

LE CADEAU

Introduction au scénario

Note importante :

Prière de ne pas tout dévoiler.

Si vous vous avancez vers la lecture de ce scénario avant la présentation du projet, ayez la gentillesse de ne pas en dévoiler le contenu aux gens qui vous entourent.

Introspectivement,

Pourquoi jamais

Synopsis :

« Nous devons faire rouler l'économie! »

Son anniversaire, une date fixe, elle est coupable de vieillesse. Lors d'un événement artistique d'envergure, une vieille femme, Sagesse Tremblée, se fait enlever par des étrangers. Des tranches de vie surviennent alors, sur son passage, sur son existence... sur son histoire... Des citoyens veulent comprendre les causes de sa disparition. Une vieille femme méprisée par un système, écartée de la vie politique et sociale, ne servant plus... sur un concept abstrait et idéologique... fanatique... ne servant plus l'économie, pour sa rotation constante, dans son cycle intraitable... ces citoyens trouveront ainsi l'endroit où elle aura été impitoyablement délaissée à jamais... dans le Centre Inconditionnel de l'Assoupissement Obtempéré (CIAO).

Descriptions des personnages :

Madame Sagesse Tremblée

Vieille dame d'une soixantaine d'années portant une jolie robe grise qui se ternit avec le temps qui passe. Elle pressent que quelque chose va lui arriver. Se trouvant laide, vieille et ne croyant plus en ses rêves, elle croit ne plus servir la société. Elle incarne l'esprit maternel pour les Citoyen[ne]s actif[ve]s.

Les Citoyen(NE)s actif(VE)s

Jeunes citoyens intemporels, largement créatifs, vivant les profondeurs d'une Caverne et cherchant à comprendre le sens de l'existence de l'Homme. Drôles, simples et mélodiques, n'ayant aucune personnalité fixe, ces personnages analysent et critiquent la société occidentale. Comme narrateurs externes, ils connaissent en profondeur la biographie de madame Sagesse Tremblée et ont recueilli, au fil des ans, des indices mystérieux concernant son enlèvement par les Technocrates bizarroïdes.

Technocrates bizarroïdes

Instruments de démotivation sociale, ces individus agissent en fonction de leur maître suprême : l'Économie. Ils parcourent les différents secteurs de la société à la recherche d'individus qui ne servent plus le système. Leurs objectifs : Capturer, Rediriger et Anesthésier.

Description des lieux :

Le Hall d'entrée

Environnement confessionnel avec des petits espaces de communion comme à l'Église. Petite table à buffet au centre avec une petite scène.

La Caverne

Salle de spectacle accueillant environ 75 personnes et ayant une large scène pouvant accueillir elle aussi environ 75 personnes. Environnement underground, chaleureux et mystique.

Le Livre

Le Livre, situé dans la Caverne, fait référence à la temporalité. Lorsqu'il est ouvert, on se retrouve dans le passé de madame Tremblée. Lorsqu'il est fermé, on se retrouve au présent avec les Citoyen[ne]s actif[ve]s.

Centre Inconditionnel de l'Assoupissement Obtempéré (CIAO)

Environnement ressemblant étrangement à un Centre pour personnes âgées. Environnement ludique, anesthésique et médical.

Les Corridors

Longs corridors sombres et labyrinthiques. Beaucoup de sensations sonores et visuelles. On y projette des documentaires « flash » portant sur le Centre Inconditionnel de l'Assoupissement Obtempéré (CIAO).

LE CADEAU

Scénario

Acte 1 : L'enlèvement

SCÈNE 1 : LA COLLECTE DES DONNÉES (Hall d'entrée, 20h10)

Une grande salle, un peu de nourriture sur des tables à buffet, retardataires non admis. Des installations interactives dans l'espace servent à recueillir des informations qui seront insérées plus tard dans le spectacle. L'ensemble de la pièce traverse l'esprit d'une église, d'un lieu de communion et de confession, mais les éléments du décor sont construits de façon amatrice et drôles. Une femme dans un coin, seule au côté d'un piano, chante bizarrement.

Voici les installations confessionnelles que l'on retrouve dans cette première pièce :

1. **Le recueillement** : des vagues, des oiseaux... une machine belle et sensuelle demande à l'interacteur : *Quel serait le plus beau cadeau que tu aimerais recevoir? L'interacteur doit appuyer sur un bouton et le tenir pour enregistrer ses dires. (Avant cette question principale, une question pourrait être posée à l'interacteur pour qu'il teste le principe selon lequel il faut appuyer sur le bouton avant de parler).*
2. **L'observatoire** : petit jeu robotisé... un écran montre des images à l'interacteur sur la thématique de la traversée des âges.
3. **Participation** : petite musique d'ascenseur... Un employé au gouvernement donne les indications pour procéder au questionnaire. L'interacteur est appelé à écrire le métier qu'il croit le plus utile pour la société.
4. **La masse** : une caméra enregistre les individus, plan serré.

