

Published in *Partition(s) : objet et concept des pratiques scéniques (20e et 21e siècle)* / Julie Sermon et Yvane Chapuis [éd.], 2016, pp. 243-252, which should be cited to refer to this work.

OSCAR GÓMEZ-MATA

L'immortelle mort du monde, une machine à créer du sens (nouveau)

Notes à la suite d'une semaine de travail en atelier avec les acteurs de la promotion H sur L'immortelle mort du monde de Robert Filliou à la Manufacture en mars 2014.

Mon premier intérêt pour réactiver l'œuvre de Filliou était d'éprouver et profiter de la vitalité et des différentes potentialités qu'on pouvait lui supposer. L'idée de départ et l'objectif principal étaient de confronter des interprètes-étudiants à un système précis dans lequel hasard et volonté interviennent à parts égales. Et où les notions d'improvisation et de partition se complètent et se confrontent : d'une part devoir se tenir à l'application des règles dans la réalisation du système de la pièce, et d'autre part rester dans le même temps ouverts et disponibles aux variations et aux imprévus, et surtout aborder l'espace de liberté que la structure offre.

La pièce a été écrite par Robert Filliou pour 10 interprètes ; cette adaptation (tableau ci-après) a été pensée pour un groupe de 16 étudiants de la Manufacture, soit pour faire jouer 8 interprètes, soit 16.

Mon adaptation se réfère au tableau publié dans le catalogue de l'exposition « Génie sans talent¹ », mais aussi à sa version simplifiée trouvée sur le site de Harvard Art Museums. J'ai par ailleurs cherché des précisions sur le déroulement de la pièce dans les articles consacrés à ce sujet dans la *AAAvue*.

La réalisation de ce tableau m'a permis de démarrer le travail en étant le plus fidèle possible à l'œuvre originale de Robert Filliou. Néanmoins, pour le travail engagé dans ce laboratoire je n'ai pas retenu la division de l'espace en échiquier, ni le fait que les spectateurs puissent définir la position des interprètes, comme il était indiqué dans certains des documents décrivant les quelques représentations « héroïques » de *L'immortelle mort du monde*.

Mon intention a été de faire évoluer le système de l'œuvre, autant dans son déroulement interne que dans son développement dans l'espace, le temps étant déjà défini comme une variable complètement ouverte dans l'œuvre originale.

¹ « Robert Filliou. Genio sin talento », éditions du MACBA - Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2003.

Un premier temps d'assimilation de la proposition de Filliou nous a demandé deux jours et demi de travail. Dans un deuxième temps, et une fois le système de fonctionnement intégré par les interprètes, nous avons fait évoluer sa proposition de deux manières différentes. D'abord, nous avons réalisé une performance de six heures dans un des espaces publics de l'école, la cafétéria. Puis le lendemain, nous avons testé une dérive de plusieurs heures dans les rues de Lausanne en appliquant une adaptation et réduction du système original de la pièce: la possibilité d'inclure d'autres textes qui étaient, soit préparés à l'avance, soit improvisés lors du parcours; la suppression des sons liés aux émotions, mais aussi la suppression des signes spatiales et même de la question du début « Pourquoi es-tu ici? ». Je pense que la seule condition pour que le jeu continue est le maintien des repères de chaque niveau du jeu, c'est-à-dire le type de structure des phrases et les pieds de phrase.

Ce sont les caractéristiques essentielles du système, mais surtout la manière dont les performeurs développent le jeu qui apportent un sens nouveau au regard que l'on pose sur la réalité quotidienne.

L'immortelle mort du monde s'avère donc un instrument d'entraînement précieux, qui force les interprètes/performeurs à donner du sens à leurs actions, c'est-à-dire à personnaliser des éléments extérieurs et les jouer /interpréter en fonction d'une partition donnée.



Robert Filliou, *L'immortelle Mort du Monde*, 1960. Staatsgalerie Stuttgart.
© bpk, Berlin / Staatsgalerie Stuttgart (publié avec l'aimable autorisation de Marianne Filliou).

