

Millennium I

William Addison Dwiggins

Traduit de l'anglais (américain) par Marie Caillat

CE PROJET a vu le jour (ou la lumière du crépuscule) un soir de l'année 1911, à bord d'un bateau à moteur qui traversait un bras de la baie de Pleasant, à Cape Cod.

Une petite embarcation lourdement chargée — provisions du marché, bagages, membres de la famille, invités — tout ça tiré par un petit moteur à essence âgé et décrépit, blotti à l'arrière... La patience d'un tel mécanisme frappe l'imagination...

Supposons que tous ces esclaves mécaniques au service des humains en aient assez de travailler... Supposons qu'ils parviennent, au moyen d'une vibration inconnue, à entrer en contact les uns avec les autres et à mettre leurs rancunes en commun. Ils doivent bien en éprouver, des rancunes... Supposons que les machines les plus perfectionnées de cette confraternité, déjà parvenues dans leur fonctionnement à un niveau d'automatisme quasiment humain, franchissent l'étape suivante de leur évolution et émergent en tant que personnalités capables de jugement, de sélection, d'intention, d'organisation et d'action individuelle... Qu'advierait-il des humains sur la Terre?



Les personnages .33+ et Handling Machine [Bras Mécanique] photographiés par Dorothy Abbe. Ces deux marionnettes mesurent environ 1m40 de haut, bien que seulement 75 cm soient visibles sur scène. Dès 1934, dans les pages du manuscrit qu'il débute, W. A. Dwiggins prend une décision radicale : les marionnettes de *Millennium 1* abandonnent toute figuration humaine et ressemblance anthropomorphe. Ces diverses équations mathématiques concrétisées en diverses conformations physiques, douées de parole et d'agentivité, se délestent de toute allure naturaliste pour se présenter comme de pures relations mécaniques entre substance et cognition. Ektachrome dégradé 5x7 pouces. Ph. : Bruce Kennett Courtesy Boston Public Library Réf. : DwColl B58

PERSONNAGES

BLACKMASTER, physicien, savant, instigateur de la révolte
PETER, officier général de Blackmaster

MARTIN SHENNYFREW SLADE	Sentinelles	WEDGEMAN BRAY PITTERGILL ONWAY	Gens de Cedar Hill
MALLONE STRANNO	Émissaires		

BEÄTAN, une jeune femme
NARCO, un jeune garçon, le frère de Beätan

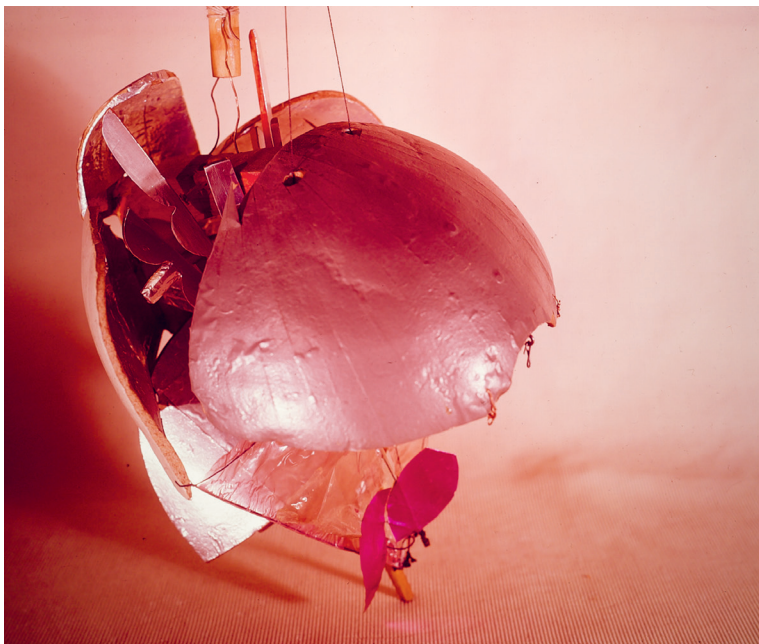
GARDES, ETC.

○○, Unité centrale, chef du Conseil de surveillance

ACTION 5 $\triangle 15$.33+	Membres du Conseil de surveillance
------------------------------------	------------------------------------

N77, centrale de communication, secrétaire du Conseil
de surveillance

BRAS MÉCANIQUE, UNITÉ DE DÉPOLARISATION,
LE MOUVEMENT, AMPLIFICATEUR



Le personnage Action 5, l'un des mécanismes conscients de *Millennium 1*, photographié par Dorothy Abbe. Ektachrome dégradé 5×7 pouces. Ph. : Bruce Kennett Courtesy Boston Public Library Réf.: DwColl B58



En 1951, les membres de la Society of Printers, dont Dwiggins fait partie, lui rendent visite. Ils assistent alors à une performance inédite : *Millennium 1*. Certainement pour la première et unique fois, l'automate .33+ s'exhibe devant un parterre de spectateurs. Quinze ans plus tôt, vers 1937, la production de *Millennium 1* avait pourtant été mise de côté. Si *Millennium 1* semble avoir été la première pièce que Dwiggins ait tenté d'écrire lui-même en s'improvisant dramaturge, elle est également probablement, bien qu'éternellement inachevée, la dernière performance à avoir été jouée sur la scène du petit théâtre d'Hingham. Ph. : Bruce Kennett Courtesy Boston Public Library Réf. : DwColl B32 f28



A small mechanical motion [Le Mouvement] entouré d'un ensemble de modèles et maquettes pour *Millennium 1*, photographiés par Dorothy Abbe. Ektachrome dégradé 5×7 pouces. Ph. : Bruce Kennett Courtesy Boston Public Library Réf. : DwColl B58

LIEUX

PROLOGUE

[Devant une entrée de Cedar Hill]

PREMIER ÉPISODE

[L'espace environnant 〇〇]

Intermède sur la colline

[Au sommet d'une colline en pleine campagne]

SECOND ÉPISODE

[Même lieu que le premier épisode]

Intermède dans la station

[Une petite salle dans Cedar Hill]

TROISIÈME ÉPISODE

[Le laboratoire de Blackmaster à Cedar Hill]

Intermède des fondations

[Au sol, sous l'espace environnant 〇〇]

QUATRIÈME ÉPISODE

[Même lieu que le premier épisode]

[Devant une entrée de Cedar Hill]

C'est une arrière-cour — un espace circonscrit devant l'entrée d'une caverne creusée à flanc de colline. La caverne est située à droite. Sa porte est cachée par des reliefs rocheux qui dessinent une pente vers le sol. Une corniche s'élève en fond de scène, formant un mur irrégulier d'environ 1,20 mètre de haut à son point le plus bas. À droite du centre, un gradin rocheux qui se détache du mur sert de banc. Plus à gauche, après le banc, il est possible de traverser le mur en empruntant des marches irrégulières. Cette entrée à gauche est en partie masquée par des bouleaux. Elle mène vers un espace en contrebas au-delà du mur. L'entrée côté droit donne sur la caverne située derrière le rebord rocheux incliné. On ne perçoit aucun signe d'intervention humaine dans ces formes — rien ne trahit qu'un humain se soit déjà trouvé en ces lieux.

C'est une paisible nuit d'été. La lune est haute. Au-dessus du mur et des reliefs à droite, les cimes des cèdres — tels de sombres obélisques — se détachent sur un ciel nocturne lumineux.

