

Allégorie

Livre Blanc

Copyright(c) 2010 – Stéphane Drouot
Copyleft : Licence Art Libre / Creative Commons By-SA
à Limoges : Août, Septembre, Octobre 2010
Basé sur un travail préliminaire initié par Stéphane Drouot, Richard-François Léonard, Ahmed Merriz, Patrick Ndi
Mbarga, Zakaria Mofrit et Clotilde Burki, Décembre 2009

Table des matières

1 Style du projet	4
1.1 Tragédie	4
1.1.1 Qu'est-ce que la tragédie ?	4
1.1.2 Mise en abyme de la tragédie dans la tragédie	4
1.1.3 Diversité des genres	4
1.2 Trame narrative	4
1.2.1 Principale : Parabole, Raison et Temps	4
1.2.2 Secondaire : Modernité, Équilibre & Hybris	5
1.2.3 Tertiaire : la vie du Léviathan (Tradition, Identité & Oubli)	5
1.2.4 Le court métrage : Métaphore	5
1.2.4.1 Le parcours de Hasard	5
1.2.4.2 La quête de Raison	5
1.3 Visuels & effets	5
1.3.1 Des personnages sculptés et peints	5
1.3.2 Dans les ombres, le chaos	5
2 Rendre la cité crédible	7
2.1 Mythos & Religion	7
2.1.1 Mtyhos	7
2.1.1.1 Genèse	7
2.1.1.2 Réification	7
2.1.2 Une brève histoire du Léviathan	7
2.1.3 Organisation de la religion dans la cité	8
2.1.4 Pratique religieuse	8
2.2 Folklore & Culture	8
2.2.1 Célébrations	8
2.2.1.1 Initiations	8
2.2.1.2 Rites de passage séculaires	9
2.2.1.3 Théâtre	9
2.2.1.4 Grâce aux Oubliés	9
2.2.2 Tabous	9
2.2.2.1 La différence	9
2.2.2.2 Rêver	9
2.2.2.3 Sortir de la cité	9
2.2.2.4 Disparitions	9
2.2.2.5 L'eau	9
2.2.3 Dialecte	9
2.2.3.1 Salutations	9
2.2.3.2 Jurons	9
2.2.3.3 Écriture	9
2.2.4 Musique	10
2.2.4.1 Chansons paillardes	10
2.2.4.2 Musique séculaire	10
2.2.4.3 Liturgie	10
2.2.5 Vêtements	10
2.2.5.1 Le vêtement aux travers les âges	10
2.2.5.2 Les couleurs & la cité	10
2.2.5.3 Symbolisme des matériaux	10
2.3 Politique	10
2.3.1 Organisation structurelle de la vie politique	10
2.3.1.1 Le Principe régent	10
2.3.1.2 Le parti Nature	10
2.3.1.3 Le parti Culture	10
2.3.2 Place de la tragédie dans la politique	10
2.3.3 Identité et police intérieure	10
2.4 Architecture & Organisation spatiale	10
2.4.1 Les quartiers de la cité	10
2.4.1.1 Le jardin des Oubliés	10
2.4.1.2 La fontaine aux Vanités	11
2.4.2 Les centres des quartiers	11
2.4.2.1 Le centre de la mémoire	11
2.4.2.2 Temple de Joie	11
2.4.2.3 Amphithéâtre	11
2.4.3 Évolution de l'architecture de la cité au travers des âges	11
2.4.3.1 Les Sensations : matière première	11
2.4.4 Architecture contemporaine de l'âge formel	11
3 Fiche des personnages	12
3.1 Les concepts	12
3.1.1 Parabole	12
3.1.2 Modernité	12
3.1.3 Dialectique	12
3.1.4 Tradition	12
3.1.5 Équilibre	12
3.1.6 Raison	12
3.1.7 Identité	13
3.1.8 Oubli	13
3.1.9 Le Chœur	13
3.1.10 Hasard	13
3.2 Les Sentiments	13
3.2.1 Hybris	13
3.2.2 Moira	13

3.3 Les proto-concepts.....	13
3.3.1 Temps.....	13
3.3.2 Espace.....	13
3.3.3 Infini.....	13
3.4 L'univers.....	13
3.4.1 Le Léviathan : la cité.....	13
3.4.2 Le Styx et le pont Catharsis.....	13
3.4.3 Autonomos : La cité inhabitée.....	13
4 Interprétations.....	14
4.1 Niveaux d'abstraction.....	14
4.2 Lectures possibles.....	14
4.2.1 Littérale.....	14
4.2.2 Métaphorique.....	14
5 Annexes.....	14
5.1 Références.....	14
5.1.1 Antiques.....	14
5.1.2 Philosophiques.....	14
5.1.3 Mythologiques.....	14
5.1.4 Psychanalytiques / Psychologiques.....	14
5.1.5 Cinéma.....	14
5.2 Bibliographie.....	14
5.2.1 The Teaching Company.....	14
5.2.2 Littérature.....	14
5.3 Vidéographie.....	15
5.3.1 TED Talks.....	15
5.3.2 Multimédia.....	15

1 Style du projet

1.1 Tragédie

1.1.1 *Qu'est-ce que la tragédie ?*

L'idée de la tragédie, c'est de prendre une histoire qui commence bien, prendre le temps de correctement planter un décors qui existe depuis probablement le début des temps, et annoncer de but en blanc que ça va finir dans les ronces cette affaire là.

