

A Y A M A R K A



ROXANA PONCE NIETO
MASTER1 CREATION NUMERIQUE



AMANDINE GEORGES SANDRINE BEAUD
CHAMBERY PROMOTION 2017/2018

S O M M A I R E

REMERCIEMENTS.....	p1
I / DREAMS OF O (VIDEO 360°).....	p2-8
A/ CONTEXTE.....	p2
B/ ANALYSE CRITIQUE.....	p3-6
C/CONCLUSION.....	p6
II / PRESENTATION PROJET AYAMARKA.....	p9-25
A/ MOTIVATIONS.....	p10-11
B/ RÉFÉRENCES ARTISTIQUES AUDIOVISUELLES...	p12-18
C/ LES REGARDS MULTIDISCIPLINAIRES.....	p19-25
III / LE SCÉNARIO AYAMARKA.....	p26-46
PITCH.....	p28
ARGUMENTAIRE.....	p28
SYNOPSIS.....	p29
NOTE D'INTENTION.....	p30-31
SCENOGRAPHIE.....	p32-35
SCRIPT.....	p36-37
DIALOGUES.....	p38-39
STORYBOARD.....	p40-42
MOODBOARD.....	p43
UNIVERS GRAPHIQUE.....	p44
REFLEXION CRITIQUE.....	p45-46
V/ CONCLUSION.....	p47-48
VI/ BIBLIOGRAPHIE SITOGRAPHIE.....	p49-51
IV/ ANNEXES.....	p51-55

R E M E R C I E M E N T S

Nous remercions tout d'abord l'Université Savoie Mont Blanc de nous avoir mis à disposition le matériel nécessaire à la réalisation de notre dispositif.

Mais aussi toute l'équipe du Festival GIFF de nous avoir accueilli durant ces deux jours de festival.

Enfin, nous remercions tout particulièrement nos professeurs de nous avoir encadré et aidé à mener ce projet à terme. Mme Karleen Groupierre, Gislaïne Chabert, Rudy Rigoudy et enfin Sébastien Dété.

DREAMS OF O

A . C O N T E N T X T E

Dreams of O est un film en réalité virtuelle réalisé en 2017 par Félix Lajeunesse et Paul Raphaël deux réalisateurs et artistes visuels basés à Montréal.

Le média vidéo 360° se répand aujourd'hui grâce à son utilisation avec des casques de réalité virtuelle adaptés aux smartphones ce qui le rend plus facile d'accès au grand public avec une expérience multi sensorielle.

Dreams of O durant 12 minutes a été commandé par le Cirque du Soleil, compagnie canadienne fondée en 1984 par Guy Laliberté et Daniel Gauthier. À travers "O" la compagnie rend hommage « à la magie du théâtre » en immergeant le spectateur dans un espace infini[1]. Elle se distingue par une vision artistique différente du cirque traditionnel, avec notamment l'absence d'animaux remplacés par le jeu des artistes, une grande importance donnée aux jeux des comédiens, et en basant principalement leurs productions sur des numéros d'acrobaties[2].

Enfin, cette expérience en réalité virtuelle immerge le spectateur dans un univers fantastique et de fantaisie où tout est possible. Ces genres, nous renvoient au mouvement surréaliste apparu en 1924 où la création était faite à partir des rêves et de l'inconscient[3].

B . A N A L Y S E C R I T I Q U E

L' E S P A C E

Dans un premier temps, Dreams of O immerge le spectateur dans un espace noir infini où il n'y a plus la question de repères spatio-temporels. La perte de repères se manifeste également à travers un jeu d'espace qui transporte le spectateur au-dessus, en dessous de l'eau et dans un entre-deux créé à travers un jeu de miroir et de reflet.

Cette perte de repères spatio-temporels n'est pas seulement induite par ce jeu d'espace mais également à travers divers objets et personnages qui font références à des mythes et histoires d'époques différentes.

LA S Y M B O L I Q U E DE D R E A M S O F O E T L E M O N S T R E



Antités de Dreams of O

Dreams of O regroupe différents personnages dont nous avons trouvé leurs significations et leurs caractères symboliques repris aux éléments de la mythologie indo-européenne et à différents moments de l'histoire médiévale européenne.

Ainsi durant le déroulement de l'œuvre on aperçoit, des personnages et des objets associés aux notions sur le voyage intemporel, le renouvellement de la vie[4], des rituels qui relient dans le monde indo-européen, des triades, de dieux, de héros, de fléaux, de choix, de fautes, de règles juridiques, de classifications ethniques anciennes[5].

L'eau toujours omniprésente dans la scénarisation de Dreams of O, peut être associée à la mythologie grecque, dont la nature des eaux océaniques et l'immense fleuve d'eau douce, représenté par Océan est non seulement l'origine mais aussi la limite de tout :

...ses eaux continuent de circuler autour du monde après le surgissement des terres, et pénétrant dans les régions inférieures, sous le monde, elles viennent sans cesse jaillir sous forme de sources. Mais certaines traditions semblent indiquer que les eaux d'Océan peuvent également parcourir le Ciel, qu'elles sont donc à la fois présentes au-dessus et au-dessous de la Terre, qu'elles entourent circulairement... c'est de l'eau d'Océan que le Soleil renaît chaque matin [6].

Dans son livre « Les structures anthropologiques de l'imaginaire » Gilbert Durand considère une autre forme de symbolisation de l'eau, fondée à partir des interactions que nous avons avec l'eau des profondeurs et l'eau courante. L'eau dans laquelle nous nous immergeons (corporellement ou mentalement), représente le sein maternel qui nous aide à la centration, à l'intériorisation. Le milieu intérieur et le milieu extérieur se mêlent et au même temps représentent un miroir qui reflète et redouble notre image. Le même auteur, considère dans la symbolique de l'eau cyclique et courante, une eau qui renvoie à des images temporelles et combinatoires des synthèses, des complémentarités et des successions dans le temps, comme rythmes et des cycles, dans la combinaison des contraires, dans l'acceptation de la synthèse. La vie alors s'écoule de la source à la mer, tantôt souterraine tantôt rebondissante, dans un sens ambigu[7].

Le bateau en forme de parapluie est lié à un imaginaire, il est un territoire, un lieu. Dans sa symbolique, il définit un seuil, un passage entre la terre et la mort. Nous retrouvons cela avec les barques funéraires de Khéops (environ 2500 av JC) servant à transporter un cadavre pour le conduire dans un espace spirituel[8]. On peut associer aussi le personnage sur le bateau avec Caron

« le nocher des Enfers, et sa fonction psychopompe, il avait pour rôle de faire passer sur sa barque, moyennant un péage, les ombres errantes des défunts à travers le fleuve Achéron (ou selon d'autres sources, le Styx) vers le séjour des morts. C'est un vieillard qui, peu commode, ne laisse pas passer les âmes sans qu'elles payent le voyage. Seules quatre personnes non mortes sont passées, par la force, le charme ou, tout simplement, en payant l'aller-retour... » [9]

Durant le Moyen Âge européen, le feu peut représenter, un outil, la douceur de la vie, la perfection artistique, le mystère, le bonheur en forme de chaleur apportée à la maisonnée par la cheminée lieu de rencontres ; mais aussi le feu peut se révéler comme source de malheur, instrument de torture, la décomposition ou la destruction.

« Le feu accompagne les manifestations de joie, les réceptions et les fêtes avec les illuminations ou les feux d'artifices, les offices d'une devotio moderna avec le luminaire, les folies de la jeunesse autour des bûchers de la Saint-Jean, avec les lessives de conards de Rouen ou les farandoles. Mais la tragédie n'est jamais très éloignée du plaisir. Les lanternes des morts, les représentations de corps calcinés, d'autres manifestations de l'ars moriendi rappellent une cruelle réalité, les fièvres, des feux intérieurs, le mal de Saint-Antoine consomment les malades. On exécute sur le bûcher, dans une marmite à bouillir les faussaires, après toute une cruelle et édifiante mise en scène. Les incendies sont fréquents dans une civilisation où la promiscuité et l'imprudence font craindre le pire » [10]

Deux types de masques sont présents dans ce spectacle. « Nous retrouvons le masque funéraire symbole de la préservation de l'image de la vie. Utilisés lors de cérémonies funèbres ils étaient une interface entre la vie et la mort[11]. Le masque en forme de bec porté au XVII^e siècle et XVIII^e siècle par des médecins spécialistes de la peste bubonique, nous renvoie au théâtre, notamment dans "les Paravents" où Jean Genet bousculait les codes en rendant ses acteurs laids »[12].

On peut apprécier un monstre à double apparence, qui se cache et se camoufle dans les ambiguïtés du symbolisme des personnages, des objets et encore des éléments comme l'eau et le feu. Cette analyse nous permet d'en faire découler les notions de ritualité de la mort, du passage dans l'Au-delà et d'identité à travers le reflet.

LE S P E C T A T E U R E T L ' I N T E R A C T I V I T E

L'espace, les objets et les personnages présentés plus haut, jouent sur la proximité [13] du spectateur. C'est à travers un jeu de distance et de mouvement que s'opère un sentiment d'oppression d'une façon subtile et de façon inconsciente. Ce sentiment est également généré par des échanges de regards entre le spectateur et les entités. Le spectateur n'est plus seulement "vu sans être vu" puisque les personnages le regardent. L'expérience est construite sur le principe du panoptique défini par Foucault dans Surveiller et Punir 1975. D'après Foucault, la formule abstraite du panoptisme n'est plus « Voir sans être vu », mais « imposer une conduite quelconque à une multiplicité humaine quelconque. ».

Tout comme dans les “mystères déambulatoires” du Moyen âge [14] l’homme se retrouvait au centre, les spectateurs pouvaient devenir acteurs, et les acteurs spectateurs. Cette structure désacralise la frontalité et la frontière entre le spectateur et les personnages, ainsi sa place devient centrale [15].

Le spectateur devient alors un acteur en s’apparentant lui-même à un performeur, et devient en quelque sorte une partie de l’œuvre. Il doit se déplacer d’une face à l’autre de l’écran pour saisir l’entièreté de l’œuvre, son corps est donc mis à contribution.

C . C O N C L U S I O N

D’après l’analyse de l’espace, la symbolique, et la place du spectateur dans Dreams of O, on trouve des éléments artistiques dérivés du baroque et du surréalisme, qui nous montrent un univers qui appartient au genre fantastique et de la fantasy. Ces univers contiennent une symbolique associée à une vision du monde dérivée de la mythologie indo-européenne, car les personnages, les objets et les éléments naturels comme l’eau et le feu, nous transmettent des messages spécifiques associés aux notions de la mort, l’au-delà et le reflet.

Ces notions permettent aux spectateurs de rentrer dans un espace particulier où le temps est parfois ralenti, reculé ou en avance, en produisant chez le spectateur une synesthésie associée aux aspects socio-culturels et religieux du Moyen Âge.

Enfin, cette expérience immersive en 360° propose un voyage dans un espace surréaliste où le thème de la ritualité et du passage initiatique au monde magique-religieux est évoqué.

[1] « Ce qui est sans limites dans le temps et l'espace » ou encore « qui est d'une grandeur, d'une intensité si grande qu'on ne peut le mesurer ». De plus, ce dernier est plongé dans une « tapisserie aquatique intemporelle d'art, de surréalisme et de romance théâtrale ».] L'infini (-e, -s ; du latin in-, préfixe négatif, et finitus, « limité ») défini d'après le Larousse.

[2] Dreams of O est une réadaptation, une extension du spectacle « O » qui est visible seulement à Las-Vegas. L'expérience en réalité virtuelle offre alors la possibilité de découvrir un fragment de « O » à un plus large public et de le faire perdurer dans le temps.

[3] D'abord mouvement littéraire et politique, le surréalisme provoque de profonds bouleversements dans l'art, la photographie et le cinéma. Inspiré de Freud, le mouvement cherche à révéler les mécanismes de l'inconscient et à déstabiliser, par la voie d'un art onirique et inattendu, la perception usuelle de la réalité.

Les surréalistes cherchent à libérer l'imagination en faisant émerger le discours de l'inconscient. C'est notamment ce que montre l'œuvre de Paul Nougé la jongleuse de la série «La subversion des images» (1929-1930) où à travers une illusion du réel nous avons un reflet de l'imagination et de l'inconscient du personnage. L'art surréaliste se caractérise aussi par son goût pour la transgression, et explore les tabous de la violence, de la sexualité et du blasphème. (Graham-Dixon : 2009)

[4] « Oude », le gardien de théâtre, fort mais vulnérable nous emmène dans un voyage intemporel à travers différents mondes qui incarne la partie cyclique de la vie où tout ce qui est vieux redevient nouveau ; de Gemaskerde Dief « le voleur masqué », il joue avec le feu. Incorporant le folklore ancien et les arts martiaux qui invoque des rituels du pays autour du monde comme Hawaii, Samoa, Nouvelle-Zélande et en Australie e gardien de théâtre, fort mais vulnérable nous emmène dans un voyage intemporel à travers différents mondes ; la torche humaine est un pyromane qui aime plaire à la foule. Il ne fait que passer, surgissant de nulle part, ne craignant pas d'être en feu ; « de Orgelman » est vu comme le gardien de chaque monde émergent ; Les trapézistes mêlent une chorégraphie où l'eau est incorporée à la fois comme élément atmosphérique et élément chorégraphique ; la relation entre l'eau et le ciel ; le bateau trace le cours de la vie et la poursuite des rêves, ces présentations dynamiques apportent l'équilibre délicat de l'air et de l'eau à la vie ; une image miroir reflétant le lien spécial partagé par des jumeaux, etc. De plus, d'après l'analyse de cette pièce par Roger Acquart, les acteurs portaient des costumes pour représenter des héros ou des personnages inhumains. C'est notamment ce que l'on retrouve dans Dreams of O à travers les costumes de zèbres. Site du cirque du soleil.