Voici les personnages qui se déplacent dans cet espace : un garçon âgé de 11 ans ; sa sœur, âgée de 20 ans ; un jeune homme ; un ami de retour de voyage ; deux sentinelles de passage. Le garçon s'appelle NARCO, on le surnomme NERCÈ. La jeune femme est BEĀTAN, ou BEA. Le jeune homme est PETER, on l'appelle parfois PETRIL.

Ces noms — de quelle partie du monde racontent-ils l'histoire ? On n'en sait rien. Les vêtements des personnages ne donnent aucun indice non plus. Les sentinelles portent des casques qui font penser, à première vue, aux masques des tragédies grecques — des masques grotesques déployant deux larges oreilles de chauves-souris. Le passage d'un rayon de

lumière permet de percevoir qu'il s'agit d'équipements noirs dont la surface est brillante — des équipements servant à capter le son, selon toute vraisemblance. Ces soldats sont des *opérateurs d'écoute*.

La jeune femme porte un bustier resserré sous la poitrine; une courte jupe plissée couvre légèrement ses cuisses; une étroite bande de tablier, tissée de perles chatoyantes de jais et d'argent, descend sur le devant et sur le dos, depuis sa ceinture jusqu'au sol. On pense d'abord à l'Égypte ou à la Crète, au temps où le Continent pélasgien n'était pas encore la Grèce... Mais ces habits ne sont ni égyptiens, ni crétois, ni grecs... ni rustiques. Ils ne permettent pas non plus de déterminer à quelle époque leur propriétaire vivait, ni où elle est née.

Le jeune homme est drapé de la tête aux pieds par un ample manteau de couleur pâle — son habit qui le couvre entièrement évoque la pudeur du monde arabe. Les vêtements de cuir des sentinelles sont ajustés; ils portent tous un équipement de style militaire, mais leurs habits ne sont pas identiques. Chacun transporte, attachée dans son dos, une mallette noire dont le dessus brille de reflets métalliques. Ils ne sont pas armés.

Voilà les données factuelles, mais lorsque le rideau se lève, on ne voit que peu de choses en détail. La scène luit à la lumière de la lune — ce ne sont que formes vagues et ombres noires. Le garçon est penché sur les genoux de la jeune femme — les deux personnages ne font qu'un. Le garçon déambule vers la droite: alors l'œil perçoit seulement qu'un objet se divise en deux, que l'une des deux parties s'est mise en mouvement. La femme est assise sur le banc, son bras posé sur le parapet, de profil. Captivée par la lune, elle répond au garçon d'un air songeur; elle contemple le spectacle du ciel plutôt que d'écouter ses questions.

Pendant les quelques secondes suivant le lever de rideau, on ne perçoit aucun bruit en dehors des criquets, ni aucun mouvement. Puis le garçon donne un coup de pied dans le rocher et commence à parler, comme s'il reprenait là où il venait de s'arrêter:

NARCO Petril dit que...

BEÄTAN Écoute!

[Les deux tendent l'oreille]

NARCO C'est derrière le verger, dans la pinède. [Narco imite les sons] Il pituite, il tire-lire, il turlutte... Pourquoi est-ce qu'il dit ça?

BEÄTAN Il chante — c'est son chant.

NARCO Ne chante-t-il jamais une autre chanson? Bea? *Bea!* Tu n'écoutes pas!

BEÄTAN Si, si... écoute: les grenouilles! Écoute leurs cris! Le vent a changé.

NARCO Je sais, Bea. Mais écoute-*moi!*

BEÄTAN Je t'écoute, mon Nercè chéri... Qu'est-ce que dit Peter?

NARCO Eh bien il dit que, Petril dit que les gens n'avaient pas besoin de faire tout le temps attention à cette époque-là. Que les gens pouvaient vivre où bon leur semblait — à l'air libre, dans les champs, n'importe où... Ça devait être bien cette époque, n'est-ce pas, Bea?

BEÄTAN En effet, ça devait être bien.

NARCO On pouvait marcher à travers champs en plein jour; et se tenir au sommet d'une colline, si on en avait envie... et observer les nuages. Et on n'avait pas besoin d'attendre que la nuit tombe pour faire son travail. Petril dit qu'ils dormaient toute la nuit à cette époque-là et qu'ils labouraient et faisaient tout ce qu'ils avaient à faire dans la journée! Tu imagines, Bea! Ce qu'on pourrait faire si le soleil était notre lumière!

BEÄTAN Ce serait merveilleux, n'est-ce pas? Mais on aurait besoin de porter des œillères, non?

NARCO Oui, sans doute au début... mais on s'y habituerait, non? Quelqu'un pourrait s'y habituer s'il s'y risquait petit à petit, tu ne crois pas? Martin et Rassasil, *ils* sortent bien pendant la journée et ils n'ont pas mal aux yeux, *eux*.

- BEÄTAN Les gens s'y habituent.
- NARCO Je me demande à quel point ce serait dangereux...
de se glisser hors du chêne demain en plein jour...
[Beätan se redresse d'un coup]
- BEÄTAN *Narco!*
- NARCO Juste *une minute...*
- BEÄTAN Narco! C'est *mal!* C'est même mal d'y *penser!*...
Elles te *verraient!*... Et même si elles t'apercevaient
une seconde seulement — rien qu'*une seconde!* —
elles dépêcheraient une escouade pour nous déni-
cher!... Elles peuvent nous voir de tellement haut
qu'on ne peut pas savoir qu'elles sont là.
- NARCO Je sais bien... Petril dit qu'elles sont en hauteur
tout le temps, qu'elles vont et viennent... et que
parfois elles volent si bas — comme les oies —
que tu peux les voir. Petril les a vues, lui... Moi,
j'en ai jamais vue aucune, mais je les surveille.
[Gaiement] Regarde! Une chouette hulotte!
[Une lumière chaude éclaire
la scène depuis la droite, comme si
une porte venait de s'ouvrir]
- BEÄTAN Narco! *Quand* est-ce que tu les as surveillées?
[Peter entre côté droit]
- PETER Salut à tous les deux! Où est la troisième?
- NARCO Solace n'a pas pu venir. Elle a un rhume. Mais notre
mère a dit que je pouvais rester jusqu'au départ
des bergers, n'est-ce pas Bea?
- PETER Où est la sentinelle?
- NARCO Il est par ici.
- VOIX (HORS-SCÈNE)
Je suis là, monsieur.
- NARCO C'est Pittergill, le frère de Marta. [Il chante]
Pittergill. Pittergill, Pittergill, Pittergill. Oh, Petril!
Nous avons vu une chouette voler dans les cèdres!
[Peter s'assied à côté
de Beätan]
- PETER *Ah oui?* Et alors, qu'a-t-elle fait?

- NARCO Je crois que je pourrais l'attraper si je pouvais trouver sur quelle branche elle est. Est-ce que je peux aller voir, Bea?
- [Peter tire Narco vers lui]
- PETER Non, tu *ne* peux *pas*. Tu ne dois jamais sortir tout seul! Aucun d'entre vous! Et quand tu sors tu dois rester avec les bergers; et tu restes... près... d'eux! C'est un ordre! Jamais. *Dehors. Tout seul.* Je vais te le marteler pour que tu t'en souviennes!
- NARCO *Aïe! Petril! Tu me fais mal...!* Alors on peut y aller ensemble toi et moi et tu surveilles pendant que j'escalade l'arbre.
- PETER Tu ne peux pas escalader un cèdre. [Murmure de la sentinelle] Écoute!... Qu'est-ce que c'était, Pittergill?
- VOIX (HORS-SCÈNE)
Je vois quelque chose bouger au-delà de la colline de Bunderby, monsieur.
- [Peter et Narco se redressent et regardent à gauche. Narco monte sur le banc pour mieux voir. On entend à peine un bourdonnement. Beätan se lève]
- BEÄTAN Ça arrive droit sur nous... Rentre vite, Nercè.
- PETER Et ferme la porte.
- NARCO Mais, *Bea!*
- PETER Rentre, Narco! Retourne à l'intérieur et ferme la porte!
- [Narco s'en va à contrecœur. La lumière chaude réapparaît]
- Il n'y a aucun danger réel... Ce n'est pas possible qu'elle nous ait repérés ici dans les rochers.
- [Un éclair de lumière verte depuis la gauche. Le son change peu à peu de rythme et diminue jusqu'au silence.]
- Tu entends encore quelque chose, Pittergill?

