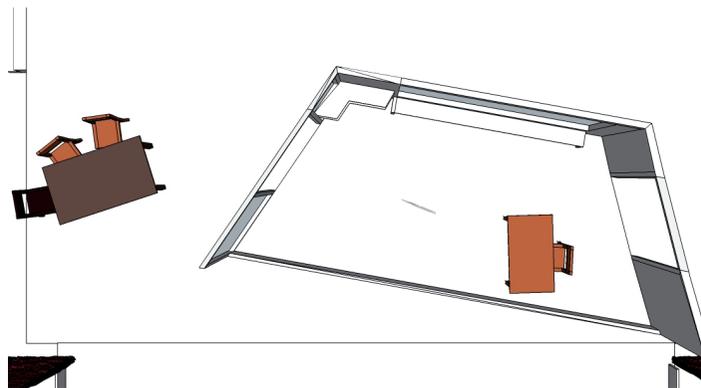


DEPLACEMENTS

VIDEO- SON - LUMIERE

1. 1. PR2 disposé derrière le rideau de scène au centre entrouvre avec son bras droit (un léger mouvement latéral) le rideau de scène (en réalité un technicien actionne le rideau qui s'ouvre des deux côtés). On découvre le PR2, il regarde de gauche à droite le public (mouvement de tête), au même moment ses yeux caméra filme le public en vidéo retransmis sur l'écran, il effectue ensuite un déplacement côté jardin, passe devant la table des ingénieurs (les techniciens sont filmés à leur tour) et vient se positionner à l'entrée du décor, côté jardin.



2. Xavier entre à cour. Lumière sur le décor. Il suspend sa veste à cour, et s'identifie face au Kinect (apparaît donc dans le Spark, son hello).

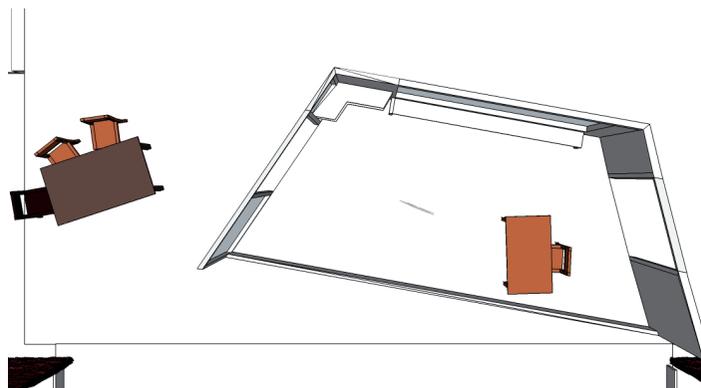
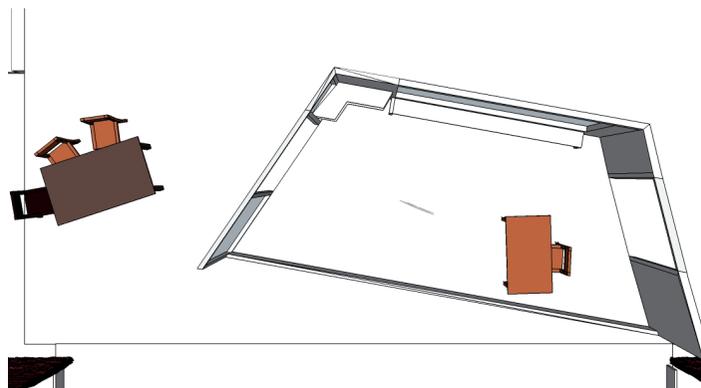
Il est debout à côté de son bureau et sort un dossier contenant des tags, qu'il présente à PR2, ce dernier l'ayant rejoint à l'angle du bureau, le robot restera à cet endroit, seule sa tête bougera, vers le lointain cour pour le hanger puis vers le bureau. Dans l'ordre :

1-HANGER

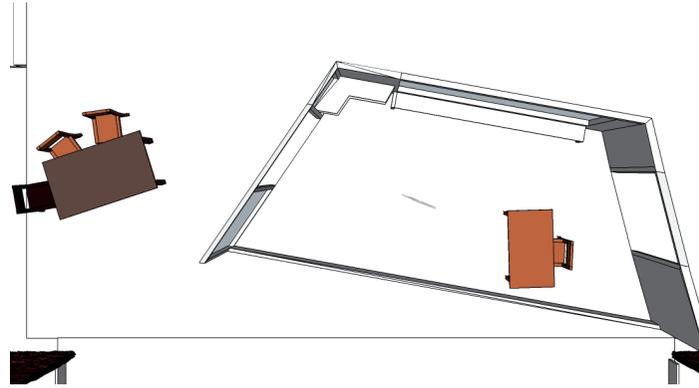
2-ELEPHANT(erreur) (xavier chiffonnera le tag),LAMP

3-TELEPHONE (sonnerie, xavier décroche).

