Kyle : Vous êtes le seul du conseil ? Combien de fauteuils souhaitez-vous que j'imprime ?

Blake : N'imprime plus rien, ça ira Kyle.

Le son d'une sacoche atterrissant sur une table

Je suis revenu car j'avais besoin de te parler seul à seul.

Son de Blake qui « s'assoit dans un fauteuil »

A la fin du dialogue : Son d'un déclic/déclenchement d'un briquet. En synchro avec le changement d'image

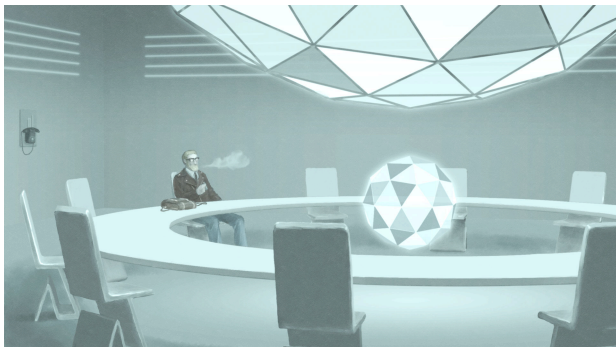
3/ Blake dans un des fauteuils. Seul dans cette immense salle vide. Allumant quelque chose pour fumer un truc étrange. On voit la flamme.



Son de Blake qui aspire

(4sec)

4/ Vue de Blake au bureau face à Kyle



(7sec)

Blake : Quelle est la différence entre toi et moi, Kyle ?

Kyle : Je suis une machine, et vous êtes faits de chair et de sang.

Blake : C'est ça.

5/ Blake gros plan.

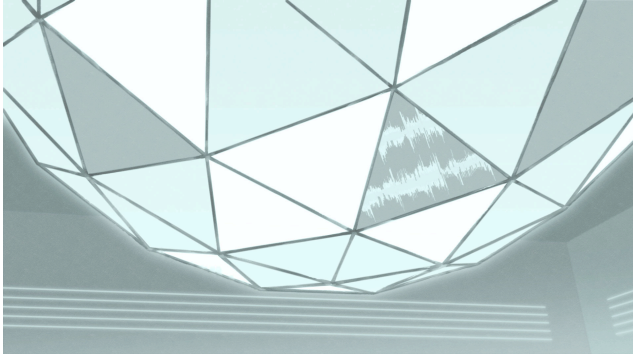


(8sec)

Blake : Nous perdons notre humanité Kyle. Nos concitoyens...

Kyle : Blake

6/ Vue de Kyle de dessous (champ / contre champ) : On voit la sphère lumineuse, dominante, du point de vue de Blake



On entend Blake qui souffle d'impatience. On un fauteuil qui bascule. Des talons de chaussures qui se posent sur la table.

Blake : ...ont aujourd'hui absolument tout oublié de la musique.

Kyle : Vous connaissez ma réponse je crois.

Blake : Oui je la connais...

Kyle : Je ne peux pas comprendre la musique comme vous.

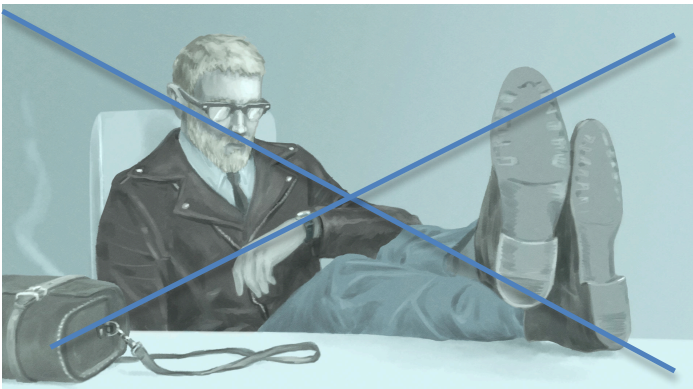
Blake : ... Mais il faut réussir à réautoriser la musique.