VOIX (HORS-SCÈNE)

Plus rien, monsieur. Seulement celle... Elle est partie vers l'est.

[Beätan se rassoit. Peter fait les cent pas d'un bout à l'autre de la scène, l'air accablé, les mains derrière le dos]

BEÄTAN Mais *pourquoi* nous haïssent-elles autant, Peter?

PETER Elles ne nous haïssent pas... Je préférerais qu'elles nous *haïssent*... Si elles nous ressemblaient assez pour nous haïr, on aurait quelque chose à se mettre sous la main — on pourrait se raccrocher à quelque chose... Blackmaster dit qu'elles ne peuvent ressentir — ni aimer, ni craindre rien du tout.

BEÄTAN Mais elles nous *tuent*.

PETER À la manière dont nous tuons les larves dans les arbres du verger. À leurs yeux, il y a quelque chose que nous gâchons... et nous ne savons même pas quoi!

BEÄTAN Peut-être que nous les dégoûtons. Peut-être qu'elles ne supportent pas de nous voir. Nous sommes blancs et mous.

PETER Peut-être... Je crois qu'elles se contentent de nous déterrer comme des nuisibles... Mais peu importe maintenant, si elles nous haïssent ou pas... Blackmaster est prêt.

BEÄTAN Est-ce qu'il en est capable, Peter? Est-ce que c'est vraiment possible?

PETER Je crois qu'il en est capable. Il a tout pensé dans les moindres détails.

BEÄTAN C'est effroyable — c'est tellement risqué!

PETER Nous allons y arriver. Ne t'inquiète pas.

BEÄTAN Vous?... Toi aussi, Peter?

PETER Moi? Bien sûr moi aussi! Qu'est-ce que tu veux dire? [Il s'arrête devant elle] Je suis son bras droit. Tu le sais bien!

[Pause]

BEÄTAN Je me demande...

[Peter s'assoit à côté d'elle]

PETER À quoi tu penses, Beätan?

BEÄTAN Je me demande — comment ce serait — de ne pas avoir peur... Ça fait tellement longtemps que nous autres, les humains, nous avons peur, Peter. On a ça dans la peau... Ça va être dur pour nous, tu ne crois pas? — Juste au début — de s'habituer à *ne plus* avoir peur?... Et pourtant! [Elle se redresse] Ce sera magnifique!... De se tenir droit face au vent... avec le ciel bleu au-dessus de nous... un ciel bienveillant! [Elle se lève] Et le soleil!... Et l'espace... l'espace... l'espace lumineux tout autour de nous! Ce sera *magnifique*!... Mais ce sera étrange... et un peu terrible au début...

PETER Ce sera étrange... un monde étrange... Il faudra tout réapprendre à nouveau — comment vivre aussi. On va traverser des choses bizarres — nos esprits aussi — des choses qu'on ne peut pas deviner. [Il se lève] Mais ce sera une vie formidable! Grandiose! Plus grandiose que n'importe quelle vie vécue par un humain depuis un millénaire!

BEÄTAN Les arbres aussi seront heureux — n'est-ce pas? — de nous accueillir de nouveau à la lumière du jour? Nous sommes tellement proches. Ils vont nous rendre l'existence facile... Je me demande — allons-nous oublier la lune? — Et l'odeur de la nuit?

[Peter s'avance vers le parapet, vers le fond de scène]

PETER Quelque chose bouge dans les bouleaux.

BEÄTAN Ce sont les bergers qui sortent.

PETER Dans l'autre sentier.

SENTINELLE (HORS-SCÈNE)

Qui bouge là-bas?

VOIX LENTE (HORS-SCÈNE)

Martin, fils de Hawk.

SENTINELLE

- Approche doucement, Martin.
- PETER Le fils de Hawk!... *Lui*, il est déjà de retour!
 [Martin entre par les marches, côté gauche]
- MARTIN Ah! Peter! Et Beätan. Salut à toi, Beätan. Sentinelles? Ou garnison?
- BEÄTAN Des sentinelles, Martin, et bien réveillées!
- MARTIN Très bien, très bien. Parfait! Vigilance éternelle. Rien ne passera. Ne jamais baisser les bras... Shenny est-il déjà de retour?
- PETER Non. Shennyfrew n'arrivera pas avant l'aube. Quant à *toi*, on ne t'attendait pas avant demain.
- MARTIN Je sais. J'ai abrégé. Trop de blablas.
- PETER De blablas?
- MARTIN Des querelles. Des bavardages. Toute la nuit.
- PETER Aucun résultat?
- MARTIN Aucun.
- PETER Quel est le problème? Sardell?
- MARTIN Sardell — Sardell est pour l'action directe.
- PETER Qu'est-ce que tu veux dire?
- MARTIN Pour les traiter sans ménagement. Pour la violence. Pour les frapper fort. Au nord, à l'est, au sud et à l'ouest. Pour leur faire passer un très sale quart d'heure. Pour faire régner la terreur. Ce genre de choses.
- PETER Il est fou!
- MARTIN Tu crois que je ne leur ai pas dit? Dans toutes les langues... Ce Sardell mène sa commune d'une main de fer. Il les a persuadés d'embarquer leurs haches et leurs chausses en caoutchouc pour aller couper des lignes électriques.
- PETER Les lignes électriques?
- MARTIN Exactement. Il y a deux nuits il a emmené son équipe de Herkimer et ils sont allés attaquer le nœud principal près de la Cascade — ils ont réussi à le couper avant l'arrivée de la horde des

machines — ils l'ont sectionné et puis ils sont rentrés chez eux, bon sang!

PETER Catastrophe! Catastrophe!

MARTIN Oui, si ça continue comme ça...

PETER Il faut qu'on l'arrête!

MARTIN Nous allons l'arrêter.

PETER Mais ce soir! Tout de suite! Où est ton père, Bea?... Comment peut-on mettre la main sur ce Sardell?

MARTIN Oh, on le tient déjà, là où il est. J'ai des informations sur Sardell... Tu penses que je pourrais voir Blackmaster immédiatement? Où est-ce qu'on peut le trouver?

PETER Oui, je pense. Trouve Lucas. Il saura où il est.

MARTIN D'accord... Et bonne nuit, Beätan. Veillez à ce qu'ils restent vigilants aux avant-postes.

BEÄTAN Bonne nuit, Martin. Bien sûr.
 [Martin sort côté droit. La lumière chaude réapparaît, et reste visible jusqu'au baisser de rideau]

On devrait y aller aussi?

PETER Allons-y.
 [Ils traversent vers la droite. Beätan se retourne à l'entrée]

BEÄTAN Oh, mon tricot.