Allégorie, c'est une tragédie au sens le plus ancien du terme. Il faut donc respecter les codes et les règles de la tragédie, parfois un peu remixés :

- Le prologue est en fait une séquence de rêve de Parabole
- Après quoi, le Chœur entre en scène, tout à fait littéralement, durant la tragédie qui se déroule dans la cité
- Ensuite, s'enchainent des épisodes, avec entre chaque épisode, un interlude musical
- Dans l'exodos, le Chœur sort de amphithéâtre pour la première fois depuis le début de l'histoire, pour aller assister à la mort de Parabole

1.1.2 *Mise en abyme de la tragédie dans la tragédie*

Le rôle institutionnel de la tragédie grecque est indissociable avec la politique de la Polis, par conséquent, on ne pourrait créer de cité référençant la Grèce antique sans y mettre de la tragédie.

L'emploi de la tragédie dans Allégorie est double :

1. Elle sert d'abord son rôle institutionnel antique, fournissant de la matière à initier les débats au sein de la cité, ou plus anecdotiquement, à annoncer le début des célébrations.
2. Elle sert au spectateur à apprendre à connaître l'environnement, tout en annonçant effectivement la fin de l'histoire.

À noter également, les rêves de Paraboles servent la fonction de Chœur.

1.1.3 *Diversité des genres*

À l'instar de la tragédie victorienne, Allégorie mélange les styles, cumulant des scènes de comédie romantique, de comédie, de théâtre dramatique, musicales, héroïc-fantasy et du drame.

La référence du genre pouvant être Romeo+Juliet et Moulin Rouge de Baz Luhrman, mais avec un contenu philosophique plus important.

Malgré la multitude de styles qui viennent s'entre-choquer dans Allégorie, il faudra considérer une évolution narrative. Passer du coté Kikoo-lol/Kawaï à quelque chose de véritablement lourd et dramatique sur la fin d'action héroïc-fantasy. Cette attitude permettra de ne pas se noyer dans l'incompréhension ou partir dans le comique seulement.

1.2 Trame narrative

1.2.1 *Principale : Parabole, Raison et Temps*

La trame principale de l'histoire est basée sur la vie, puis le deuil de Parabole face à la disparition de Dialectique.

Parabole, suite à la mort de Dialectique, se retrouve dans une position de paria, et décide de trouver la cause de la disparition de son amie. Hors, en consultant les archives, dans la mémoire, elle découvre le tabou absolu : on ne parle pas des Concepts disparus.

Oubli suggère alors de consulté Temps, le protoconcept oracle, omniscient. « *Par contre, étant omniscient, il est bien difficile à trouver, Temps.* »

Afin de faire face à ce dernier, elle fuit la cité, et s'égaré dans le monde. Elle fini par apercevoir Temps, sur une plage. Tentant de s'en approcher, l'action de s'en approcher se répète, comme si il lui était impossible de l'atteindre. C'est alors qu'**Infini** l'arrête : « *il est impossible d'atteindre Temps pour les concepts de seconde génération..* » Il se propose alors de faire le messenger.

Il n'y a rien que Temps puisse faire pour Parabole. Il est omniscient, réussi donc à voir ce qui est arrivé, et à l'expliquer à Parabole. Cependant, il ne peut rien faire, il n'a ni la capacité de remonter (le temps), ni d'agir sur les évènements.

Parabole, dépité, décide alors de faire appelle au Sentiments, auxquels elle prie régulièrement depuis son départ. Elle choisit alors d'enfreindre un nouveau tabou, et de traverser le Styx, pour rejoindre la soit-disant Terre sacrée des Sentiments.

1 **Voir pour un autre protoconcept ?... Espace, peut-être ?**

Ce qu'elle découvre alors, c'est que, loin d'abriter les Sentiments, la Terre sacrée est le lieu choisi par le concept Raison (déserteur du Léviathan) pour y implanter sa propre cité : *Autonomos*. Là, elle passera du temps, à apprendre à considérer le monde, ses propres aprioris et à comprendre le monde, tel qu'il est, pour comprendre le monde tel qu'on l'enseigne dans le Léviathan. Elle apprendra également à lâcher prise de sa peine et de sa colère.

Le retour de Parabole dans le Léviathan est traumatique. La ville est devenue très sombre, une horde de nouveaux concepts ont fait leur apparition, tous plus insipides les uns que les autres, et les concepts profonds ont subi pour la majeure partie, le sort d'Hybris.

1.2.2 Secondaire : Modernité, Équilibre & Hybris

1.2.3 Tertiaire : la vie du Léviathan (Tradition, Identité & Oubli)

La cité en elle-même suit la même trame narrative de deuil que Parabole.

