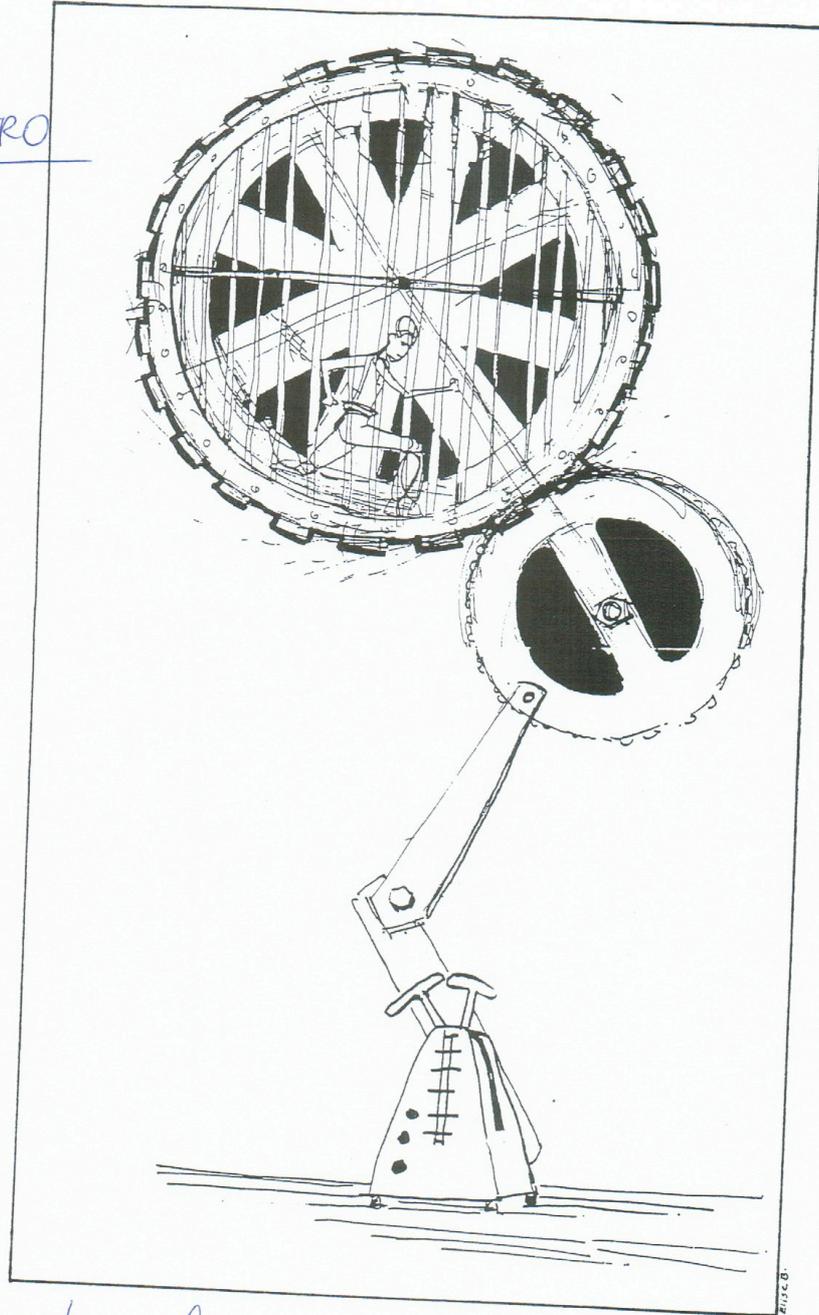


IN VITRO

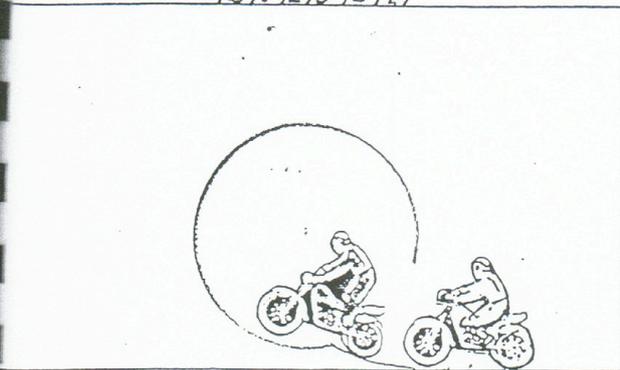


c'est la roue qui produit l'énergie
du labo clandestin -
éclairage et son réglés sur une opo humaine

GAME OVER : La Guerre - Apocalypse ...