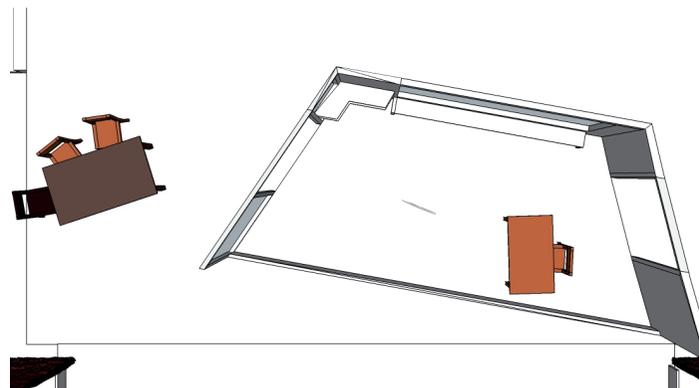
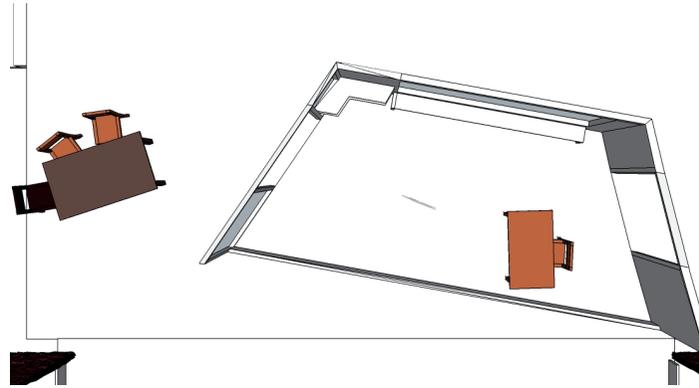
4-SHELTER. La scène est désormais meublée dans le spark. PR2 a suivi des yeux tous les tags, et se trouve sous son abri. Xavier s'installe alors à table et commence à dessiner. 5 secondes passent. PR2 regarde vers Xavier. Il se positionne à jardin au niveau de l'embrasure de la porte (il ne la franchit pas) et revient avec une bouteille qu'il présente à Xavier. (cette bouteille aura été placée dans la pince du robot par un des trois technicien du plateau. Xavier saisit la bouteille, boit une gorgée et repose la bouteille. Le PR2 regarde Xavier puis le public puis de nouveau Xavier.



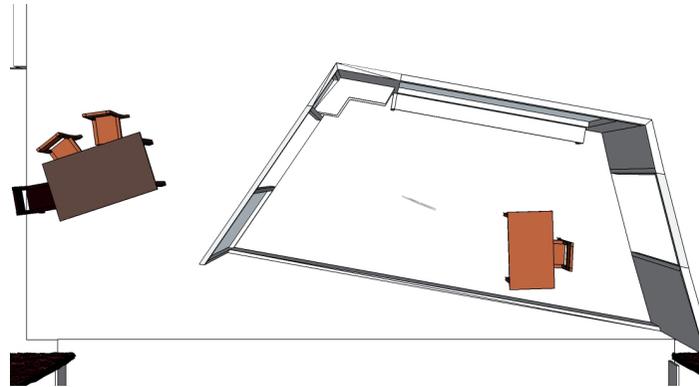
3. Xavier semble alors mal installé dans sa chaise. Il sort à cour, et on peut le voir chercher un dossier par la fenêtre de fond de scène. (PR2 face public-déplacement à cour de 1,50m pour dégager la vue)