Le début de l'événement semble très long et ordinaire. L'animation est neutre. Il faut que les spectateurs aient pitié du déroulement de l'événement. Une personne est à l'accueil, s'assure à ce que les gens ne ressortent pas à l'extérieur, une personne est aux vestiaires, une personne est au buffet et des gens circulent et assurent la compréhension adéquate des installations interactives par les participants.

L'ANIMATEUR[TRICE]

(À l'improviste, un peu hors de lui, nerveux et fatigué...)

Bon et bien bonjour tout le monde. Heureux de vous voir parmi nous ce soir pour l'événement « Cadeau ». N'ayez crainte, il n'y a pas juste ça pour ce soir... heu... ça s'en vient. Il y a quelques autres installations un peu plus loin qu'on est en train de figner... quelques réparations. Attendez-vous à de fortes sensations (*rire sarcastique*)... Il faut être capable d'en prendre parce que ça buche de l'autre côté. En tout cas, je vous invite en attendant à vous promener, à manger un peu dans le mini buffet et à participer aux œuvres interactives sur les côtés. Ils nous ont pris beaucoup, et même énormément de temps à confectionner. Dites-vous que bientôt vous aurez sûrement la chance de voir une installation assez intéressante et surprenante de l'autre côté de la porte.

Les spectateurs circulent et participent aux œuvres interactives. Plusieurs personnes courent dans l'espace pour laisser croire que l'événement n'est pas prêt et qu'il ne le sera jamais.

SCÈNE 2 : L'ANNIVERSAIRE (Hall d'entrée, 20h30)

L'ANIMATEUR[TRICE] court, une personne lui glisse un mot à l'oreille...

L'ANIMATEUR[TRICE]

(même chose)

Bon en attendant tout le monde... vous allez bien? Bon... Bien...
(Un temps.) J'ai entendu dire que c'était la fête de quelqu'un d'assez important aujourd'hui et en plus, elle prendra sa retraite dans quelques semaines alors... peut-être pourrions-nous lui chanter bonne fête? Mais, j'vais commencer par... Nous sommes assez heureux qu'elle soit avec nous ce soir : la coordonnatrice à l'inclusion pour la vie culturelle... heu... coordonnatrice à l'intégration pour la vie sociocommunautaire. En tout cas... madame Tremblée!
(Applaudissements, madame Tremblée apparaît sur scène) Vous avez quel âge aujourd'hui?

MADAME SAGESSE TREMBLÉE

(un peu mal)

Et bien... héhé... quelle question! Heu et bien assez vieux là...

L'ANIMATEUR[TRICE]

Vous n'êtes pas obligé de répondre là... scusez-moi...

MADAME SAGESSE TREMBLÉE

Non c'est bien, j'ai encore 56 ans, ça va...

L'ANIMATEUR[TRICE]

De quoi, encore?

MADAME SAGESSE TREMBLÉE

Bien j'suis né en fin de soirée... il me reste encore un peu de temps pour respirer...

L'ANIMATEUR[TRICE]

C'est correct quand même vieillir... y'faut pas s'en faire...

MADAME SAGESSE TREMBLÉE

Non c'est vrai.. y'faut pas s'en faire... Mais t'es encore jeune toi. Tu vas voir que ça va vite pis que t'es... (*hésitante*)

L'ANIMATEUR[TRICE]

?

MADAME SAGESSE TREMBLÉE

(*souriante*)

Non, mais que tu ne vaux plus grand-chose là... Une vieille guenille.
(*Un temps*)

L'ANIMATEUR[TRICE]

OK! OK! Bon ben on va chanter quand même là. Vous êtes née en soirée? Moi je dis que vous êtes née maintenant! On va se faire un décompte. Êtes-vous prêts dans la salle? 10...9...8...7... hey, tout le monde comprend là? On chante bonne fête à 0. ...parce que je n'étais pas sûr si tout le monde... 10...9...8...7...6...5...4...3...2...1...0

Des ballons tombent, des confettis. Les lumières se ferment dans la salle. L'ambiance amatrice devient très

professionnelle. Un spot sur madame Tremblée. Lumières irrégulières et inquiétantes.

Des Technocrates bizarroïdes emmènent madame Tremblée dans une autre pièce. Un mouvement, des cris... une tragédie s'installe. C'est un enlèvement. La porte se ferme devant madame Tremblée, une lueur rouge au sol.