Tradition subit de plein fouet la perte de Dialectique, son amie, sa convoitée. Il se soumet cependant d'emblée au désespoir.

1.2.4 Le court métrage : Métaphore

L'histoire de Métaphore est comparable à une machine Rube-Goldberg² : Hasard erre dans la cité, mettant en mouvement des événements qui permettront à Raison de comprendre et accéder à la liberté.

1.2.4.1 Le parcours de Hasard

La trame narrative du court métrage repose en grande partie sur le personnage de Hasard. On le découvre, allongé sur un banc, dans le jardin des oubliés.

1.2.4.2 La quête de Raison

Le Léviathan est un monde dans lequel le pouvoir d'écrire est réservé au Principe régent. Raison, tout à fait insatisfait de cette situation se met à rechercher l'écriture par lui-même. Pour éviter de laisser des traces de ses recherches, il commence à s'écrire sur le bras, craquelant la peinture avec une écharde qu'il utilise pour graver à même sa peau.

Cette découverte de l'écriture est en partie le fait de Hasard, mais en quelque sorte, emprisonné dans la cité, Raison ne peut vraiment étendre sa connaissance. Il ne peut que cacher son bras sous son vêtement... il se sent épié par Identité et se rend compte que pour pouvoir légitimement évoluer, il lui faudra être dans l'illégalité.

1.3 Visuels & effets

Le film sera normalement blindé d'effets visuels. Certains seront nécessaires pour représenter des personnages, des lieux ou des situations – dans lesquelles on aimerait pas mettre un acteur, physiquement.

Le propos de cette section, sans vouloir imaginer faire ici toute la préproduction et réussir à faire le tour de tous les effets, est d'évaluer le style visuel, le design de certains éléments liés à la nature de l'image, afin de créer un guide pour le film et le court-métrage.

1.3.1 Des personnages sculptés et peints

Le propos dans le design des personnages, est de produire quelque chose de visuellement adulte : faire en sorte que le film ne ressemble pas à un épisode d'une série pour enfant.

Le problème majeur rencontré avec la 3D, c'est son côté plastique, son côté fade, lisse. Pour palier à ça, les personnages seront peints. Les textures du visages, des vêtements, des cheveux ressembleront à de la peinture appliquée en couche sur le personnage, lui donnant ainsi à la fois relief et personnalité.

L'avantage de cette technique, c'est que le tabou de l'eau s'explique par le fait que la peinture est soluble dans l'eau, et par conséquent, les Concepts qui entrent en contact avec l'eau ont leurs textures qui coulent, se tachent et disparaissent.

Les concepts vivants en dehors de la cité ont la peinture qui craquelle, sèche et s'effrite, révélant la peau humaine en dessous.

Les cheveux des Concepts sont représentés façon sculpture brut, comme des amas de matériaux façon terre glaise, du métal corrodé, façonné et tordu ou du bois ciselé, selon la coupe de cheveux. Sur les personnages 3D, les cheveux sont une partie importante du style du film.

1.3.2 Dans les ombres, le chaos

Inspiré par la série *Serial Experiment Lain*, les ombres dans Allégorie et Métaphore sont teintées de motifs étranges. Elles sont comme des effets de persistance rétinienne.

Le chaos dans les ombres symbolise l'ignorance. Dans ce monde, les choses qui ne sont pas perçues et conceptualisées sont étranges et mystiques. Tout ce qui est imprécis, n'est pas littéralement manipulable en tant qu'idée et ne peut être représenté physiquement dans l'univers.

Des ombres naissent parfois de nouveaux Concepts (comme Modernité).

² Machine inutilement complexe, dont le fonctionnement est un enchaînement d'évènement en cascade, réalisant au final une tâche assez simple. Ces machines sont présentes dans l'émission japonaise « Pythagoras Switch » (quelques exemples : <http://www.youtube.com/watch?v=-rktYYqDYDo>) plus d'information : http://en.wikipedia.org/wiki/Rube_Goldberg_machine

C'est également dans les ombres que se tapit Hybris, profitant du flou pour se répandre sans risquer d'être à la merci de concepts avisés, les prenant ainsi par surprise.

2 Rendre la cité crédible

2.1 Mythos & Religion

2.1.1 *Mythos*

2.1.1.1 Genèse

La genèse, telle que connu par les concepts et véhiculée par la tradition orale à l'époque de Parabole (aussi connu sous le nom de l'âge Formel) is a load of bull crap.

Elle est le symbole massif de l'autofiction régnant à cet age. Seul Raison, par le biais d'une quête personnelle de sagesse à réussi à rapiécer une partie de l'histoire réelle du monde. Les autres croient en la chose suivante :

Au début, il y avait les collines, les montagnes et le Styx. Le premier Homme vint s'allonger sur le sol pour mourir et des ses entrailles naquirent les Sentiments. Ils étaient à la fois justes, sages et omnipotents et des os de l'Homme, ils construisirent le Léviathan.