[5] (Sergent : 1995)

[6] Fragment de l'enquête de Rudhardt qui vise à reconstituer la théogonie qui confère à Océan le statut de puissance primordiale, génératrice de toutes choses, et fonde sa paternité à l'égard d'Ouranos, le Dieu Ciel associé à la Déesse-Terre (Detienne : 1973)

[7] (Durand : 1969)

[8] Le Site Web du cirque du soleil.

[9] (Frontisi-ducroux : 1999)

[10] Le feu et son contraire l'eau sont rarement absents des moyens employés pour faire avouer au Moyen Age (Leguay : 2015)

[11] Le Site Web du cirque du soleil.

[12] Cette œuvre théâtrale, la dernière pièce de Genet, divisée en dix-sept tableaux et interprétée par une quarantaine de comédiens se partageant une centaine de rôles, tient de la fable symbolique, mêlant indigènes et colons, légionnaires et rebelles, petites gens et traîtres, vivants et morts. Présentés en première mondiale à Munich dès 1961, Les Paravents ont été ensuite joués sans encombre à Berlin, Vienne, Stockholm... Page culture du site web La croix.

[13] Proxémie par Edward Hall dans la dimension cachée 1966 « La conduite que nous nommons territorialité appartient à la nature des animaux et en particulier à l'homme. Dans ce comportement l'homme et l'animal se servent de leur sens pour différencier les distances et les espaces. La distance choisie dépend des rapports individuels, des sentiments et des activités des individus concernés. »

[14] (Cf. Le mystère "les actes des apôtres" crée en 140 après Jésus Christ par deux frères du Mans)

[15] (Weissberg et Barboza : 2006)

A Y A M A R K A

M O T I V A T I O N S

Après nos analyses des projets, nous avons décidé de réaliser un dispositif à partir de l'œuvre Dreams of O pour les raisons suivantes :

Le teaser nous a permis de nous immerger dans une nouvelle forme de spectacle où la place du spectateur/trice est centrale. La dimension symbolique des objets et des protagonistes, l'univers surréaliste et la perception de l'espace de Dreams of O sont des notions qui nous ont semblé pertinentes à explorer et à développer dans un projet audiovisuel.

Nous avons commencé un brainstorming, en ajoutant une nouvelle histoire, celle de l'inframonde, différente de celle de Dreams of O, c'est pour cette raison qu'on a pris en compte le récit de l'inframonde qui est encore raconté par les peuples originaires du continent américain[1].

Après avoir défini le sujet sur lequel nous voulons travailler, nous avons commencé à faire diverses recherches sur les notions trouvées en Dreams of O dont la mort, l'Au-delà, et le reflet, ainsi que leurs références artistiques et audiovisuelles (la place et le rôle du spectateur/trice, la perception de l'espace, l'immersion, l'interactivité, l'univers surréaliste et le symbolisme magico-religieux de la dualité entre l'eau et le feu). Nous les avons ensuite confrontés aux récits de l'Inframonde Maya, Aztèque et Inca, tout en intégrant la notion de Monstre pour imaginer notre scénario.

Notre expérience touche un certain sujet assez épineux dans certaines sociétés. En effet, les sociétés européennes ont une relation à la mort très éloignée de certaines autres croyances qui proviennent de cultures plus ou moins lointaines. Ce dégoût de la mort provient très certainement des maladies qui en résultaient si le côtoiement existait. C'est pourquoi les cimetières étaient placés à une certaine distance des lieux de vie, notamment des villes pour éviter les contaminations des eaux. Mais d'autres cultures comme celle qui nous intéresse ici avaient une relation privilégiée avec la mort. Leurs morts qui avaient une grande importance pour eux étaient entretenus comme momies et entreposés dans des lieux dont l'importance résidait dans la renommée de la personne auprès d'une communauté. Ils étaient guidés dans la vie après la mort.

Il existe en outre une mythologie précolombienne, où la croyance veut que l'esprit du défunt réalise des épreuves dans un monde parallèle. Ce monde est un espace infini, en étroite relation au monde réel, au monde visible. La mort est vue comme faisant partie d'un cycle réparti entre deux mondes non pas opposés, mais complémentaires, appelés « Monde du dessus » et « Monde du dessous ». Cela permettait aux populations des cultures précolombiennes d'accepter la mort comme une situation nécessaire dans un cycle d'aller et retour, en harmonie avec les éléments naturels et la nature elle-même. Cela permettait ainsi aux endeuillés d'alléger leur peine face à la perte d'un être cher.

Notre intérêt est aussi d'évoquer un tabou en image qui dans l'idée est complètement décalée du monde réel. Le surréalisme traite lui aussi avec ses représentations plus étranges les unes que les autres de sujets tabous. De la même façon nous voulons présenter l'introspection d'un rêve.

LE TEMPS EN CYCLE ET EN SPIRAL



Images (respectivement andine et aztèque) qui représentent le temps en spirale en rattrapant un corps humaine représenté par une entité dual

RÉFÉRENCES ARTISTIQUES AUDIOVISUELLES

ESPACE, MONSTRE ET SPECTATEUR

LA PERCEPTION DE L'ESPACE :

À travers les symbolismes des personnages et objets de *Dreams of O* (voir chapitre I), on est plongé dans un espace-signal où nous avons une perte de repères spatio-temporels. Ce qui est distingué par Gaudin[2] comme deux niveaux d'appréhension de l'espace et d'engagement pour le corps propre du spectateur :

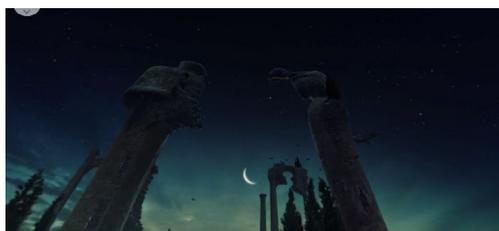
L'espace « représenté par le film » ; comme un espace-objet, concret, reconnaissable et « habitable » que nous sommes culturellement éduqués à percevoir.

L'espace « inscrit dans le corps du film », qui est le principal enjeu d'une approche en termes d'image-espace. Nous sommes à cet espace, placés en situation.

Alors que le premier espace nous parle d'une expérience cinématographique, le deuxième espace correspond plutôt à un espace-signal senti[3]. On pense que pour notre projet ces deux types d'espace sont représentables par le surréalisme, car nous évoquons également une sorte de rêve qui prend des tournures étranges et dans lequel le personnage est ballotté et étiré entre la représentation de ses sentiments qui prennent la forme du paysage, et les épreuves de ce monde que chaque être doit traverser. Cette expérience peut aussi être vue comme un blasphème contre les autres religions.

Dali est le chef de file du surréalisme avec ses productions foisonnantes qui explorent les délires du rêve, les tabous du sexe, et le blasphème. Une œuvre de VR : *Dreams of Dali*, a été créé à partir de l'œuvre de Dali *Réminiscence archéologique de l'Angélus de Millet*, sur le même principe que *Hors-Cadre : l'île des morts* présenté au GIFF. Ceci est créé dans le but de permettre au visiteur du musée Dali en Floride une immersion dans l'œuvre de Dali. Cette visite surréaliste ressort du divertissement mais permet une sorte de voyage mental dans l'univers de Dali.

Dreams of Dalí: 360° Video



D'après les chercheurs comme Gaudin[4] « L'essentiel n'est plus l'objet ou l'espace représenté, mais la confrontation du spectateur à une expérience perceptive : celle du film comme signal, c'est-à-dire comme ensemble de stimuli qui entrent en jeu avant toute autre perception de son contenu représentatif » [5].

En vue de créer une synesthésie « incorporée », avec la représentation de l'espace, on réfléchit à l'utilisation des stimuli visuels et/ou auditifs qui puissent activer le sens intime du corps dans sa globalité. On s'inspire d'œuvres aussi radicalement anti-figuratives, comme celle d'Arnulf Rainer (1960) de Peter Kubelka (chaque clignotement, ou passage du noir au blanc produit, en fonction des propriétés spatiales, relatives à ces deux couleurs fondamentales, un effet kinesthésique de « saut »). On peut évoquer N.O.T.H.I.N.G. (1968) de Paul Sharits (où les couleurs chaudes semblent avancer, et les couleurs froides semblent reculer), ou encore Blue (1993) de Derek Jarman ; dans ce dernier exemple, l'écran monochrome ne varie pas, c'est le son qui, en vertu de ses propres propriétés spatiales, « sculpte » le corps du film.

Arnulf Rainer (1960, Peter Kubelka)



Paul Sharits - T,O,U,C,H,I,N,G



Derek Jarman Blue 1993 Full Movie



Notre projet vise à projeter la réflexion d'un personnage incarné par le spectateur. Dans ce sens on s'inspire du film Gerry (2002), de Gus Van Sant qui met en place un mouvement de camera autour du personnage, pour faire comprendre la réflexion, en même temps, une musique de fond permet de passer d'un angle à un autre pour compléter cette perception. L'espace est sculpté en permanence par des phénomènes de mise en scène et de montage et ne cessera de se « plier » et de se « déplier » autour des protagonistes[6].

Gerry (2002) Reflection



LA FIGURE DU MONSTRE :

La psychanalyse offre une lecture du monstre qui opère un grand retour dans la littérature de la fin du XIXème siècle, via le merveilleux scientifique, au moment même où les théories freudiennes se vulgarisent dans toute l'Europe. De la même manière, les romans de Wells ou bien encore le célèbre Dr Jekyll et Mr Hyde de Stevenson apparaissent. Ce sont des références à la notion d'inconscient, et de la stratification de la psychologie humaine. Il est clair que la littérature et le cinéma fantastiques du XXème siècle doivent aussi beaucoup au freudisme, qui, avec le « ça », déictique indistinct symbolise le « monstre primordial » . [7]

La question du monstre est traitée dans cette expérience, quant à la réflexion sur soi, de notre être, liée à nos actions dans notre vie passée. Nous vivons donc ici dans l'inframonde le reflet des actions que nous avons réalisées dans notre vie passée. Le monstre réside dans notre fort intérieur et doit évoluer pour devenir meilleur.

Le spectateur a une place centrale dans l'expérience, il est finalement plongé dans un rituel d'après-mort qui conduit à une réincarnation. Cette réincarnation ne peut avoir lieu qu'après seulement que l'esprit du défunt ait mûri et compris ses actions lors de son existence passée pour espérer devenir meilleur et enfin pouvoir revenir au monde du dessus en tant qu'être vivant. Il pourra s'agir d'un être humain, d'un animal ou d'une plante ainsi que tout autre objet de la nature.

On peut prendre en référence visuelle ce monstre traduit par la caméra comme étant la dramaturgie et le protagoniste en même temps en faisant des mouvements de différentes vitesses. La caméra est un troisième corps vivant ou un personnage intégré au film comme le fait Orson Welles, dans "La soif du mal" Touch of evil (1958)

Touch of Evil Opening Shot



Dans le monde étrange qu'est cet inframonde nous réalisons des épreuves. Le but de celles-ci sont de nous montrer ce qu'a été notre vie passée et de nous faire réfléchir sur nous-même. C'est au dénouement de ce périple que le monstre en nous seulement disparaît. Il aura traversé ses peurs les plus intimes au travers d'un monde qui lui est hostile et qui le ballote de ci de là, et rempli d'incompréhension face aux épreuves. Nous devons accepter notre condition pour espérer apprendre de nous-même, devenir meilleurs et nous réincarner en toute chose du monde vivant, de l'homme à l'animal, ou même en éléments, collines, arbres, etc.

Cette vision s'oppose aux théories de monstres repoussants que des armées de « chevaliers » américains déciment dans les Monster movies des années 50, comme le « monstre de l'Id » du film Planète Interdite de 1956 (l'inconscient bestial et incestueux du Dr Morbius), évoquant de manière délibérée un système associatif moraliste et haineux de l'époque maccartiste [8].

Monsters From the Id (The Climax of Forbidden Planet (1956))



Dans son livre « Le monstre et le visuel » de 2004, Rudefoucauld, le monstre est la face de l'étrangeté. Pour le monde occidental, Il y a une connexion intime entre monstre, sexualité, ordre et fondation du monde dans les mythes monstrueux[9]. Ces types de monstres exposés au cinéma sont classés par cet auteur ainsi :

Un premier monstre est celui qui présente un trop de réel. Il appartient à la catégorie des formes excessives, par exemple Freaks barnum, film de Tod Browning (1932) ; le deuxième type, représente la rencontre des deux mondes qui relève de processus mythologiques, comme dans The Night of the living dead, G. Romero (1968) ; une troisième catégorie émerge avec le personnage strictement fictionnel, qui peut présenter un excès de formes (chimères, mythologies, monstres dus à des manipulations génétiques) ou des formes excessives (King Kong, Caiman géant, serpent anaconda mirifique, etc.) ; une quatrième catégorie, relève non pas d'une capacité physique hors du commun mais d'une particularité intellectuelle, qui privilégie le psychisme, ou bien la pensée magico-phénoméniste ou magique (le scanner du regard, la télékinésie, etc.).