Des Citoyens invitent la foule à les suivre pour aller vers la caverne. Il s'agit d'une procédure d'urgence. Les citoyen[ne]s actif[ve]s ne sont pas « lucides » à ce moment.

LES CITOYEN[NE]S ACTIF[VE]S

(En chuchotant, calmement, mais machinalement.)

Hey vous. Psst... psst... Suivez-nous. Vite. Vite! - - Hey vous. Psst... psst... Suivez-nous. Vite. Vite! - - Hey vous. Psst... psst... Suivez-nous. Vite. Vite! - - Hey vous. Psst... psst... Suivez-nous. Vite. Vite!

Les Citoyen[ne]s actif[ve]s suivent un corridor sombre et mystérieux. Ambiance interrogative.

Madame Tremblée. Coordonnatrice à l'intégration pour la vie sociocommunautaire. Sa vie. Il y a cinquante-cinq années. Ses parents. Un cadeau... --- du ciel --- de l'univers --- de la vie --- du système (*chacun ayant son mot à dire*).

Un temps.

Le Livre s'ouvre.

Un écran allume sur la scène. On voit la face d'un juge. Il marche à l'extérieur. On aperçoit le haut de son corps, plan serré. Il donne un long discours. Il défile le Code civil du Québec (voir Annexe 1: 1991, c. 64, a. 1299). Les spectateurs ont l'impression qu'ils assistent à la messe et qu'ils se font réciter une prière. Tout à coup, claquement de porte. Derrière le public se trouve le Juge. S'avançant sur scène et continuant à réciter son discours, on entend de plus en plus les bruits de la « COLLECTE DE DONNÉES 1 » (voir acte1 scène1).

Le Juge tient un cadeau.

LE JUGE

(Raide.)

Au nom du Ruissellement, du Cycle et de la Nécessité, je vous baptise aujourd'hui au cœur de l'hominidé. Bénéficiaire ultime de la vie, pour sa structure flegmatique, vous assurerez l'avenir imperturbable de votre société et ferez, solennellement, rouler, et de façon majestueuse, l'Économie (*frappant sauvagement le cadeau d'un marteau*) (*en chuchotant*) de notre somptueux miracle qui êtes aux Cieux l'Occident.

Le juge lève délicatement le cadeau vers le ciel et le laisse tomber. Le cadeau fracasse le sol.

Les Citoyen[ne]s actif[ve]s s'avancent vers le cadeau de façon barbare. (C'est la première fois qu'ils voient ce genre d'objet.) Ils le déballet tous ensemble.

Le cadeau s'ouvre, tout le monde met sa main à l'intérieur. Tranquillement, les Citoyen[ne]s actif[ve]s, éblouis, soulèvent le contenu de la boîte : il s'agit d'un bébé (poupée).

UN CITOYEN[NE] ACTIF[VE]

(Jouant au médecin, carnet et sarraus à la main)

Comment allez-vous appeler votre enfant, mademoiselle Tremblée?

LES AUTRES CITOYEN[NE]S ACTIF[VE]S

Je vais l'appeler Sagesse... Sagesse Tremblée.

Noir. Fermeture du Livre.

SCÈNE 3 : TENSION 1 (Caverne, 21h10)

=====

[< 1 > Tension narrative sur le CIAO : des éléments de réponse font avancer l'intrigue. Images, sons... lien esthétique avec les événements multimédias de la fin. < 1 >]

=====

SCÈNE 4 : SON ENFANCE, SES PREMIERS MOTS (Caverne, 21h15)

Écho. Émotions.

UN CITOYEN ACTIF

Sagesse est donc née ce jour-là. Elle était si belle, avec ses petites joues et son cœur tendre. Tout le monde l'adorait cette enfant.

UN CITOYEN ACTIF

Un jour, dans son deuxième mois, elle me fit un magnifique et authentique sourire. Son premier.

UN CITOYEN ACTIF

Elle adorait jouer dans l'eau. Elle adorait que l'on coure après elle pour la rattraper. *(Bruit.)* Par contre, elle avait peur de son ombre ...elle s'imaginait des histoires d'horreur.

Bébé neutre, au centre. Derrière lui, des Technocrates bizarroïdes apparaissent tranquillement, le regarde et s'en vont.

Les citoyens actifs prennent le bébé pour le consoler.

UN CITOYEN ACTIF

C'est alors que Sagesse a appris une culture : l'alphabet... pour communiquer, s'exprimer, interagir avec les autres... pour être acceptée dans un monde, auquel elle aimerait peut-être participer, où elle aurait son mot à dire.

CITOYENS ACTIFS

A – B – C – D – E – F – G – H – I ...