Ils créèrent les Concepts à leur image, afin de peupler la magnifique ville qu'ils avaient bâti... mais un jour, la guerre éclata entre les Sentiments. Dans le but de protéger les Concepts d'une guerre violente qui ne les regardaient pas, les Sentiments s'exilèrent de l'autre coté du Styx à jamais.

Les Concepts ont donc l'interdiction formelle de traverser le Styx et le pont Catharsis est laissé inachevé dans le but que le jour où la guerre s'arrêtera, les Concepts et les Sentiments pourront à nouveau vivre comme un seul peuple, uni comme par le passé.

Selon la tradition orale, la disparition de Temps, le proto-concept, annonce le retour des Sentiments et la fin de l'ère des tourments.³

2.1.1.2 Réification

2.1.2 *Une brève histoire du Léviathan*

L'Histoire de la cité est difficile à cerner. La genèse n'est qu'une histoire romantique destinée à calmer l'esprit contradictoire des concepts les plus intellectuellement autonomes.

Au premier temps, il n'y avait rien... L'univers naquit en plusieurs étapes. D'abord, il y eu une période d'harmonie, de calme, avant la grande rupture. La lumière n'existait pas, pas plus que les ténèbres. L'univers, comme endormi, n'était pas encore véritablement actif.

La grande rupture, la mise au monde, est le jour de l'apparition des Sensations : son, lumière, pression. Les règles de base de la physique n'apparurent qu'à la troisième étape de la création.

La seconde étape fut la naissance des Besoins. Anarchiques par nature, ces derniers ne vivaient pas en communauté. Au moment de l'apparition des lois de la physique, le sol pris forme et toute l'eau de l'univers emporta les Besoins vers une forme de vie majoritairement aquatique.

Les quelques Besoins restés à Terre décidèrent de s'organiser afin de dompter le monde et donnèrent jour aux Sentiments.

Rapidement, les sentiments se regroupaient. Plus proches les uns des autres, il était plus simple pour eux de former une sorte de culture, de coopération, plus simple également de garder un œil sur son voisin. Et pendant un temps, tout fut rayonnant : cette période est connue sous le nom d'âge sensori-moteur.

Cependant, arriva l'âge Préopérateur, auquel les Sentiments eurent le besoin de communiquer et de s'organiser. Pour cela, il formèrent tout d'abord un réseau d'échange et tracèrent des routes dans la nature. Il leur fallait également des instruments universels de mesure afin d'établir une sorte d'économie. Pour leur servir de monnaie, il formaient chacun un protoconcept. Amour créa Temps, Peur créa Espace, Colère créa Infini, Moïra créa Harmonie, Hybris créa Valeur et Joie créa Foi.

C'est à ce moment là que le Léviathan pris pour la première fois une forme de cité. Les protoconcepts permettaient dans une premier temps aux Sentiments d'échanger entre eux. Les Besoins quant à eux, resté en dehors du marché perdaient de plus en plus rapidement du contrôle qu'ils avaient jadis sur le monde.

Dans une tentative désespérée de récupérer un peu de leur nature divine, les Besoins organisèrent un second déluge : l'âge Opérateur. Ce dernier balaya tous les Sentiments de la surface du monde, et les emprisonna dans un monde bien plus stérile que le précédent, une version en miroir. L'eau restante après le déluge forma alors le fleuve Styx.

Les protoconcepts, enfin libres du joug de leurs maîtres se mirent à s'organiser encore plus avant, réalisant qu'il était nécessaire pour eux de le faire, étant donné leur faiblesse et leur incapacité à agir effectivement sur le monde à l'inverse des Sentiments. A ce moment, ils eurent l'idée d'étendre chaque cité jusqu'à ce que les murs ne fassent plus qu'un.

3 A réécrire et reconsidérer

C'est cette forme de la cité qui perdure jusqu'à l'âge formel. Raison, architecte de profession, proposa de remodeler la cité pour éliminer les incohérences de circulation et de distribution que cette dernière avait hérité de l'âge préopératoire, sans succès.

2.1.3 Organisation de la religion dans la cité

Chaque partie de la Cité est organisée autour d'une divinité majeure. Les divinités majeures sont :

- Moïra :
 - représentant la tempérance, le sentiment de satiété
 - elle est la sainte patronne de la Politique
 - son quartier accueille l'amphithéâtre
 - Figure prédominante : Équilibre
- Joie :
 - représentant la gaieté béate et insouciance
 - elle est la sainte patronne des Arts
 - son quartier accueille un temple dont la flèche rayonne sur la cité
 - Figure prédominante : Tradition
- Amour :
 - le seul sentiment double face : il représente à la fois le bonheur et la souffrance, le confort et la jalousie
 - il est le saint patron des scientifiques
 - son quartier, beaucoup plus petit que les autres, abrite le laboratoire déserté de la cité
 - Figure prédominante (mais absente) : Raison
- Colère :
 - représente la rage, la fureur incontrôlée, la frustration et la violence
 - il est le saint patron de la police
 - son quartier accueille le Sénat
 - Figure prédominante : Identité
- Peur :
 - représente la crainte, la passivité, l'inaction, la détresse et l'agonie
 - il est le saint patron de l'administration
 - son quartier accueille le centre de la mémoire
 - Figure prédominante : Oubli

Dans la tradition, il y a un sixième sentiment majeur : Hybris. Il représente la volonté incontrôlée de gagner du pouvoir, d'être tel un Dieu : puissant et adulé. Hybris est un péché capital et lui est donné le monde du dessous. Les cryptes, les égouts, les souterrains lui sont dédiés. Il n'y a pas de célébration ni de patronage d'Hybris. Il est plus ou moins le sentiment tabou, le croque-mitaine de la Cité.