Powder - Extrait - La meilleure forme de justice



Les nouveaux monstres sortent de l'intellect non extrait d'une sphère divine, ou bien démoniaque. Le monstre est un excès formel de la pensée, du machiavélisme, de l'amour, comme par exemple le film *Seven* de David Fincher (1995). Les derniers monstres au cinéma, montrent l'émergence du spectacle de la torture, de la création du meurtre, de la punition basée sur une morale chrétienne, où nous ne distinguerons plus le vrai du faux[10].

Le projet Ayamarka veut sortir de ce cadre et de cette tendance néfaste, face à la mort et à la vision du monstre et du monstrueux. C'est pour cette raison que l'on va représenter cet univers de la mort et la représentation du monstre, sous un regard propre au monde précolombien, et celui dont ont hérité leurs descendants de l'Amérique des peuples autochtones encore vivants.

LA PLACE DU SPECTATEUR

C'est afin d'appréhender cet espace que l'on veut représenter différemment, comme le propose la perspective théorique de l'image-espace : non pas seulement comme un « Spectacle de l'espace », mais aussi comme un phénomène spatial en soi, comme un phénomène dynamique. En d'autres termes un espace qui circule rythmiquement et engageant l'ensemble du corps du spectateur. Nous en apprendrons sur les types de sollicitations développés par cette théorie :

La première sollicitation est « conventionnelle » ou « affective », par la mise en branle d'affects particuliers chez le sujet-spectateur, par le biais notamment du phénomène d'identification, dont il est pris à partie émotionnellement par l'histoire qui se déroule devant ses yeux[11].

The Mill and the Cross (official trailer)



La seconde sollicitation est « directe », sous la forme d'adresse directe du personnage au spectateur. Le personnage instaure donc bel et bien un dialogue avec le spectateur. Comme par exemple en *Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le sexe (sans jamais oser le demander)* — *Everything You Always Wanted to Know About Sex (But Were Afraid to Ask)* .. (1972) dans laquelle Woody Allen, en bouffon du roi, trompe la vigilance de deux sentinelles puis fait face à la caméra et déclare : « Vous avez vu comme je les ai eus ? » [12].

Everything You Always Wanted to Know About Sex (Woody Allen, 1972)



La dernière sollicitation pourrait être « active », comme son nom l'indique, elle demande une participation, une intervention expresse du spectateur. Le spectateur a alors un « rôle à jouer », il devient acteur de l'œuvre, un peu à la manière d'un jeu vidéo. Il est représentatif, comme exemple de ce type de sollicitation, le premier court-métrage interactif développé en 2010 par la chaîne 13ème Rue [13].

Last Call by 13th Street the First Interactive Theatrical



Nous pensons travailler sur des éléments immersifs mentionnés au début de ce chapitre, de manière à placer le spectateur comme protagoniste principal dans l'expérience, afin qu'il soit plongé dans l'histoire et qu'il puisse ressentir ces éléments communs, que tout être humain peut partager comme étant l'expérience d'incertitude face à la mort.

[1] Roxana membre du groupe de réalisation est une native américaine qui cherche à nous partager la vision de sa culture sur l'après-mort qui est totalement différente de celle occidentale.

[2] (Gaudin :2014)

[3] Ce terme est ici employé dans l'acception que lui donne Erwin Straus (1935), pour lequel le « senti (...). À ce niveau-là, l'image de cinéma n'est plus considérée comme une « fenêtre » ouverte sur le monde représenté (selon les mots de Bazin empruntés à Alberti, 1985), mais comme une structure organique primordiale, au sein de laquelle s'inscrit, tout au long de la projection, une répartition abstraite et évolutive des volumes de plein et de vide. (Id. Gaudin)

[4] La notion d'image-espace a été construite à l'intérieur d'une thèse de doctorat (Gaudin 2011) qui portait sur la poétique de l'espace dans l'œuvre de certains cinéastes contemporains (Gus Van Sant, Abbas Kiarostami, Lisandro Alonso, Jia Zhang-Ke, Bruno Dumont, Philippe Grandrieux, Albert Serra et Apichatpong Weerase-thakul.).

[5] Dans le modèle de l'image-espace, il ne saurait en fait y avoir, à proprement parler, « absence » ou « degré zéro » d'espace. Mais quel que soit le type d'image en mouvement, l'important est que l'on dépasse toujours la conception « métaphorique » de la synesthésie — qui en ferait une simple convocation d'un « comme-si » — pour s'inscrire au cœur du phénomène sensible lui-même.

[6] Pour paraphraser Merleau-Ponty (2009 :33), dans le plan long, nous sommes complètement « pris dans la pâte du monde ». Tandis que le temps s'écoule à l'intérieur du plan, l'espace se dilate. Dans le plan de cinéma, le temps est comme une « ouverture », à travers laquelle l'espace s'engouffre. Il ne faut donc pas voir le temps de l'image comme une matière mouvante, et l'espace comme une matière statique, ou stable. (Gaudin : 2014)

[7] (Demeule : 2004)

[8] En ce sens n'importe quel outil n'est pas susceptible de nous transformer en monstre. Il s'agit de bien comprendre que la caméra et non les conséquences de sa présence, elle seule donc, nous transforme en cyclope passif.

[9] Pour les grecs anciens, la racine Tera et terato renvoient en tout premier lieu au signe envoyé des Dieux, à ce qui est prodigieux, hors du commun. Il faut relever ici la première composante. Le teratos, le monstre, appartient soit par sa causalité soit par son effecton à un autre lieu que celui du mortel et par analogie du quotidien. D'un autre côté, chimère (khamaira) qui définit une chèvre de moins d'un an, mais aussi tout corps vivant et composite au dénominateur de tête de chèvre. La chimère désigne ce qu'il en est de toute composition de tissu étranger. De Vorepierre, de son côté, avance une définition riche de perspective : « se dit de tout être organisé dont la conformation s'écarte plus ou moins de celle qui est naturelle, son espace ou son sexe ». De Vorepierre -Dictionnaire français illustré (Rudéfoucauld :2004)

[10] (Id. Rudéfoucauld)

[11] Le spectateur comme « Un témoin ignoré de la chose », théorisé par Diderot dans son ouvrage Discours de la poésie dramatique (1758). Diderot va même jusqu'à évoquer, pour le théâtre, un quatrième mur que les acteurs devraient imaginer entre le public et eux-mêmes. Ce qui produit un paradoxe qui sera repris plus tard par Michael Fried, lorsqu'il s'interrogera sur la place du spectateur face à une œuvre picturale : « Admettre que l'œuvre d'art est exécutée pour être regardée (et qu'elle présuppose donc l'existence d'un spectateur), mais que la croyance en l'univers fictionnel n'est justement atteinte, que si cet univers fonctionne par et pour lui-même (en faisant abstraction du regardant) » (Ibid. Rudéfoucauld)

[12] Ou encore quand, dans Annie Hall (1977), le personnage d'Alvy Singer n'hésite pas à demander conseil au spectateur afin de résoudre ses problèmes de cœur. On pourra citer également Pierrot le fou (1965) de Godard et Funny Games (1997) d'Haneke, films qui tous deux usent magistralement de la sollicitation directe.

[13] Pour illustrer ce dernier mode de sollicitation, on pensera aux récents webdocumentaires qui se développent sur la toile (comme Prison Valley présenté par son créateur lors des dernières Rencontres Passeurs d'images), à la publicité en ligne de Tipp-Ex qui a créé un véritable buzz, aux séries judiciaires américaines où le téléspectateur prend le rôle du jury en votant grâce à son téléphone portable. Morton Heilig dans les années 50 et considéré comme le précurseur de la réalité virtuelle en est un excellent exemple aussi.

À partir des références artistiques et des notions sorties de la symbolique de *Dreams of O*, on prend des références dans les regards critiques des disciplines des sciences humaines et sociales, afin d'analyser les représentations faites dans les films et/ou le théâtre. Ces avis des disciplines comme la psychologie, la philosophie, l'anthropologie, la sociologie et l'archéologie, nous permettrons de mieux connaître le thème à développer dans l'univers à représenter et à traduire dans notre dispositif.

A . LA MORT ET L'AU-DELÀ

La psychologie de la mort au cinéma : dans les films fantastiques, d'horreur et de science-fiction, on trouve depuis un regard psychologique, des métamorphoses qui montrent une évolution au fil du temps du discours et de l'intertextualité de la mort dans le cinéma.

Depuis le XIXe siècle, la mort au cinéma a définitivement perdu son caractère transgressif pour acquérir une esthétique de la destruction qui la déplace sans la supprimer. Dans le fond, si les démons se désagrègent, c'est parce qu'ils sont déjà morts. Depuis une quarantaine d'années, le meurtre systématique est devenu une sorte de solution terminale, la nécessaire justification du recours afin de régler des conflits autrement insolubles, sans négociation ultérieure possible ou imaginable.

Comme par exemple dans *Blade Runner*, de Ridley Scott, (1982) l'être humain est homogénéisé, standardisé, mort avant même d'être né. Au cinéma la dialectique pascalienne[1] des monstres qui expriment un mélange de beauté et d'horreur, est éminemment présente. La mort des uns et des autres est socialement, scientifiquement, juridiquement et religieusement acceptée et, plus encore, acceptable. Les héros qui devraient incarner des anges, des messagers déposant des paroles dans le cœur des hommes, se sont mués en créatures sanguinaires. Dans la modernité, il est important que la destruction des figures de l'altérité ne soit plus suivie de culpabilité, comme on le voit pour le personnage de *Blade* de 1998 [2] Les histoires de vengeurs, de *Blade* à *Dexter* sont fondamentalement thanatophiliques[3].

Ainsi, la mort au cinéma s'est mise à ressembler à la mort dans les jeux vidéo. Le meurtre de l'autre qui est devenu un objet, une chose, est à présent sans passé, sans mémoire, éternellement actualisé dans un semblant mythologique qui instrumentalise d'anciennes figures en les vidant de leurs sens.

Depuis le début du siècle, ce sont ces expressions mises à l'emprise d'un voyeurisme sadique qui s'observent dans Cube, la série SAW, Hostel et Hostel 2, qui ont comme but d'atteindre un paroxysme de jouissance. C'est ainsi que la jouissance et la mort se sont rejointes sur les écrans. Elles actualisent enfin les fantasmes les plus cruels de notre modernité et se rapprochent de plus en plus d'un autre genre cinématographique : la pornographie.

La sociologie de la mort et l'Au-delà au cinéma : les définitions de la mort et de l'expérience de mort, ont changé ces cinquante dernières années, comme résultat d'une partie de la séquestration de la mort et d'une autre de la médicalisation au quotidien. Les films Wit de Mike Nichol (2001), Talk to her de Pedro Almodovar (2002), et What dreams de Vincent Ward (1998), démontrent comment ces films expriment la vieille collision qui se produit depuis longtemps dans les débats religieux et philosophiques sur l'existence - avec fantaisies utopiques et craintes dystopiques qui existent autour de la nature de la conscience, craintes et fantaisies formées à partir de réinvention médicale de la mort. Avec le concept de mort cérébrale, la mort a gagné un nouveau symbole anatomique qui privilégie la tête, le visage, et une imagerie du cerveau et ses fonctions. Dans le cinéma actuel, les représentations du mourant, de la mort et de sa transcendance, nous montrent la préoccupation culturelle avec ses mécanismes par lesquels l'identité individuelle peut être préservée. De tels textes conceptualisent la nature de l'identité et l'existence humaine[4].

L'archéologie de la mort et du sacrifice humaine au cinéma :

La cruauté semble incrustée dans toute approche cinématographique des systèmes politiques anciens, qu'ils soient égyptiens ou mayas ou simplement classés comme « moyenâgeux ». Par exemple, Apocalypto montre une vision extrêmement cruelle de la civilisation maya ancienne. La logique du film suggère que « ces gens-là » n'existaient que pour se faire souffrir les uns les autres et la modernité s'incarne absolument dans le respect général des droits de l'Homme, tel qu'on le connaît maintenant. Sans les situer, ni dans leur contexte symbolique, religieux, rituel et cosmologique. « La structure de la fiction Apocalypto. Elle reconstruit la culture maya yucatèque du XV^{ème} siècle au moyen d'obsessions qui sont typiques du début du XXI^{ème} siècle sur le continent américain. Montrer des « Mayas de la forêt » ignorants des « Mayas des villes » au XV^{ème} siècle est absurde, mais cette opposition des bons « campagnards », victimes des « urbains » corrompus renvoie à notre vieux cliché occidental du bon sauvage et de la décadence urbaine. Ce dernier motif étant encore très puissant aux États-Unis, où la ville demeure la cause morale profonde de tous les maux »[5].