Le Livre se ferme. Une pièce de musique portant sur « l'alphabet », imprégnant l'enfance et traitant de la communication primitive se manifeste. Une projection multimédia apparaît et prend tout l'espace scénique. Des lettres et des symboles y défilent.

SCÈNE 5 : TENSION 2 (Caverne, 21h30)

=====

[< 2 > Tension narrative sur le CIAO : des éléments de réponse font avancer l'intrigue. Images, sons... lien esthétique avec les événements multimédias de la fin. < 2 >]

Dans un coin de la salle, un Citoyen[ne] actif[ve]s s'adresse à la foule. Sur scène, les Technocrates bizarroïdes regardent les spectateurs.

PLUSIEURS CITOYEN[NE]S ACTIF[VE]S

Un patrimoine... une intelligence... une volonté... une puissance... un rêve... Vous savez, on l'aimait bien cette dame. Elle apportait beaucoup, faisait rire et... réfléchir.

Criss! ...elle n'est pas là, à côté des individus... à les nourrir d'histoires et d'expériences, qui sauraient élancer le nuage florissant d'un rêve... d'un chameau, dans l'désert... qui marche et marche et qui réfléchit au rythme de ses pas sur le sol...

On peut ben donner la faute au CIAO! (*Cri puissant « CIAO » en arrière-scène*)...mais y n'peut pas bouger lui. Y'est installé, neutre, (*une ambiance lugubre s'installe, ambiance sonore*) au milieu d'une population, sur le monde, d'une fourmilière qui grouille et d'une colonie vivante qui réfléchit sur sa propre destinée... D'une destinée

qui s'forge dans l'temps... D'une liberté qui doute et s'inquiète... (*L'ambiance redevient normale.*)

Sagesse... 'Est pas parmi nous aujourd'hui.

... et à savoir qui l'a enlevée... et à savoir qui l'a retirée.

[< 2 > *Tension narrative sur le CIAO : des éléments de réponse font avancer l'intrigue. Images, sons... lien esthétique avec les événements multimédias de la fin. < 2 >]*

=====

Le Livre s'ouvre.

SCÈNE 6 : L'ÉCOLE (Caverne, 21h35)

Cloche d'école. Un tableau vert sur roulettes apparaît sur scène. Des élèves s'assoient devant lui, près du public.

LE PROFESSEUR 1

(s'adressant à la foule, nommant de vrais noms de spectateurs)

Pierre Henri... (...) Alors dites « présent! » Lorsque je vous nomme, vous dites « présent! ». Les enfants, ça fait assez longtemps qu'on a pratiqué. Donc, Pierre Henri... François Séguin... (*Il nomme quelques personnes dans la foule.*) Sagesse Tremblée... J'ai dit Sagesse Tremblée... ? Encore en retard celle-là. (*Une petite fille d'une quinzaine d'années incarnant Sagesse Tremblée apparaît dans la foule. Elle court.*) Sagesse Tremblée! Encore en retard. Une chance que je n'suis pas ton patron.

LE PROFESSEUR 1

(Dos au public, rigoureux)

Canada, le 19 mai 1976 : Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels

Article 13

1. L'État parti au présent Pacte reconnaît le droit de toute personne à l'éducation. Il convient que l'éducation doit viser au plein épanouissement de la personnalité humaine et du sens de sa dignité et renforcer le respect des droits de l'homme et des libertés

fondamentales. Il convient en outre que l'éducation doit mettre toute personne en mesure de jouer un rôle utile dans une société libre, favoriser la compréhension, la tolérance et l'amitié entre toutes les nations et tous les groupes raciaux, ethniques ou religieux et encourager le développement des activités des Nations Unies pour le maintien de la paix.

Un citoyen[ne] actif[ve] prend la relève du professeur. Il passe derrière ce dernier, prend sa craie et se met à raconter une légende.

LE PROFESSEUR 2

(Face au public, beau)

1. Les lieux, Montréal = Weedeeter

Il y a des milliers et des milliers d'années, juste ici où l'on est en ce moment, se trouve une société incroyable. Imagine-toi juste ici mon enfant, il y a très longtemps, à Montréal. Mais on n'appelle pas ça Montréal dans ce temps-là, ça s'appelait Weedeeter. Il y a des arbres partout, un vent fabuleux et un fleuve... un fleuve propre... baignable. *(Dans sa bulle)*

Bon, donc, juste derrière moi vit une société délicate, paisible... On les appelle les Wosouls.

2. L'organisation en société

Musique.

Les wosouls s'organisent de façon très abstraite. Mon enfant... tu ne pourrais pas vraiment comprendre parce que tout est différent. Les wosouls ont beaucoup de temps pour eux, pour elles. Ils travaillent, mais non de façon abusive.