JOUEURS	1	2	3	4	5	6	7	8
5 EMOTIONS QUI CORRESPONDENT À 5 SONS: 1- SOUFFRANCE: LE PERFORMER CONTRE DIT SON AFFIRMATION INITIALE. 2-COFSION: L’AFFIRMATION INITIALE OU SA NEGATION PRÉCÉDÉE DE "PEUT-ÊTRE QUE..." 3- CULPABILITÉ: L’AFFIRMATION INITIALE OU SA NEGATION PRÉCÉDÉE DE "JE SUIS DÉSOŁÉ..." 4- HONTE: L’AFFIRMATION INITIALE OU SA NEGATION PRÉCÉDÉE DE "J’AIMERAIS..." 5- JOIE: L’AFFIRMATION INITIALE OU SA NEGATION PRÉCÉDÉE DE "HEUREUSEMENT..."	OUVRE LA BOUCHE COMME IL FRAPPE. 1. JE ME DOUTAIS QUE... 2. ALLEZ VOUS FAIRE FOULER...	SE GRATTE LE NEZ. 1. IL N’EST PAS LA FAUTE DE MAMAN... 2. QU’IL EST GENTIL...	SANGLOTS SANS BRUIT. 1. UNE BONNE DIGESTION EST PLUS IMPORTANTE QUE DE SAVOIR QUE... 2. PRENDS TON FUSIL ET DÉFEND-TOI...	CLIQUE LES DOIGTS. 1. IL EST FAUX POUR LES ENFANTS QUE... 2. UN POINT C’EST TOUT...	TOMBE À GENOUX. 1. QU’EST-CE QUE JE M’EN BALANCE QUE... 2. TU TE CASSES LA TÊTE POUR RIEN...	REGARDE FIXEMENT DEVANT LUI. 1. IL EST D’IMPORTANCE COSMIQUE QUE... 2. C’EST ÇA...	SE CONFORSIONNE. 1. CELA VOUS REND-IL HEUREUX DE DIRE QUE... 2. JE LE SAVAIS DÉJÀ...	TIRE LA LANGUE. 1. MAIS QU’EST-CE QUE LA VIE SI... 2. VOUS ME FAITES PIÉTÉ...
	CLIQUE LA LANGUE EN MARCHANT. 1. MARCHER S’EST BATTU PARCE QUE... 2. COURAGE, COURAGE...	BOUGE LES JAMBES EN MARCHANT. 1. IL EST VRAI QUE... 2. TA GUEULE...	SE PASSE LA LANGUE SUR LES LÈVRES. 1. JE SUIS ABSOŁURDI AVANT DE DÉCIDER SI... 2. VOUS ÊTES DÉGOUTANT...	SECOUÉ LA TÊTE DE GAUCHE À DROITE. 1. JE SUIS ABSOŁURDI D’APPRENDRE QUE... 2. CE SONT LES PAROLES DU CHEF...	METS LES PIEDS EN ÉQUILIBRE. 1. VOUS ÊTES UN GRAND COCHON SI... 2. IL SE LÈVE LE VENT, WALTER...	SE TIEN T LE PIED DROIT DANS LA MAIN GAUCHE. 1. QUE VOULEZ-VOUS PEINE DE PRISON POUR QUI DIT... 2. À BAS LE CON...	FAIS CLAUQUER LES DOIGTS. 1. EN FRANCE LE CODE PÉNAL PRÉVOIT UNE PEINE DE PRISON POUR QUI DIT... 2. À BAS LE CON...	FAIS VIBRER CES MAINS. 1. C’EST DESCARTES QUI A DIT... 2. OH, OH, OH, OH...
	HURLE SANS QU’UN SORT DE SA BOUCHE. 1. SEUL UN INTELLECTUEL PEUT CRIER QUE... 2. VOUS ME FAITES RIOLER...	SERRE CINQUIÈME LES DENTS. 1. QUAND NOUS DISONS QUE... 2. C’EST ÇA CONTINUE...	TOMBE À LA RENVERSE. 1. IL N’EST PAS VRAI QUE... 2. VOILÀ QUI EST MIEUX...	TOMBE À GENOUX ET PRIE. 1. JE DOUTE FORT QUE... 2. VOUS N’ÊTES PAS CE QUE VOUS CROYEZ...	HALETE. 1. CELA DÉMORALISERA LA NATION DE SAVOIR QUE... 2. MAIS C’EST UN MYTHOMANE...	HULULE. 1. ÇA ALORS, QUE FAIRE S’IL EST VRAI QUE... 2. QUELLE SOTTISE...	SE MORD LA MAIN. 1. DEMANDER DONC AU BON DIEU POURQUOI... 2. COMME J’EN AI MARRE...	COURS EN ROND. 1. FAITES VOTRE DEVOIR 2. QUEL BRAVE GARÇON...
	BAISSE LA TÊTE SUR LA POITRINE. 1. CE N’EST PAS PARCE QUE MERITEZ UN PRIX POUR AVOIR TROUVÉ ÇA... 2. VAS-Y L’AMLI...	SAUTE EN L’AIR. 1. LES CLOCHARDS SE POURRONT BIEN... 2. N’INSISTE PAS...	TIQUE VIOLEMMENT. 1. CE N’EST PAS PARCE QUE LA FIN JUSTIFIE LES MOYENS QUE... 2. C’EST UN CUL-BÉNI...	SOLÈVE ET ABASSE LES BRAS. 1. JE CONFIRME QUE... 2. JE NE VOUS COMPREND PLUS...	SE DÉCOIFFE. 1. PREMIÈRE NOUVELLE QUE... 2. VAS-Y COWBOY...	JETTE DES COUPS DE PIEDS. 1. C’EST UNE GRANDE CHANCE QUE... 2. TU AS LA FIEVRE...	SE ROULE PAR TERRE. 1. C’EST UN AIGRI...	RIS AUX LARMES. 1. QUI DONCA VOULU QUE... 2. VAS DONC, EN COCU...