2.1.4 Pratique religieuse

2.2 Folklore & Culture

2.2.1 Célébrations

2.2.1.1 Initiations

L'initiation est un rituel païen, qui permet aux nouveaux concepts d'intégrer la société. Le Principe régent prend le concept sous sa tutelle.

Certains concepts trouvent rapidement leur place, mais d'autres prennent plus de temps. C'est le cas de Parabole, Tradition et Dialectique, qui se sont retrouvés à faire leur initiation ensemble. C'est durant cette période qu'ils sont devenus amis.

A leur venue au monde, les Concepts sont nus, sans aucun vêtements. C'est durant la dernière partie de l'initiation

qu'ils reçoivent leur vêtements, correspondant à leur rôle, leur statut social et le quartier auquel ils sont attribués.

2.2.1.2 Rites de passage séculaires

2.2.1.3 Théâtre

2.2.1.4 Grâce aux Oubliés

2.2.2 Tabous

2.2.2.1 La différence

La cité est un lieu dans lequel la constance est une vertu. Au delà même du changement, c'est la différence entre un concept et un autre qui est mal vue. La bienséance veut qu'un concept soit égal à un autre, en toute chose excepté son Sens, son rôle, qui lui est propre.

La différence est vu comme une déviance. Sous le principe Équilibre, le statu-quo est de rigueur, et la différence entraîne la discorde. Toute forme de nouveauté est également prohibé, par extension.

2.2.2.2 Rêver

Dormir est une activité plutôt normale pour un Concept, cependant, les Concepts dorment d'un sommeil éteint, sans rêve ni cauchemar.

Certain Concept, cependant, rêvent. Parabole en fait partit, ainsi que le Chœur, Oubli et Modernité. Les Concepts qui rêvent sont toujours mal considéré (parce qu'ils sont différent). Parfois, leurs rêves sont prémonitoires, ce qui est encore pire. Par endroit, dans la Cité, on les considère comme des oracles, surtout dans les cercles religieux.

Les rêves sont une chose trop étrange pour être contrôlé, et il est strictement interdit de rêver, ou à plus forte raison, de parler de ses rêves.

2.2.2.3 Sortir de la cité

Comme dans toute religion, il est de mauvais augure de remettre en cause les dons des Dieux. Dans le cas du Léviathan, la cité et ses murs sont des confections divines et ne doivent par conséquent pas être quittés.

Les Concepts ayant quitté la cité sont considérés comme des hérétiques et différents.

Au delà du Styx, la région nommée *l'autre côté* est juste totalement interdite. D'après la culture du Léviathan, c'est le lieu où vivent les Sentiments.

2.2.2.4 Disparitions

Contrairement aux concepts oubliés, qui ne sont finalement que dénaturés ou au sens perdu, certains concepts disparaissent. Des concepts disparus, il est interdit par loi de parler ou de se souvenir. Les mémoires de ces derniers ne sont pas accessibles.

2.2.2.5 L'eau

Traverser le Styx est un tabou, car l'eau, en soit, est un médium de transgression. L'eau est le symbole de séparation. Elle est la limite.

À petite dose, elle est toxique pour les Concepts. À grande dose, elle est mortelle.

La vérité, c'est que l'eau est la séparatrice entre les mondes des Concepts, des Sentiments et des Besoins. Jeter un Concept dans l'eau, c'est faire ressurgir un Sentiment ou un Besoin sous sa forme physique et semer la discorde.

2.2.3 Dialecte

La langue parlée par les concepts n'est que conventionnellement le français. Mais cette langue doit être adaptée aux spécificité de la culture des concepts. Par exemple, lorsqu'ils parlent des Dieux, les Concepts invoquent en vérité l'idée des Sentiments. Au delà des différences liées à l'Histoire de la cité, il existe des tics de langages et des idiomes distinctifs à l'environnement.

Au delà des formes d'usage, la langue parlé se distingue du français contemporain par des spécificités étranges. Par exemple, un abus honteux de la forme passive : « *il m'est difficile de comprendre comment il vous est possible de réaliser cela.* » ou bien « *il n'y a rien qui ne puisse-t-être accompli par ce Concept !* »

Certains concepts, principalement les religieux, parlent d'eux à la troisième personne du singulier (façon japonaise). Il s'agit d'une forme de respect envers l'interlocuteur.