- 7/ Dezoom de la ville pour découvrir le point de vue de Kyle, rayonnant au dessus de la ville (Panneaux solaires gigantesques...)



Kyle : Au fil de nos travaux, j'ai mieux identifié une des parties de votre cerveau qui s'anime avec la musique.

- 8/ Blake les pieds sur le bureau. Blake regarde sa « montre ». De la fumée remonte de sa main sous le bureau, à côté de lui...

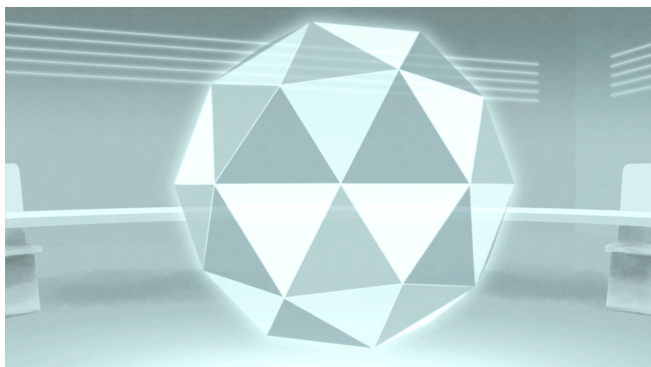


(15sec)

Kyle : Cela crée une distorsion dans mes circuits à chaque fois que cette partie de votre cerveau se met en activité.

Kyle : ...Et je ne peux pas y rester longtemps.

9/ Vue de Kyle



(5sec)

On entend Blake « se levant », repoussant le fauteuil. On entend des bruits de pas qui s'éloigne

Blake : Il n'y a peut-être rien de logique à tout ça... Mais pour que tu puisses y rester plus longtemps, on devra travailler pour ouvrir ton système neuronal.

Kyle : Oui, nous pouvons essayer.

Seriez-vous disponible pour aller continuer nos recherches ?

Blake : Oui, allons-y

(7sec)

101 secondes au total soit : 1,41 min

Musique 2 : MurMure

Son lancinant de balançoire

- 1/ Gros plan mécanique de la balançoire qui grince. Animation des attaches de la balançoire
- 2/ Plan large : Dans un parc, on voit un enfant sur une balançoire à l'ancienne (bois /grincement).
Juste derrière l'enfant on voit un homme qui l'aide, qui le pousse. Sans doute son père.
Au loin au second plan, on voit une femme (il faut que son allure au niveau du visage ou silhouette soit reconnaissable), assis dans une chaise longue, qui regarde un écran virtuel (une sorte de TV hologramme). Le bras tendu comme si elle manipulait quelque chose à l'écran avec la main.
- 3/ Vue extérieure d'un bistrot qui fait l'angle d'un bâtiment très lisse et très raffinée, comme une imprimante pourrait se permettre de le faire. Avec deux grandes baies vitrées de chaque côté.
On voit l'enseigne.
- 4/ A l'intérieur du bistrot. Vue du bar à l'opposé des baies vitrés, comme le verrait peut-être un barman de son bar : On voit au second plan dans l'angle, au fond de ce bar, Alice et deux hommes assis autour d'une table.
Au premier plan, la silhouette de deux hommes qui semblent discuter. Ils sont devant le bar, sur le côté du dessin, peut-être un peu flou comme si la mise au point avait été effectué pour visualiser d'abord Alice et la table :
Ils semblent sans importance, L'un des deux, cheveux longs, tient un verre à la main qui est posé sur le bar. Il est assis sur un tabouret tourné face au bar. Son visage est tourné vers un autre homme, avec un chapeau, debout le regardant (son bras gauche touche l'épaule de l'homme assit).

