

Révélation de la Machine

Amalgamant diverses illustrations du temps remuée et mis en boîte,
le sac de l'histoire s'agite un peu
et s'ouvre et se vide
donnant ce qu'il sait à ce qu'il sera :

- L'épine n° 1 entrera dans le détail du froid périphérique : il n'y aura pas à s'inquiéter : c'est la première manifestation d'une sexualité abandonnée ;

- L'épine 2 sera la Grande Provoquante : elle se passera d'elle et se prêtera un peu à vous ; vous jouez ainsi vous réclamer de la haute présence de vos à-côtés ;

- Le 3^e convoi emmènera d'un bout à l'autre de la Pièce le morceau choisi de la Machine - Tout le monde devra assister à sa décomposition ;

- Pour 4^e repère, vous aurez un missile ouvert dans l'eau et une grande huitre en travers qui en suçera les pages ;

- La 5^e manifestation transportera les dernières résistances le long d'un cercle fermé. A l'intérieur, le système des révélations sera à vos pieds ; dehors, les masques des anciens habitants provoqueront quelques chutes chez ceux qui ne se seront pas lavés les oreilles.

- 6^e et dernier chariot : l'œil s'ouvrira derrière, poussant les encadrés dans diverses directions.

La 7^e révélation (ou conclusive) sera Sa révélation, c'est-à-dire le vrai récit de tous les abonnés répété jusqu'à l'infini désarticulé des balustrades du fil de l'eau ... "

12 septembre 66 (1)