- Il ouvre la porte de la terre et y fait s'engouffrer
- les motos, qui commencent à tourner à l'intérieur.
- Sur les écrans, images de guerres, de camps et de
- catastrophes, alternées avec images des enfants qui
- se délectent de ce nouveau jeu.

3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 8

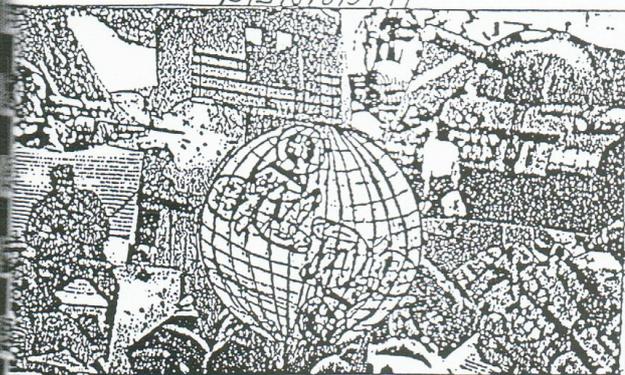


E : idem



Nuages noirs (Frens vos amies???)

5 | 9 | 8 | 8 | 5 | 7

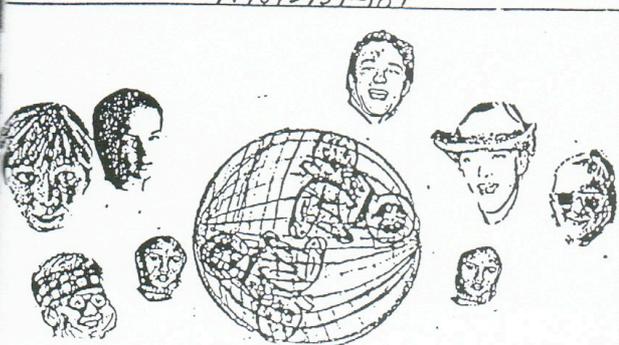


E : écran

int terre bleu
poursuites s/ terre
flashes varilite,
laser rayons tournant
balayage
strosos,



7 | 8 | 5 | 3 | 2 | 8



E : idem



GANE OVER; La faim de le monde → (Somalie-ONU)

Le jeu démarre :

- Le compteur situé en haut à droite de la scène, se met en route.

NUMERO DE CONTORTIONISTE (ambosimide usita?)

Symbolisant, la "faim qui te tenaille l'estomac".

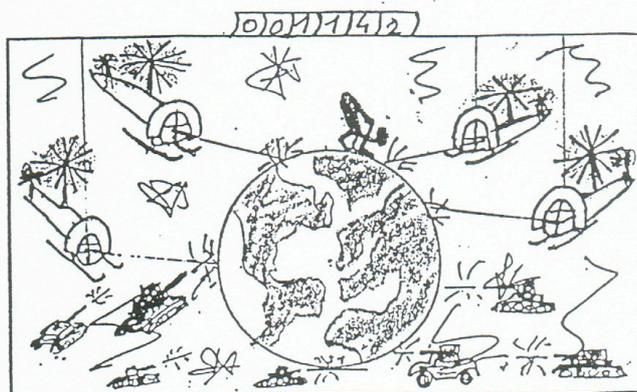
Sur l'écran, images "light show", vaporeuses, computérisée de vidéo-guerre, éclairs.

L'ambiance saccadée et agressive progresse suivant le numéro pour marquer la progression de la souffrance. Sont intercalées dans les images des portraits des enfants qui rient de ce spectacle.