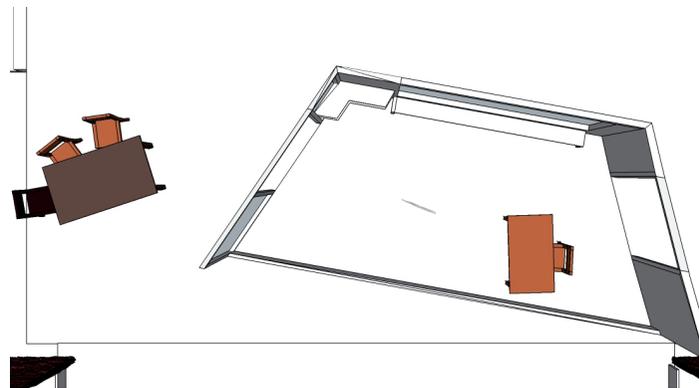
4. Xavier refait son entrée, s'identifie au kinect, puis présente à PR2 le tag ARMCHAIR. Satisfait, il s'installe à nouveau à son bureau et reprend son activité. Il semble avoir chaud. Pendant que l'équipe est concentrée sur ses écrans, PR2 se place une nouvelle fois au niveau de l'embrasure de la porte côté jardin. On lui donne un ventilateur. PR2 vient alors se placer vers l'homme afin de le rafraîchir (jeu entre l'homme et PR2 autour de l'orientation du souffle d'air). Mais le souffle d'air fait virevolter les liasses de dessins posés sur la table. On découvre que Xavier occupe son temps à dessiner des séries de tags. Xavier saisit le ventilateur de la pince du PR2, ce dernier vient se placer centre plateau face public dans un geste de dépit. Xavier tente alors de ranger ses tags, mais il en oublie de nombreux au sol. Il range son bureau, prend sa veste et quitte le décor alors que la lumière décline. PR2 regagne la sortie jardin dès que Xavier est sorti (PR2 passe la porte pour la première fois cette fois-ci pour être face aux techniciens, fais un demi-tour près à rentrer). Fin de journée. Noir. Ecran en mode full video. Le PR2 refait un tour de la pièce équipé d'une frontale avant de regagner le seuil de la porte Jardin (on lui retire la lampe), puis le PR2 rentre dans son abri (Yeux laser rouge si possible)



5. Nouvelle journée. L'homme entre à nouveau sur le plateau (geste Kinect + tag). Il constate alors que le décor contient de nombreuses incohérences, qu'il rectifie en dessinant un tag noir qu'il vient présenter à PR2 qui n'a pas bougé (On entend le son stage reset). La scène sur Spark est désormais vide comme au début avec seulement la table et la chaise, PR2 sort du périmètre de jeu, PR2 passe une nouvelle fois la porte Jardin et prendra avec seulement une pince une corbeille. Xavier situé à la face Cour) est tout occupé pendant ce temps-là à mettre un peu d'ordre, il en vient à froisser les tags restant au sol. S'ensuit une séance de basket, PR2 entré à jardin réceptionne les lancers de Xavier à cour, avec des feintes du bras. Après 3 ou 4 lancers, PR2 sort remettre la corbeille à l'équipe, alors que commence la musique de la séquence suivante.



6. Xavier pousse alors la chaise et la table au lointain Cour puis vient se placer à la face Cour et commence à suivre le rythme de la musique en s'agitant sur place alors que PR2 le rejoint, face public côté Jardin. (Le Spark montre le point de vue du PR2) Sur la musique qui se poursuit, PR2 commence à donner des instructions de gym, que Xavier s'efforce de suivre. (On verra PR2 tourner la tête vers Xavier puis revenir face Public) PR2 poursuit la séance, en commençant à s'élever. (A l'écran, le Spark disparaît on passe en mode full vidéo) Il se tourne vers Xavier en levant les bras. Xavier recule vers la face Cour, et s'accroupit contre le mur.



7. Dialogue (avec oro view) :

X -Stop ! (Oroview a chassé le Spark et prend tout l'écran.)

X -Move your arms down.

X -Look at this phone. Look at my furnitures.

X -Look at your shelter (PR2 tourne la tête vers shelter, puis se replace face public) ...

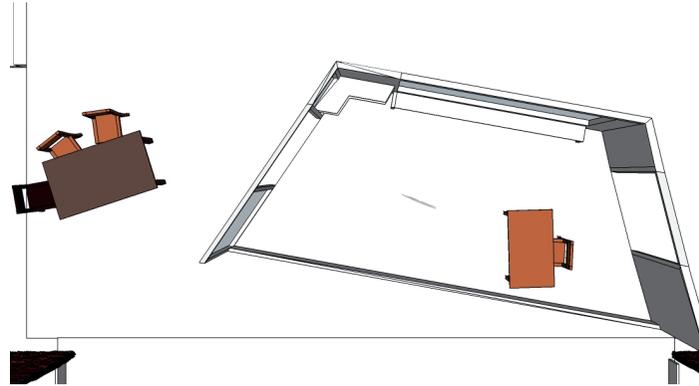
X -All of this is fake.

X -It's only an experiment.

X -It's only an experience.

X -It's only an experience.

X -It's only an experience.



Xavier sort. PR2 reste face public, sous l'oro-view en effervescence, à la recherche du mystérieux concept d'expérience. Rideau.