	IL SOURIT. 1. CE N’EST PAS MA FAUTE SI... 2. TOI TU AS BESOIN D’UN PSYCHOANALYSTE...	TEND GAUCHEMENT LES MAINS. 1. COMMENT VOULEZ-VOUS QUE... 2. JE VOUS AI PRÉVENU...	MET LA MAIN SUR SON BRAS. 1. DU TEMPS DE LA LAMPÉ À HUILE IL ÉTAIT DÉJÀ DIT QUE... 2. QUELLE HONTE...	DANSE. 1. POUR TRAVAILLER SI... 2. ALLEZ-VOUS COUCHER...	SIFFLÉ. 1. JE VOUS INTERDIS DE DIRE QUE... 2. DA DA, IL CONFESSE, IL CONFESSE...	FAIS DES GRIMACES. 1. C’EST UNE IDÉE ORIGINALE DE DIRE QUE... 2. VOUS ÊTES SAOUL, NON?...	FAIS JOUER CES MUSCLES. 1. IL FAUT ÊTRE CON POUR CROIRE QUE... 2. C’EST UN AIGRI...	SE TAPE LE VENTRE EN RIAN T. 1. IL EST ÉTRANGE QUE... 2. JE VOUS FÉLICITE AU NOM DE LA FRANCE...
ABASSE LES COINS DE SA BOUCHE. 1. IL EST ÉVIDENT QUE... 2. TU ME DÉGOUTES...	TOURNE EN ROND , LE VISAGE CRISPÉ. 1. C’EST DE VOTRE FAUTE... 2. VOILÀ UNE RÉACTION INTELLIGENTE...	ABASSE LES COINS DE SA BOUCHE. 1. IL EST NORMAL QUE PAR LES TEMPS QUI COURENT QUE... 2. D’ACCORD, D’ACCORD...	ABASSE LES COINS DE LA BOUCHE. 1. JE SUIS HEUREUX SE D’APPRENDRE... 2. VOUS ME FAITES DE LA PEINE...	SE TORD LES MAINS. 1. POURQUOI PARLER QUE?... 2. TU ES UN TRAITRE...	SE GRATTE LA TÊTE. 1. POURQUOI EST CE QUE?... 2. SOYEZ POLIS, VOULEZ-VOUS?...	APPUIE LA TÊTE SUR SON ÉPAULE. 1. SI SEULEMENT C’ÉTAIT VRAI QUE... 2. LA MARINE FRANÇAISE VOUS DIT MERCI...	FRONCE LES SOURCILS. 1. IL FAUT VIRE COMME SI ON NE SAVAIT PAS QUE... 2. LA MARINE FRANÇAISE VOUS DIT MERCI...	
PIVOTE SUR SES HANCHES. 1. C’EST BIEN FRANÇAIS DE DIRE... 2. VOUS DEVRIEZ ÉTU DIER PLUS PROFONDEMENT LE PROBLÈME...	PIVOTE SUR SES HANCHES. 1. C’EST BIEN FRANÇAIS DE DIRE... 2. VOUS DEVRIEZ ÉTU DIER PLUS PROFONDEMENT LE PROBLÈME...	REDRESSE LE MENTON. 1. ALLEZ DONC DIRE À MON FÈLS QUE... 2. RÉPÉTONS ÇA PAR ÉCRIT...	SE CROISE LES BRAS. 1. C’EST LA FAUTE DU GOUVERNEMENT SI... 2. C’EST LA FEMME QUI A RAISON...	ABASSE LES COINS DE SA BOUCHE. 1. LES NOIRS SONT TROP SAUVAGES POUR QUE CHEZ EUX... 2. VOUS ÊTES CHARMANT...	REGARDE LE SOL. 1. QUEL MALHEUR C’EST ÇA...	SE TORD LES DOIGTS DERRIÈRE LE DOS. 1. POURQUOI NE VOUS PAS PAS... 2. VOUS ÊTES FOU?...	LASSE TOMBER SON MOUCHOIR ET LE RAMASSE. 1. PUISQUE VOUS LE SAVEZ VOUS NE DEVRIEZ PAS... 2. VOUS NE SAVEZ PAS PROFITER DE LA VIE...	
TOURNE LE DOS À L’AUDIENCE. 1. JE SAVAIS DEPUIS LONGS TEMPS... 2. TOUTES MES CONDOŁÉANCES...	TOURNE LE DOS À L’AUDIENCE. 1. JE SAUTE DE JOIE QUAND J’ENTENDS QUE... 2. PASSEZ LA MONNAIE...	TOURNE LE DOS À L’AUDIENCE. 1. AUCUNE RAISON DE SE PLAINDRE QUE... 2. AVANT LA MUSIQUE...	TOURNE LE DOS À L’AUDIENCE. 1. JE VOUS PROVOQUERAI EN DUEL S’IL EST VRAI QUE... 2. CHANGE DE DISQUE...	TOURNE LE DOS À L’AUDIENCE. 1. JE VOUS PROVOQUERAI EN DUEL S’IL EST VRAI QUE... 2. CHANGE DE DISQUE...	TOURNE LE DOS À L’AUDIENCE. 1. POURQUOI SOUFFRIR SI... 2. ERREUR, RECOMMENCEZ...	TOURNE LE DOS À L’AUDIENCE. 1. BIEN ENTENDU QUE... 2. QUEL IDIOT, MON DIEU, QUEL IDIOT...		