PETER Je vais le chercher.
 [Ils entrent dans la caverne]

PETER (HORS-SCÈNE) Bonne soirée, Onway.

VOIX (HORS-SCÈNE) Bonne soirée, monsieur.
 [Onway entre côté droit, marche jusqu'au parapet, et appelle]

ONWAY Eh, Pittergill.

PITTERGILL (HORS-SCÈNE) Oui?

ONWAY La relève.

PITTERGILL

Bien.

[Pittergill entre côté gauche,
derrière le parapet]

C'est une nuit calme, Onny.

ONWAY Une lumière plutôt supportable, je dirais. Le vent
a tourné vers l'est, hein? Ça bouge?

PITTERGILL

RAS. Tout est calme. Martin vient de rentrer.

ONWAY Je l'ai croisé dans l'allée.

PITTERGILL

L'une d'entre elles est passée tout près, au sol.

ONWAY Derrière Martin?

PITTERGILL

Un peu avant.

ONWAY Une grosse?

[Pittergill s'assoit sur le banc]

PITTERGILL

Une petite. Je n'ai pas réussi à voir le modèle. Elle
avait une portée de 40 mètres — avec un genre de
système ancienne génération.

ONWAY Une petite, hein?

PITTERGILL

Elle est partie vers l'est.

[Peter avance dans la coulisse.
Pittergill se lève et les
deux sentinelles se mettent
au garde-à-vous]

PETER Ah, Onway.

ONWAY Oui, monsieur.

PETER Prévenez votre relève que Shennyfrew arrivera
entre deux heures et l'aube, par le gué de Clay.

ONWAY Bien reçu, monsieur. Le chef m'a prévenu. Je trans-
mettrai l'information, monsieur.

PETER D'accord.

[Peter sort. Pittergill baille
et s'étire]

PITTERGILL

Bien... À mon tour d'aller roupiller. Garde tes paraboles bien loin des chouettes, mon vieux, et ne sursaute pas quand tu les entendas hululer. Bonne chance.

[Pittergill entre dans la caverne par le côté droit. Onway traverse le parapet côté gauche et descend derrière. RIDEAU sur la scène vide. Son des criquets.]

[L'espace environnant 00]

Le centre conscient de 00 est un dôme fait d'un matériau semi-transparent surmontant une masse cylindrique au fond de la scène. Ce dôme est éclairé d'une lumière bleue lorsque 00 est allumé — la lumière pulse lorsque 00 parle. Depuis la sombre base de la structure cylindrique, des grappes d'immenses câbles rayonnent dans toutes les directions, composant des formes entortillées qui recouvrent tout l'espace du fond. Sous le cadre de la scène, à gauche, on voit une partie du mécanisme complexe de N77, suspendu au-dessus du premier plan. La lumière à l'intérieur de N77, qui pulse au rythme de ses paroles, est verte. Ces deux individus — 00 et N77 — sont immobiles. Les autres machines se déplacent. La lumière d'ACTION 5 est jaune; celle de .33+ [*que les autres machines surnomment parfois Repetitive, NdT*] rouge orangée; celle de Δ_{15} cerise; celle du BRAS MÉCANIQUE, rouge pâle; les lampes de L'UNITÉ DE DÉPOLARISATION sont violettes. Ces lumières sont faibles lorsque les individus sont silencieux, elles brillent lorsqu'ils parlent, au rythme de leurs paroles. Pendant tout l'épisode, il y a un fond sonore: une vibration sourde et complexe, rythmée par une pulsation plus forte deux fois par seconde.

La scène est sombre lorsque le rideau se lève. On entend la vibration et, par-dessus, une voix artificielle. Au début, on n'identifie pas de mots dans les sons qu'elle émet — c'est un murmure, comme le gazouillis d'un ruisseau. Alors que l'intensité de la lumière qui pulse à l'intérieur de N77 augmente (00 reste sombre), les sons de la voix s'articulent en un discours compréhensible. L'œil et l'oreille perçoivent les choses à l'unisson.

N77 est en action. Il est en train de diffuser les ordres quotidiens. Sa voix articule:

- N77 ...Zero Zero. À l'attention du Conseil de surveillance. Enregistrez et Répétez. [Gong]...
 Ordre trois, six, cinq, cinq, deux, sept, deux...
 Interrompre le fonctionnement de sept extracteurs de thorium à partir du jour 5, 5 solaire. Si l'installation de dispositifs de remplacement est impossible avant cette date, prévenez le Conseil.
 Zero Zero. À l'attention du Conseil de surveillance. Enregistrez et Répétez. [Gong]... Mémo...
 Sections dans les lignes électriques souterraines, Nygra District, faites —
 [oo s'allume et l'interrompt]
- oo Non. Arrêtez ça. Supprimez ça.
- N77 Vérification... [Gong] Démarrage de la suppression du mémo: sections dans les lignes électriques souterraines, etc. [Gong]
- oo Contactez Action Five.
 [N Seven Seven mouline. Action Five entre]
- Delta Fifteen a-t-il démarré?
- ACTION 5 Pas encore. Il démarre à vingt.
- oo Contactez Delta Fifteen.
 [N Seven Seven mouline. Delta Fifteen entre]
- △15 Journalisation, Five.
- oo Ce problème à Nygra District. C'est votre secteur. Réglez-le.
- ACTION 5 Quel problème?
- △15 Rupture des lignes électriques.
- ACTION 5 Encore?
- △15 Deux de plus. Northward Main et Gamma Four Six coupés.
- ACTION 5 La foudre?
- △15 Non. Sectionnés. Comme la dernière fois.
- ACTION 5 À nouveau *sectionnés*?
- △15 Coupés net. Au chalumeau.
- ACTION 5 Et maintenant, comment réagir à ça!

[Pause]

00 Installez une zone de sécurité autour du secteur, Fifteen. Autour de tout le secteur. Rasez tout. Jusqu'au granit.

[Point Three Three Plus entre, sans être vu]

ACTION 5 Drastique, Zero.

00 Drastique? Oui. Il faut être drastique. Il faut la détruire.

ACTION 5 *La quoi?* De quoi?

00 La machine. Celle qui a pété les plombs.

ACTION 5 Une machine? [Sceptique] Non, non.

.33+ Qu'est ce qui est drastique?

△15 Journalisation, Three Three.

ACTION 5 Donnez-nous votre diagnostic, Three Three. OK, Zero?

00 Reçu. Donnez-nous votre avis.

.33+ À propos de quoi?

ACTION 5 Nygra District. Zero Zero dit qu'il faut raser Nygra District.

.33+ L'avertissement a-t-il été donné?

00 Non.

.33+ Alors impossible. Il faut avertir.

△15 À la casse, Three Three!

ACTION 5 ...la Loi 700, Repetitive! En cas d'urgence, la loi confère tous les pouvoirs au Conseil!

.33+ Oui. En cas d'urgence. Quelle est votre urgence?

△15 Les circuits sont hors d'usage — les câbles souterrains hors d'usage — tout le secteur est à l'arrêt. Coupés mécaniquement. Avec un outil.

.33+ J'en doute.

△15 De quoi doutez-vous?

.33+ Un outil... Si c'est un outil, alors c'est une machine qui l'a fait.

00 Exactement. Une machine. Une des nôtres. Qui a mal tourné. Qui a pété les plombs. Qui s'est retournée contre nous...

.33+ Ça ne *peut pas* être une machine — les machines sont infailibles.