En fait, pour vous l'expliquer simplement, personnes n'a de contrôle sur la matière première... si ne n'est que tout le monde... car ils planifient ensemble les choses...?

En tout cas, moi même j'ai d'la misère à comprendre, parce que ce n'est vraiment pas naturel comme façon de fonctionner... mais il se trouve qu'à ce moment-là, les Wosouls font tout le temps le party. *(Il regarde le public... quand je dis party, vous dites : Paaartttty!)*

Les Citoyen[ne]s actif[ve]s font le party. Musique de party.

Il faut s’imaginer... des sourires, des grimaces, du monde qui bouge en masse. Ça tourne, ça rotate, ça ébullition, ça bouge le pied droit, puis le cou s’émerveille de l’orteil. (*Il se met à danser avec les wosouls*).

Silence.

3. L’arrivée de monsieur l’Intrrrestre et son Alcolite

Un jour, y’a deux individus qui s’approchent de cette société. Ces individus habitaient une ville non de loin de là... à 3500004 km.

Musique sombre.

L’un d’eux porte un étrange chapeau, géométrique. Il ne sent pas très bon, une odeur d’œuf vieilli au clou de girofle. Il est grand, immense... on le nomme monnnnnsiiiiieeeeeuuurrrr l’Intrrrestre. (*La foule... oouuuuhhhh.*) À côté de lui se trouve un être qui paraît beaucoup plus sympathique, une allure fière, on le nomme l’Alcolite (*la foule applaudit!*).

Donc, puisqu’il s’agit d’une journée comme toutes les autres, une des wosouls s’amuse à compter les nuages dans le ciel...

Petit aparté : monsieur l’Intrrrestre et l’Alcolite s’approchent du wosouls : «

- *Bonjour, dit l’Intrrrestre.*
- *Bonjour, répond la wosoul.*
- *Habitez-vous ici?*
- *Heu oui. J’habite ici, je crois bien oui.*
- *Depuis quand?*
- *Depuis ma naissance!*
- *Ahhh...*
- *?*
- *Est-ce que je pourrais voir votre chef?*
- *???*
- *Oui et bien votre décideur, votre penseur, votre organe décisionnel...*
- *???*

- *Et bien, votre dirigeant, votre important... (regardant son Alcolite pour lui demander conseil)*

Ils éprouvent beaucoup de difficulté à communiquer ensemble.

- ???

- *Et, bien... un individu?*

- *Oui, et bien, j'en suis une! »*

Le petit aparté disparaît.

4. Le contrat

Monsieeeeeur l'Intrrrestre sort un immense contrat. Il explique au wosoul le fait que les territoires leur appartiennent depuis plus de 3 siècles... et qu'ils devront payer, à cet effet, une somme de 18 « noumènes » s'ils veulent rester sur le territoire.

La wosoul ne comprend pas le contrat de l'intrrrestre et lui demande naïvement : «

- *Qu'est-ce qui arrive si on n'a pas de noumènes pour vous...*

- *Et bien vous devrez quitter le territoire.*

- *Je ne crois pas que mes amis voudront quitter le territoire... je suis désolé.*

- *Si vous ne payez pas. Je vous tue. »*

Long silence.

5. La guerre

Une musique intense et sombre prend beaucoup de place. Des armes se font construire, des outils transformés, des engins militarisés, bizarrement, les wosouls veulent échapper à leur condition, à la réalité qui fait face. Ils se révoltent péniblement et s'organisent pour combattre. C'est la guerre qui se prépare.

6. L'Alcolite fait la paix, une quête

L'Alcolite arrête le processus de guerre :

- « Arrêtez! »

Elle sort un document intitulé 'Quoi faire en cas de crise'.

Elle le lit : «

- S'il vous plaît, ne vous battez pas... Je vous en conjure, ça ne vous donne rien... J'ai une solution pour vous qui règlera votre problème sans violence, pacifiquement, car ça ne donne rien... la mort, le désastre, le sang... Ça nous fait tous peur.

Un temps.

- Vous voyez la montagne juste là-bas? Il paraît qu'en haut de cette montagne se trouve un magnifique cadeau et, qu'à l'intérieur, des objets mystérieux pourraient résoudre votre problème de façon pacifique. Vous vous en sortirez, je vous le jure. »

7. Préparation des wosouls

Les wosouls décident donc d'accepter le défi, ils déposent leurs armes et nomment 3 individus responsables de la quête. Les wosouls entreprennent d'escalader le sommet de la montagne la plus grande de leur univers.

8. La montagne, les péripéties.

La marche est très pénible pour se rendre au pied de la montagne. Ils traversent d'immenses forêts, des villes et des labyrinthes épouvantables... Une fois arrivés à leur objectif, ils se rendent compte que la montagne est terriblement haute.