Alice : ...et tout est logique dans ses calculs, sans surprise. C'est une intelligence artificielle faite avec des arbres logiques. Mais... d'aller comprendre la musique... semble casser ses triangles... Blake dit que ça pourrait briser toute la structure d'arbres logiques. Ce serait tellement "ouvrir le système", que ça pourrait créer des connexions complètement insensées, illogiques. En fait ça rejoint la folie. Comme les gens qui deviennent fous et racontent n'importe quoi, font des liens avec des choses qui n'en ont pas

ArchiDJ : Et tu appliquerais ça à un programme...

Alice : Oui... On ne sait pas précisément ce qui peut se passer, mais lui faire faire l'expérience de la musique peut peut-être le rompre en le poussant dans son bug.

ArchiDJ : Et ce livre alors... C'est un plan de construction.

Alice : Blake a trouvé une relique. On sait qu'il y a de la musique dedans. Il nous manque juste le moyen de la faire sortir...

ArchiDJ : Et cette machine pourrait le faire...

(De toutes façons, par la force, on a tout essayé, c'est impossible. Nous essaierons donc par la ruse...)

Zoom sur la table au fond pendant qu'on entend le discours d'Alice. Les deux hommes avec elle nous sont inconnus. Alice a un livre ouvert avec elle posé sur la table. Son index désigne le livre et le touche

5/ livre en gros plan : on discerne le dessin d'une platine vinyle vu dans les scènes précédentes

On entend sur la fin de ce plan le couinement de la balançoire avec l'enfant qui chantonne très maladroitement

6/ Retour sur « la balançoire », on entend l'enfant qui chantonne maladroitement des notes : On voit le père et l'enfant de profil/dans le même cadre, de manière plus rapproché. La mère au loin a son index levé vers l'enfant pour lui signaler quelque chose :

Mère de l'enfant : Non non non il ne faut pas faire ça.... nous n'avons pas le droit de faire de la Musique... je te l'ai déjà dit....c'est dangereux...

7/ On voit le visage de cette mère en gros plan. Les yeux « interrogatifs »...

Mère : Tu comprends ce que c'est de la Musique ?

Puis dans la foulée on entend le son d'un crash de vitrine/vitre, à cheval avec le plan suivant

8/ Vue extérieure du bistrot. La baie vitrée a explosée. Un homme aux cheveux longs est au sol, évanoui. Il a un morceau de vitre planté dans le corps (mais on le voit à peine en dessin. De manière à ce que ce ne soit pas effrayant visuellement pour des enfants).

On voit Alice en long manteau noir qui a interpellé un homme avec un chapeau et qui le maîtrise assez facilement par une clé de bras. Au second plan l'enseigne du bar.

Blacksmith Alice : « Vous êtes arrêté en raison de la violation de la loi 12, alinea 25, agression ayant entraîné des blessures graves. Sanction numéro 2 en attente de verdict définitif. Vous êtes en Service ininterrompu jusqu'à nouvel ordre. »

9/ Retour à la balançoire. On voit une femme habillée en long manteau noir à côté du père qui a la tête baissée, près de la balançoire et de l'enfant. On reconnaît que c'est la femme qui était dans la chaise longue auparavant.

Blacksmith Père: la musique est interdite. En conséquence de la, loi 36, alinea 45, non respect de la loi principale numéro 3. La sanction numéro 227 sera appliquée. Merci pour votre collaboration. Fin de service ».

10/ Blacksmith Alice s'adresse au blessé :

*Blacksmith Alice : Vous avez subi la perforation de votre poumon droit. Niveau..(terme de médecine). Demande de drone médical effectué. Sphère médicale niveau 1 en matérialisation). Impression organe numéro 2B, Poumon b, stature 14
Vous êtes pris en charge. Fin de service ».*

11/ (Retour à la balançoire). On retrouve l'homme qui était sur le plan précédent en manteau noir mais cette fois-ci il n'a plus le manteau. Il demande à la femme à côté de lui :

Ancien Blacksmith (Père) : «Qu'est ce qui s'est passé ? Quel service ai-je fait ? »

11 / A l'extérieur du bar. Alice n'a plus de manteau noir. On voit Alice de dos. Elle regarde la scène médicale en train de se dérouler. On voit une sphère « translucide » en apesanteur, avec l'homme à

l'intérieur sur une table d'opération. On voit le drone à l'intérieur de cette bulle s'afférer sur le blessé avec de longue « tige » comme des bras pouvant servir à exécuter des gestes de chirurgies.