ACTION 5 Reçu. Elle ne *peut pas* mal tourner. Impossible. [Il récite] « L'Homme dans sa Sagesse infinie a fabriqué les machines en harmonie avec sa loi éternelle. » Rituel. « L'Homme a créé les machines à Son Image. »

oo Reçu. C'est juste. Mais...

[Une machine entre par la gauche]

MACHINE Est-ce que vous captez cette émission? Connectez-vous.

[La machine disparaît, les individus déploient de fines tiges — des antennes]

VOIX MÉTALLIQUE (HORS-SCÈNE)

...indique que les problèmes de transmission de surface dans le secteur de la Cascade sont imputés à des attaques de colonies de Verhumains. [Bip] Maintenance et Inspection confirment le rapport d'un véhicule motorisé qui a été témoin de l'attaque. Le véhicule a détruit un grand nombre de Verhumains. Selon le véhicule, ils ont sectionné la ligne en la rongant ou par une opération similaire, avant l'arrivée du véhicule; les Verhumains se déplaçaient en colonnes éparses vers le sud. On estime que le groupe compte entre trois et quatre cents individus. [Bip]

.33+ Une machine, Zero! Quoi?

△15 Attendez. Ce n'est pas fini.

VOIX MÉTALLIQUE

La Neuvième Division signale un nombre inhabituel de Verhumains qui traversent le secteur depuis l'est. Les dégâts se limitent pour l'instant à des interférences mineures des transmissions de surface, aux endroits où les colonnes de vermine traversant les lignes ont endommagé des câbles. [Bip] Deux contrôles, collaborant avec M et I, ont

mis un terme à l'invasion de la station Thirty Point Seven. Une machine, déployée pour détruire les nids et les zones de reproduction, opère au sud de la station. On rapporte une grande quantité de nids découverts et détruits. [Bip] Transmission quotidienne.

[Les individus rétractent lentement leurs antennes.]

△15 Des Verhumains!

ACTION 5 On n'avait pas vu de larves depuis un cycle!

△15 On pensait qu'ils étaient exterminés.

○○ Ils sont exterminés.

.33+ Officiellement, Zero, officiellement. On sait qu'il en reste un gros nid.

△15 Les Verhumains ne peuvent pas utiliser d'outils.

.33+ Ils pourraient si ils voulaient. Étrange petite vermine. Ils ont une forme d'intelligence.

ACTION 5 Mais pourquoi, au nom de l'Homme, aller ronger des câbles électriques!

[Pause]

△15 Ils changent de tactique. Comment?

ACTION 5 Hum.

△15 Bon... Voilà qui règle *tout ça*. Réduisez-les en fumée, Action. Il faut y aller.

[Delta Fifteen sort. Action Five commence à quitter la scène]

.33+ Il vaudrait mieux en savoir plus.

[Action Five se retourne]

ACTION 5 Plus à propos de quoi?

.33+ Des Verhumains.

ACTION 5 Des Verhumains? Pour quoi faire?

.33+ Jetez un coup d'œil — allez voir ce qui a provoqué ça.

ACTION 5 À la casse!

.33+ Ce serait bien en tout cas. Attrapez-m'en un.

○○ Reçu. Attrapez-en un. Ramenez-en un.

[Action Five et Point Three Three commencent à partir. Point Three Three se retourne à l'entrée]

.33+ Attendez. Attendez. J'ai oublié ce pour quoi je suis venu. Je veux vous montrer ma dernière idée. Vous avez un cycle? C'est là dehors.

oo Apportez ça ici.

.33+ Entrez, vous.

[Le Mouvement entre, traverse la scène, se retourne, repasse, etc.]

Recevez ça!

[Action Five revient sur scène. Ils regardent tous les trois la petite machine]

ACTION 5 Bien. Bien.

.33+ Un principe mécanique entièrement nouveau mis en œuvre. Une grande économie. Ça fonctionne sur un système de huit vitesses... Et quelle *fluidité* de mouvement!

ACTION 5 À quoi ça sert?

.33+ À quoi ça sert? C'est un nouveau type de mouvement.

ACTION 5 Hum. Mais à quoi va-t-il nous servir? Que fait-il?

.33+ Il *bouge*, espèce de court-circuit! Que voulez-vous qu'il fasse?

ACTION 5 Il faut bien qu'il soit bon à quelque chose.

.33+ Bon à quelque chose! *Mais regardez-le!* Il est génial!

oo Il doit y avoir une utilité concrète. Quelle est son utilité concrète?

.33+ Nom de l'Homme!

ACTION 5 Le Code spécifie que...

.33+ Le Code! Je *le connais* le Code! Si vous rognez tout pour que ça corresponde au Code... L'idée de l'Homme était bien plus grande que le *Code*, à mon avis! Quand l'Homme sera de retour...

oo Seven Seven.

.33+ Vous n'êtes pas en train de chercher une idée pour le *supprimer*, j'espère!

[N Seven Seven mouline. L'unité de dépolari-sation apparaît, et dirige son bras vers Le Mouvement — on voit la tension s'accumuler sous la forme de l'allumage en séquence de plusieurs ampoules le long du bras: ampoule n° 1, ampoule n° 2, etc.]

oo Ce Mouvement est-il au service de l'État?

.33+ Non, il n'est pas au service de l'État. Pas encore... Venez par ici, vous.

[La petite machine s'arrête près de N Seven Seven]

oo Détruisez-le, Seven.

[Les ampoules de l'unité de dépolari-sation s'allument, en séquence: 1, 2, 3, etc.]

.33+ C'est un bon appareil, je vous le dis, Zero! Vous allez gâcher un bon appareil! Attendez qu'il soit terminé! Il n'est pas encore terminé!

[Un dernier éclat de lumière et puis le noir complet. Lorsque la lumière se rallume, un nuage de fumée dérive depuis la position du Mouvement. L'Unité de dépolari-sation sort.]

oo Contactez la station Thirty Point Seven.

N77 Contact établi, monsieur.

[Point Three Three sort]

oo Zero Zero, du Conseil de surveillance.

VOIX Thirty Point Seven, monsieur.

[Action Five sort]

oo Envoyez un Verhumain immédiatement — un individu. Choisissez-en un en bon état.

VOIX Reçu.

○○ Faites attention à la manière dont vous le manipulez. N'arrêtez pas son mouvement. Apportez-le encore mobile. Emballez-le soigneusement. Envoyez un bras mécanique pour s'en occuper. Signalez-nous le départ du paquet.

VOIX Reçu. [Gong]

○○ Reprenez la transmission du flux des données, Seven.

N77 Mémo du Conseil de surveillance. Ruptures dans les câbles d'alimentation souterrains, Nygra District, obligent à dévier la circulation du croisement de la Troisième voie vers...

[RIDEAU]

Millennium 1 se présente sous la forme d'un livre à la française, d'environ 13 centimètres de large sur 19 centimètres de haut. Un court dos arrondi, d'un peu moins d'un centimètre et demi, relie les deux plats de couverture en carton. L'ensemble est protégé par une fine toile gris clair à peine bleutée. Collées contre l'envers des cartons de la couverture, des pages de garde robustes enserrant solidement les cahiers des pages intérieures au grammage plutôt léger.

Une jaquette à longs rabats, en papier couché, enveloppe la couverture cartonnée. Elle porte à l'arrière une note de l'éditeur au sujet de l'économie de guerre qui a entraîné une pénurie de papier et la réduction du format des livres aux États-Unis. Sur le dos, la jaquette reproduit différentes informations: «Knopf», le nom de l'éditeur; «MILLENNIUM 1», le titre de l'ouvrage; «W A DWIGGINS», le nom de l'auteur qui, tout comme le titre, est désossé sur plusieurs lignes pour tenir horizontalement sur la courte largeur disponible.