Tableau de L’immortelle Mort du Monde, adaptation d’Oscar Gómez-Mata.

L’immortelle mort du monde, une machine à créer du sens (nouveau)

RÈGLES DE L’IMMORTELLE MORT DU MONDE POUR 8 OU 16 PERFORMEURS

POUR JOUER :

— Le tableau adapté de *L’immortelle mort du monde* qui contient :

- Une colonne verticale correspondant à 5 émotions.
- Huit colonnes verticales correspondant à 8 couleurs : chaque colonne est composée de 8 cases qui contiennent une proposition d’action et deux types de pieds de phrase.
- Le bas du tableau en bleu ciel propose des options d’action, 3 par colonne.

— 8 ou 16 joueurs qui correspondent à 8 couleurs :

- 1 – Rouge
- 2 – Vert
- 3 – Gris
- 4 – Violet
- 5 – Noir
- 6 – Blanc
- 7 – Jaune
- 8 – Bleu

Chaque joueur a six propositions à disposition, composées de deux phrases chacune.

Par exemple : la proposition trois (3) du joueur blanc (6 ou 14) est : « Je suis ici parce que je désire travailler (1^{re} phrase). Le travail écarte de nous la misère, les vices et l’ennui (2^e phrase) »

— Des sons et des musiques qui correspondent aux cinq émotions (colonne verticale orange sur le tableau)

— Un son de fin de séquence.

EXEMPLE DU DÉROULEMENT D'UNE SÉQUENCE DE JEU:
(On peut jouer une à une infinité de séquences)

1 / Nous procédons à un tirage au sort pour définir qui sera le premier joueur.

Nous l'avons fait au moyen d'une « loterie » à numéros comportant 8 séries de 6 numéros. Ce qui donne : 11-12-13-14-15-16 / 21-22-23-24-25-26 / 31-32-33-34-35-36 / 41-42-43-44-45-46 / ... jusqu'au numéro 86.

Imaginons que le chiffre sortant soit le 63.

Cela veut dire que c'est au joueur numéro 6 ou 14 de s'avancer, et que, parmi les six propositions de phrases qui lui ont été attribuées, il va utiliser la proposition numéro 3. Cette proposition étant dans notre jeu : « *Je suis ici parce que je désire travailler. Le travail écarte de nous la misère, les vices et l'ennui.* »

2 / Le joueur 6 s'avance, prend place dans l'espace. Les autres joueurs prennent place dans l'espace par rapport à lui, de manière libre et aléatoire.