Raison est le seul concept à ne pas utiliser de passif. Il s'exprime à la première personne du singulier, forme active à cause de son égo.

2.2.3.1 Salutations

2.2.3.2 Jurons

2.2.3.3 Écriture

L'écrit est un privilège réservé aux Principes. Ces derniers rédigent les écrits destinés aux évènements sociaux – théâtre, rituels, etc. – ainsi que les livres de religion.

Ce privilège existe pour permettre plus efficacement au Principe de donner des directions pour la cité. Bien que l'écriture soit réservée au principe, tous les concepts savent lire.

2.2.4 Musique

La musique du projet devra sans doute être divisée en deux styles différents :

1. La musique narrative, bande son du film
2. La musique traditionnelle, interne au Léviathan

2.2.4.1 Chansons paillardes

Les chansons paillardes sont des morceaux de musique, généralement a capella, célébrant ironiquement les héros de l'histoire, et les situations dépeintes dans la religion.

Les chansons paillardes sont sous forme de madrigal.

2.2.4.2 Musique séculaire

La musique séculaire est jouée à des occasions des fêtes laïques. Elles se distinguent des chansons paillardes par l'utilisation d'instruments de musique, et ne sont que rarement chantées. Elles représentent souvent la gloire de la cité, et plus généralement du quartier dans laquelle elle est jouée.

2.2.4.3 Liturgie

2.2.5 Vêtements

2.2.5.1 Le vêtement aux travers les âges

Les concepts habillent les sentiments.

2.2.5.2 Les couleurs & la cité

2.2.5.3 Symbolisme des matériaux

Les matériaux de la cité ne sont pas les matériaux que nous connaissons (laine, coton, lin, fibres synthétiques...) mais des Sensations. Les sensations sont parfois constantes (comme la sensation de pression ou de gravité, ou l'acouphène) et sont par conséquent des matériaux plus robustes utilisés en construction⁴.

Les Sensations les plus passantes, les plus éphémères sont utilisées comme fils ou tissus pour fabriquer des vêtements fluides. Parmi ces Sensations, l'Extase est le plus précieux. Sa valeur vient du fait qu'il est issu d'une culture aquatique, et que l'eau est un tabou.

2.3 Politique

2.3.1 Organisation structurelle de la vie politique

2.3.1.1 Le Principe régent

Le Principe de la cité est un peu le philosophe-roi de Platon. Il n'est pas élu, mais c'est dans sa nature de devenir régent. Le rôle du Principe est de diriger la cité et sa philosophie générale.

Pour cela, il est le seul à savoir/pouvoir écrire. Il rédige ainsi tout, des lois aux pièces de théâtre en passant par les textes religieux.

Le savoir de l'écriture est passé de Principe en Principe, lors du passage de flambeau pendant un changement de régime.

2.3.1.2 Le parti Nature

2.3.1.3 Le parti Culture

2.3.2 Place de la tragédie dans la politique

2.3.3 Identité et police intérieure

2.4 Architecture & Organisation spatiale

2.4.1 Les quartiers de la cité

2.4.1.1 Le jardin des Oubliés

Dans la cité, dans le quartier central, près du temple de Joie, il y a un grand jardin où les concepts oubliés passent leurs journées. Le jardin sert à la fois de refuge et de maison de retraite, et durant le règne de Équilibre, il est une terre d'asile et de repos. Équilibre aime à consulter les concepts oubliés pour garder la mesure de toute chose.

L'avènement de Modernité voit le havre de paix se transformer en une usine à produire de l'Extase⁵. Les Concepts oubliés sont exploités afin d'extraire de l'eau ce matériau précieux. Modernité, considérant les oubliés comme des rejets, n'a aucun scrupule à les employer pour faire un travail qui corrompt leur être et les dénature, parfois jusqu'à les faire disparaître.

Sous le règne de Modernité, l'Extase est une commodité produite en masse... elle en perd donc sa valeur intrinsèque.

⁴ Voir chapitre 2.4.3.1 sur les matériaux de construction en bâtiments.

⁵ Voir chapitre 2.2.5.3 sur la nature des sensations en tant que matière première.

2.4.1.2 La fontaine aux Vanités

2.4.2 Les centres des quartiers

2.4.2.1 Le centre de la mémoire

Le centre de la mémoire est de loin le bâtiment le plus étrange de tous. La porte d'entrée se tient sur un bâtiment de très petite taille, environ 5m³. L'intérieur s'ouvre sur une salle dont les dimensions semblent infinies.

À l'intérieur de cette espace, derrière une petite forêt et un lac traversé par un pont, se dresse un immense château, à l'architecture étrange... comme si il n'appartenait pas au Léviathan. Il fait noir dans cet espace, aucune lumière du jour ne transparait.

À l'entrée du château, une petite antichambre, dans laquelle veille Oubli, à la lumière de quelques bougies. Derrière lui, un dédale quasi infini d'armoires à tiroirs.