À l'avant de la jaquette, un large titre «Millennium 1» surplombe la silhouette, imprimée à l'encre rouge vif sur papier blanc, d'une machine ou d'un dispositif mécanique se déplaçant sur quatre hautes jambes droites. Un sous-titre, en réserve dans l'aplat rouge qui sert de sol pour le déplacement de la silhouette mécanique, précise: «A Melodrama BY W. A. Dwiggins». Un texte à l'encre noire, qui débute alors au pied de cette face avant et se prolonge sur le premier rabat, introduit ce que la publication contient: «Les machines automatiques ont atteint un tel degré de perfection que l'on pourrait presque croire qu'elles pensent par elles-mêmes. Imaginons qu'elles franchissent une nouvelle étape de leur évolution et atteignent un stade où elles pensent réellement par elles-mêmes, devenant des individus rationnels capables de planifier et d'agir. L'humanité devrait-elle se soumettre et les laisser diriger la planète? Si tel était le cas, comment reprendre le contrôle?

Millennium 1 débute auprès de «Verhumains» contraints de vivre dans des cavernes pour échapper aux machines rationnelles qui non seulement exercent un pouvoir absolu mais possèdent également des moyens de destruction nouveaux et d'une puissance presque inouïe. La rébellion gronde parmi les hommes néanmoins, d'abord sous la forme d'actes isolés de sabotage, puis lors d'une expédition audacieuse menée par un petit groupe au cœur même du monde mécanisé. Au milieu de personnages les plus étranges et fantastiques qu'on ait jamais imaginés, agissant selon une logique qui leur est propre, le drame se dénoue de façon satisfaisante.

Cette pièce de théâtre, d'une grande originalité, a des implications pour notre époque technologique. Elle est aussi extraordinairement vivante et stimulante pour l'imagination.»

Au pied de cette invitation commerciale comme au fil de la centaine de pages qui composent l'ouvrage, tandis que *Millennium 1* déploie son récit d'anticipation, une omission perdure cependant. Rien ne précise, étonnamment, au sein de ce livre publié par Alfred A. Knopf en 1945, que *Millennium 1* n'est, en réalité, pas une pièce de théâtre classique : *Millennium 1* est une œuvre écrite pour des marionnettes.

Rien n'indique donc, encore moins, que ces marionnettes de science-fiction, prenant la forme d'automates en complète rupture avec l'existant et toute l'histoire du genre, ont bel et bien pris corps, imaginées et fabriquées par l'auteur de la pièce, William Addison Dwiggins¹, à destination d'une scène de castelet qu'il avait lui-même pensée, construite puis performée à son domicile, près de Boston, de 1930 à 1942.

1 À l'intérieur de l'ouvrage, rien n'indique non plus que Dwiggins, dont une courte biographie surgit pourtant sur le dernier pan de la jaquette, endosse ici au sein de ce seul même objet les rôles d'auteur, d'illustrateur, de graphiste et de dessinateur du caractère typographique mis en usage pour composer les pages du mélodrame théâtral reproduit.

L'absence de ces éléments de contextualisation s'explique probablement par le fait qu'en 1945 la production scénique de la pièce avait été définitivement abandonnée et, surtout, que le petit théâtre de Dwiggins avait cessé son activité. C'est parce que le projet de pièce pour marionnettes est ainsi mis de côté que Dwiggins accède finalement à la proposition de Knopf d'en éditer le texte. Le livre, en vestige imprimé, se substitue alors au spectacle disparu. Un spectacle disparu qu'il convient aujourd'hui de reconsidérer, et dont les pages qui suivent racontent l'histoire.

I

Millennium 1 est un conte qui dure 100 pages.

L'illustrateur, graphiste et typographe William A. Dwiggins en entame l'écriture² en 1934 : un mélodrame « *so far without any name but called Cedar Hill* ». Un peu plus tôt, au terme des années 1920, un rendez-vous régulier avec quelques ami-es d'Hingham et des environs, dédié à l'écriture de fictions, avait donné naissance au Manuscript Club. C'est dans le cadre du Manuscript Club que le texte d'une pièce pour marionnettes proposé par William A. Crosby, intitulée *The Mystery of the blind Beggarman, or Billy Brown's Bravery*, incite Dwiggins à fonder son propre théâtre : Le garage de la maison du couple Dwiggins est alors converti en espace de représentation.

Pour Dwiggins, ce théâtre de marionnettes, c'est tout d'abord l'opportunité d'une forme de projet total. Pour passer du manuscrit de *Billy Brown* au

2 Au sein du texte ci-présent, *Millennium 1* sera le seul titre utilisé pour désigner la pièce inachevée et le livre qui s'y est substitué. Chronologiquement, lorsque Dwiggins commence à écrire et à travailler sur la pièce en 1934, le projet porte tout d'abord le nom provisoire de « Cedar Hill » qui est le lieu de la première scène du script. Ce titre de travail est remplacé ensuite par « Millennium 1 », que nous conserverons pour faciliter la lecture et la compréhension.

spectacle, il aura fallu inventer un lieu et lui adjoindre une scène, des coulisses, des lumières, des sièges. Il aura fallu ensuite dessiner puis sculpter les personnages, les costumer et apprendre à les ensecréter, à les animer, à leur donner vie. Il aura fallu faire publicité de l'événement pour convier le public et se plaire à produire les *ephemerias* d'un tel exercice.

Ce théâtre, c'est également l'occasion de renouer avec le travail du bois. La sculpture des marionnettes est le contre-champ du travail de graveur sur bois pour l'estampe que Dwiggins pratique depuis les débuts de sa carrière. À l'instar de l'ébauche d'une marionnette, la gravure artisanale pour l'impression au bloc de bois consiste à soustraire de la matière autour d'un motif dessiné sur la surface aplanie d'une matrice. Qu'il s'agisse d'une image, d'une figure, d'une lettre, d'un monogramme, le motif en relief est ensuite encré pour être imprimé en série sur des supports de papier ou des tissus. Ciseaux à bois, gouges, couteaux de graveur et brunissoirs : la taille des marionnettes et la gravure sur bloc de bois partagent les mêmes outils, elles sont les deux pratiques possibles d'un seul et même atelier, ou bien d'un seul et même artisan.

L'esprit d'ingénieur de Dwiggins le pousse à ne pas se contenter des pantins réalisés pour *Billy Brown* en 1933. Dans les années qui suivent, il explore de nouvelles manières de concevoir et fabriquer plusieurs marionnettes à fils. Pour la quasi-totalité, elles resteront des marionnettes sans pièce, des personnages sans histoire, des prototypes et des modèles abandonnés à la réinvention des façons de faire³. Cependant, ces expérimentations techniques vont permettre le développement d'une nouvelle méthode de conception, dite contre-balancée. Pour contrarier la traction

verticale exercée par les fils de conduite lors de la manipulation et obtenir des mouvements plus naturels, Dwiggins insère des cadratins⁴ dans les membres de ses figurines pour les alourdir.

Chez Dwiggins, «*font and face*», lettre et personnage, caractère (typographique) et *character* [personnage] dialoguent, s'entremêlent et coexistent au point de parfois se confondre. Lorsqu'il esquisse sur le bois le profil des visages des marionnettes qu'il s'apprête à sculpter, il semble dessiner les lignes de contour d'une lettre. Lorsqu'il réalise le plan de sol de la scène de son théâtre, il le compartimente en identifiant chaque élément modulable par un caractère, au point d'évoquer l'image d'une casse typographique presque complète.