Ceux-ci, en chœur, posent la question : *Pourquoi es-tu ici ?*

3 / On entend un son qui vient d'ailleurs et qui correspond à l'une des 5 émotions. Ce son est déclenché par un régisseur, au hasard.

Imaginons qu'on entend le son 1 qui correspond à la Souffrance, le joueur 6 alors, tel que c'est indiqué dans la colonne des émotions, contredit la première phrase de la proposition initiale et répondra : « *Je suis ici parce que je ne désire pas travailler.* »

4 / Advient le premier tour de contre-réponses qui correspondent aux pieds de phrase numérotés 1 dans chaque case pour chaque joueur. Avant de donner sa première réponse, le joueur regarde quelle est la couleur du joueur placé à sa droite. C'est cette couleur qui indique, dans la colonne verticale correspondant à chaque joueur, quelle « case » (action + pieds de phrase) il doit mettre en jeu.

Par exemple :

Le joueur vert (2 ou 10) qui a à sa droite le joueur noir (5 ou 13), (contre) répondra au joueur blanc (6 ou 14), « en tournant en rond, le visage crispé : « *C'est de votre faute si vous n'êtes pas ici parce que vous ne désirez pas travailler.* » (soit : *pieds de phrase + phrase du joueur blanc*)

Le joueur bleu (8 ou 16) qui a le joueur jaune (7 ou 15) à sa droite ajoutera, en faisant vibrer ses mains : « *C'est Descartes qui a dit je suis ici parce que je ne désire pas travailler.* »

Et ainsi de suite... Les joueurs définissent à leur guise la quantité de contre-réponses.

Les joueurs peuvent à tout moment rester ou partir ou changer de position, pour formuler d'autres contre-réponses.

Cette partie continue jusqu'au moment où l'on entend un deuxième son qui comme on l'a précisé auparavant est envoyé par le régisseur selon son libre arbitre.

5 / On entend le deuxième son : imaginons que c'est celui qui est identifié à la Joie.

Le joueur blanc (6 ou 14) utilisera la deuxième phrase de sa proposition et dira alors : « *Heureusement que le travail écarte de nous la misère, les vices et l'ennui.* »

6 / Suit alors une deuxième série de contre-réponses qui correspondent aux pieds de phrase numérotés 2 dans chaque case pour chaque joueur.

Par exemple :

Dans cette phase du jeu si le joueur Bleu (8 ou 16) qui a à sa droite le joueur jaune (7) répliquera : « *Oh, oh, oh, oh, le travail écarte de nous la misère, les vices et l'ennui.* »

Le joueur vert (2 ou 10) qui a changé de position et retrouve maintenant à sa droite le joueur rouge (1 ou 9) dira : « *Ta gueule, le travail écarte de nous la misère, les vices et l'ennui.* »

Et ainsi de suite jusqu'au moment où l'on entend le son qui met fin à la séquence.

PROPOSITIONS
DE PHRASES 2 POUR
L'IMMORTELLE MORT
DU MONDE POUR
8 OU 16 PERFORMERS

(1-9) ROUGE.

- 1 – Je suis ici parce que vous y êtes. La femme, l'homme et les animaux sont des animaux sociaux.
- 2 – Je suis ici parce que j'ai bon cœur. Le cœur a des raisons que la raison ne comprend pas.
- 3 – Je suis ici pour tenir ma parole. Il faut toujours tenir sa parole.
- 4 – Je suis ici parce que je n'ai pas d'autre endroit où aller. Charbonnier est maître chez lui.
- 5 – Je suis ici en attendant que la porte s'ouvre. Il faut qu'une porte soit ouverte ou fermée.
- 6 – Je suis ici parce je suis un-e conquérant-e. On est possédé par ce qu'on possède.

(2-10) VERT

- 1 – Je suis ici parce que je suis taoïste de gauche. Le zen est le paradis des ouvriers.
- 2 – Je suis ici parce que je ne ferais pas de mal à une mouche. Les paroles qui font mouche font mal.
- 3 – Je suis ici parce que je préfère les hommes. Il ne faut pas se masturber tout le temps.
- 4 – Je suis ici pour observer mon audience. Les êtres sont fascinants.
- 5 – Je suis ici pour apprendre à vivre. L'idéal est de se connaître soi-même.
- 6 – Je suis ici parce que j'ai vu Shakespeare sur une vespa. Un poil dans la main, une main sur la bouche, à la bouche une chanson.