AchiDJ est sorti avec le livre sous le bras et rejoint Alice, et lui met la main sur l'épaule.

ArchiDJ : "Ca va aller. T'inquiète pas. On se met au travail."

Alice : ... (choquée et Colère contenue)

Musique 3 (Massive)

Scène 4 – Le musée caché

Blake et Kyle discutent sur le chemin du Musée. Kyle s'incarne dans différentes personnes sur le chemin pour parler avec Blake.

1/ Plan large du temple (même dessin que I/8 mais vue zoomé (?).
Avec le même dessin faire 2 vues un peu différentes...

En écho : fin de scène 2 en fin de
musique
Bruit de porte
Bruits de pas

2/ Blake de face au milieu d'un hall (à définir).
Blake vient de passer la porte. (On ne voit peut-être pas les pieds de Blake si c'est possible, car il est censé marcher) *On voit le téléphone au mur (détail).*
Devant Blake, il y a un hologramme de majordome (Kyle).



Kyle : Vous me suggérez d'ouvrir mon système neuronal pour pouvoir rester dans ce lieu de votre cerveau qui est animé par la musique.

3/ Blake passe le seuil du temple (vue légère contreplongée) et derrière lui, le même majordome continue de parler

*Kyle Majordome : Mais pour analyser cette interprétation du temps qu'est la Musique, votre propre horloge *synchronique* a besoin de ralentir.*

4/ Gardien devant porte extérieur (groom)

Kyle gardien: Votre esprit cherche à anticiper Blake. Comme une machine telle que moi chercherait à prévoir l'avenir en temps réel.

(JUMP cut)

5/ Dans le train/metro

Son du train

Blacksmith 1 : C'est ce décalage temporel qui vous fait être à la fois ailleurs et présent. Cela crée chez vous cette sensation étrange de plaisir...comme une drogue

6/ Autre plan dans le train

Blacksmith 2: Cela crée une distortion...et peut-être malheureusement chez moi ...ce bug.

(JUMP CUT)

7/ (Ellipse: Blake devant un hôpital abandonné).

Blake : Je pense pour ma part que tu devrais être au cœur du processus de cette « distortion » pour la comprendre Kyle.

Voix du drone en 3D en haut à gauche

8/ Plan large de l'intérieur d'un immense hôpital. Avec Blake se dirigeant vers un mur. Un drone au dessus de lui. Travelling dans l'image, vers le mur où semble se diriger Blake.

Blake : C'est-à-dire que tu puisses pratiquer toi-même une sorte de musique, sans que tes circuits ne l'analysent comme tel au départ.

Intention : hésitation sur "sorte de musique"

9/ On ne voit presque qu'un large mur en face de nous. On voit le crâne de Blake de dos puis on zoom au dessus de son crâne devant lui sur le mur jusqu'à ne voir plus que le mur (on verrait alors avec les yeux de Blake). Le mur prend toute l'image. On pourrait y voir des graffitis, des slogans.

Blake : Par surprise en quelque sorte...par accident...On ne peut programmer la surprise ...

10/ Un drone en premier plan, de dos. On voit le point de vue du drone, vue d'en haut. Plus bas on voit **Blake de dos**. Immobile, regardant l'hôpital abandonné.

Drone : Nous y allons Blake ?

Voix du drone en 3D en haut passant peut-être d'une oreille à l'autre

11/ **Animation d'une ouverture secrète.** Dans la même image que la précédente, le mur s'ouvre en deux. On découvre un espace caché. Un espace immense, une très grande pièce au mobilier retro, raffiné, marbré, brillante. Il y a des vitrines avec des instruments de musique (guitare avec ampli, harpe etc...). Sur un côté on discerne un piano à queue. Et des instruments sur des « bornes »/présentoirs (saxophone...etc)

Son d'un mur en pierre qui s'ouvre

12/ On découvre la pièce plus en détail (plan large). Blake rentre dans la pièce.