<https://www.youtube.com/watch?v=aG8WqEyXlyc>

Dans le film de Mel Gibson, les sacrifices humains n'ont pas de sens, que si on les compare exactement aux massacres commis par l'armée nord-américaine dans les villages des natifs américains vers la fin du XIXème siècle et à ceux de l'armée guatémaltèque dans les villages mayas dans les années 1980 (plus de 200 villages détruits). Gibson reprend dans son récit les chroniques écrites par les moines évangélistes du XVIème et XVIIème siècles et aussi l'interprétation d'une archéologie eurocentriste et pangermaniste de la première moitié du XXème siècle, sur la décadence de la période postclassique (1000 à 1540 apr. J.-C). C'est la principale thèse de ce film, alors que ce paradigme de la recherche archéologique des années 1940 a été radicalement annulé par les données de terrain, il y a maintenant plus de quarante ans. Depuis 1960, l'écriture maya a été déchiffrée et la grande majorité des inscriptions conservées ont été lues ou comprises. La conception de la mort et les sacrifices humains s'expliquent dans ces codex, sous une logique d'offrande, sous une philosophie de respect pour le corps sacrifié et une conception de l'au-delà, sans crainte de la mort ni de désespoir dans une conception de brièveté de la vie.

Bien que les archéologues ne soient pas propriétaires de leur objet d'étude et que les fictions cinématographiques se font librement, dans le but de plaire au grand public, malheureusement la narration des anciennes civilisations américaines sert de prétexte, pour régler des problèmes propres à l'Occident moderne.

Dans notre projet, nous souhaitons élucider les différences sur les notions basiques de notre petite histoire, basée sur la narration précolombienne des codex maya et aztèque, et des récits andins, en faisant un parallèle des concepts avec ces mêmes notions dans le monde européen.

B . L E R E F L E T

La philosophie et l'anthropologie du reflet : Notre narration évoque un échange des entités entre le monde du dessus et le monde du dessous, ce qui nous montre un univers philosophique des anciennes civilisations américaines, à l'opposé des civilisations indoeuropéennes, sur la notion du reflet.

D'abord dans le monde précolombien, la fonction symbolique de la mortalité est exprimée d'après des récits mythologiques des mayas, des aztèques et des incas. Le point commun entre ces civilisations est la liaison entre le vieillissement, la mort et la renaissance inévitable. Le reflet est dans cette philosophie, la condition d'un futur prochain qui permet la confrontation de l'être présent avec l'être suivant, dans la recherche de l'acceptation de la mortalité.

Pas même les « dieux » de ces civilisations ont été libérés de cette condition naturelle. Parfois, ces conditions sont multipliées, en donnant à l'individu qui regarde son reflet, tout un ensemble de futures possibilités, en quelque sorte, les choix possibles qui donnent une perception plus élargie de soi-même, non pas comme un individu, mais comme un choix de personnages qu'il peut devenir et importants, pour donner la place aux autres membres de sa communauté.

Ainsi par exemple dans le mythe de « la fuite de Quetzalcóatl », une des formes corporelles qui assume Quetzalcóatl, appelé Tula est visitée par une entité nocturne qui lui montre son « corps » à travers le reflet d'un miroir, lui disant « connais-toi toi-même », mais comme étant partie d'un tout universel et toujours en fonction du futur prochain et pas seulement le présent. L'image qu'il voit est celle d'un homme vieux et mort. Il ressent alors l'impérieuse nécessité de voyager à travers l'inframonde, un lieu de couleur noire et rouge pour se régénérer à travers le feu des profondeurs. De cette façon, le reflet permet à Quetzalcóatl de laisser son corps, pour accepter sa condition de mortalité, en même temps que la condition de changement et renouvellement de la vie, permettant aussi à la terre mère, une gestation par la mort, pour une naissance dans le monde du dessus, en assumant un nouveau corps sous une autre forme. Quetzalcóatl est bien éternel, mais il n'est jamais le même[6]. Ainsi les anciens nahuatls (aztèques/mexicas) ont festoyé sur cette mythologie, en dansant et en chantant son état mortel, afin d'accepter sa condition de mortel, vue plutôt comme un avantage dans le cycle à l'infini de la vie.

Dans le monde occidental, la conception du reflet et sa dualité est antagonique à celle de la philosophie ancestrale américaine. Le philosophe Rosset, dans son livre "Impressions fugitives" de 2014, explique bien cette conception du monde occidental, qui voit le double comme le symptôme majeur du refus du réel et le facteur principal de l'illusion. Ainsi pour la pensée européenne, l'ombre, le reflet et l'écho sont une sorte de doubles de seconde espèce d'une réalité du présent.

Dans ce sens, ces types de doubles, sont doubles de proximité ou « doubles mineurs », des compléments nécessaires qui deviennent attributs obligés, face à une source de lumière qui produit l'ombre, ou un miroir pour refléter, ou une falaise pour produire l'effet écho. Quand ils manquent, l'objet perd sa réalité et devient lui-même fantomatique[7].

Cette pensée est exprimée par Ovide[8], dans ses Métamorphoses, lorsqu'il fait dire à Narcisse en extase devant son image reflétée par l'eau : Iste ego sum (cet homme-là est moi-même).

L'importance ici du sum qui ne relie pas, mais identifie « mon reflet à ma personne », « mon image ne reflète pas ma personne : elle l'est ». « Non pas une image semblable à moi, mais une seule et même image, un seul et même objet ». Sous la logique de Descartes la distinction entre Narcisse et son reflet est une distinction formelle, pas une distinction réelle, dans la mesure où il est impossible de concevoir Narcisse sans son reflet, tout comme il est impossible pour lui, d'être sans penser[9].

Dans ce paradigme, l'ombre, le reflet et l'écho, sont les attributs obligés de tout objet réel, quelle qu'en soit la nature ; s'ils viennent à manquer, ils débutent par leur absence n'importe quel objet d'une prétention à la réalité. S'il s'agit d'un corps vivant humain ou autre, ce « défaut » constitue un arrêt d'irréalité et en même temps un arrêt de mort. S'il s'agit d'un objet inanimé, il signale simplement que l'objet en question n'existe pas. On peut dire aussi qu'un tel objet « lâché » par son ombre, par son reflet ou son écho, constitue un objet paradoxal et fantastique. Un tel objet est insolite et même fantasmagorique ; seuls les effets spéciaux du cinéma fantastique peuvent lui prêter une apparence d'existence[10].

On reconnaît ce thème dans la nouvelle fantastique *Horla* de Maupassant (1887) « Qui est donc cet « autre », si proche de moi, qui m'épie et me surveille à mon insu ? » C'est l'autre moi-même qui me regarde à travers le miroir et prend progressivement possession de ma personne. Pour Rosset, sur cette logique, l'iconoclasme, ou la crainte de se voir reproduire en image ou en photographie, est alors l'expression de la même inquiétude, lié à la paranoïa. Et alors que se passe-t-il pour ces croyances hors l'Europe dont l'iconoclasme est parti d'une conception différente du reflet, du vivant ou encore de ce qui est du fantastique du réel ?

On voit cette contradiction, quand sous la pensée européenne on considère certaines ombres comme vaines reflets émancipés du corps, lorsqu'elles appartiennent à un corps « absent et invisible », qui au contrario du reflet de Narcisse, une ombre appartient à un corps présent mais invisible, car Narcisse qui se regarde dans l'eau ne peut évidemment que s'observer lui-même. On trouve une nuance donnée par la perception du reflet d'une personne dans le miroir sans voir pour autant cette personne, tant qu'elle est morte comme si elle est située par exemple dans son dos. Dans tous ces cas, la philosophie occidentale observe un reflet sans corps visible comme une émanation, émancipée de quelque corps réel-même, mais réduit aux vestiges d'un lointain cadavre[11].

Le reflet du surréalisme de Dalí montre d'un point de vue critique la philosophie du reflet et de son lien avec la mort dans la civilisation européenne.



Dalí Salvador Metamorphose de Narcisse 51.1 x
78.1 cm 1936-1937
Peinture à l'huile

On voit que pour le “Narcisse” de Dalí, réalisé en 1937, le reflet définit un seuil, il est une interface entre le réfléchissant et le réfléchi et renvoie à un au-delà.

C'est par cette voie que l'on veut refléter la philosophie du reflet précolombien sous un style surréaliste, pour toucher les codes visuels du spectateur européen.

[1] « Tous les hommes se haïssent naturellement l'un l'autre. On s'est servi comme on a pu de la concupiscence pour la faire servir au bien public ; mais ce n'est que feindre, et une fausse image de la charité ; car au fond ce n'est que haine ». Pascal. « Autres religions » (Jandrok :2011)

[2] « Ce n'est plus personnel, ce sont les affaires (« It's not personal, it's just business ! »), comme le disent les Américains. Le crime et la mort n'appartiennent plus, comme dans les Westerns, aux registres de la vengeance personnelle ou de la transgression. Ils ont été sublimés par les règles du management... C'est le jeu de la sélection naturelle, du darwinisme social. Il n'en reste rien, pas la moindre trace. Ils sont directement réduits en cendre, métaphysiquement incinérés par le Mal qui les habitait.» (Id. Jandrok)

[[3] Les vengeurs de la modernité (vigilantes, en anglais) ont tous les droits, puisqu'ils agissent en dehors des lois. Leur agressivité meurtrière ne se discute pas. À travers les destructions dont il est l'auteur, le héros sauve la masse innocente des brebis humaines. De plus, comme il est un sauveur, ses actes se justifient d'eux-mêmes. Il sait et cette connaissance lui donne une inaliénable responsabilité à l'égard des innocents qui sont les premières victimes des démons... » (Ibid. Jandrok).

[4] (Knox :2006)

[5] (Arnauld :2007)

[6] «La aparición de la función simbólica y la revelación subsecuente de la mortalidad del ser se expresan también de manera simbólica en un relato mítico conocido como «La huida de Quetzalcóatl»... En dicho mito, el rey-dios de Tula, Quetzalcóatl, enfermo y viejo recibe la visita de seres nocturnos, entre los cuales se encuentra Tezcatlipoca, que vienen a «mostrarle su cuerpo» (el de Quetzalcóatl) y obligarlo a dejar Tula para irse a un lugar mítico: Tillan Tlapallan. Tezcatlipoca le da un espejo para que se mire en él. La imagen de su rostro reflejada por el espejo es la de un hombre muerto... Surge entonces la necesidad imperiosa de ir a un lugar situado en el inframundo: el lugar de lo negro y lo rojo, Tlillan, Tlapallan, para que se regenere su ser en el fuego. Al darle el espejo para que se mire, Tezcatlipoca le dice a Quetzalcóatl: Ximiximati «conócete a ti mismo», es decir, acata tu condición de ser mortal». (Johansson:2012)

[7] Comme il trouve dans le livret de la « femme sans ombre » de Richard Strauss dû à Hofmannsthal, (Rosset :2015)

9] « « Selon Descartes, dont c'est là, le motif principal dans les Méditations, de penser « je pense » sans penser « je suis » ; impossible de penser « je suis » sans penser, « Dieu est » ; impossible de penser, Dieu est sans penser, « le monde existe ». (Ibid. Rosset)

[10] « Le cinéma fantastique est aussi, avant lui, la peinture surréaliste. Si l'absence du reflet peut être inquiétant, il arrive aussi que la présence du reflet, peut susciter une certaine angoisse. L'apparition subite de ce « double familier » peut surprendre et même faire sursauter, étant alors curieusement perçue comme non familière mais étrange. C'est le cas notamment lorsqu'on n'a pas remarqué la proximité d'un miroir ou d'une glace quelconque qui guette le moment de vous saisir à l'improviste dans le double sens du terme de saisir (à la fois capter et faire tressaillir). ». (Id. Rosset)

[11] « Le statut de reflet sans corps semble par conséquent différer légèrement du statut de l'ombre sans corps, dont on a vu qu'elle pouvait évoquer l'idée de l'ombre sans corps visible, mais aussi celle, fantomatique, de l'ombre sans corps réel (comme dans la théorie lucrétienne des simulacres)». (Ibid. Rosset)

S C E N A R I O

La raison pour laquelle nous avons choisi de travailler ce thème est le résultat de la rencontre entre ces deux cultures au sein de notre groupe de travail. En effet un de nos membres est natif américain, provenant du Pérou. Cette origine provoque un fort choc culturel lorsque des discussions sont abordées comme celle de la mort. Effectivement, les croyances, ne relevant pas de la religion, de cette personne sont issues d'une culture ancestrale transmise depuis des générations dans une large partie des pays d'Amérique latine. Cette culture remonte à l'ère précolombienne, et sa transmission encore d'actualité pour une partie des natifs prouve la force de cette transmission et de ses croyances.

Une autre raison pour laquelle nous avons choisi de développer ce sujet est due à la forte volonté de ce membre de l'équipe à vouloir partager avec les Européens sa culture, et montrer qu'il existe une autre vision du monde par-delà les océans, que nous avons tendance à oublier en Occident, en centralisant toute notre culture dans la plupart des pensées, neutralisant toute autre forme de vision du monde. Ceci passe aussi par les films.