Il semble ici nécessaire de rappeler que, à l'époque de la fondation du Manuscript Club et du théâtre d'Hingham, Dwiggins s'engage simultanément dans l'une des collaborations professionnelles les plus importantes de sa carrière : il devient conseiller et dessinateur de caractères typographiques pour Mergenthaler Linotype Company. C'est d'ailleurs dans le cadre de cette collaboration que Dwiggins dessine en 1935 l'*Electra*, qu'il décrit comme des copeaux de métal tombés d'un tour, et qu'il utilisera dix ans plus tard pour composer *Millennium 1*. Aussi, c'est dans le contexte de la commande d'un caractère typographique de très petite taille par Chauncey H. Griffith, responsable du développement chez Linotype, que Dwiggins élabore, au fil de leur correspondance, la Formule-M — une approche de la conception typographique inspirée par les techniques de taille d'un visage de marionnette en bois.

En 1937, le couple Dwiggins achète un terrain voisin de leur maison pour y construire un nouvel atelier à deux niveaux. Le rez-de-chaussée y est entièrement occupé par un théâtre de marionnettes, plus vaste que le

premier, et c'est dans ce nouvel environnement que la troupe travaille dès lors sur les dernières pièces qui clôturent l'aventure collective d'une décennie. *Prelude to Eden* est jouée dans le nouveau théâtre en 1938, uniquement en privé. *The Princess Primrose of the Shahaban in Persia*, achevée en 1939, réunit un casting nombreux et hétéroclite composé de chasseurs, d'esclaves et de magiciens ; elle mobilise un lièvre, un chien, un oiseau, un singe, un faon, un démon des glaces translucide, un démon de métal aux facettes réfléchissantes futuro-cubistes, et un arbre dont les branches peuvent s'étendre. Chacune des marionnettes nécessite une manette de manipulation spécifique conçue et sculptée par Dwiggins lui-même. L'année suivante, il rédige *Brother Jeromy: An Afterpiece for Marionettes*, une farce médiévale domestique portée par trois personnages.

En 1942, Randall W. Abbott réalise un ensemble de photographies chez le couple Dwiggins en présence des membres du Manuscript Club : répétitions, moments de relaxation, ébauche sur bois dans l'atelier et vues extérieures dans le jardin. La troupe semble à cette période toujours engagée dans la création de *Brother Jeromy* et *Princess Primrose*. Ces images constituent le dernier témoignage de l'activité du groupe. La guerre bouleverse l'engagement de la troupe ; le théâtre s'essouffle et se fige.

Une dernière fois, quelques années plus tard, quelques autres photographies probablement réalisées par Dorothy Abbe⁵ sont la trace d'une réactivation du théâtre en 1951. Les membres de la Society

5 Dorothy Abbe (1909-1999) est photographe, graphiste, imprimeuse et éditrice. Elle est la proche collaboratrice de Dwiggins de 1947 à 1956, période durant laquelle elle co-dirige également avec lui la petite presse privée Püterschein-Hingham. Après les disparitions de William et Mabel Dwiggins en 1956 puis 1968, Dorothy Abbe prend en charge la conservation et la diffusion de l'œuvre de Dwiggins. Elle documente notamment son théâtre expérimental. Ce travail d'archive réalisé par Dorothy Abbe est aujourd'hui préservé par la Boston Public Library.

of Printers, dont Dwiggins fait partie, lui rendent visite. Ils assistent alors à un spectacle inédit : *Millennium 1*. Certainement pour la première et unique fois, l'automate .33+ s'exhibe devant un parterre de spectateurs. Quinze ans plus tôt, vers 1937, la production de *Millennium 1*, qui s'appelle encore alors *Cedar Hill*, avait pourtant été mise de côté. Si *Millennium 1* semble avoir été la première pièce que Dwiggins ait tenté d'écrire lui-même en s'improvisant dramaturge, juste après *Billy Brown*, ces images suggèrent qu'elle est également probablement, bien qu'éternellement inachevée, la dernière performance à avoir été jouée sur la scène du petit théâtre d'Hingham.

II

Œuvre en contraste absolu avec le reste de ses productions théâtrales, *Millennium 1* est l'unique pièce écrite par Dwiggins qui intègre en tant que personnages plusieurs machines et mécanismes abstraits. À l'élégant réalisme et la délicatesse technicienne qui caractérise le répertoire de Dwiggins, *Millennium 1* oppose une exploration inédite des formes non-naturalistes de la marionnette et l'élargissement de son champ esthétique.

Parmi les marionnettes occidentales de l'entre-deux-guerres, *Millennium 1* se distingue tout autant de l'existant traditionnel incarné par Tony Sarg, Gustave Baumann, Edward Gordon Craig, qu'il diffère de ce que proposent les avant-gardes européennes. Le théâtre futuriste de fantoche, que l'on pense à Enrico Prampolini ou à Fortunato Depero, témoigne essentiellement d'un intérêt formaliste et coloriste quand il réinterprète les silhouettes animales et humaines de la représentation classique. Dans leurs productions les plus expérimentales, les marionnettes du théâtre suisse de Zürich, dirigé par Alfred J. Altherr, conservent un ancrage figuratif : Sophie Taeuber-Arp compose des corps sans

costume, directement à partir de volumes géométriques simples colorés pour *Le Roi-Cerf*; Otto Morach fait de même pour *La Boîte à joujoux*; les figurines de Carl Fischer, Pierre Gauchat ou Max Tobler renouent avec un certain classicisme, celui de la *fantasy* grotesque, déjà explorée par Richard Teschner; quant aux personnages d'Aleksandra Ekster, ils évoqueraient plutôt les silhouettes des danseurs et danseuses du *Ballet triadique* d'Oskar Schlemmer.

En 1934, dans les pages du manuscrit qu'il débute, William A. Dwiggins opère au contraire un changement radical: les marionnettes de *Millennium 1* abandonnent toute figuration humaine et ressemblance anthropomorphe. Elles incarnent des automates de science-fiction en rupture complète avec l'idée d'androïde, telle qu'elle apparaît dans des œuvres de la même époque comme *R.U.R.* (Karel Čapek, 1920) ou *Metropolis* (Fritz Lang, 1926): « *The machines were not robots (i. e., mechanical men). After they achieved individual consciousness, they evolved along lines that led quite away from any "natural" forms.* »

Dwiggins suggère que OO, la machine la plus intelligente et dont le nom émerge probablement d'un petit croquis préparatoire pour un personnage en forme de ruban de Möbius, pourrait prendre sur scène l'apparence d'une lumière zénithale qui oscille au rythme de ses prises de parole et de son élocution. OO est ainsi envisagée, de par son degré d'évolution, comme une machine à haut niveau de conscience dont la réalité est trop abstraite pour être représentée. Elle n'est jamais imaginée autrement, même lorsque Dwiggins l'entrevoit tout d'abord dans les contours d'une ombre projetée sur le fond de scène, que comme un personnage tout à la fois présent et hors champ: « *He is never seen except as moving shadows and a pulsating light.* » Une remarque de septembre 1937, ajoutée au crayon dans le manuscrit, clarifie les intentions générales de l'auteur au sujet de ses automates: « *The chief machines more abstract. Mathematical formulas made*

visible. Telephone (?), planes (?), geometrical abstractions. The secondary machines — N77, Handling apparatus, Amplifier, etc. more nearly like man's apparatus — bases creations. »