(3-11) GRIS

- 1 – Je suis ici parce que je suis intelligent. Les machines seront un jour plus intelligentes que les humains.
- 2 – Je suis ici parce que je vaud mieux que ce que l'on croit. Chacun gagne à être connu.
- 3 – Je suis ici parce que je crois à la non-violence. Entre la civilisation et la catastrophe, il ne faut pas choisir la catastrophe.
- 4 – Je suis ici parce que je suis chrétien. Christ est le fils de Dieu.
- 5 – Je suis ici par intérêt. Il faut être intéressé pour être intéressant.
- 6 – Je suis ici parce que la vie est absurde. Mieux vaut sourire jaune.

2 La grande majorité de ces propositions de phrases sont extraites de la partition originale reproduite ci-avant. Compte-tenu de la difficulté de la lisibilité de ce document, certaines phrases avaient été adaptées à partir d'autres textes de Robert Filliou et dans un cas de Jorge Doteiza. («L'être humain se définit par ce qui lui manque»).

(4-12) VIOLET

- 1 – Je suis ici parce qu'on me donne la parole. Il ne faut pas poser trop de questions.
- 2 – Je suis ici avant qu'on me reprenne la parole. L'avenir ne nous appartient pas.
- 3 – Je suis ici pour me réconcilier avec moi-même. Ma main droite doit savoir ce que fait ma main gauche.
- 4 – Je suis ici parce que j'en ai marre de ma famille. Il ne faut pas se sacrifier.
- 5 – Je suis ici pour témoigner contre l'arbitraire. Tout comprendre c'est tout pardonner.
- 6 – Je suis ici parce que je suis un-e croyant-e. L'argent ne déplace pas une montagne, c'est la foi qui la déplace.

(5-13) NOIR

- 1 – Je suis ici parce que l'argent est ce qui me manque le moins. L'argent ne fait pas le bonheur.
- 2 – Je suis ici parce que je suis heureux. Le bonheur de l'un est le malheur de l'autre.
- 3 – Je suis ici parce que je ne ferais pas de mal à une mouche. La couleur permet de reconnaître une mouche noire dans le lait.
- 4 – Je suis ici parce que je crois en l'avenir. La guerre est finie, les riches ont gagné.
- 5 – Je suis ici parce que je me suis rendu-e à l'évidence. Tout arrive et tout arrive en même temps.
- 6 – Je suis ici parce que tu me manques. L'être humain se définit par ce qui lui manque.

(6-14) BLANC

- 1 – Je suis ici parce que je suis seul-e. On doit activer ce qui est unique en soi.
- 2 – Je suis ici parce que j'ai toujours raison. Tout est vérité.
- 3 – Je suis ici parce que je désire travailler. Le travail écarte de nous la misère, les vices et l'ennui.
- 4 – Je suis ici parce que j'aime la vie. La vie est belle.
- 5 – Je suis ici parce que aime ton prochain comme toi-même. Les bourgeois survivront, c'est leur sens de l'humour.
- 6 – Je suis ici parce que je ne sais pas quoi faire. Si tu ne sais pas quoi faire, fais autre chose.

(7-15) JAUNE

- 1 – Je suis ici parce que plaisir d'amour ne dure qu'un instant.
C'est Florian³ qui a dit cela.
- 2 – Je suis ici parce que je crois au progrès. La conquête de l'espace est un progrès.
- 3 – Je suis ici parce que tout est simple. La vie complique la mort et vice-versa.
- 4 – Je suis ici parce que je m'emmerde à mourir. Ici la valeur la plus constante est celle de l'emmerdement perpétuel.
- 5 – Je suis ici parce que Dieu existe. Si Dieu n'existait pas il faudrait l'inventer.
- 6 – Je suis ici parce que j'ai foi en la démocratie. Tous les hommes sont égaux.
- 7 – Je suis ici parce que j'ai de la chance. L'unique fortune est la bonne fortune.

(8-16) BLEU

- 1 – Je suis ici parce que l'enfer c'est les autres. Nous sommes condamnés à être libres.
- 2 – Je suis ici parce que je suis ridicule. Le ridicule tue.
- 3 – Je suis ici parce que j'ai lu la Bible. Je suis ce que je suis.
- 4 – Je suis ici parce qu'il faut prendre les gens comme ils sont.
C'est à prendre ou à laisser.
- 5 – Je suis ici parce que Dieu veille sur moi. Dieu est bon.
- 6 – Je suis ici parce que parfois il faut être cruel afin d'être tendre.
Judas sera pardonné.

³ Il est fait allusion ici à Jean-Pierre Claris de Florian, auteur de la chanson « Plaisir d'amour ».