2.4.2.2 Temple de Joie

2.4.2.3 Amphithéâtre

2.4.3 Évolution de l'architecture de la cité au travers des âges

2.4.3.1 Les Sensations : matière première

2.4.4 Architecture contemporaine de l'âge formel

A l'âge formel, la cité a pratiquement cessé d'évoluer. C'est la cause majeur d'ailleurs de l'insatisfaction de Raison, tant dans son rôle d'architecte que dans son esprit de progrès.

Cependant, avec l'avènement de Modernité, l'apparition de nouveaux challenges déclenche une progression rapide des standard des âges précédents. Le premier challenge est lié aux contraintes de production de l'Extase, qui produite en masse engendre désormais des besoins en espace de stockage, la nécessité de bâtir des usines vastes pour traiter la production et la transformer en bien consommables. Il devient également nécessaire de changer la structure du marché, qui empiète d'une façon permanente sur l'Agora.

Le second challenge découle de l'apparition massive de nouveaux Concepts. Chaque pas en avant technologique venant avec son partitionnement et sa spécialisation, les concepts se mettent à apparaître à la pelle, et il faut créer des habitations rapidement et en masse. L'architecture perd alors toute sa saveur, et les habitations sont des blocs érigés à la va-vite, sans aucun style ni couleur. Cette nouvelle forme de bâtiment est extrêmement frêle, et nécessite souvent d'être abandonné par ses habitants et reconstruite à quelques pas. Les bâtiments condamnés fleurissent tout autour du Léviathan qui s'étend de plus en plus sur la nature alentour.

3 Fiche des personnages

3.1 Les concepts

3.1.1 Parabole

Religieuse.

Elle est le personnage central d'Allégorie. Elle a le don de prédiction, et elle perçoit le monde d'une façon différente. Elle voit la véritable nature du monde, mais ne parvient jamais vraiment à la comprendre avant de rencontrer Raison. Elle est différente des autres concepts ce qui la rend fragile, et vulnérable. A l'exception de ces deux amis, Dialectique et Tradition, elle est plus ou moins rejetée par les autres concepts, pour son comportement étrange. Parmi ses traits étranges, sa capacité unique dans la cité : celle de rêver.

Elle est en fait l'une des Moires : Lachésis (la réparatrice), mais elle n'en a pas conscience. La raison pour laquelle elle est si différente vient du fait qu'elle est un besoin, et non un concept.

3.1.2 Modernité

Rôle indéfini... veut être principe à la place du principe.

Elle a la volonté de régner quel que soit les enjeux, dans le but d'améliorer le monde, même si c'est au détriment du monde lui-même. Elle est le premier concept assassin de l'histoire de la Cité et provoque le retour à la surface de Hybris en tuant Équilibre.

3.1.3 Dialectique

Mathématicienne.

Elle est rationnelle et pour elle, tout ce qui ne peut être prouvé n'existe pas. Ces deux meilleurs amis sont religieux, mais elle pense ouvertement que les Sentiments n'existent pas, ce qui provoque immanquablement des débats houleux entre les trois protagonistes.

3.1.4 Tradition

Prêtre.

Tradition est partisan du respect de soi. L'intégrité du Concept est, pour lui, relative à la conservation et la pureté de sa nature initiale. Seuls les sentiments dirigent le cœur d'un Concept, et rien ne doit venir l'entraver : ni intellect, ni égo.

3.1.5 Équilibre

Principe, il est le seul à posséder la connaissance de l'écriture. Il rédige par conséquent tous les documents officiels, les textes religieux et les pièces de théâtre.

Partisan du Statu Quo, il est assez magnanime, tant que personne ne transgresse un des tabous majeurs.

Il est assez fébrile, mais un grand orateur, capable de trouver la justice et le compromis en tout problème.

Sa vision du monde se résume en un réseau d'égalité sociale. Chaque Concept doit vivre pour les autres, afin que se crée un réseau de bonté mutuel.

3.1.6 Raison

Architecte.

Intérêt pour la génétique dans la création, l'évolution organique des constructions.

Il a appris à écrire par lui-même, ce qui a posé problème à Équilibre et lui a valu d'être expulsé du Léviathan. Après quoi, n'ayant pas de réel support sur lequel conserver ses travaux, il commence à se tatouer le corps, avec des équations, des récits, et toutes les formes de connaissance qu'il peut y stocker. Rapidement, sa peinture laisse place à de la peau tatouée.

Caractère intellectuel condescendant et rebelle, après avoir quitter la cité et trouvé Liberté et Sagesse, il en profite pour aller explorer le monde. Il y fonde, finalement sa propre cité organique *Autonomos* dans laquelle il vit seul, isolé de tous.

Il est monothéiste et croit en le Dieu Unique. D'après Raison, le Dieu Unique est omniscient et omnipotent, car il est le monde. Il est l'ensemble des Concepts, Sentiments et Besoins réunis. Il n'existe que grâce à l'existence de ces derniers, et l'interaction entre eux crée le Dieu Unique dans sa propre forme.