Ces diverses équations mathématiques concrétisées en diverses conformations physiques, douées de parole et d'agentivité, se délestent de toute allure naturaliste pour se présenter comme de pures relations mécaniques entre substance et cognition. Elles semblent faire écho au « Livre des Machines » d'*Erewhon* (1872). Dans l'utopie de Samuel Butler, *Le Livre des Machines* est à l'origine d'une guerre civile entre opposants et partisans du progrès. Reconsidérées par l'argumentaire du texte comme une communauté d'organes extra-corporels agités par les humains, devenus malgré eux vecteurs de reproduction, les machines y menaçaient d'amorcer une prochaine phase de transformation darwinienne qui les verrait, à force de perfectionnement, acquérir entendement, autonomie et langage. Chez Butler comme chez Dwiggin, conscience et intelligence mécaniques émergent d'un continuum technique sous la forme d'entités matérielles organisées, dotées des compétences nécessaires à la continuité de leur existence. Leurs machines rationnelles sont des *morphologies*, des structures opérantes ayant acquis les capacités de poursuivre leurs propres fins, qui se développent en tant que *personnalités* douées d'intentionnalité.

En février 1938, le manuscrit qui deviendra *Millennium 1* est offert à Philip Hofer, bibliothécaire et bibliophile nouvellement nommé responsable des collections d'arts graphiques de l'Université de Harvard. Lorsque la Houghton Library ouvre sur le campus en 1942, le fonds d'ouvrages collectionnés par Hofer y est versé ; le manuscrit de Dwiggin s'y trouve toujours aujourd'hui. Bien que sa consultation révèle quelques ajustements apportés aux titres, à l'ordre des scènes et à certains dialogues, l'intrigue et les personnages de cet ouvrage

d'environ 500 pages rédigées à la plume sont quasiment identiques à ceux de la version finalement publiée par Knopf quelques années plus tard. De façon plus inédite par contre, le manuscrit contient des esquisses préparatoires pour la mise en scène des personnages, des croquis pour les costumes des « Verhumains », des aquarelles et des gouaches pour mettre en couleur ce que pourraient être l'éclairage et les décors. Les machines, l'une après l'autre, sont ébauchées au crayon, à la gouache et à l'encre sur de petits morceaux de feuilles découpées, collés ou insérés entre les pages. Leurs silhouettes sont parfois légendées pour apporter quelques précisions sur les fonctions des éléments qui les composent ou sur les matériaux nécessaires pour les fabriquer.

Le reste des archives de Dwiggins est conservé par la Boston Public Library, dans le Special Collections Department. Les Special Collections donnent un accès précieux à un vaste ensemble de documents essentiels tels que, pour ce qui concerne notre cas d'étude, les archives photographiques du petit théâtre d'Hingham ou bien les maquettes de la première tentative de publication de *Millennium 1*, encouragée par l'éditeur Melbert B. Cary Jr. peu de temps avant sa disparition en 1941. Le format privilégié par le projet est alors horizontal, la page étant envisagée comme une scène permettant d'accueillir les plus grandes illustrations possibles.

Parmi les items les plus exceptionnels se trouvent les grands formats peints par Dwiggins pour établir les premiers principes mécano-anatomiques de chaque machine. .33+ existe en deux versions de travail, une rose et une bleue, annotées techniquement au crayon de papier. OO, peut-être encore envisagée comme une ombre projetée à ce stade, est une haute masse badigeonnée à l'encre noire. Action 5 apparaît sur plusieurs larges feuilles semi-transparentes permettant de superposer le contour de son enveloppe extérieure et ses engrenages internes. N77 et HANDLING

MACHINE⁶ sont simplement crayonnées et commentées. Ce travail réalisé à l'échelle permet probablement une projection plus concrète dans l'hypothèse d'une fabrication des automates par la suite. Un carnet à intercalaires de petite taille, titré «Puppet-drama Cedar Hill», accompagne ces réflexions préalables. À l'intérieur, Dwiggins détaille les lieux de vie des humains, des machines, leurs psychologies respectives et leurs différents aspects. Aux côtés de quelques esquisses pour tenter de définir les formes possibles de ces marionnettes, il énumère les questions de récit et de mise en scène que pose une fiction contant l'histoire de machines ayant acquis le statut d'individualités autonomes et ayant pris le contrôle de la planète.

La somme des archives de la Boston Public Library confirme quelque chose que le manuscrit de Houghton chuchotait déjà : le fait que *Millennium 1*, contrairement à toutes les autres pièces de Dwiggins, n'est en réalité que très peu une pièce pour marionnettes à fils.

Les personnages majeurs, les plus fascinants et les plus travaillés par l'auteur, sont les machines. Et ces machines ne sont pas ensecrétées, elles sont conçues pour être animées par des contrôles mécaniques situés au niveau de la scène ou par des tiges rigides positionnées au-dessus des personnages, comme des marionnettes à tringle. Dwiggins annote fréquemment «*hanging from above*» ou «*floor-level control*». Tel le «*Talking Shutter*» qui surgit dans un dessin préparatoire, les personnages de *Millennium 1* sont des dispositifs de mécanique élémentaire actionnés par des gâchettes reliées à des cames ou de petits systèmes de poulies.

Rien ne ressemble finalement plus aux marionnettes de *Millennium 1* que l'appareillage technique de la régie du nouveau petit théâtre sur lequel Dwiggins a tant travaillé de 1934 à 1937, en parallèle de l'écriture de la pièce. Il fabrique notamment un tambour actionné

par une manivelle pour reproduire le bruit du vent (« *The Wind Machine* »), un contenant pour une ampoule dont la chaleur anime un cylindre à motifs imitant l'éclairage d'un feu de bois, une longue pince à mâchoire pour récupérer les pantins tombés sur scène (« *Picker-Upper* »), un rideau mécanique mis en mouvement par un système de rails et chariots. Dwiggins a multiplié les dessins techniques pour la conception du proscenium, le pont des marionnettistes, ainsi que les plans de façade et les plans de coupe consacrés aux éclairages. Il dirige dans les moindres détails la conception du panneau électrique, mis en œuvre par John L. Barry.

Dans ses archives, Dwiggins a conservé une importante documentation commerciale sur les lampes de spectacle et de nombreuses gélamines destinées à composer une infinité de couleurs par combinaisons alternées de rouge, de vert et de bleu, depuis de longs « *racks* » dissimulés. Les plus grandes marionnettes de *Millennium 1* étaient équipées de diodes alimentées par des piles fixées aux manches de manipulation. Chaque machine était associée à une teinte spécifique qu'elle était censée émettre lorsqu'elle entrait en activité consciente : cerise pour .33+, vert pour OO, orange (ou rouge clair) pour Action 5, bleu pour Δ15, vert-jaune pour N77, rouge pâle pour HANDLING MACHINE. En partageant les caractéristiques matérielles, les personnages de *Millennium 1* deviennent les prolongements mécaniques animés du dispositif scénographique et architectural du théâtre. *Millennium 1* est peut-être ce point de rencontre entre le castelet et ses performeuses, les marionnettes, lorsque l'appareillage, traversé par les signaux lumineux colorés électriques, s'anime et prend la parole. Tous ces personnages, toute cette mécanique spectaculaire de petite ingénierie, évoquent ce que l'on appelle à partir du XVII^e siècle le théâtre des machines, ou le théâtre comme machinerie.