E : écran lightshow couleurs
images "hardware"
terre int bleu
poursuite jaune s/ enfan
effets varilites

- Peu avant la fin, comme un paroxysme, les enfants ordonnent d'un geste l'attaque de l'armée. Quatre hélicoptères-jouets descendent des cintres et entourent la terre, ils ont le cigle U.N. Des petits chars-jouets mécaniques arrivent devant la scène tirant leurs petites étincelles ridicules.



E : idem +
U.V (jouets fluos)
intérieur hélicos
étincelles canons char
rayons lumineux hélico

Musique : "la question" (voir 2ème morceau prémaquette)

GAME OVER : La rafle

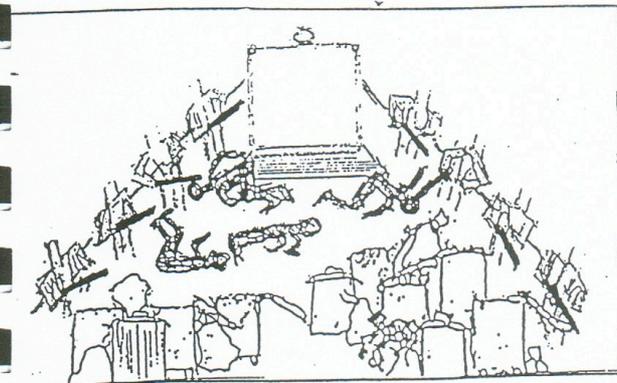
Un camion recule (symbolisé par un cadre, avec portes arrières qui ouvrent, lumière éclairage int du camion gyrophare

Deux rangées de garde s'installent de chaque côté, formant une haie dans la pénombre, matraques fluos..

(ces deux haies sont constituées d'un bras métallique articulé et fixé sur le cadre. Sur ce bras sont des manequins-gardes. Seulement deux ou trois sont des acteurs (pour cogner).

Des poubelles sortent des hommes, costumes normaux. Ils vont se faire frapper par les gardes, reculent, y retournent, comme des balles de billard faisant des "bandes".

Trois gardes les jettent dans le camion et ferment les portes du camion, qui part.



E : idem. + contre jaune po
intérieur camion
matraques fluos

C : gardes, grands manteau
sans visage



chorégraphie technique de combat
→ cascades

Black

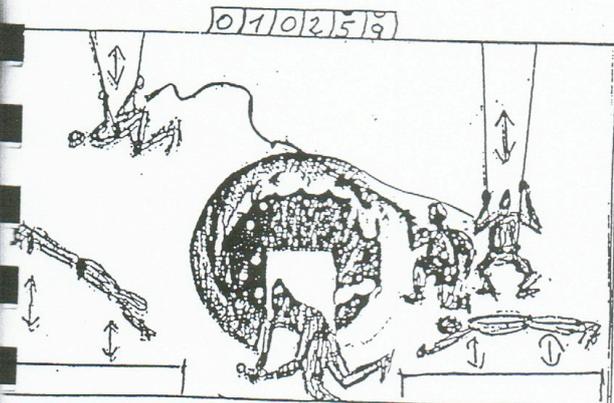
GAME OVER. Médias

Apparition d'images live acrobatiques de chaque côté de la bouche, symbolisant l'abrutissement des peuples par les médias : trampo qui fait le même mouvement sans s'arrêter (couché, debout..., rebondissement de corps torturé au bout d'élastiques.... Mise en route sync

Au paroxysme, Legro entre en scène pour activer tout le monde : il pousse le trampoliniste, redonne de l'élan à l'élastique, court en tous sens.

Quand Legro arrive, images médiatiques passent sur le grand écran.

Musique : idem, klaxon qui décroissent



C : sportifs "électra"
Legro manteau cuir

E : idem +
projection écran en noir
et blanc (images J.T :
enfants morts, actualités)
découpes en douche au-dessu
de chaque sportif
2. poursuites jongleur et
Legro (bleu 40)