Focalisons-nous maintenant sur la vision de la mort, qui est un certain sujet du choc culturel qui est considéré comme un tabou d'un côté et comme un passage de la vie de l'autre. Bien sûr c'est bien le côté européen qui a tendance à dénigrer la mort et à la bannir des lieux de vie en général. D'abord il s'agissait d'une peur avérée des maladies transmises par le côtoiement des morts dans la société. Mais ceci n'est plus valable de nos jours avec les techniques d'aseptisation. Les cimetières restent le plus souvent à l'extérieur des villages. Ceci était lié à la pollution des eaux. Mais aujourd'hui cette vision pestilentielle de la mort reste dans les esprits des Européens comme faisant entièrement partie d'une culture ancienne de préservation de la vie audessus de la mort. Par exemple aujourd'hui si l'on compare les deux visions de la mort, nous observons qu'en France, en ce qui concerne la « veille des morts », nous sommes invités durant une semaine à visiter le mort dans un espace privé, où le mort est allongé dans un cercueil et semble dormir.

L'illusion du sommeil déguisé dans la mort contribue encore à diaboliser cet état qui est en réalité naturel et pourtemps toujours aussi repoussant. Tandis que le processus d'hommage au mort dans la culture native américaine veut qu'il y ait un cercueil qui nous permet de voir le mort et où tout le monde doit tourner autour de lui en le regardant. Les adieux et autres paroles à son attention sont prononcées à ce moment. Ensuite des photos ont lieux auprès de la personne et tout le monde mange. Il s'agit de quelques jours où tout le monde doit être là.

P I T C H

Vous avez jusqu'à ce jour votre propre vision préconstruite de l'après-mort. Mais laissez-vous un instant subjugué par Ayamarka, un lieu rempli de mystères, au travers de ce mythe précolombien de la vie après la mort.

A R G U M E N T A I R E

Notre dispositif propose une aventure dans le monde des morts Ayamarka sorti de la mythologie précolombienne. Il a pour objectif de nous présenter en image ce que pourrait être ce monde affabulé depuis des siècles par nombre de natifs américains.

Une série d'épreuves que notre jeune protagoniste Amaru doit surmonter sont présentées au spectateur. Le souhait du projet est de travailler la notion du monstre. En effet, comment le monstre apparaît-il dans un être? Il peut s'agir, au-delà de la question des apparences, de la question du monstre « en soit » au travers des actions de l'être.

Le paysage de l'inframonde réagit à ceci et aux sentiments de la personne. Il ne s'agit en réalité que d'un passage obligatoire après la mort, et qui, après ce processus de méditation, et de prise de conscience, permet au protagoniste de se recentrer sur lui-même et de devenir meilleur. Suite à cela, il pourra entamer son processus de réincarnation.

S Y N O P S I S

En l'an 1492, Amaru, un jeune garçon natif américain de 15 ans a trouvé la mort dans son sommeil. Il s'est soudainement retrouvé dans une grotte où il a perdu tout repère, son corps se trouvant à moitié plongé dans l'eau. Il veut se réveiller sans succès et voit son ombre s'éclipser vers la surface.

Un enchaînement d'événements plus étranges les uns que les autres se produisent par la suite. La grotte laisse place à un pont de cheveux suspendu dont il ne voit pas le bout. Croyant rêver, angoissé par cet environnement, le garçon, contraint, traverse le pont.

Mais après l'avoir traversé, Amaru découvre face à lui des collines pointues aux couleurs vives. Il se trouve alors encerclé par ces dernières mouvantes et pointues. Ce nouveau paysage reflète sa rage et son sentiment d'impuissance de ne pouvoir s'échapper.

Il va continuer de déambuler au travers de ce monde jusqu'à apercevoir ce qui pourrait être le dénouement de son voyage. Mais quelle sera l'issue qui s'offrira à Amaru? Pourra-t-il enfin s'échapper?

NOTE D'INTENTION

A UNIVERS GENERAL

L'univers se déroule dans un monde mythologique, qui appartient aux anciennes civilisations du continent américain. Celui-ci va présenter des passages souvent à l'opposé des interprétations iconographiques du monde indo-européen. Les sentiments d'Amaru incarné par le spectateur, vont lui permettre de prendre conscience de sa condition, et de partager ceci en dépassant les barrières culturelles et religieuses.

Dans ses diverses étapes de deuil, chacun des paysages qu' Amaru découvre devient le reflet de son état d'esprit. Ainsi, les décors montrent des couleurs, des formes et des effets en lien avec ses sentiments d'angoisse, de rage, de désespoir et d'acceptation.

Sous cette perspective, on a pensé recréer un univers fantastique. Le public à qui s'adressera notre projet audiovisuel est un public disposé à expérimenter les sensations d'une nouvelle narration sur l'après-mort.

B CONCEPT

L'objectif du film est de montrer à travers un dispositif un univers raconté encore par les peuples originels du continent américain, permettant au spectateur de participer à la première personne à ce récit audiovisuel. Le spectateur est finalement plongé dans un rituel d'après-mort qui conduit à une réincarnation.

Capture d'écran de la réincarnation

Passage 4



De plus, l'histoire intérieure mise en scène dans l'oeuvre de Dear Angelica projet présenté au Festival GIFF à Genève nous a interpellé et nous nous en sommes inspirées pour notre dispositif.



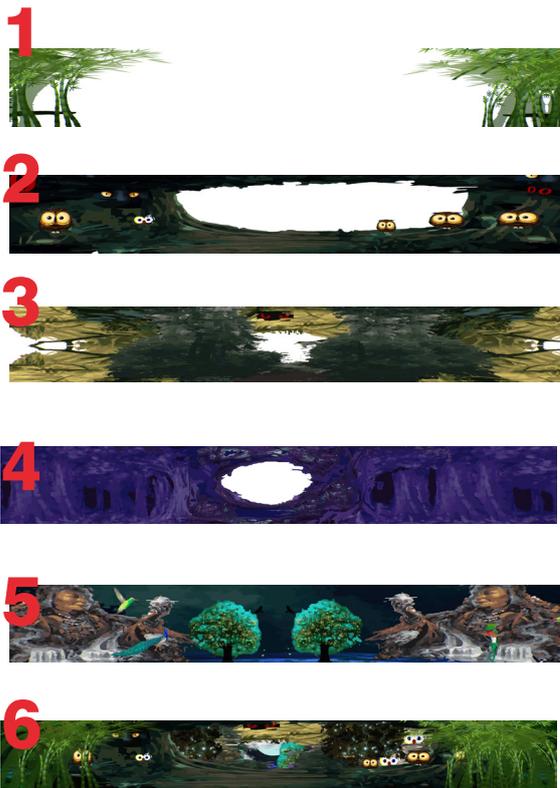
Dear Angelica

Emmy Award winning Oculus Story Studio

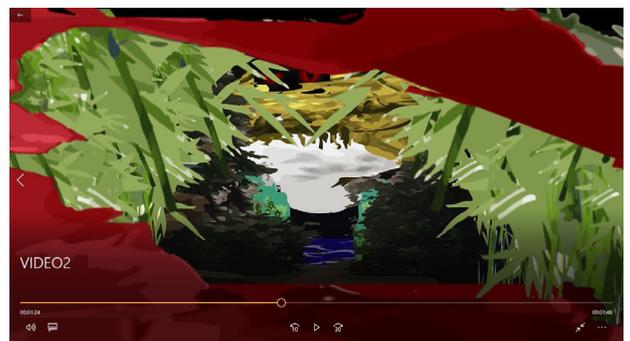
2017

L'image

On utilise la parallaxe afin de créer des effets intéressants d'objets dans la scène. Ils semblent évoluer différemment du fond et donnent une impression de profondeur. Sa définition plus concrète est la suivante : la parallaxe est le système qui permet de faire bouger des images dans un espace en permettant un effet particulier de mouvement, en les faisant bouger indépendamment des autres à une vitesse différente.



Calques d'images du passage 3: Collines et forêt d'AYAMARKA



Capture d'écran de la forêt

Le son

Le son et le dialogue reflètent les ambiances présentes dans l'animation. De cette façon, on entend ce que le garçon pense. Nous comprenons ainsi directement dans quel état d'esprit il se trouve au fil de l'histoire et des événements qu'il doit affronter. Au fur et à mesure que le personnage avance dans son voyage il est accompagné par la voix d'entités.

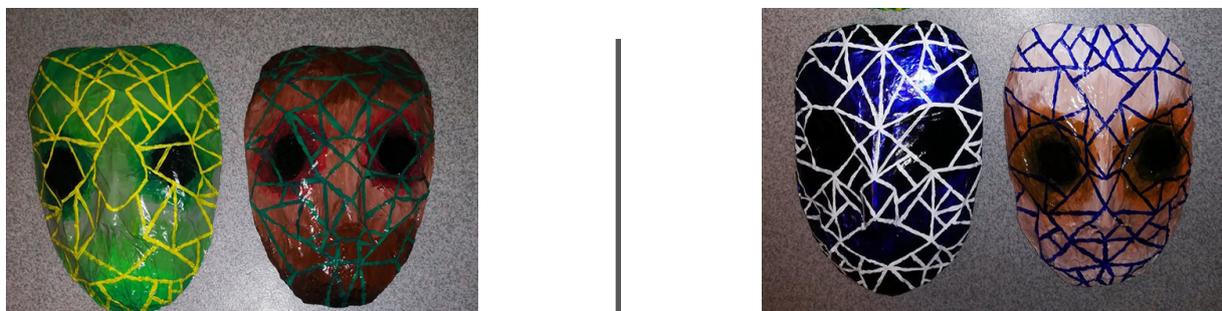
SCENOGRAPHIE

Cependant il s'est posé la question de l'interactivité entre le spectateur et le dispositif, où finalement la réalité virtuelle n'apporte pas une immersion supérieure. C'est pourquoi, nous avons choisi de réaliser en parallèle un dispositif réel qui mette en condition le spectateur (cf aux parties scénographie de l'espace réel et contact avec le public).

LE COCON

Nous avons choisi de créer un dispositif réel, le cocon car on s'est tourné vers la création d'un dispositif qui sert d'espace d'immersion en lui-même, et de présentation.

Notre dispositif est confortable, avec les tissus utilisés, qui rappellent le corps. Concrètement le cocon est la symbolisation du corps du défunt. Le spectateur doit entrer dans celui-ci pour être dans une première forme d'immersion, dans le corps de la momie. Dans ce but nous avons mis en place quatre masques représentant les différents états de décompositions du corps.



Photographies des quatre casques présents dans notre dispositif réel

Le spectateur doit ressentir qu'il va se mettre dans le corps immatériel. Ensuite il passe l'étape de transition entre le contact avec le corps symbole et la pensée, qui est l'âme du défunt dans le monde des morts. A la sortie du cocon le spectateur apprend alors dans quelle forme il va être réincarné.

Le spectateur entre en contact avec un corps qui ne lui appartient pas. Il va plongé dans l'esprit du défunt à travers les vidéos présentées. Le lien est fait entre le spectateur la momie et l'espace immatériel, Ayamarka, où on prend la place du défunt.

LE DISPOSITIF PHYSIQUE

Le dispositif est créé à l'aide de panneaux grilles qui forment un demi cercle. Cette forme renvoie au théâtre Romain ancien.

C'est ce qui explique que la forme des théâtres à l'antique, et d'autres comme le Tampa Theatre en Floride, qui est à ciel ouvert et d'inspiration antique, sont construits de cette façon en demi-cercle. Plus simplement la forme circulaire se prête mieux au dispositif.

L'installation est recouverte comme dit précédemment de tissus. A l'intérieur, des masques viennent représenter artistiquement le contenu de la vidéo par une symbolisation de couleurs. Ils sont disposés au-dessus des casques. Chaque casque est fixé et le spectateur est invité à regarder dans chacun afin de voir la scène accompagnés d'un casque audio.

Nous avons pensé cette scénographie en lien avec Topac Ev de Nil Yalter, l'installation est idéalement disposée au centre d'une large pièce. L'oeuvre de cette artiste est une yourte qui est la symbolisation du peuple nomade. Avec ceci elle explore les caractéristiques de sa culture et questionne la place de la femme dans la société.

Le cocon a une entrée et une sortie cela représente un cycle qui est questionné au travers de la présentation de la vie, la mort et la renaissance.

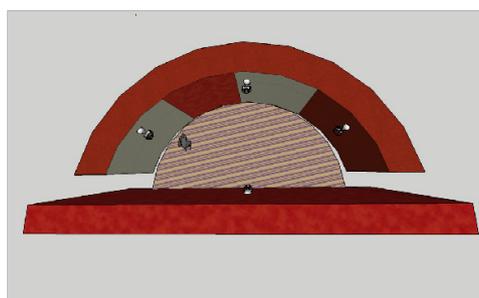
En cela les vidéos n'ont pas de fin car elles tournent en boucle. L'histoire est répétée et le défilement des spectateurs représente encore la question du cycle par un renouveau du cycle de connaissance et de transmission. Il n'y a pas réellement de linéarité.



MASQUE: CASQUE VR ET CASQUE AUDIO. SPECTATEUR. PROFIL DU DISPOSITIF PHYSIQUE



ENTREE. SORTIE. VUE D'ENSEMBLE



VUE EN PLAN DU DISPOSITIF PHYSIQUE.