Musique. Le Professeur 2 dépose un cadeau sur le sol.

9. La découverte du coffre

Au 15^{ème} pas, au loin, à trois pas de là, ils aperçoivent le cadeau, le coffre, le trésor en haut de la montagne. Il est là, juste devant eux... beau, magnifique... Le sourire les prend, l'enthousiasme...

C'est alors qu'ils se mettent déliramment à faire le party.

Musique.

Un jour... Deux jours... Trois jours... Quatre jours... Cinq jours...
Les trois wosouls... inaptes, impuissants... Le contrôle est perdu.
C'est terrible.

Un temps.

Mon enfant, tu ne sais pas c' qui sauve nos amis à quelques pas de leur objectif... Étrange, le vent, la pente... mystérieusement, le cadeau se retrouve devant les trois wosouls.

L'Alcolite pousse le cadeau devant les wosouls.

Nos trois personnages sont bouchebés.

10. Le retour, le Mont-Royal

Je ne sais pas ce qui s'est passé à ce moment-là, mais la légende dit qu'une étrange voiture seigneuriale, dotée de magnifiques chevaux argentés est apparue devant nos trois wosouls. Et c'est pourquoi aujourd'hui l'on nommerait cette montagne... le Mont-Royal.

On dit que cette voiture venue du ciel les a transportés jusqu'à leur communauté, tout juste devant l'Alcolite.

11. L'ouverture de coffre

Et bien, l'Alcolite était très content. Imaginez-vous ou non, les wosouls ont réussi à ouvrir le coffre.

Et qu'est-ce qui se trouvait à l'intérieur croyez-vous?

Silence. La petite fille d'une quinzaine d'années incarnant Sagesse Tremblée déballe le cadeau. Elle y trouve une paire de bottes et un cadran.

UN CITOYEN[NE] ACTIF[VE]

S'avançant sur scène, résigné

Le travail.

Un temps.

On entend des bruits faibles de cadran (bruit de métal) provenant de l'extrémité de la salle. La « COLLECTE DE DONNÉES 3 » apparaît en image générée.

Un style gumboot prend de plus en plus de place devant la scène et introduit une danse à la chaîne. Le quotidien d'un travailleur parcourt les gestes symboliques de la chorégraphie.

Le livre se ferme.

SCÈNE 7 : TENSION 3 (Caverne, 21 h 55)

=====

[< 3 > Tension narrative sur le CIAO : des éléments de réponse font avancer l'intrigue. Images, sons... lien esthétique avec les événements multimédias de la fin. < 3 >]

UN CITOYEN[NE] ACTIF[VE]

Dans son esprit, madame Tremblée était observée. Son temps était compté. Des Technocrates bizarroïdes s'approchaient d'elle, la scrutaient, et avançaient des lignes de calcul... déterminant et technique sur son âge. Sa retraite devenait un élément clé, une combinaison gagnante pour le rejet... faisant l'objet de sa disparition. Le CIAO venait hanter l'effervescence de son esprit.

[< 3 > Tension narrative sur le CIAO : des éléments de réponse font avancer l'intrigue. Images, sons... lien esthétique avec les événements multimédias de la fin. < 3 >]

=====

SCÈNE 8 : SON TRAVAIL (Caverne, 21h55)

Lumière. Le Livre s'ouvre. La musique de l'ACTE 1 SCÈNE 1 joue.

Les Citoyen[ne]s actif[ve]s regardent le Livre, en rang. Une projection traite de la vie adulte de Sagesse Tremblée. Un par un, les citoyen[ne]s actif[ve]s présentent des éléments de sa vie : ses amours, sa première job régulière, sa première voiture, son emploi (coordonnatrice à l'intégration pour la vie sociocommunautaire), son mariage, son premier achat de maison, ses enfants, le décès de ses parents... Ils incarnent des personnages de l'histoire et présentent Sagesse Tremblée comme une citoyenne ordinaire, à la vie positive. Les Citoyen[ne]s actif[ve]s interagissent avec le public.

Noir.

SCÈNE 9 : SA VIEILLESSE (Caverne, 22h10)

Silence.

Long silence.

Côté court, une femme anonyme se berce. Nous ne voyons pas son visage. On voit des tranches de vie sur plusieurs écrans : des images de personnes âgées au regard fier.

Tout à coup, au ralenti, une vidéo entrecroise la projection : ce sont les spectateurs dans la « COLLECTE DE DONNÉES 4 » (voir acte I scène I). Après un moment, un grand écran apparaît au centre de la salle : on voit l'enlèvement de madame Sagesse Tremblée, au début du spectacle. Cette projection joue en boucle et bogue quelque peu.