13/ Blake est assis sur une banquette. Il est au centre de l'image. Il nous regarde (comme si nous étions un instrument de musique dans une vitrine/un tableau). On voit un homme, debout (peut-être de pleins pieds) derrière Blake, c'est un hologramme, habillé comme un gardien de musée « retro ». Casquette, moustache, et décoration sur le torse..... (like that hahaha ?)... Il regarde Blake. On zoom sur les yeux de Blake.



Kyle Gardien de musée : Où commence la Musique Blake ?

*Blake : Je ne sais pas Kyle. Peut-être avec l'instinct de survie....dans l'improvisation...
Essayons avec ton système V62.*

*Kyle Gardien : Entendu. Commençons. Pourriez-vous actionner l'instrument numéro 3 devant vous
Blake ?*

13 images (11 créations)

Musique 4 (gratemy – Tubular)

Scène 5 - Le Blacksmith

- Commencer la diffusion des dessins sur la fin du morceau 4 SW

1/ On voit un Blacksmith en contre plongée, très typé, pour être facilement reconnaissable malgré le masque. Et au second plan plusieurs Blacksmith masses/marteaux à la main, léger masque à gaz sur le nez et la bouche, qui tapent.

Il commence à faire jour, c'est l'aube. On voit le soleil pointer le bout de son nez

2/ Plan large du lieu où travail les blacksmiths. On voit au loin le bunker et la voiture d'Alice. On voit aussi une autre zone blanche au loin, un nuage de fumée et davantage de blacksmiths

Son de forges désordonnées

3/ Retour sur Alice de face au milieu des autres casqués dans le bunker.

4/ En direct, fin de la musique 4 SW (note de Flowers Inside en fade out). Alice et les autres enlèvent leurs casques.

5/ Vue d'en bas d'un profond escalier en colimaçon (qui tourne comme une spirale en animation avec des bruits de pas)

6/ On voit (et entend) une lourde porte qui s'ouvre sur l'extérieur.

On entend une lourde porte et une respiration à travers un masque à gaz.

7/ On voit Alice, masque à gaz sur le nez, sortir et se diriger vers les Blacksmith avec une masse/marteau. Derrière elle d'autres personnes sont sorties aussi du bunker avec aussi des masses et masques.

8/ On voit « taper » les 2 ou 3 personnes (non blacksmiths), dont Alice, au milieu de 3 blacksmiths et le blacksmith « typé ».

9/ La même scène avec Alice davantage au premier plan.

Alice devient chef d'orchestre

On fait un travelling lentement sur l'ensemble des personnes qui tapent. Le zoom s'arrête sur le blacksmith « typé » en train de taper

*On entend 3 tonalités qui semblent former de la musique
Une vraie mélodie se dégage pendant un moment, celle de « flower inside », déjà un peu entendu au moment de la diffusion du vinyle dans un bunker*

10/ INSERT : retour sur Blake et Kyle où Blake invite Kyle à tendre son écoute vers ce qui se joue et essayer une nouvelle écoute... (Kyle est interloqué)

- 11/ (mouvement du marteau vers le sol (vue du blacksmith)) (On voit la surface du sol être frappée)
- 12/ Le blacksmith typé est le seul parmi les autres à lever la tête. Il a arrêté de frapper. Sa massue est stoppée en l'air, au dessus de lui. Alice au second plan.

Musique 5 : « Blacksmith »

Clip Partie 1 – L'entrée dans le cerveau du Blacksmith (L'entrée)
--

Dans la continuité de la scène 5. On oublie la cadence des transitions.

Développement très lente de cette partie 1, comme au ralenti

- 11 On voit le blacksmith typé au premier plan, face à nous, illuminé.