Cependant, contrairement aux croyances du Léviathan, le Dieu Unique n'a pas réellement conscience des entités peuplant le monde, comme les organismes qui fabriquent la pierre pour *Autonomos* n'ont pas conscience d'appartenir à une super-structure qu'est la cité en elle-même.

Le Dieu Unique manipule les entités seulement afin de vivre et se développer dans son monde à lui. Il spéculé que l'apocalypse viendra de la mort du Dieu Unique, et non de la fin de Temps comme le stipule la tradition orale du

Léviathan.

Raison conçoit le monde très différemment d'Équilibre. Pour lui, ce qui est important, c'est l'évolution de l'esprit du monde, qui contribue – pour lui de fait – à l'évolution du Dieu Unique. Ainsi, ce qui est nécessaire pour lui, c'est avant tout de pousser les concepts dans leur retranchement, de les faire débattre de ce qui est juste et de ce qui est vrai, au risque de repousser les tabous. C'est la raison pour laquelle il se lie d'amitié avec Parabole, qui dans sa quête de réponse, a repoussé toutes les limites de ce qu'un Concept devrait faire.

3.17 Identité

Chef de la Police.

3.18 Oubli

Administrateur du centre de la Mémoire.

Caractère lunaire, involontairement cryptique.

Il est en fait Atropos (l'implacable), un des Besoins qui se mascarade en concept. Il est l'une des 3 moires.

3.19 Le Chœur

Artiste.

3.1.10 Hasard

Vagabond somnambule.

Légèrement perdu par nature, il ne semble jamais avoir véritablement de volonté propre. Très souvent spectateur de ses propres actions, il est la manifestation même du principe d'Heisenberg.

Il est Clotho : la fileuse, la première moire. Il est l'origine de la vie, mais également l'origine de l'Histoire, et de chaque chose.

3.2 Les Sentiments

3.2.1 Hybris

3.2.2 Moira

3.3 Les proto-concepts

3.3.1 Temps

3.3.2 Espace

3.3.3 Infini

3.4 L'univers

3.4.1 Le Léviathan : la cité

3.4.2 Le Styx et le pont Catharsis

Le Styx est, d'après la religion, le fleuve qui sépare le monde des concepts du monde des sentiments. C'est pourquoi les Concepts avaient entamer la construction d'un pont entre les deux rives.

Le pont nommé *Catharsis* est resté inachevé suite au départ de Raison de la cité. Le pont prend racine à la limite du Léviathan et passe en partie au dessus du Styx, façon aqueduc. La partie supérieure n'a jamais été terminée et les piliers manquants n'ont jamais été construits.

3.4.3 Autonomos : La cité inhabitée

Le Simulacre est la cité organique créée par Raison, sur l'autre rive du Styx.

4 Interprétations

4.1 Niveaux d'abstraction

4.2 Lectures possibles

4.2.1 Littérale

4.2.2 Métaphorique

5 Annexes

5.1 Références

5.1.1 Antiques

Religion polythéiste

Concept d'hubris

Politique Athénienne comme modèle pour la cité

La tragédie et son usage cathartique

5.1.2 Philosophiques

Allégorie de la Caverne : Livre V de la République de Platon

Autonomos : Autonomie et simplicité volontaire d'Ivan Illich

5.1.3 Mythologiques

Les moires :

Les Euménides

5.1.4 Psychanalytiques / Psychologiques

Réalité et perception.

Les différents stades de l'évolution individuelle de Jean Piaget : Évolution du monde.

Stades du deuil de Elisabeth Kübler-Ross : Nom des chapitres et évolution psychologique de Parabole.

5.1.5 Cinéma

Les tâches dans les ombres : Serial Experiment Lain.

Le château du centre de la mémoire : Ghost in the Shell – Innocence de Mamoru Oshii

5.2 Bibliographie

5.2.1 The Teaching Company

- Classical Mythology – Elizabeth Vandiver Ph.D. (The Teaching Company)
- Mind of the enlightenment – Alan Charles Kors Ph.D. (The Teaching Company – 1992)
- Great ideas in psychology – Daniel N. Robinson Ph.D. (The Teaching Company)
- Is Anyone Really Normal - Perspectives On Abnormal Psychology (The Teaching Company)
- Explaining Social Deviance – Paul Root Wolpe Ph.D. (The Teaching Company)
- The writing of C.S. Lewis

5.2.2 Littérature

.

5.3 Vidéographie

5.3.1 TED Talks

- [The hidden influence of social networks](#) - Nicholas Christakis (TED – 2010)
- The danger of science denial - Michael Specter (TED – 2010)
- [Turning dunes into architecture](#) – Magnus Larsson (TED – 2009)
- [Architecture that repairs itself?](#) - Rachel Armstrong (TED – 2009)
-

5.3.2 Multimédia

- Jean-Pierre Vernant, Professeur honoraire au Collège de France – Série de 8 entretiens sur la Grèce Antique – [Les grands entretiens](#) (Télévision Suisse Romande – 2002)
- Making of The Lord of the Rings – version longue (Newline Cinema – 2002/04)
-