CONTACT AVEC LE PUBLIC

Accueil avec le public

Notre dispositif sera entouré par nos soins dans le cadre d'une immersion renforcée à l'aide de l'intervention de personnages d'iconographie de la fête des morts de l'amérique latine. Ainsi toute la disposition du dispositif est pensée pour guider le spectateur au mieux et faciliter sa compréhension.

Nous serons déguisés en trois personnages qui seront les étapes que nous allons personnifier sont : le vivant, le mort, et l'âme. Notre intention est de pousser la présentation à l'extrême avec cette mise en scène, en accordant un regard particulier aux détails.

Le premier personnage représente le vivant et ne subit pas d'altération particulière. Son but principal dans le dispositif est d'assurer la médiation du projet avant l'expérience de l'utilisateur.



Personnage Catrina

Le deuxième personnage est la Catrina. « La Catrina est un personnage typique de la culture mexicaine dont les origines remontent aux fêtes des morts précolombiennes. Son nom vient de La Calavera de la Catrina du graveur José Guadalupe Posada, une eau-forte sur zinc qui fait partie d'une série de calaveras. Le précurseur de ces représentations humoristiques de figures contemporaines caricaturées sous la forme de squelettes. Le mot catrina est la déclinaison féminine du mot catrín, qui signifie « dandy » en espagnol. Ce personnage, représentant un squelette de femme portant un chapeau très élégant distinctif de la haute bourgeoisie de l'époque, a une fonction de memento mori (une vanité) destiné à rappeler que les différences de statut social n'ont aucune importance face à la mort[1]

La Catrina ne parle normalement pas car elle est la représentation de la mort. Son but d'apparition dans le dispositif est de figurer en tant que « memento mori ». Ainsi elle déambule autour du dispositif et incite silencieusement le spectateur à venir visiter notre installation. Mais elle pourra se présenter, et si le spectateur y consent, récolter ses impressions sous forme d'interview.

Enfin le dernier personnage est la Llorona. Pour Alfredo Mirandé et Evangelina Pérez, la Llorona incarne une femme qui, volontairement ou non, « s'est écartée de son rôle de mère, femme, maîtresse, amoureuse, ou patriote »[2]

Notre Llorona est présente dans le dispositif comme représentation de l'âme. Elle a pour fonction de veiller au bon déroulement de la présentation des vidéos au spectateur. Ainsi elle agit en qualité de support dans ce dispositif.



Photographie du personnage Llorona

Analyse des publics

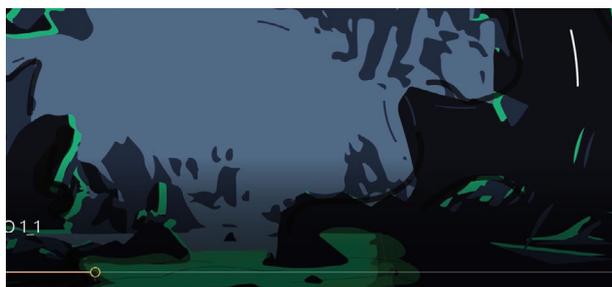
Enfin notre but à caractère scientifique est de faire une analyse des publics. Ainsi nous pourrions nous intéresser au ressenti du spectateur. Comment celui-ci a-t-il prit place dans le dispositif et qu'a-t-il ressenti? Qu'aurait-il aimé trouver? Qu'elle est sa propre vision de la mort? Et pour finir qu'a-t-il compris de notre dispositif et a-t-il perçu le message que nous cherchons à faire passer?

Ceci pourra être récolté à l'aide d'une caméra 360 placée à l'intérieur du dispositif physique qui capturera les comportements des individus à l'intérieur du cocon.

[1] « Après avoir été populaire à l'époque de Posada, ce personnage n'est devenu un des symboles majeurs des manifestations artistiques du jour des morts mexicain et de la culture mexicaine en général qu'après la redécouverte de l'œuvre de Posada par l'artiste français et historien de l'art Jean Charlot, peu après la révolution mexicaine. La Calavera de la Catrina fut alors reproduite en masse et devint un élément symbolique du renouveau indigéniste de l'art mexicain. Ainsi, la Catrina apparaît dans la peinture murale de Diego Rivera intitulée Sueño de un domingo por la tarde en la alameda qui comprend aussi d'autres images de Posada. En plus de son usage en tant qu'image festive pour le jour des morts, elle a aussi été réinterprétée dans de nombreuses formes, dont la sculpture

[2] La légende raconte que la Llorona est une jeune mère abandonnée par un homme d'une classe supérieure pour une autre femme appartenant au même niveau social. Dans certains récits, elle assiste au mariage de ce dernier couverte d'un voile noir et, à son retour, furieuse, elle noie ses trois enfants avant de se suicider. Dieu l'avertit qu'elle ne pourra entrer au paradis que si elle retrouve les âmes noyées de ses enfants. Depuis, son fantôme erre en se lamentant dans les chemins et au bord des rivières.

SCRIPT



Casque 1

1. Grotte

1. Amaru est dans la grotte.

La caméra tourne sur place pour montrer l'espace environnant.

2. Il voit passer son ombre.

Son ombre s'envole vers le haut à droite.

3. Il sort de la grotte.

Des effets de parallaxe donnent l'impression de sortir.

1. Pont

1. Amaru passe le pont.

Il avance lentement sur le pont.

2. Amaru passe le pont.

Il fini de passer le pont.

Casque 2

1. Collines

1. Amaru est devant les collines.

Il y a une exploration qui est faite de gauche à droite...

Les collines bougent.

2. Les collines disparaissent.

Elle baissent en opacité lentement.

3. Le personnage est fixe face a la rivière de sang.

Le personnage est fixe face au fond

des dernières collines et réfléchit.

4. Il avance vers la forêt.

La foret se rapproche de lui et le son de la forêt commence.

2. Forêt

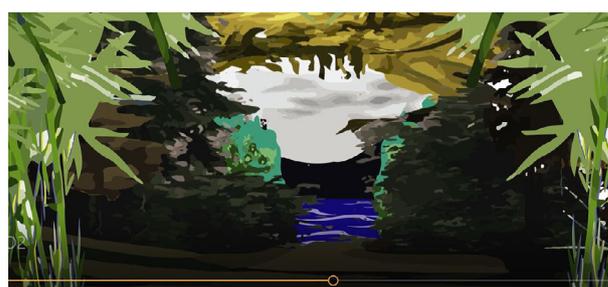
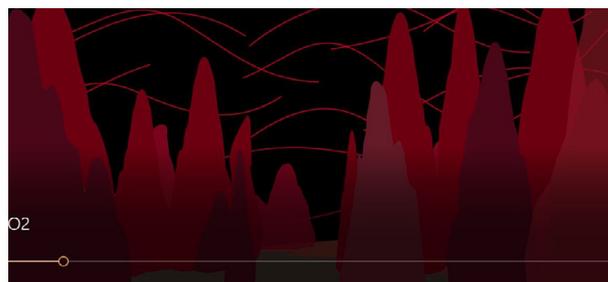
1. Il avance.

La forêt (yeux d'animaux) l'observent.

2. Sortie de la forêt vers le lac.

Il arrive au lac.

3. Il passe la lac.



Casque 3

1. Lac

1. Amaru est sur le lac.

Il est encerclé par la brume.

2. Le mort lui parle.

Il continue de passer le lac vers la droite.

3. La brume disparaît.

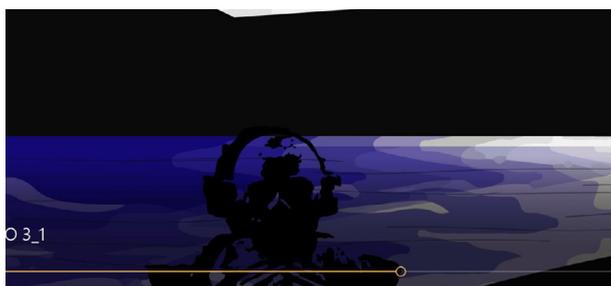
Dialogue avec les morts.

4. Il est vers la fin du lac.

Il a compris.

5. Il va vers la grotte de la réincarnation.

On la voit au loin.





Casque 4

1. Grotte

1. Amaru est dans la grotte.

La caméra tourne sur place pour montrer l'espace environnant.

2. Il voit passer son ombre.

Son ombre s'envole vers le haut à droite.

3. Il sort de la grotte.

Des effets de parallaxe donnent l'impression de sortir.

1. Pont

1. Amaru passe le pont.

Il avance lentement sur le pont.

2. Amaru passe le pont.

Il fini de passer le pont.

DIALOGUES

Personnage principal : Amaru (jeune garçon quechua)

Voix intérieure d'Amaru.

Collines

Forêt qui parle

Morts qui parlent par télépathie

Casque 1 :

Amaru : Où suis-je ? Quel est ce rêve?

Qu'est-ce que cela ? C'est mon ombre ? Elle s'est transformée en papillon ! Il me montre quelque chose, peut être un chemin, je vais savoir ce qu'il m'arrive...

Mais... je suis dans une grotte ! Est-ce que je suis mort dans mon dernier sommeil ? Mais pourquoi ? Je suis encore si jeune...

Voix intérieure : Ayayay mamallay.(quelle douleur ma chère maman en quechua)

Amaru : Je vais partir... je suis en train de m'en aller, je ne te verrai plus maman, je ne te verrai plus papa, je ne vous verrai plus mes frères, mes sœurs, ma famille, ma communauté, mes amis, tout ce que j'ai connu, les animaux, les plantes, la nature, mon entourage. Tout cela était ma maison, tout cela était quelque chose pour moi. Tout cela était le reflet de ce que je suis...

Voix : Ayayay

Amaru : Qu'est-ce que je ferai alors ?...Qu'est-ce qu'il va m'arriver ?... Petit, j'avais déjà entendu parler de ce pont, quand toute notre grande famille communautaire se réunissait, lors des grandes fêtes mensuelles et le mois durant la fête des morts. Nous les petits, avons écouté ce qu'ont dit les anciens de notre société, nos vieux sages. Ils nous ont raconté qu'il y a toujours un pont qui relie le monde d'ici avec celui d'en bas... Je vois que je suis peut-être arrivé là, si rapidement, c'était si bref le cycle que j'ai vécu. Pourtant j'ai pensé que j'avais le temps d'être un guerrier, un être cher pour ma communauté. Cette grande famille qui est peut être triste de mon départ si précoce. Je ne sais pas quoi faire ici, je ne pourrai pas accomplir mon rêve. Contre quoi je dois lutter ici ? Qu'est-ce que sont ces collines rouges ?

Casque 2 :

Amaru : Ces collines sont si bizarres, je ne comprends toujours pas ce que je fais ici. Je déteste ne pas savoir quoi faire devant des situations pareilles. Pourquoi ces collines bougent-elles ?

Aïe ! Aïe ! Elles me font mal ! Elles bougent trop ! Arrêtez ! Mais qu'est-ce que vous voulez de moi ?

Collines : Rappelle toi que quand tu étais dans le monde du dessus, tu nous as sculpté pour faire de nous des instruments. Quand tu nous as utilisés comme des outils pour frapper quiconque, on ne pouvait rien dire, on ne pouvait pas décider, on ne pouvait pas parler, et pourtant on avait perçu ce que tes proies ont ressenti au moment de nous voir tomber sur elles. Et oui ! Nous sommes aussi vivants, nous bougeons aussi, mais nos changements sont trop lents pour que tu puisses t'en apercevoir. Mais voilà qu'ici tout va plus vite. Pourquoi tu n'as jamais pensé à ce que tes actions produisaient chez nous ? Pourquoi tu nous as si longtemps ignorés ? On a fait partie de vos réussites. Grâce à nous, vous les humains avez pu réussir à faire plusieurs choses. On fait partie de vous et vice-versa, mais toi pauvre être insignifiant tu ne te rends compte de rien !

Amaru : Je n'ai pas fait attention, car je ne voyais pas de signes vitaux chez vous. Je n'ai jamais pensé que c'était possible et pourtant les vieux sages de ma communauté m'ont averti de toujours faire une offrande, avant de faire quoi que ce soit, mais je croyais que c'était seulement pour ce qui bougeait. Je suis désolé, c'était mon ignorance sur ce que je considère de vivant ou pas.... Je tiendrai compte de votre réaction, pour nourrir la mémoire collective. Je ne vous oublierai pas la prochaine fois, quelque soit l'action que je ferai sur vous. Je vous l'implore, j'ai tout compris, arrêtez de me piquer, je saigne tellement....

Collines : C'est ton sang qui nous nourrit, c'est ton sang qui fait partie de nous aussi, rouge comme nos strates les plus profondes... A présent, tu peux partir vers la forêt...

Amaru : Arghhh, peut-être que je dois rafraîchir mes blessures avec ces plantes si vertes, si tendres... Ahhh quel soulagement... Mais... Qu'est-ce que c'est encore que ce nouveau paysage ? J'ai un mauvais pressentiment... j'ai peur ! Arrêtez ! Vos regards me tuent... Montrez-vous ! Qui êtes-vous ? Qu'est-ce que je vous ai fait, dites quelque chose !