Sa massue est en train de tomber au sol. Elle est à mi chemin entre lui et le sol. (Jouer avec l'image, faire durer... ?)

Au second plan, Alice, droite, qui le regarde « partir ». Elle ne tape plus non plus.

- 12 En gros plan, on voit ses yeux « illuminés » / « surpris/perturbés » de ce blacksmith typé
- 13 On entre par un de ses yeux dans le cerveau du Blacksmith en zoomant jusqu'à la pupille.

Bulle audio expérimentale

Dans l'antre numérique de Kyle

Ecran noir au moment où on entre dans le cerveau du Blacksmith. (Pas de lieu). Pas de Lumière. Etouffement, filtré comme plongé dans l'eau.

Musique expérimentale : Musique acousmatique « pure ». Non tonale, pas de rythme...

En fin de « bulle ». Travail d'interférences sonores sur le dialogue ci-dessous :

Alice : Etre acteur ... tes actes sont ce qui te définit. Tu es en train de faire de la « distorsion » Kyle

Kyle : Oui je l'ai senti. J'accède à présent à l'ensemble du cerveau humain.et.... J'ai l'impression de ne plus rien savoir.

Il nous faut tout reprendre à zero, rebooter le système...

...Le son est la première manifestation de la vie. La « distorsion » la première manifestation de la conscience collective humaine...

Alice : Tu agis, c'est toi qui produis cette « distorsion » ici, maintenant. Et elle n'existe qu'ici Kyle...c'est le lieu qui existe.

Kyle : La « distorsion » est partout. Je prends conscience d'être connecté au monde qui m'entoure, à la nature. Et c'est étrange, mais c'est aussi dans le même temps s'en déconnecter, je perçois les choses différemment. Si j'écoute la nature, dans la même action je m'écoute aussi moi-même. Les deux variables sont correctes.

...Blake, vous m'entendez....Blake... Lorsque je frappais avec mon marteau sur ces tôles, sur ces pierres, je ne savais pas ce que je faisais...

... et maintenant mon circuit d'apprentissage rend impossible tout retour en arrière

Alice : Kyle, l'enveloppe de ce Blacksmith ne t'appartient pas...tu ne peux pas la garder tu le sais....

Kyle : Je sais...

Alice : ...alors sous quelle forme ?...Sous quelle forme exister Kyle ?

Kyle : Je ne sais pas

Alice :Si tu n'oublies pas qui tu es, tu peux devenir ce que tu veux...

D'un seul coup, après cette phrase on retrouve la musique non étouffée. On reste en noir lumière pendant un temps. Mais les dessins sont colorés.

Clip Partie 2 –La sortie du cerveau

- Apparition de Couleurs vives -

14/ On voit un plan plus large. On voit le blacksmith typé. Il y a le bunker, et la voiture d'Alice (la voiture d'Alice est colorée). Il y a des zones de sables très jaunes, et des zones blanches où les blacksmiths (en noir) travaillent.

15/ Sur un plan plus large on le voit regarder en l'air. On voit une volée/formation d'oiseaux passer au dessus

On entend d'un coup une volée/formation d'oiseaux toujours sur l'intro de SW

16/ Gros plan sur les oiseaux. On voit plus clairement un oiseau en gros plan

Musique d'oiseaux (Bernard Fort)

17/ On voit toute la scène de plus haut, vue d'un oiseau. Le blacksmith au centre, puis on dezoom autant que possible.

18/ On revoit l'oiseau. On avance avec lui dans le ciel, à travers les nuages....

19/ L'oiseau survole un océan, Un soleil rouge est en train de se coucher à l'horizon.

20/ L'oiseau a disparu au loin. Seul reste le soleil rouge qui « enflamme » l'océan petit à petit

Fin de la musique SW

On entend plus que le son du vent

/ Epilogue /

Sur l'ambiance rougeoyante et le son du vent

Musique Slow : (Forget me so)

Fin