Une musique lourde fusionne l'espace narratif et interrogatif.

SCÈNE 10 : LE RENDEZ-VOUS (Caverne, 22h20)

Un téléphone cellulaire sonne dans la salle. Le Livre se ferme.

UN CITOYEN[NE] ACTIF[VE]

(au téléphone cellulaire, interagissant avec le public)

Ça sonne! [...] Bonjour. [...] Bonjour j'appelle, car j'aimerais prendre un rendez-vous pour visiter [...] Oui madame Sagesse Tremblée [...] (un long silence) [...] non... c'est madame Tremblée... Sagesse c'est son nom de famille, heu son prénom [...] Vous l'avez pas dans vos listes? Ben, là ça s'peut pas. [...] Ah ok.. bon enfin, alors j'aimerais prendre un rendez-vous pour venir la visiter. [...] Oui ce soir, est-ce possible? [...] Dans quinze minutes...après sa sieste... ouais... pas de problème. Y'a juste un petit truc. [...] Ouais, c'est ça, on est soixante-quinze. [...] C'est correct ? Wow c'est magnifique ben merci, vous offrez du bon service. [...] Oui à bientôt là... Bonne soirée.

Un cadeau roule sur la scène.

*Un citoyen actif ouvre le livre naïvement. À l'écran :
« Rendez-vous à l'accueil dans 15 minutes. »*

UN CITOYEN[NE] ACTIF[VE]

OK alors c'est important, on s'en va voir madame Tremblée. On se donne rendez-vous devant le CIAO. Prenez tous vos effets personnels c'est important.

Une personne s'assure que tous les spectateurs ont quitté la salle.

ACTE 3 : L'ENTRACTE

Pendant l'entracte, la salle de spectacle est montée : un Centre d'Assoupissement Obtempérée (CIAO) qui ressemble étrangement à un Centre pour personnes âgées.

Dans le Hall d'entrée, un fonctionnaire fait patienter les spectateurs devant la porte où s'est faite enfermer Sagesse Tremblée au début du spectacle. La porte tient une inscription: « Centre Inconditionnel de l'Assoupissement Obtempéré (CIAO) » et une petite pancarte est dirigée vers elle : « Visite guidée gratuite ». Une horloge compte les secondes.

Après une quinzaine de minutes, un chant d'Église se fait entendre. Le fonctionnaire regarde sa montre et ouvre la porte.

Les Citoyen[ne]s actif[ve]s indiquent aux spectateurs qu'il faut suivre le fonctionnaire. Ce dernier parcourt d'étranges corridors souterrains alimentés d'images, de sons et de « documentaires flash » questionnant le sens de la vieillesse, de l'exclusion, et où l'on reconnaît le CIAO. Des Technocrates bizarroïdes prennent la parole en poésie multimédia.

En suivant le fonctionnaire dans des corridors étranges et labyrinthiques, les spectateurs découvrent le Centre Inconditionnelle de l'Assoupissement Obtempéré (CIAO). Ils se retrouvent sur scène.

ACTE 4 : LE CIAO

SCÈNE 1 : OBSERVATION (CIAO, 22h45)

Musique d'ascenseur. Les spectateurs entrent à l'intérieur du Centre Inconditionnel de l'Assoupissement Obtempéré (CIAO) et se promènent à l'intérieur. Ils se font donner une carte de membre du CIAO à l'entrée. (Les spectateurs sont maintenant projetés dans le futur. Une coupure se fait sentir. Ce ne sont plus des visiteurs du Centre, mais ce sont maintenant des clients.) Quelques photos de personnes âgées sont déposées sur des tables. Les gens patientent.

L'environnement se transforme peu à peu. L'éclairage de scène revient, les projections...

SCÈNE 2 : MADAME SAGESSE TREMBLÉE (CIAO, 22h50)

À l'intérieur des quatre petits haut-parleurs d'ascenseur, madame Sagesse Tremblée prend la parole. Le son bouge dans l'espace.

MADAME SAGESSE TREMBLÉE

(Chant. Silence.)

Une vieille femme méprisée par un système, écartée de la vie politique et sociale, ne servant plus... sur un concept abstrait et idéologique... fanatique... ne servant plus l'économie, pour sa rotation constante, dans son cycle intraitable... vous trouverez ainsi l'endroit où mon corps aura été impitoyablement délaissé à jamais...

Les rideaux s'ouvrent. Sagesse Tremblée apparaît dans les estrades. Elle est assise et regarde les spectateurs. Un temps.

MADAME SAGESSE TREMBLÉE

(Délicatement.) En fermant les yeux.