Forêt : (plusieurs voix à la fois) Tu m'as tué sans motif, j'ai vu ma chair et mes os tomber des collines, sans aucun respect pour ce que je suis... J'ai vu ma famille mourir, car tu m'as empêché de m'envoler. Tu m'as chassé sans même me manger !... Pourquoi les humains font autant de mal, puisqu'ils n'aiment pas non plus être battus sans aucun sens... Pourquoi tant de cruauté ?....

Amaru : Je ne me souviens pas trop de vous, et pourtant quand c'était possible, j'ai fait les offrandes. J'ai bien respecté chaque communauté d'animaux. J'ai respecté ces plantes qui nous guident, quand on s'en nourrit et quand on s'en abreuve.... Mais c'est vrai que parfois, mon esprit malin voulait se faire plaisir, à voir ce qui se passe, quand on tue par plaisir. Car je croyais que c'était bon pour devenir un guerrier, le plaisir de tuer pour tuer sans aucun sens.... Mais c'est aussi à cause de mon jeune âge..... Pardonnez-moi... en échange de tout le malheur que je vous ai fait, je vous offre ma chair....

Forêt : Tous les enfants de la nature offensés vont prendre ta chair en échange, car ton plaisir a été le malheur d'autrui. Ce n'est pas bon pour la sagesse du grand esprit. Nos actions, chacune de nos actions envers autrui, envers tous les enfants de la mère nature, les humains y compris font partie des générations existantes et futures. Plus de cruauté

dans la mémoire collective, plus de bêtises dans l'héritage de nos descendants. Qu'est-ce qu'on va faire sans empathie pour la vie. ? La Terre n'est pas un don de nos parents. Ce sont nos enfants qui nous la prêtent.

L'équilibre est important, homme, femme, humain, non humain, ce qui bouge, ce qui ne bouge pas, tout doit être équilibré... Les humains pensent que le Terre leur appartient, mais ce sont les humains qui lui appartiennent.

Casque 3 :

Amaru : Je commence à comprendre le sens de ce parcours....

Mort : Détends-toi mon petit.... Il faut que tu réfléchisses encore sur ce que tu veux devenir.... Ce que tu as appris de chaque voyage que tu as fait, la vie dans le monde de dessus étant un voyage aussi. On a tous besoin des bonnes choses que tu as apprises. Tu dois laisser ici, dans ce lac les mauvais souvenirs. Ce lac, contient tous les chagrins, la haine et le désespoir des voyageurs. Ce lac les garde tout au fond, pour ceux qui veulent les trouver, mais il faut être sain d'esprit pour cela. Tu dois soigner ton âme, ton esprit, tes souvenirs et ta mémoire... Es-tu prêt ? Est-ce que tu es prêt à repartir dans une nouvelle aventure, sans charger ces impuretés sur toi ? Toutes ces choses qui ne servent à rien ?.....

Amaru : Je me sens prêt oui. Je ne veux pas rester au fond de ce lac, avec ces choses lourdes sur moi. Je pense que la vie sert à apprendre à chaque instant et je ne pourrais plus rien apprendre, si je garde en moi ces choses qui ne me nourrissent pas comme vivant, sinon qui ne me donnent que du malheur... Là où je renaîtrai, je ne pourrai pas être un guerrier, si je ne sais pas distinguer ce qui est juste de ce qui ne l'est pas.... Merci pour vos conseils, ils me guident vers la sortie...

Casque 4 :

Je suis finalement de retour dans cette grotte... C'est étrange, c'est comme une sensation de déjà vu... Je suis de retour alors ? Maintenant, je sais ce qu'il faut améliorer, mais je ne sais pas sous quelle forme je remonterai au monde des vivants... Je serai peut-être un oiseau, un félin, un serpent sacré qui domine les fleuves ? Est-ce que je serai un animal timide ou un animal impétueux ? Un humain qui puisse aider les autres et qui sera important dans sa communauté ? Que deviendrai-je ? Ferai-je partie de ces énormes collines ou serai-je le bruit énergétique des rivières ? Quoiqu'il en soit, je suis prêt... Je suis content de passer par cette voie si jeune finalement. La Terre Mère a eu moins des choses à me reprocher, car étant vieux j'aurais pu faire plus de bêtise, qui sait ? De toute façon, je serai toujours un guerrier, peu importe la forme que je prendrai. Je me battrai toujours face à ce qui est injuste, et j'essaierai de faire de notre monde, un monde meilleur....

STORYBOARD

Ce storyboard scénarise le développement d'une vidéo en 360°. Le choix s'est porté sur la représentation des scènes par des images qui doivent présenter les 180° de l'espace de devant ou de derrière. Les scènes indispensables sont présentées c'est pourquoi certains instants ne présentent pas de vision particulière.



1

devant



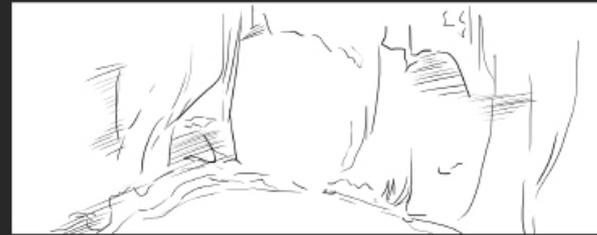
derrière



bas



devant

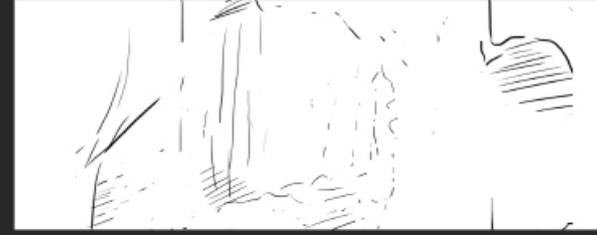


2

devant

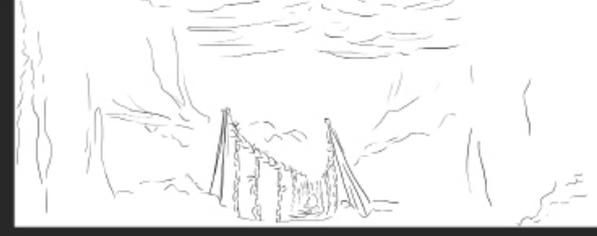


derrière



3

derrière

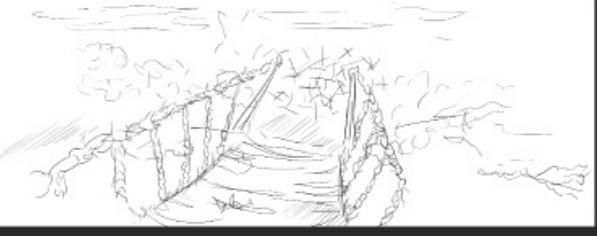


devant



4

devant



derrière



5

bas



devant

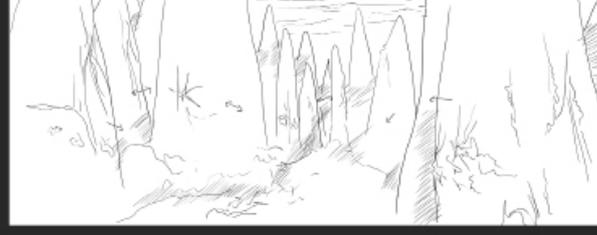


6

devant



derrière

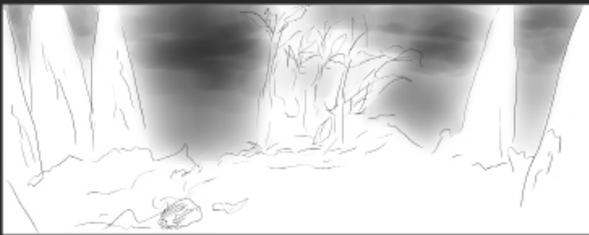


7

devant

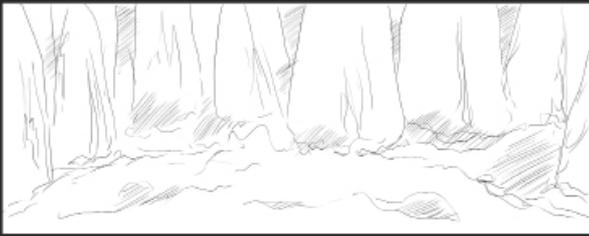


derrière



8

devant



derrière



9

devant

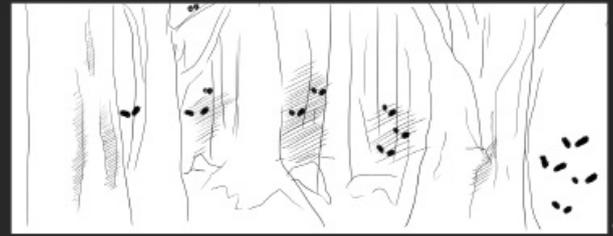


derrière



10

devant



derrière



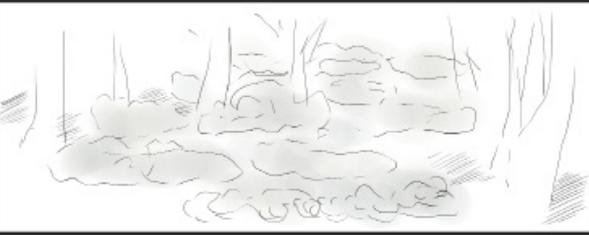
11

devant



12

devant



derrière



13

360°



14

360°



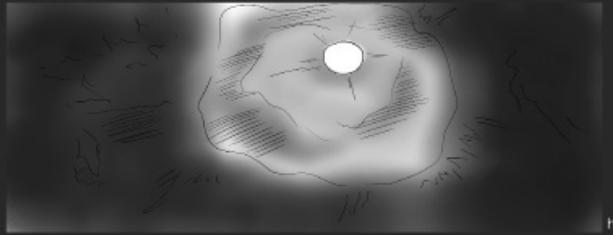
15

haut



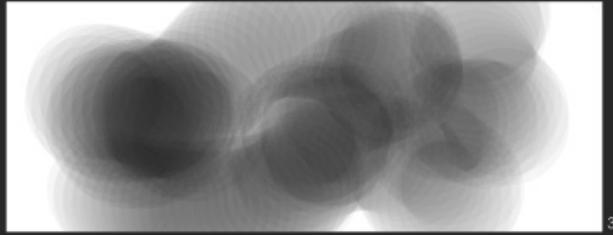
16

devant



17

haut



18

360°



19

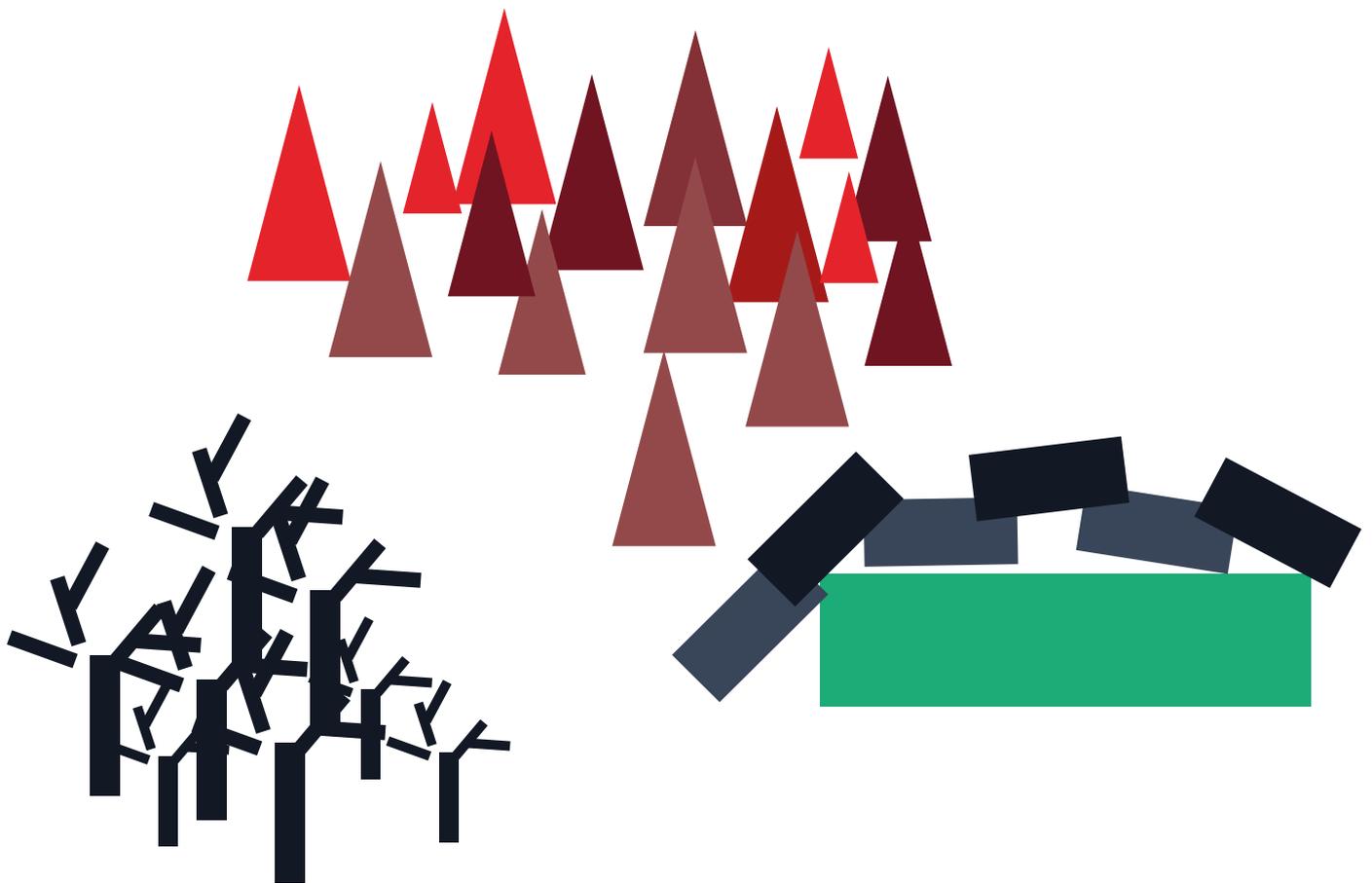
360°

MOODBOARD

Palette graphique



Univers graphique



DECOUPAGE TECHNIQUE

Il est présenté dans l'annexes page 54 et 55

ATOUS

Nous sommes grâce à cette présentation doublement immergés dans ce que nous cherchons à faire découvrir au spectateur, l'inframonde de la culture des civilisations d'Amérique latine.