Noir. Voix avec beaucoup d'écho.

Pourquoi vivez-vous ?

Un temps. Écho.

J'ai le choix. J peux construire ce que je veux... encore... mes rêves.

C'est un temps qui questionne, un rythme qui effraie, une horloge qui surplombe... et qui entre en dedans... et qui fait peur à mon corps, parfois... à mon corps qui danse, tout le temps, et qui danse... sur le rythme, quelquefois, d'une dissonance.

*Clignotement, lumières. Sur les côtés, des Technocrates
bizarroïdes. Noir.*

On a voulu m'engourdir, m'anesthésier. On a voulu que j'arrête de croire en...

...et que cette anesthésie locale, que ce CIAO... que ce Centre en fait... où vous êtes logé en ce moment... et depuis déjà quelques heures... où j'étais cloîtrée il y a quelques secondes avant vous... on m'a dit que ma proscription dans ce Centre permettrait... à l'univers... de fructifier le succès... et de rentabiliser... le progrès.

*Clignotement, lumières. Sur les côtés, des Technocrates
bizarroïdes. Noir.*

(Chaleureusement, prise aux tripes...) Vous avez donc vu où on a enfermé mon corps... et vous êtes venus me rendre visite. *(Un temps.)* C'est votre choix. C'est vous qui avez décidé de venir me voir... j'y pense en fait. *(Un temps.)* Vous ne savez pas comment ça fait du bien. Ça fait vraiment du bien. Vous ne savez pas comment ça fait du bien de vous entendre, de vous voir, de vous toucher... *(Un temps.)* Vraiment... vraiment...

Respiration.

Vous avez vu où l'on a enfermé mon corps. *(Un temps.)* Mais j'vais vous dire quelque chose... doucement... *(Un temps.)* J'vais le laisser ici... et puis... *(Un temps.)* Mon corps va rester ici... *(Un temps.)* Moi... moi, j'vais passer la porte... dans quelques instants... *(Un temps.)* Dans quelques instants... j'vais passer la porte... *(Un temps.)* et sortir à l'extérieur... *(Un temps.)* avec vous.

Un temps.

SCÈNE 3 : LE COMMENCEMENT (CIAO, 22h55)

ANNONCEUR

Vous pouvez maintenant éteindre vos téléphones cellulaires ainsi que vos téléavertisseurs, car votre vie va bientôt recommencer.

La porte s'ouvre. Au coup de la lumière, tous les personnages sont disparus. Une musique d'ascenseur débute.

Les spectateurs sont invités à quitter le CIAO. Un individu distribue des livrets à la porte de sortie, menant vers l'extérieur de la bâtisse.

L'INDIVIDU

Bonjour !

À l'intérieur du livret se trouvent quelques poèmes, une légère description du processus de création collective auquel les artistes ont participé, les projets à venir, le nom des participants et des remerciements.

Pas d'applaudissements.

ACTE 5 : FIN

À l'extérieur, sur le trottoir, des musiciens acoustiques jouent une musique joyeuse, vivante et enjouée... sur la vie.

Annexe 1

Code civil du Québec

(une portion tirée pour exemple.)

CHAPITRE DEUXIÈME

DES FORMES DE L'ADMINISTRATION

SECTION I

DE LA SIMPLE ADMINISTRATION DU BIEN D'AUTRUI

1301. Celui qui est chargé de la simple administration doit faire tous les actes nécessaires à la conservation du bien ou ceux qui sont utiles pour maintenir l'usage auquel le bien est normalement destiné.

1991, c. 64, a. 1301.

1302. L'administrateur chargé de la simple administration est tenu de percevoir les fruits et revenus du bien qu'il administre et d'exercer les droits qui lui sont attachés.

Il perçoit les créances qui sont soumises à son administration et en donne valablement quittance; il exerce les droits attachés aux valeurs mobilières qu'il administre, tels les droits de vote, de conversion ou de rachat.

1991, c. 64, a. 1302.

1303. L'administrateur doit continuer l'utilisation ou l'exploitation du bien qui produit des fruits et revenus, sans en changer la destination, à moins d'y être autorisé par le bénéficiaire ou, en cas d'empêchement, par le tribunal.

1991, c. 64, a. 1303.

1304. L'administrateur est tenu de placer les sommes d'argent qu'il administre, conformément aux règles du présent titre relatives aux placements présumés sûrs.

Il peut modifier les placements faits avant son entrée en fonctions ou ceux qu'il a faits.

1991, c. 64, a. 1304.

1305. L'administrateur peut, avec l'autorisation du bénéficiaire ou, si celui-ci est empêché, avec celle du tribunal, aliéner le bien à titre onéreux ou le grever [...]