Nos axes de réflexions ont suivi des directions parfois différentes pour finir par se compléter, et ou, évoluer à nouveau.

C'est avec plaisir que nous avons choisi de présenter une dimension de la culture d'un membre de notre équipe, car le partage de cette expérience avec notre monde européen lui tient à coeur. Ainsi nos informations sur le sujet proviennent d'une source sûre et aucune erreur culturelle n'aura été commise.

Nous avons remis en questions nos idées afin de trouver les meilleures alternatives.

Notre premier prototype de dispositif réel ne représentait pas le phénomène cyclique du monde et des séquences c'est pourquoi nous avons décidé de le transformer en un dispositif présentant quatre séquences qui représentent quatre instants de la narration

Nous avons trouvé une solution en masquant le capteur du casque car ce-ci nous posait le problème de la mise en boucle des vidéos.

CONTRAINTES

La réalisation de l'espace réel sera compliquée car l'espace et le temps de disposition, liés à la sécurité par exemple, risquent d'influencer la qualité du montage.

La contrainte du choix de logiciels a influencé en grande partie le redécoupage des tâches dans le groupe pour des questions de rapidité d'exécution en fonction de nos connaissances. Nos méconnaissances de certaines fonctionnalités du logiciel qui jouent sur le développement des transitions nous a éloigné du story board en ce qui concerne les détails

AMELIORATIONS POSSIBLES

Dans l'idéal, pour la réalisation d'un projet parfaitement aboutit et exposable comme au festival tous écrans, le lieu d'exposition serait une large pièce épurée où le dispositif prendrait place en son centre. Cette mise en scène serait inspirée de la scénographie épurée de la Topac Ev de Nil Yalter de 1973, présentée du 5 février au 5 juin 2016 au 49 Nord 6 Est Frac Lorraine à Metz.

Une autre idéalisation serait la mise en ligne de nos travaux. Cette mise en ligne se ferait sur Youtube et partagée sur une page d'un réseau social qui présenterait nos intentions et des images du dispositif cocon. Une page similaire globale est déjà à disposition pour le partage des projets de la promotion ce qui est très intéressant.

C O N C L U S I O N

C O N C L U S I O N

Pour conclure cette présentation, notre projet est issu de notre analyse du projet Dreams of O de Felix Lajeunesse et Paul Raphaël, présenté au GIFF - Geneva International Film Festival du 3 au 11 novembre 2017. Ce projet comporte nombre de symboles et de significations qui sont autant de références, en plus du caractère surréaliste, qui nous ont poussé à créer notre propre univers avec nos propres repères et significations préexistantes dans la mythologie des sociétés d'Amérique latine, au travers de notre dispositif.

C'est une volonté très forte que nous avons de faire passer grâce à notre dispositif l'idée que la vision du monde semble figée dans l'esprit des Européens, mais qu'il existe d'autres visions du monde au travers de celui-ci. Des conceptions de la mort existent qui ne sont absolument pas tabous. Au contraire le mort est différemment considéré dans d'autres civilisations comme celle des habitants d'Amérique latine. De plus, dans leur culture, il est dit qu'il existe un échange d'entités après la mort entre le « monde du dessus », et le « monde du dessous ». Le mort va passer dans l'inframonde Ayamarka qui est le lieu où vivent les morts, et qui le mettra à l'épreuve sur sa route vers la réincarnation.

Ainsi nous présentons au travers de notre dispositif cette vision du monde précolombien qui persiste encore aujourd'hui dans les esprits des natifs américains. Le système est composé d'un dispositif réel et de vidéos multimédias projetées dans des casques Samsung Vr, insérés dans le dispositif. La présentation est composée de quatre séquences de narration. Elles présentent des passages du voyage de notre personnage Amaru dans l'inframonde. Des masques viennent décorer le dispositif et illustrer les séquences par des couleurs et des impressions. Ce dispositif, le cocon, doit lui donner une impression particulière d'immersion, avec quoi la narration des vidéos le poussera à une certaine forme de méditation qui fera prendre conscience au spectateur qu'une autre forme de croyance est possible et qu'il devrait se recentrer sur lui-même et ses actions en tant qu'individu.

B I B L I O G R A P H I E
S I T O G R A P H I E

Livres:

DURAND, G. Les structures anthropologiques de l'imaginaire. Dunod, Paris, 1969. P.535
FRONTISI-DUCROUX, F. L'ABCdaire de la mythologie grecque et romaine. Série art, 1999, P. 119.

GRAHAM-DIXON Andrew, Collectif. L'histoire de l'art en images Flammarion, 2009, p 612

LEGUAY, J-P. Le feu au Moyen Age. Collection Histoire. Presses universitaires de Rennes. 2015. P.456.

JANDROK, T. Études sur la mort. Ed. « L'esprit du temps », Strasbourg, 2011, P. 135-143.

ROSSET. C. Impressions fugitives. L'ombre, le reflet, l'écho. Les éditions de minuit. CNL, France. 2015.

SERGENT, B. Les Indo-européens. Histoire, langues, mythes. Bibliothèque historique Payot, Paris, 1995.

WEISSBERG, J-L. et BARBOZA, P. L'image actée scénarisations numériques. L'Harmattan, Paris, 2006, 270 p.

Revue:

ARNAULD, C. Cinéma, archéologie et civilisations anciennes ». In: Les nouvelles de l'archéologie 107, 2007 P. 35-36.

DEMEULE, C. Le monstre à visage découvert. In: Champ psychosomatique 35, Paris, 2004. P.170.

DETIENNE, M. J. Rudhardt. Le thème de l'eau primordiale dans la mythologie grecque. In: Revue de l'histoire des religions 2, 1973. pp. 198-200.

GAUDIN A. L'image-espace : propositions théoriques pour la prise en compte d'un « espace circulant » dans les images de cinéma, In: Mlranda 10, 2014. Disponible sur: <https://miranda.revues.org/6216>

JOHANSSON, P. La muerte en la cosmovisión náhuatl prehispánica. Consideraciones heurísticas y epistemológicas. In: Estudios de cultura náhuatl. 43, México, 2012. P.47-98

KNOX, S. Death, afterlife, and the eschatology of consciousness: themes in contemporary cinema. In: Mortality, 11, 2006. P. 233-252.

ROCHE. M. Récits sur la folie : la légende mexicaine de la Llorona . In: Babel 26 | 2012. p. 313-327

RUDEFOUCAULD J. Le monstre et le visuel . Monstruosité du cinéma. In: Imaginaire & inconscient 13, 2004. P. 109-115. Disponible sur: https://www.cairn.info/load_pdf.php?ID_ARTICLE=IMIN_013_0109

RUDEFOUCAULD J. Le monstre et le visuel . Monstruosité du cinéma. In: Imaginaire & inconscient 13, 2004. P. 109-115. Disponible sur: https://www.cairn.info/load_pdf.php?ID_ARTICLE=IMIN_013_0109

SITOGRAPHIE

Pages web:

Site de Passeurs d'images: <http://www.passeursdimages.fr/La-sollicitation-du-spectateur-au.html?lang=fr>

<https://www.cirquedusoleil.com/nl/press/kits/shows/o/characters.aspx>

Site du Centre Pompidou: <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-dali/#mort>

Site de l'Université de São Paulo (Brésil) https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/135449/mod_resource/content/1/Manifeste%20du%20surr%C3%A9alisme.pdf

Site de Dreams of Dali:

<https://aphadolie.com/2017/05/09/reminiscence-archeologique-de-langelus-de-millet-a-360o-dreams-of-salvador-dali/>

Site du journal La Croix: https://www.la-croix.com/Culture/Actualite/Les-grands-scandales-de-l-art-Les-Paravents-ravivent-les-plaies-de-la-guerre-d-Algerie-_NG_-2010-08-12-555501

Site du Frac Lorraine :

<http://www.fracloiraine.org/explorez/artsvisuels/395>

Site Aware :

<https://awarewomenartists.com/magazine/nil-yalter-des-images-et-des-mots-pour-dire-les-maux/>

Site La curieuse histoire du monde :

<http://lacurieusehistoire dumonde.centerblog.net/6185098-Catrina>

Vidéos

Le Voyage Intérieur de Gauguin en 360°, Hayoun Kwon

https://www.youtube.com/watch?v=BMxrYl_q6Bg&vl=fr

La tortue rouge, dirigé par Michaël Dudok, co-production entre Wild Bunch and Studio Ghibli

https://www.youtube.com/watch?v=X_NX-4ID11Y

Dreams of Dalí 360°, par l'agence Goodby Silverstein & Partners

<https://www.youtube.com/watch?v=F1eLelocAcU>

Dear angelica, Geena Davis et Mae Whitman

<https://www.youtube.com/watch?v=7OTrarOSB5E>

Hors-Cadre : l'Île des morts d'Arnold Böcklin, Martin Charrière

<https://www.youtube.com/watch?v=06av4szCH1s>

A N N E X E S

RETRO-PLANNING

	20/11/17	24/11/17	27/11/17	06/12/17	11/12/17
A → Scénar Tests images					
S → Design CDB Tests sons					
R → Théorie Schéma dispositifs					
Premiers prototypes					
Rendu final					
Soutenance présentation professionnelle					

DECOUPAGE TECHNIQUE

	Durée du plan	Mouvements caméras	Contenu	Liaison du raccord	Son
Casque 1 1m48					
GROTTE passages :	50 s				
Au centre	5 s	De gauche à droite	Amaru explore grotte		Son eau bruit gouttes qui tombes
Au centre	5 s	De gauche à droite	Amaru voit son ombre disparaître		Son de l'eau Souffle du vent (bruit de l'eau, et des gouttes)
Au centre	20 s	De gauche à droite	Exploration		
Sortie grotte, pont	20 s	Rapide vers la gauche puis vers l'avant	Amaru voit le pont au loin, il sort de la grotte		Son du vent souffle grincement du balancement
PONT 58 n s					
Sur le pont	35 s	Vers l'avant	Amaru traverse le pont		Souffle grincement cordage bruit de l'eau (bruit de l'eau, etc)
Arrivée	23 s	Dezoom	Amaru a passé le pont		Vent léger
Casque 2 3min12					
COLLINES	60 s				
De loin	30 s	Mouvements gauche, droite	Amaru voit les collines, elles bougent		Son du gravier sous ses pieds Vent long et calme enveloppe le spectateur
Au milieu	10 s	Fixe	Les collines disparaissent		Crissement des pierres qui se rapprochent
Transition	20 s	Plan fixe	Collines background		
Tansition	40 s	Zoom	Vers la forêt		
FORET 90 s					
De loin et dedans	20 s	Zoom avant	Il est encerclé par la forêt	Mouvement des arbres autour de lui	Bruit de branche
	59 s		Amaru est attaqué par les animaux		Bruit d'animaux hululements
Transition	11s	Zoom	Il passe le pont		Grillons
Casque 3 1min39					

LAC	1min39 s				
Brume	10 s	De gauche à droite	Amaru est encerclé par la brume		Le vent son angoissant
Brume	14 s	De gauche à droite	Amaru est encerclé par la brume + mort qui lui parle		Le vent son angoissant
Centre du lac	26 s	De gauche à droite		Brume tout autour disparaît vers le haut	Parole des morts
Vers la fin du lac	22 s	Gauche à droite			Parole des morts
Vers la grotte	12 s	Zoom			
Casque 4					
RÉINCAR-NATION	1min26 s				
Lumière	20 s	Caméra fixe	La lumière apparaît		Bruit lointain de nature
Noir	66 s	Caméra fixe	Noir et lumières Amaru se trouve dans un espace vide avec des particules (il sait qu'il est dans le monde réel mais n'a pas conscience de sa vie passée)	(coupure noire)	Son de nature que l'on entend complètement